

SISTEM INFORMASI PEMESANAN KERTAS CONTINUOUS FORM PT. ERAJAYA MANDIRI PRATAMA JAKARTA

Ahmad Fauzi¹

¹Sistem Informasi Akuntansi
Universitas Bina Sarana
Informatika
ahmad.afz@bsi.ac.id

Erniawati²

²Sistem Informasi
Universitas Bina Sarana
Informatika
cantikernie@gmail.com

Aziz Setyawan. H³

³Teknologi Komputer
Universitas Bina Sarana
Informatika
aziz.aiz@bsi.ac.id

bsttrak - Pada penelitian ini dimana ada sebuah perusahaan yang menjual suatu barang dengan menggunakan metode pemesanan yang masih kurang efektif dan efisien serta cenderung dapat menghambat proses transaksi perusahaan tersebut. Dalam menemukan solusi permasalahan demikian penulis membuat suatu metode penelitian. Dengan mengumpulkan data hasil penelitian yang didapatkan. Penulis dapat menganalisa dan berhasil membuat suatu solusi dari permasalahan tersebut, yaitu dengan dibuatkannya suatu sistem pemesanan dimana sistem tersebut adalah berbasis website, yang dapat menjadi media antara pembeli kepada perusahaan tersebut dalam melakukan pemesanan produk. Dalam pembuatan sistem pemesanan ini penulis dapat memecahkan masalah yang sedang dihadapi penulis serta dapat menjadi solusi bagi pembaca untuk masalah yang sama.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Pemesanan Kertas Cotinuous Form, Aplikasi Berbasis Web

Abstract - In the study where there is a company that sells an item using the order method that is still less effective and efficient and tend to be able to inhibit the transaction process company. In finding solutions such problems the authors make a research method. By collecting data obtained research results. The author can analyze and successfully create a solution of the problem, that is with the creation of an ordering system where the system is based website, which can be a medium between buyers to the company in ordering products. In making this ordering system the author can solve the problem that is being faced by the author and can be a solution for readers to the same problem.

Keywords: Information System, Booking Continuous Form PT. Erajaya Mandiri Pratama, Application Based Web

I. PENDAHULUAN

Pada suatu sistem pengelolaan data pada perusahaan yang dilakukan secara tidak maksimal maka akan menyebabkan

terhambatnya suatu pencapaian target yang sudah menjadi tujuan utama perusahaan tersebut. Semakin tingginya persaingan mendorong perusahaan untuk menggunakan sebuah sistem informasi. Seperti menurut (Asmani, 2011) dalam (Hidayatun, Herlawati dan Friyadi, 2013) mengemukakan bahwa, "Sistem informasi adalah segala cara untuk menyimpan data". Dengan demikian, teknologi informasi mengacu pada teknologi yang digunakan untuk menyimpan data. Dengan adanya kemajuan di semua bidang segala macam cara untuk menyimpan data tersebut bisa dilakukan dengan komputer, atau yang biasa dikenal sebagai komputerisasi. Data adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan angka, huruf, atau tulisan. Sedangkan informasi adalah data yang telah diproses atau diolah. Dalam persaingan dunia bisnis perusahaan dituntut untuk menekan pengeluaran dan meningkatkan pendapatan yang harus dilakukan perusahaan. Salah satunya yaitu dengan melakukan efisiensi sistem pemesanan produk dari pelanggan kepada perusahaan dengan menggunakan suatu sistem informasi pemesanan. Dengan adanya sistem informasi pemesanan ini perusahaan dapat menekan pembiayaan yang keluar atas aktifitas yang seharusnya bisa dilakukan secara efisien dan dapat meningkatkan pendapatan perusahaan serta percepatan transaksi dengan data yang akurat.

II. METODE PENELITIAN

Model pengembangan perangkat lunak merupakan salah satu dari tahap rancangan aplikasi yang detail dari siklus hidup pengembangan aplikasi. Menurut (Pressman, 2010) dalam (Ramanda, 2017) mengemukakan bahwa, "Metode *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*."

Model *Waterfall* dibagi menjadi beberapa bagian yaitu:

- a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak
Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.
- b. Desain
Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termaksud struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan proses pengkodean. Tahap ini menranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.
- c. Pembuatan Kode Program
Desain harus di translasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.
- d. Pengujian
Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.
- e. Pendukung (*Support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

Teori Pendukung

1. ERD

Menurut (Fathansyah,2012) Entity Relationship Diagram (ERD) adalah model entity relationship yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing

dilengkapi dengan atribut-atribut yang merepresentasikan seluruh fakta dari dunia nyata yang ditinjau sehingga dapat digambarkan dengan lebih sistematis.

Komponen ERD Menurut (Fatta,2007) mengemukakan bahwa, “Didalam ERD terdapat komponen-komponen khusus untuk menggambarkan elemen-elemen ERD. Anantara lain yaitu:

- a. Entitas
Entitas adalah objek yang harus menampilkan beberapa kali *event* untuk menjadi sebuah entitas
 - b. Atribut
Atribut adalah informasi dari sebuah entitas yang merupakan kata benda dan hanya digunakan oleh organisasi yang dimasukan dalam model.
 - c. *Identifier*
Identifier adalah satu atau lebih atribut yang dapat menjadi *identifier* entitas secara unik mengidentifikasi setiap anggota dari entitas.
 - d. Kardinalitas
Kardinalitas adalah hubungan antara suatu *instance* pada entitas dapat berelasi dengan *instance* lain di *instance* yang berbeda
 - e. Modalitas
Modalitas dapat dikatakan suatu *instance* dari entitas anak dapat ada tanpa suatu relasi dengan *instance* dari entitas induk atau tidak.
2. (LRS) Logical Record Structure
Menurut (Pradani dkk,2013) memberi batasan bahwa, “LRS adalah representasi dari struktur record-record pada tabel-tabel yang terbentuk dari hasil antar himpunan entitas”.
 3. UML (Unifield Modelling Language)
Menurut (Simaremare Apol dan Radityo,2013) memberi batasan bahwa,” UML merupakan bahasa visual dalam pemodelan yang memungkinkan pengembang sistem membuat sebuah blueprint yang dapat menggambarkan visi mereka tentang sebuah sistem dalam format yang standar, mudah dimengerti, dan menyediakan mekanisme untuk mudah dikomunikasikan dengan pihak lain”. Berikut ini adalah beberapa jenis UML diagram yang digunakan pada sistem perancangan pemesanan yang penulis gunakan yaitu:
 1. Activity Diagram
Menurut (Simaremare Apol dan Radityo,2013) memberikan batasan bahwa,” Activity diagram adalah diagram yang menggambarkan sifat dinamis secara alamiah sebuah sistem dalam bentuk model aliran dan kontrol dari aktivitas ke aktivitas lainnya”.
 2. Use Case Diagram
Menurut (Simaremare Apol dan Radityo,2013) memberi batasan bahwa,”

Usecase adalah suatu pola atau gambaran yang menunjukkan kelakuan atau kebiasaan sistem”.

3. Class Diagram

Menurut (Henderi dalam Simaremare Pribadi dan Wibowo,2013) mengemukakan bahwa, “Activity diagram adalah diagram yang menggambarkan sifat dinamis secara alamiah sebuah sistem dalam bentuk model aliran dan kontrol dari aktivitas ke aktivitas lainnya”.

4. Sequence Diagram

Menurut (Simaremare Pribadi dan Wibowo,2013) memberi batasan bahwa,“Sequence diagram adalah suatu diagram yang memperlihatkan ataumenampilkan interaksi-interaksi antar objek di dalam sistem yang disusun pada sebuah urutan atau rangkaian waktu. Interaksi antar objek tersebut termasuk pengguna, display, dan sebagainya berupa”.

III. PEMBAHASAN

3.1. Analisis Kebutuhan

1. Kebutuhan Pengguna

a. Kebutuhan Bagian Pelanggan

- 1) Melakukan pemesanan dengan mengisi form
- 2) Melihat daftar produk
- 3) Melihat kontak perusahaan

b. Kebutuhan Bagian Marketing

- 1) Melihat daftar produk
- 2) Melihat kontak perusahaan

c. Kebutuhan Bagian Owner

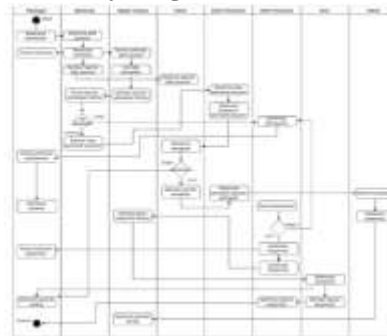
- 1) Mengubah daftar produk
- 2) Melihat daftar produk
- 3) Mengubah deskripsi produk
- 4) Melihat deskripsi kontak perusahaan

d. Kebutuhan Sistem

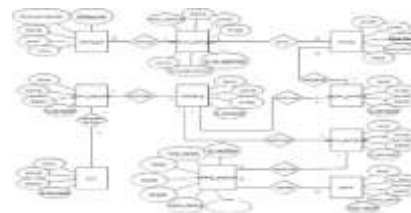
- 1) Pengguna harus melakukan login untuk mengakses sistem
- 2) Pengguna harus melakukan logout setelah selesai mengakses sistem.
- 3) Sistem secara otomatis menyimpan perubahan data yang terjadi pada saat pengguna membuat, mengubah dan menghapus data.
- 4) Sistem secara otomatis mengirim email yang berisi data yang telah diisi pada form pemesanan

3.2 Rancangan Diagram UML

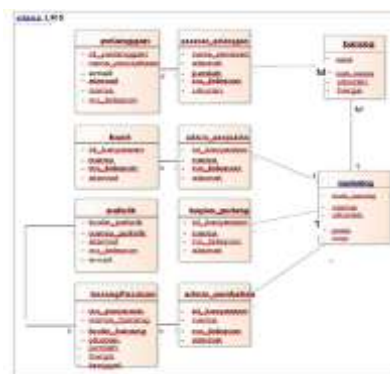
2. Activity Diagram



3.3 ERD



3.4 LRS



1. Diagram Use Case



IV. TAMPILAN WEBSITE

1. Halaman Index



2. Halaman Daftar Member



3. Halaman Menu Produk



3. Halaman Kontak



4. Halaman Member



V. KESIMPULAN

Pada Perancangan Sistem Pemesanan Kertas Continuous Form ini dapat menjadi acuan untuk dapat diimplementasikan salah satunya dalam bentuk *website* dan solusi dalam meningkatkan kemudahan dalam melakukan pemesanan dan pengelolaan data pesanan pelanggan yang lebih baik.

VI. REFERENSI

- Atningsih, Suria, Hari Sugiarto, and I Pendahuluan. 2017. "Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis *Web*" 6 (4): 44–48.
- Hastanti, Bambang Eka Purnama dan Indah Uly Wardati, (2015). Sistem Penjualan Berbasis *Web (E-Commerce)* Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan, Jurnal Bianglala Informatika Vol 3 No 2: 1-9.
- Hidayatullah, Priyanto dan Jauhari Khairul Kawistara. (2014). Pemrograman Web. Jakarta : PT. Informatika.
- Hidayatun, N., Herlawati, & Frieyadi. (2013). Aplikasi Web Untuk Sistem Informasi Akademik Sma Negeri 33 Jakarta, *IX(2)*, 174–183.
- Lukitasari, Desy, and Ahmad fali Oklilas. (2013). "Analisis Perbandingan *Load Balancing Web Server Tunggal Dengan Web Server Cluster Menggunakan Linux Virtual Server.*" *Generic 5 (2)*: 31–34. <http://eprints.unsri.ac.id/336/1/6-.pdf>.
- Nofriyansyah, M. (2015). Aplikasi *Monitoring* Aktifitas Laboratorium Komputer, Jurnal Poli Teknik Negeri Sriwijaya : 9-29.
- Pradani, Ade Jamal, Arie Wahyu Triansyah dan Annisa Utami, (2013). Pengembangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan

Teknologi Google Web Toolkit (GWT).Jurnal
Al-Azhar Indonesia

Daerah Istimewa Yogyakarta Berbasis Web.
Evolusi Vol.III No.1 : 41-48

- Ramanda, (2017). Sistem Informasi
Manajemen Proyek Berbasis Web,
*Indonesian Journal on Networking and
Security* : 14-17.
- Rizaniar, Fani Novianti, Sardiarinto, (2015).
Perancangan Sistem Informasi Wisata Air di

- Simaremare, Y. P. W., Pribadi, A., &
Wibowo, R. P. (2013). Perancangan dan
Pembuatan Aplikasi Manajemen Publikasi
Ilmiah Berbasis Online pada Jurnal
SISFO. *Jurnal Teknik ITS*, 2(3), 470–475.
Retrieved from
<http://ejurnal.its.ac.id/index.php/teknik/article/view/5163/1552>