

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Pengumpulan Data

peneliti melakukan pengumpulan data yang dibutuhkan dalam proses perancangan dan pembangunan sistem dengan cara melakukan observasi dan wawancara kepada pihak pengelola, admin dan petugas Gajah Optik dengan tujuan menemukan kebutuhan yang diinginkan.

4.1.1. Observasi

Observasi pertama mengunjungi Gajah Optik di Desa Sidomukti Kecamatan Kraksaan pada tanggal 19 April 2021 dilakukan dengan mengamati bagian admin. Pada proses pencatatan yang dilakukan oleh admin diantaranya mencatat bukti pembayaran yang disetorkan oleh sales ke dalam buku laporan dengan menggunakan media bolpoin dan buku besar yang terdiri dari buku penjualan dan buku piutang. Observasi kedua pada tanggal 20 April 2021 pada bagian sales dengan mengamati proses transaksi penjualan. Diketahui, bahwa proses penjualan kaca mata masih menggunakan cara manual yang dimulai dari mencatat data pelanggan, nama dan harga barang yang dipilih dilanjutkan dengan tahap pembayaran kemudian dicatat dalam bentuk nota sebagai bukti pembayaran untuk pelanggan dan disetorkan kepada pihak administrasi untuk arsip

4.1.2. Wawancara

Pada tahap ini pengumpulan data dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan langsung kepada pihak yang bersangkutan. Wawancara dilakukan pada tanggal 29 April 2021 dengan narasumber pengelola optik dan bagian administrasi yang menghasilkan data sebagai berikut :

1. kendala yang sering dialami dalam proses penjualan pada Gajah optik yaitu transaksi penjualan dan pencatatan laporan saat ini yang masih menggunakan cara manual dan menyebabkan kurang tercapainya efisiensi waktu.

2. Kendala yang dialami oleh bagian admin pertama yaitu pada tahap pencatatan laporan yang menggunakan buku-buku yang terpisah-pisah. Kedua yaitu rawan terjadi kesalahan ketika mencatat data. Ketiga yaitu sering terjadinya kesalahan perhitungan data yang berkaitan dengan nominal.
3. Transaksi yang dilakukan oleh sales diantaranya transaksi penjualan kontan, transaksi penjualan kredit dan transaksi pembayaran angsuran.
4. Pada proses transaksi kontan dimulai dari mencatat data pelanggan dan data barang yang akan dibeli ke dalam nota kontan, kemudian dilakukan pembayaran. Nota tersebut diserahkan pada pelanggan sebagai bukti pembayaran dan diserahkan ka admin untuk direkap. Untuk transaksi kredit dimulai dari mencatat data pelanggan dan data barang yang akan dibeli ke dalam nota kredit, lalu menetapkan durasi lamanya pembayaran. Nota tersebut diserahkan pada pelanggan sebagai bukti pembelian barang dan diserahkan ka admin untuk direkap. Untuk proses pembayaran angsuran dimulai dari menulis nama pelanggan dan nominal yang akan dibayar ke dalam kwitansi. Kwitansi tersebut diserahkan pada pelanggan sebagai bukti pembayaran dan diserahkan ka admin untuk direkap.

4.2. Hasil Analisis dan Perancangan Sistem

Setelah mengumpulkan data penting mengenai penelitian ini, tahap selanjutnya adalah menganalisis suatu sistem. Menganalisis suatu sistem ini merupakan suatu proses untuk memahami sistem yang ada bertujuan sebagai dasar perancangan atau perbaikan sistem lama.

4.2.1. Analisis Sistem Lama.

Hasil analisis yang telah dilakukan adalah pada sistem penjualan kacamata di Gajah Optik terbagi menjadi dua sistem, yaitu sistem penjualan *cash* dan sistem penjualan kredit yang terdiri dari dua pencatatan laporan, yaitu pencatatan laporan penjualan dan pencatatan laporan piutang yang akan ditulis ke dalam buku laporan.

4.2.2. Analisis Sistem Baru

Setelah mengetahui kekurangan pada proses pencatatan pada Gajah Optik, maka perlu untuk dibuatkan sebuah sistem baru yang dapat mempermudah petugas dalam melakukan proses transaksi dan pencatatan. Dengan adanya aplikasi penjualan kacamata berbasis *web* ini, maka transaksi yang dilakukan oleh petugas secara otomatis direkap oleh sistem untuk terbentuknya laporan. Sehingga tidak perlu lagi menyalin dari buku satu ke buku lainnya pada proses pencatatan atau perekapan. Analisis sistem terdiri dari 2 bagian yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional

a. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan segala macam kebutuhan yang berkaitan langsung dengan aplikasi yang telah dibuat. Adapun kebutuhan yang ada dalam sistem ini sebagai berikut:

1. Sales dapat dengan mudah melakukan transaksi penjualan dan pembayaran.
2. Bagian administrasi dapat mengelola data-data dengan mudah

b. Kebutuhan Non Fungsional

1. Kebutuhan perangkat keras

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan sistem ini yaitu:

Tabel 4.1. Kebutuhan perangkat keras

No.	Komponen	Spesifikasi
1.	PC atau Laptop	Processor : Intel(R) Celeron(R) N3060 Harddisk : 250GB Ram : 4,00 GB

2. Kebutuhan Perangkat lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sistem ini yaitu:

Tabel 4.2. Kebutuhan perangkat lunak

No.	Komponen	Jenis dan Spesifikasi
1.	Web Browser	Google Chrome
2.	XAMPP	V3.2.2
3.	Visual Studio Code	1.50.1

4.2.3. Perancangan Sistem

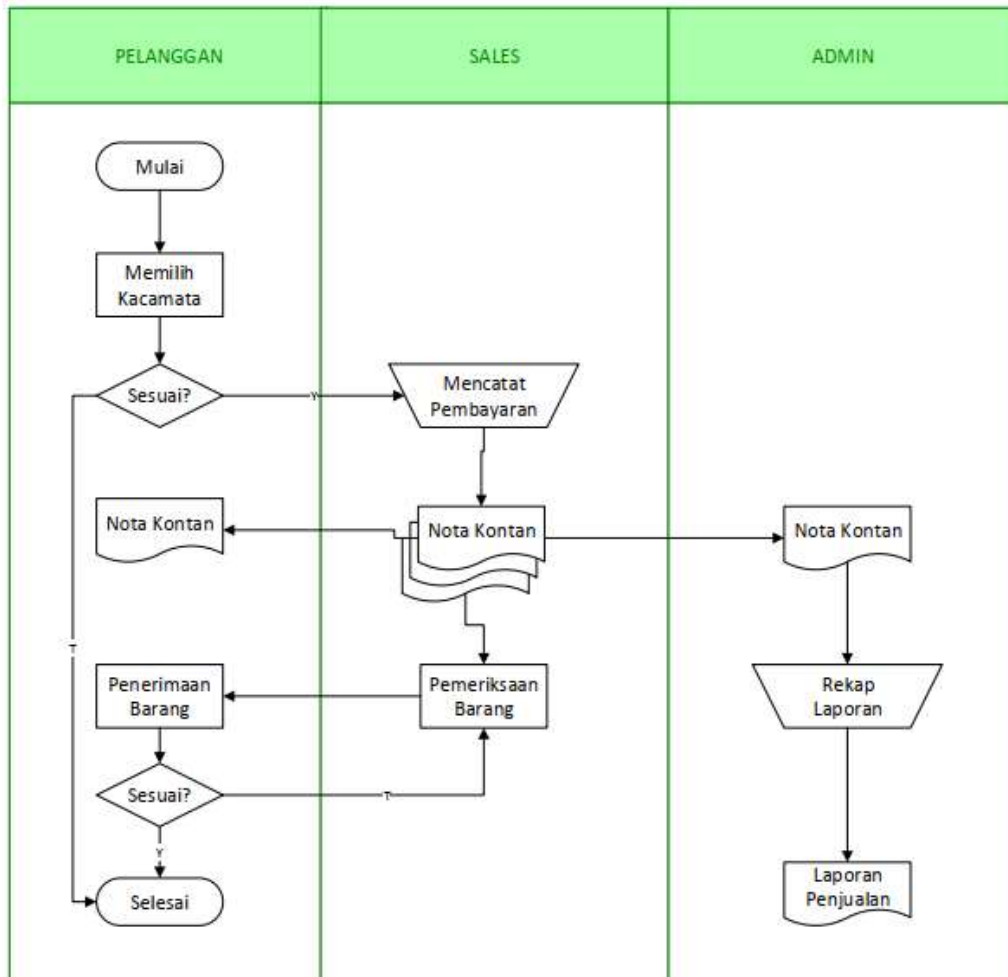
Dalam penelitian ini perancangan sistem yang digunakan terdiri dari beberapa bagian, yaitu bagan alir sistem (*Flowchart*), *Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity Relationship Diagram(ERD)*, serta dilengkapi dengan *desain database* dan desain program.

a. Bagian Alir Sistem (*System Flowchart*)

Bagian alir sistem atau *System Flowchart* merupakan bagian yang menunjukkan arus proses transaksi dan administrasi pada Gajah Optik berdasarkan sistem yang telah dibuat. Bagian ini menjelaskan urutan-urutan dari prosedur-prosedur di dalam sistem. Gambaran *System Flowchart* tentang penjualan pada Gajah Optik adalah sebagai berikut :

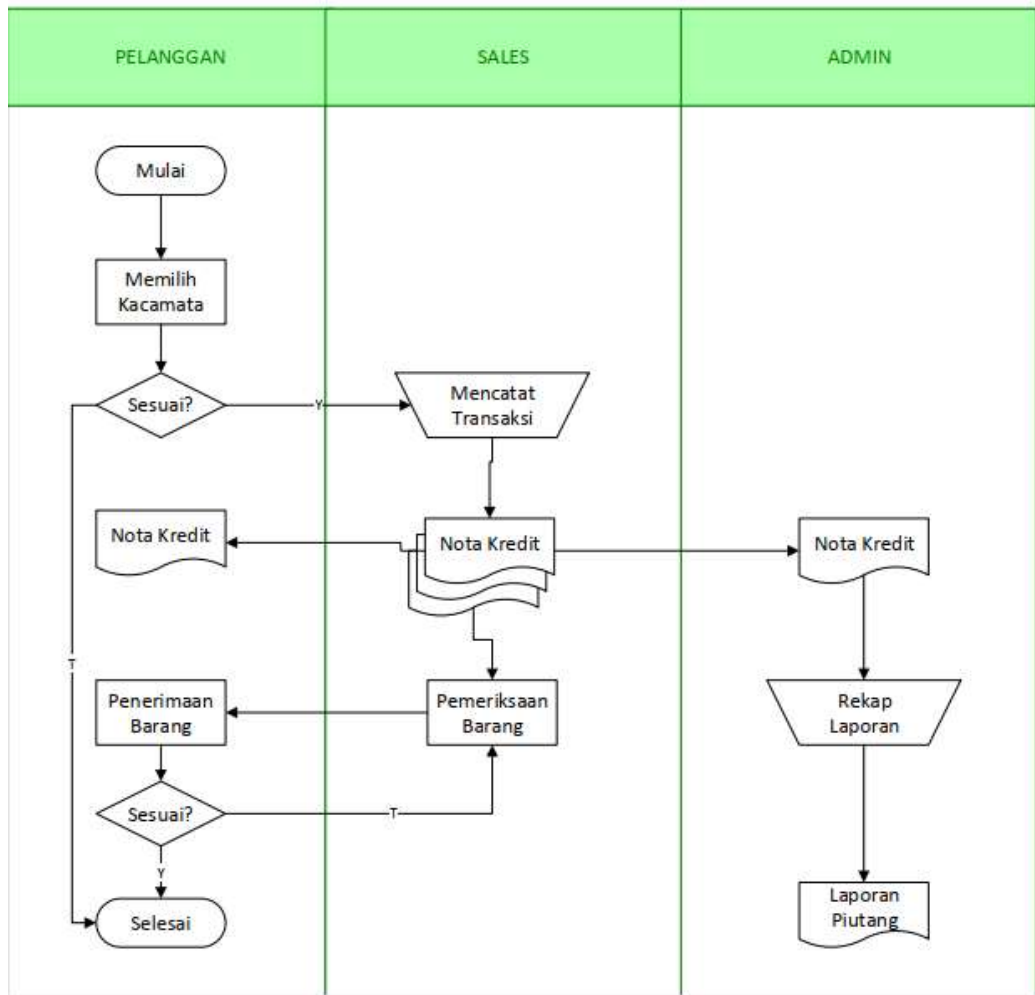
1. Flowchart sistem lama

a) *Flowchart* Transaksi penjualan *cash*



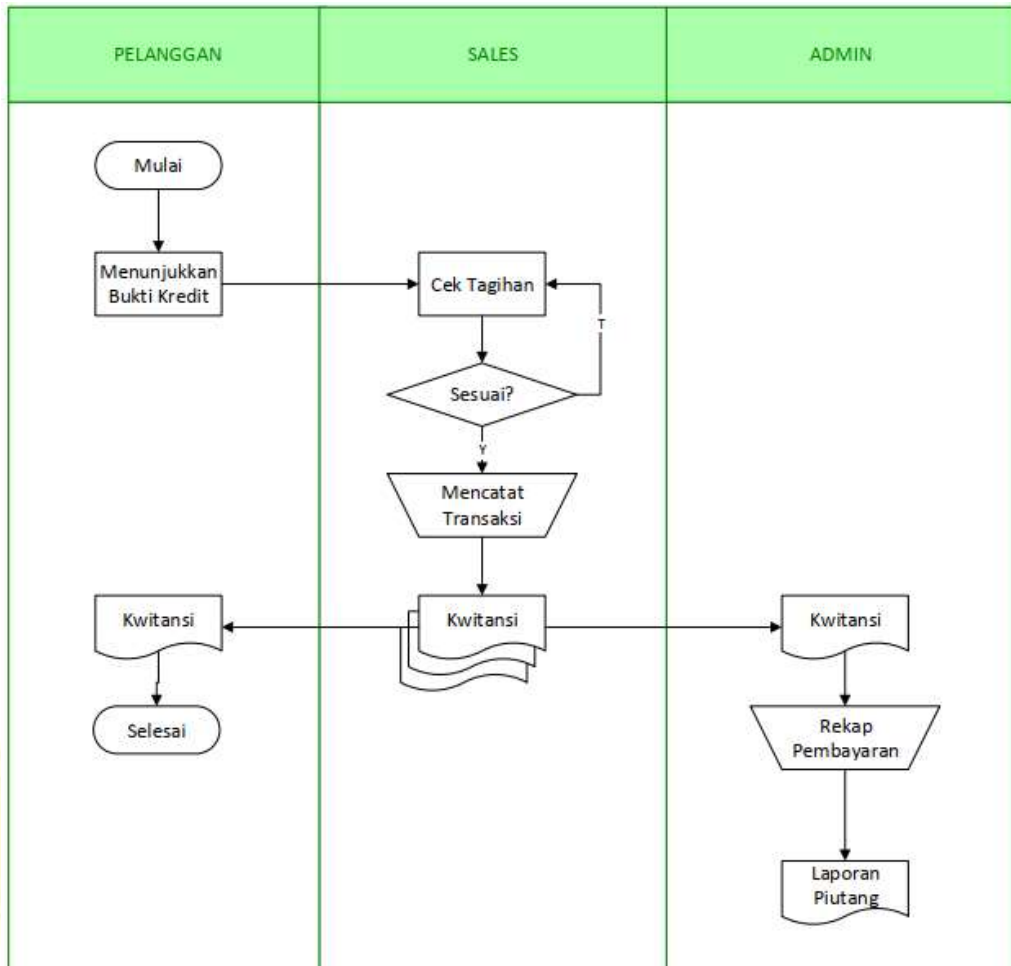
Gambar 4.1. *Flowchart* Sistem Lama Penjualan *Cash*

b) *Flowchart Transaksi penjualan kredit*



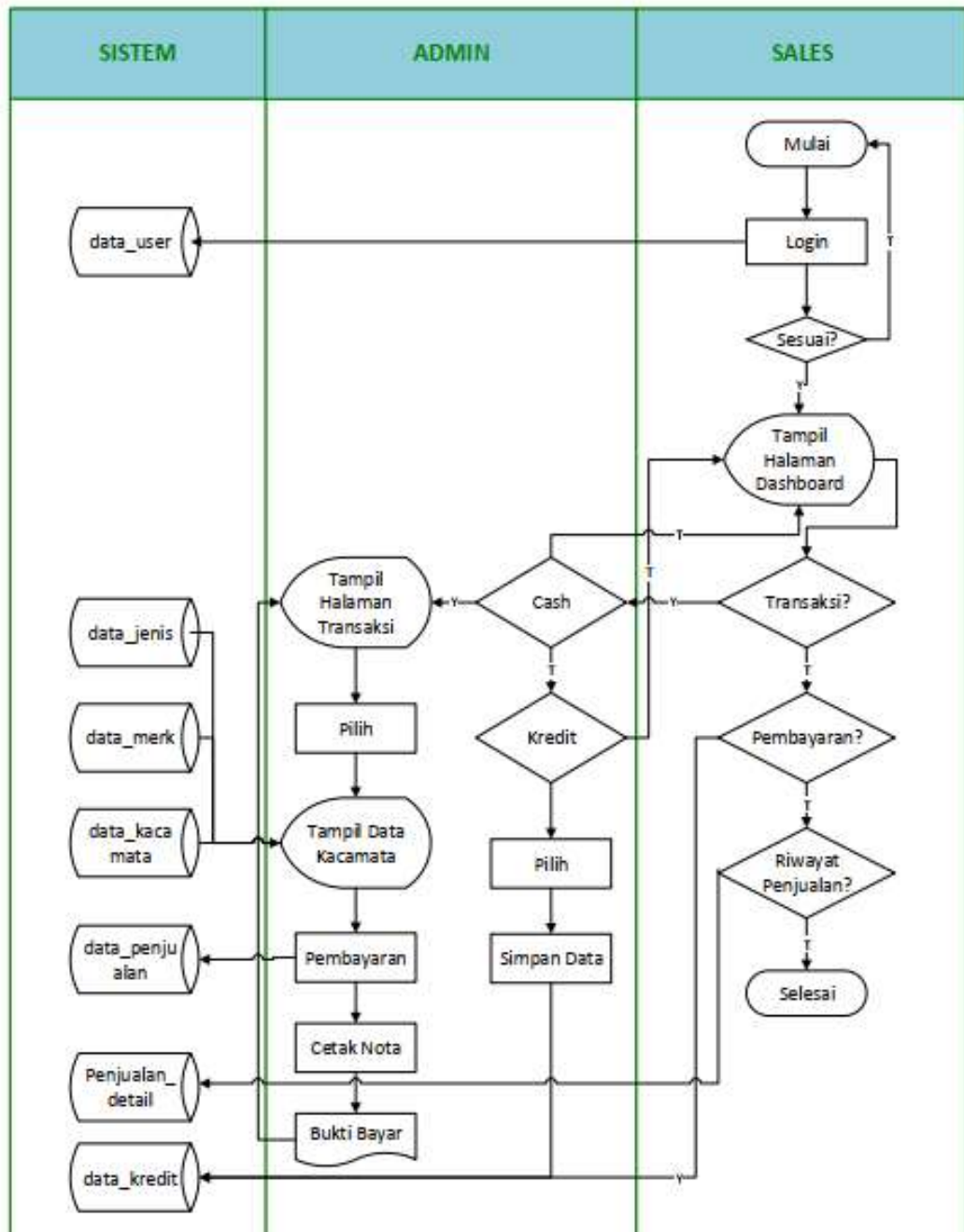
Gambar 4.2. *Flowchart Sistem Lama Penjualan Kredit*

c) Flowchart Pembayaran



Gambar 4.3. Flowchart Sistem Lama Pembayaran

2. Flowchart Sistem Baru



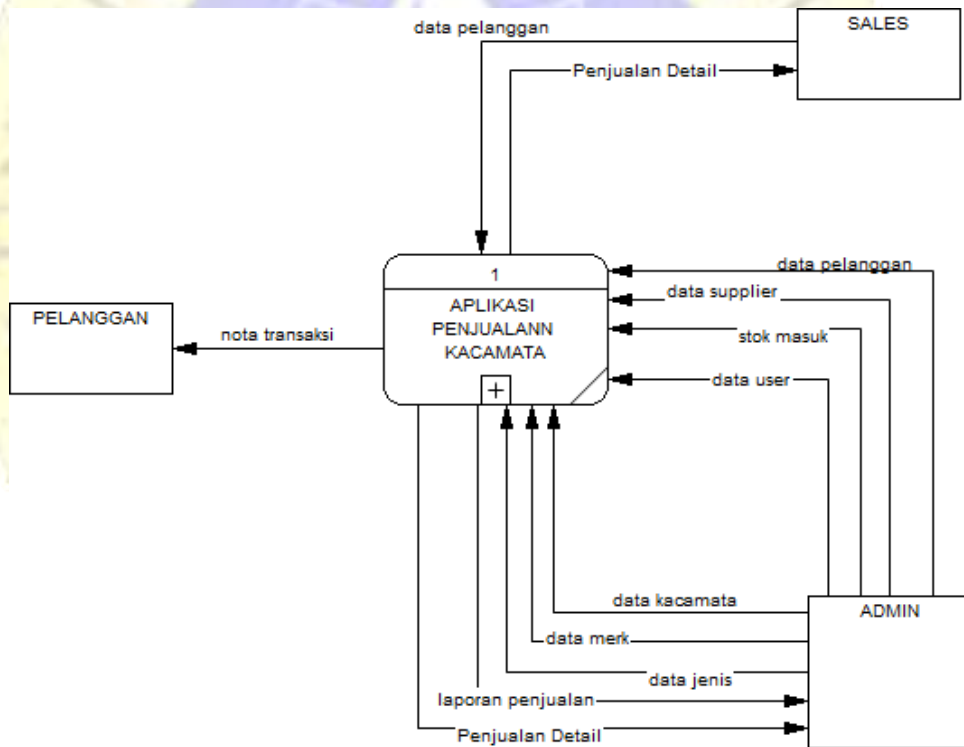
Gambar 4.4. Flowchart Sistem Baru

b. *Data Flow Diagram (DFD)*

Data Flow Diagram merupakan suatu gambaran aliran data dari sebuah sistem yang akan dirancang untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Dalam *Data Flow Diagram* menampilkan siapa saja yang terlibat dengan sistem tersebut mulai dari awal hingga akhir. Dalam pembuatan *Data Flow Diagram (DFD)* terdiri dari beberapa level diantaranya sebagai berikut:

1. Diagram Konteks

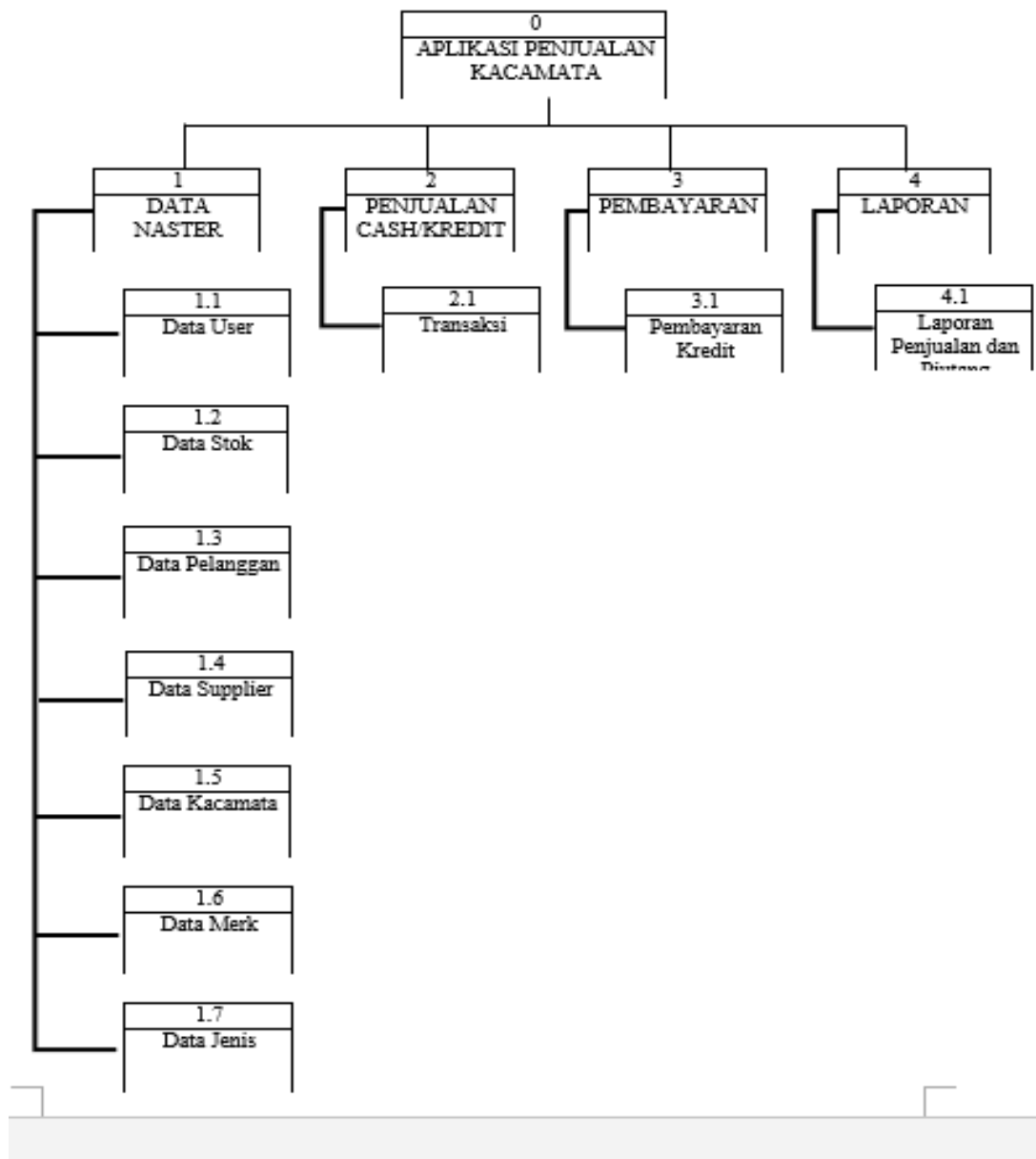
Diagram konteks merupakan diagram sederhana yang menghubungkan *entity* luar, masukan dan keluaran yang berhubungan dengan sistem beserta arus data yang mengalir. Suatu *context diagram* memiliki satu proses saja. *Context Diagram* untuk aplikasi penjualan kacamata pada Gajah Optik :



Gambar 4.5. Diagram Konteks

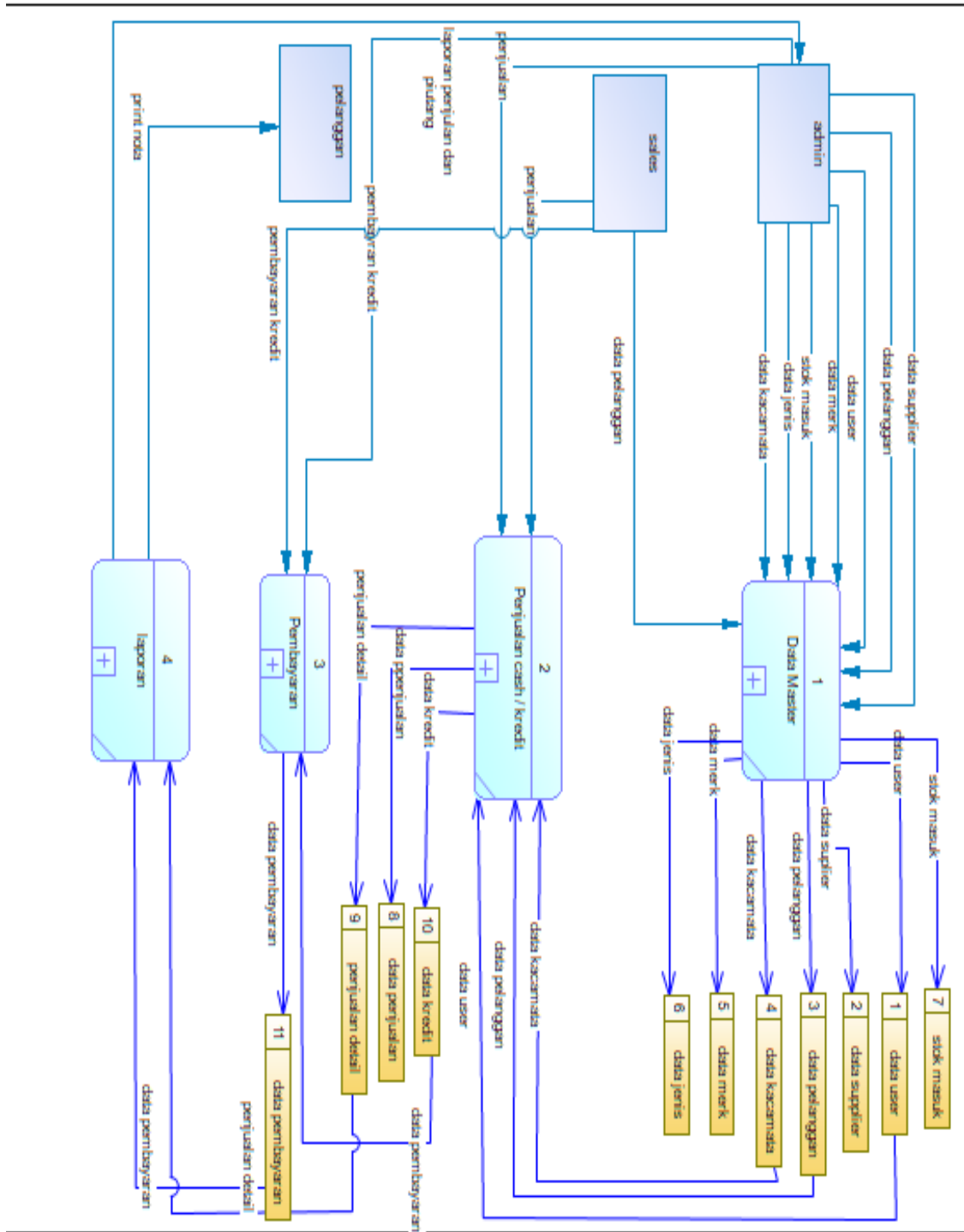
2. Bagan Berjenjang

Setelah tahapan pembuatan diagram konteks akan dilanjutkan dengan menggambarkan bagan berjenjang yang digunakan untuk mempermudah pembuatan ataupun menganalisa DFD level-level yang lebih bawah. Berikut adalah bagan berjenjang aplikasi penjualan kacamata pada Gajah Optik :



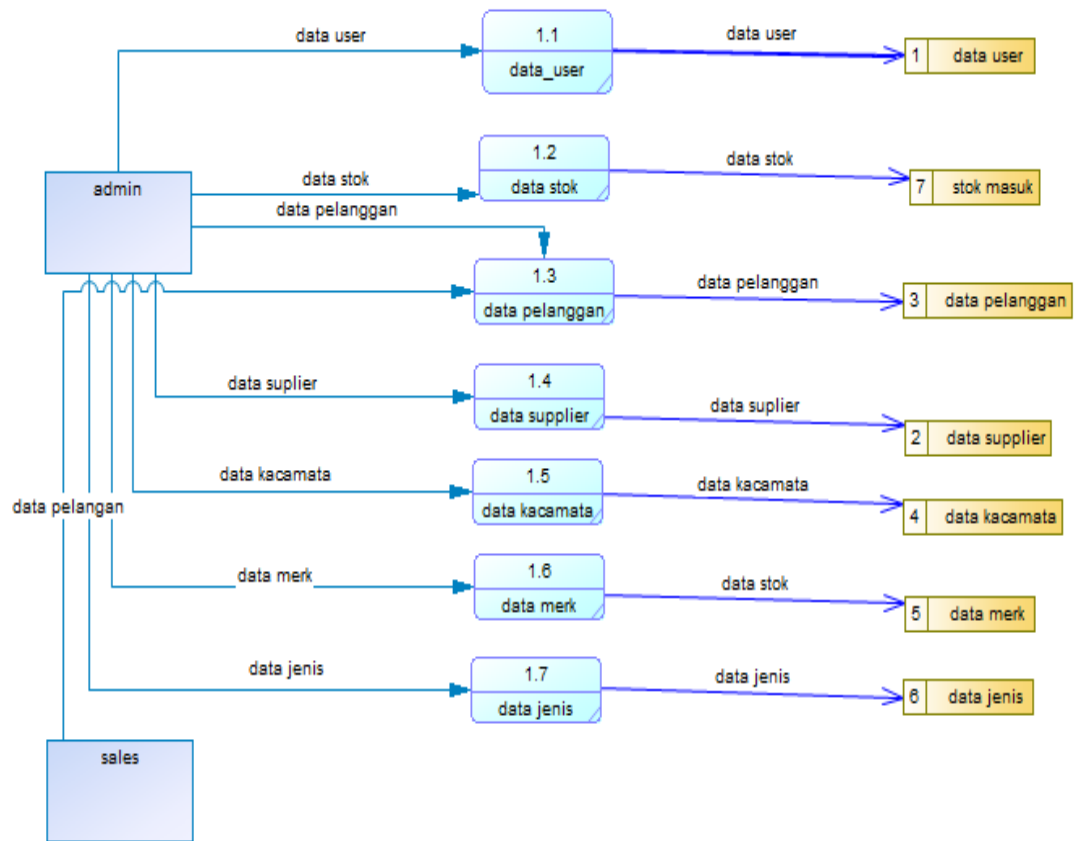
Gambar 4.6. Bagan Berjenjang

3. Data Flow Diagram (DFD) Level 1



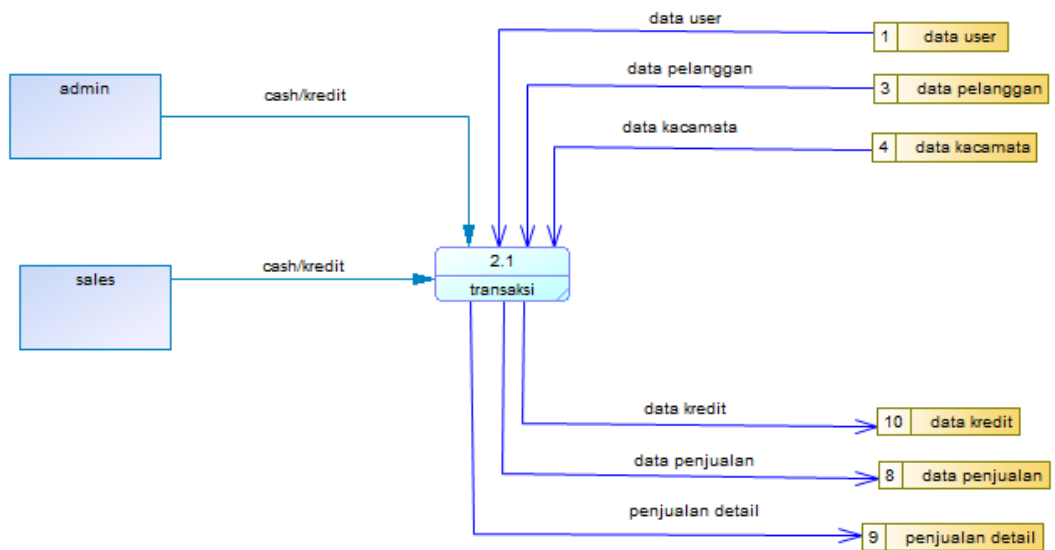
Gambar 4.7. DFD Level 1

4. Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Proses data master 1.1



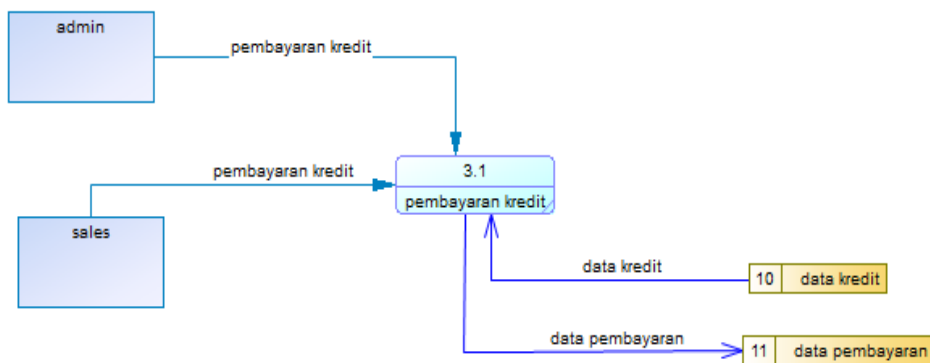
Gambar 4.8. DFD Level 2 Proses Data Master

5. *Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Transaksi 2.1*



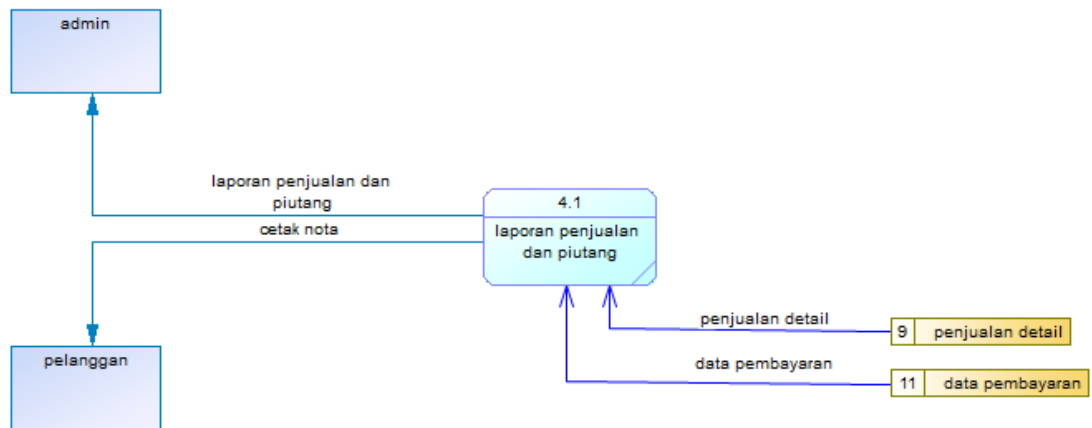
Gambar 4.9. DFD Level 2 Transaksi

6. *Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Pembayaran 3.1*



Gambar 4.10. DFD Level 2 Pembayaran

7. Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Laporan 4.1

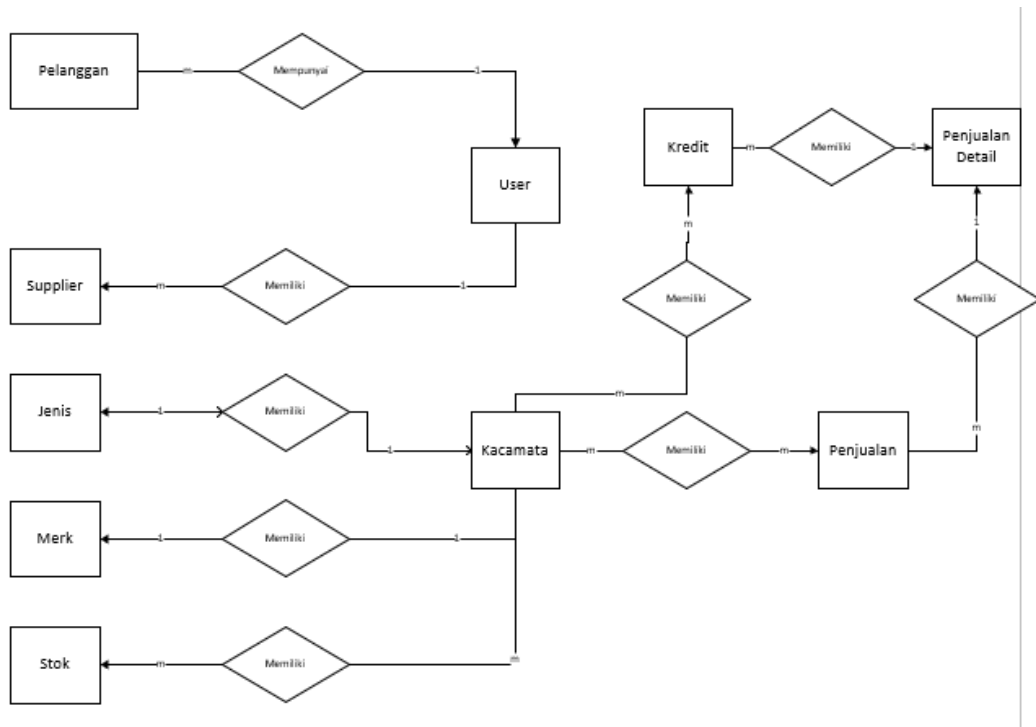


Gambar 4.11. DFD Level 2 Laporan

8. Entity Relationship Diagram (ERD)

Setelah diperoleh gambaran mengenai *data flow diagram* yang akan diterapkan pada sistem yang akan dibangun, maka langkah selanjutnya adalah menentukan pola hubungan antar entitas yang membentuk aplikasi penjualan dengan menggunakan *web* dalam bentuk *ER Diagram*. Untuk itu diperlukan penggambaran yang sistematis untuk memudahkan implementasi dalam bentuk tabel data.

Dengan membuat *ER Diagram* akan dapat memahami hubungan *many to many*, *one to many*, *one to one*, sehingga ada pemahaman terhadap entitas secara jelas dan mudah. Diagram disini akan dilengkapi kamus data, sehingga atribut-atribut yang terlibat dapat diketahui secara langsung. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas hubungan antar entitas pada aplikasi penjualan kacamata pada Gajah Optik berbasis web, berikut ini digambarkan dalam bentuk *ER Diagram*.



Gambar 4.12. Entity Relationship Diagram (ERD)

Kamus Data :

- a) User
user_id, username, password, nama, alamat, level
- b) Pelanggan
pelanggan_id, nama_pelanggan, no_hp, alamat, keterangan
- c) Supplier
supplier_id, nama_supplier, no_hp, alamat, keterangan
- d) Data kacamata
kacamata_id, kd_kacamata, nama_kacamata, merk_id, jenis_id, harga_jual, harga_beli, stok, foto
- e) Jenis
jenis_id, nama_jenis, keterangan
- f) Merk
merk_id, nama_merk, keterangan
- g) Stok
stok_id, kacamata_id, type, detail, supplier_id, total, tgl, user_id, tgl_input

- h) Data kredit
kredit_id, kacamata_id, user_id, durasi, tgl, invoice, angsuran, pelanggan_id, harga, qty
- i) Data penjualan
penjualan_id, invoice, pelanggan_id, user_id, total_price, discount, final_price, cash, remaining, tgl
- j) Penjualan detail
detail_id, penjualan_id, kacamata_id, harga, qty, discount_item, total

9. Desain *Database*

Desain database ini menjelaskan tentang tabel yang nantinya akan digunakan dalam sistem.

a) *User*

Tabel 4.3. *User*

Nama Field	Tipe	Length	Key
user_id	Integer	11	Primary
Username	Varchar	40	-
Password	Varchar	40	-
Nama	Varchar	100	-
Alamat	Varchar	100	-
Level	Integer	1	-

b) Pelanggan

Tabel 4.4. Pelanggan

Nama Field	Tipe	Length	Key
pelanggan_id	Integer	11	Primary
nama_pelanggan	Varchar	100	-
no_hp	Varchar	20	-
Alamat	Text	-	-
Keterangan	Text	-	-

c) *Supplier*

Tabel 4.5. Supplier

Nama Field	Tipe	Length	Key
supplier_id	Integer	11	Primary
nama_supplier	Varchar	100	-
no_hp	Varchar	20	-
Alamat	Text	-	-
keterangan	Text	-	-

d) Data *Kacamata*

Tabel 4.6. Data Kacamata

Nama Field	Tipe	Length	Key
kacamata_id	Integer	11	Primary
kd_kacamata	Varchar	100	-
nama_kacamata	Varchar	100	-

merk_id	Integer	11	-
jenis_id	Integer	11	-
harga_jual	Integer	11	-
harga_beli	Integer	11	-
Stok	Integer	11	-
Foto	Varchar	100	-

e) Jenis

Tabel 4.7. Jenis

Nama Field	Tipe	Length	Key
jenis_id	Integer	11	Primary
nama_jenis	Varchar	100	-
keterangan	Text	-	-

f) Merk

Tabel 4.8. Merk

Nama Field	Tipe	Length	Key
merk_id	Integer	11	Primary
nama_merk	Varchar	100	-
keterangan	Text	-	-

g) Stok

Tabel 4.9. Stok

Nama Field	Tipe	Length	Key
stok_id	Integer	11	Primary
kacamata_id	Integer	11	-
type	Enum	-	-
detail	Varchar	100	-
supplier_id	Integer	11	-
total	Integer	10	-
tgl	Date	-	-
user_id	Integer	11	-
tgl_input	Datetime	-	-

h) Data kredit

Tabel 4.10. Data kredit

Nama Field	Tipe	Length	Key
kredit_id	Integer	11	Primary
kacamata_id	Integer	11	-
user_id	Integer	11	-
durasi	Integer	11	-
tgl	Date	-	-
invoice	Varchar	100	-
angsuran	Integer	11	-

pelanggan_id	Integer	11	-
harga	Integer	11	-
qty	Integer	11	-

i) Data penjualan

Tabel 4.11. Data penjualan

Nama Field	Tipe	Length	Key
penjualan_id	Integer	11	Primary
invoice	Varchar	50	-
pelanggan_id	Integer	11	-
user_id	Integer	11	-
total_price	Integer	11	-
discount	Integer	11	-
final_price	Integer	11	-
cash	Integer	11	-
remaining	Integer	11	-
tgl	Date	-	-

j) Penjualan detail

Tabel 4.12. Penjualan detail

Nama Field	Tipe	Length	Key
detail_id	Integer	11	Primary
penjualan_id	Integer	11	-

kacamata_id	Integer	11	-
Harga	Integer	11	-
Qty	Integer	11	-
discount_item	Integer	11	-
Total	Integer	11	-

k) Data *pembayaran*

Tabel 4.13. Data pembayaran

Nama Field	Tipe	Length	Key
pembayaran_id	Integer	11	Primary
kredit_id	Integer	11	-
Angsuran	Integer	11	-
Invoice	Varchar	100	-
Pembayaran	Integer	11	-
s_pembayaran	Integer	11	-
Tgl	Date	-	-
user_id	Integer	11	-
pelanggan_id	Integer	11	-

10. Desain *Input-Output*

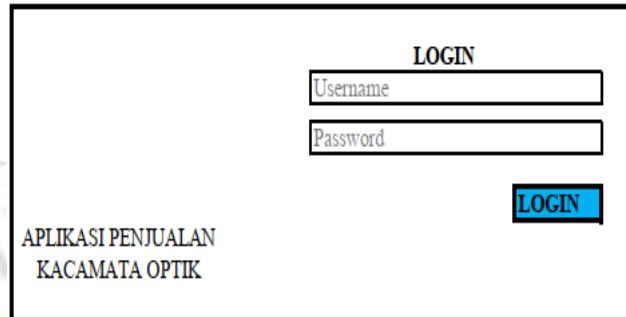
a) Desain Input

Ketika awal pembentukan aplikasi terdapat tahap desain *input* yang berfungsi untuk memberikan gambaran awal aplikasi yang

akan dibuat. Berikut adalah desain *input* aplikasi penjualan kacamata pada Gajah Optik berbasis web:

1. *Form login*

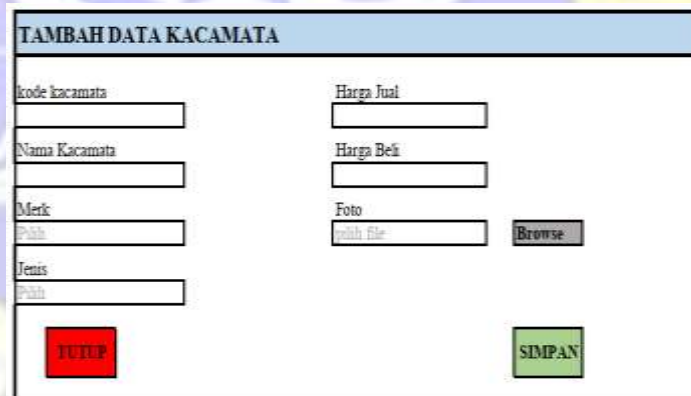
Form login digunakan pertama kali ketika akan masuk ke aplikasi untuk mengarahkan aplikasi ke halaman utama.



Gambar 4.13 Desain *Form Login*

2. *Input Data Kacamata*

Tampilan ini berguna untuk memasukkan data kacamata lengkap dengan jenis dan merknya.



Gambar 4.14 Desain *Input Kacamata*

2. *Input data Supplier*

Tampilan ini berfungsi untuk memasukkan data dari *supplier*.

TAMBAH DATA SUPPLIER	
Nama Supplier	<input type="text"/>
No. Telepon	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>
Keterangan	<input type="text"/>
<input type="button" value="TUTUP"/>	<input type="button" value="SIMPAN"/>

Gambar 4.15 Desain *Input Supplier*

3. *Input Data Pelanggan*

Tampilan ini berfungsi untuk memasukkan data pelanggan yang akan membeli kacamata.

TAMBAH DATA PELANGGAN	
Nama Pelanggan	<input type="text"/>
No. Telepon	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>
Keterangan	<input type="text"/>
<input type="button" value="TUTUP"/>	<input type="button" value="SIMPAN"/>

Gambar 4.16 Desain *Input Pelanggan*

4. *Input Data Stok*

Tampilan ini berfungsi untuk menambahkan stok masuk kacamata.

DATA STOK MASUK		Simpan Data
Tanggal	<input type="text"/>	
Kode Kacamata	<input type="text"/>	
Nama Kacamata	<input type="text"/>	
Merik	<input type="text"/>	Harga
Pilih	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Detail	<input type="text"/>	Stok Awal
Pilih	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Supplier	<input type="text"/>	Jumlah Stok
	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Gambar 4.17 Desain *Input* Stok

b) Desain Output

Selain desain *input*, juga dibuat desain output sebagai gambaran awal aplikasi. Berikut adalah desain *output* aplikasi penjualan kacamata pada Gajah Optik berbasis web:

1. *Output* Data Kacamata

Output data kacamata diperoleh dari *input* data kacamata untuk menampilkan semua data kacamata.

DATA KACAMATA								Tambah Data
							Cari	<input type="text"/>
No.	Gambar	Kode	Nama Kacamata	Harga Jual	Harga Beli	Stok	Aksi	

Gambar 4.18 Desain *Output* Data Kacamata

2. Output Data Supplier

Menampilkan semua data *supplier* yang telah di *input*.

No.	Suplier	Kode	Telp	Alamat	Keterangan	Aksi

Gambar 4.19 Desain Output Supplier

3. Output Data Pelanggan

Menampilkan semua data pelanggan yang telah di *input*.

No.	Nama Pelanggan	Telp	Alamat	Keterangan	Aksi

Gambar 4.20 Desain Output Pelanggan

4. Output Data Penjualan

Laporan penjualan berfungsi untuk menampilkan semua data penjualan. Pada tampilan ini juga dapat menampilkan sesuai *filter* yang dipilih dan mencetak laporan dalam bentuk pdf.

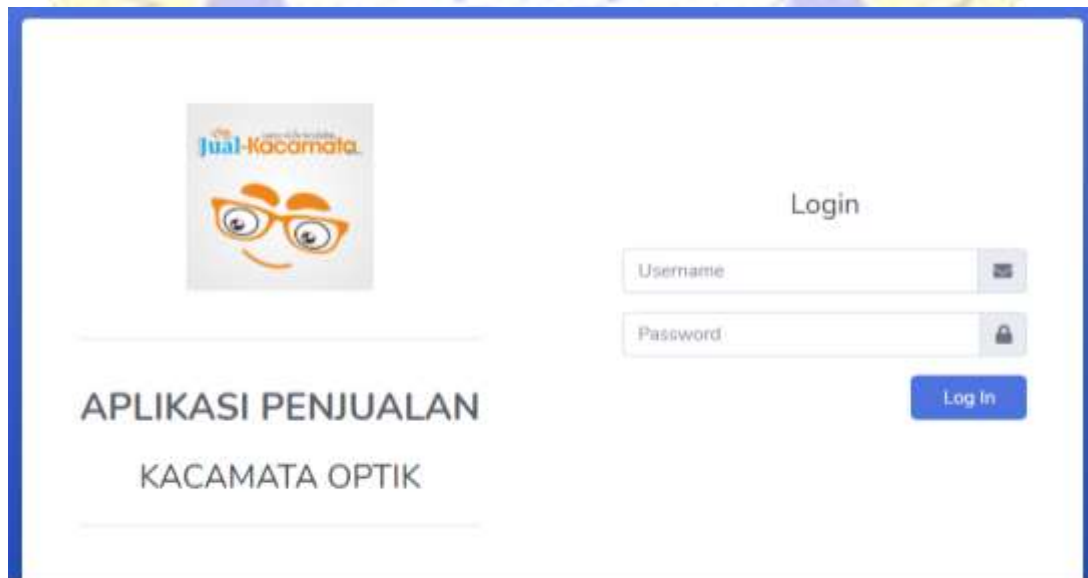
Filter Berdasarkan				
Pilih				
Tampilkan	Reset Filter	Cetak PDF		
SEMUA DATA TRANSAKSI				
No	Tanggal	Invoice	Kasir	Total Harga

Gambar 4.21 Desain Output Penjualan

4.3. Implementasi

4.3.1. Tampilan login

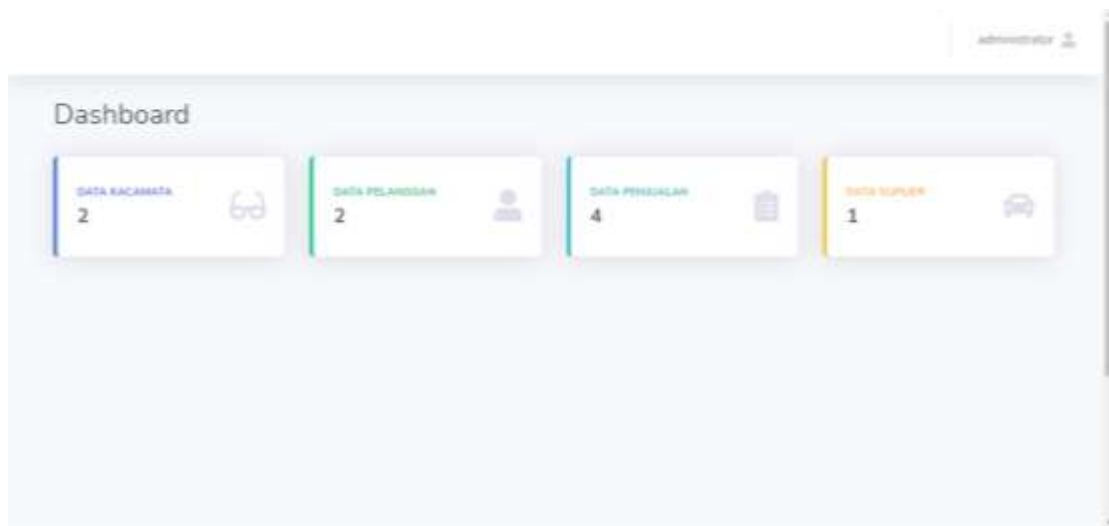
Setiap pengguna yang akan menggunakan aplikasi ini, terlebih dahulu melakukan login dengan cara memasukkan *username* dan *password*.



Gambar 4.22. Tampilan Login

4.3.2. Halaman Utama (Dashboard).

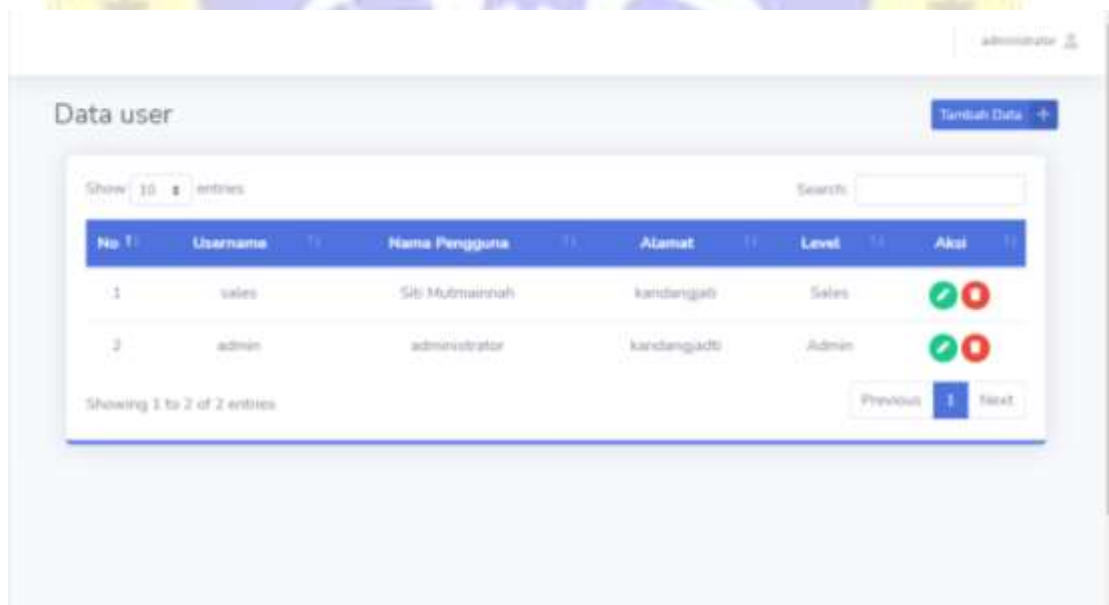
Setelah melakukan login serta mengisi *username* dan *password* dengan benar, maka aplikasi akan menampilkan halaman utama dari aplikasi ini.



Gambar 4.23 Halaman Utama (*Dashboard*)

4.3.3. *User*

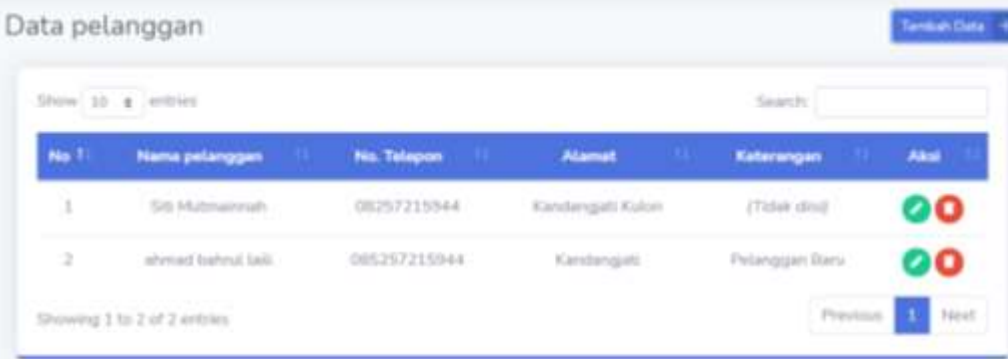
Gambar di bawah menggambarkan tampilan form *user*. Pada tampilan form *user* ini terdapat tombol tambah yang berfungsi untuk menambah data *user* yang tersimpan pada *database* data_ *user*. Kemudian terdapat pula tombol hapus yang berfungsi untuk menghapus data *user* yang telah tersimpan di *database* dan tombol edit untuk mengedit data pengguna..







Gambar 4.24. Data *User*

4.3.4. Data Pelanggan.

Gambar di bawah menggambarkan tampilan *form* data pelanggan. Pada tampilan form data pelanggan ini terdapat tombol tambah yang berfungsi untuk menambah data pelanggan yang tersimpan pada *database* data_pelanggan, kedua tombol edit yang berfungsi untuk melakukan perubahan pada data yang ingin diedit yang kemudian akan tersimpan pada *database* data_pelanggan. Terakhir yaitu tombol hapus yang berfungsi untuk menghapus data pelanggan yang telah tersimpan di *database*.



The screenshot shows a web interface titled "Data pelanggan". It features a table with the following columns: "No.", "Nama pelanggan", "No. Telepon", "Alamat", "Keterangan", and "Aksi". The table contains two entries. The first entry has a green checkmark and a red delete icon in the "Aksi" column. The second entry also has a green checkmark and a red delete icon. Above the table, there is a search bar and a "Tambah Data" button. Below the table, there are pagination controls for "Previous", "1", and "Next".

No.	Nama pelanggan	No. Telepon	Alamat	Keterangan	Aksi
1	Si Mubinnah	08257215944	Kandangati Kulon	(Tidak dini)	 
2	ahmad bahut lali	08257215944	Kandangati	Pelanggan Baru	 

Gambar 4.25. Data Pelanggan

4.3.5. Data Supplier.

Gambar di bawah menggambarkan tampilan *form* data *supplier*. Tampilan ini akan muncul jika tombol data *supplier* di klik. Pada tampilan form data *supplier* ini terdapat tombol tambah yang berfungsi untuk menambah data *supplier* yang tersimpan pada *database* data_supplier, kedua yaitu tombol edit yang berfungsi untuk melakukan perubahan pada data yang ingin diedit dimana data tersebut akan tersimpan pada database data_supplier. Dan terakhir yaitu tombol hapus yang berfungsi untuk menghapus data *supplier* barang yang telah tersimpan pada *database*.

administrator

Data supplier Tambah Data +

Show 10 entries Search:

No.	Nama supplier	No. Telepon	Alamat	Keterangan	Aksi
1	Glass ID	085257215944	surabaya	penyedia frame	✔ ✖

Showing 1 to 1 of 1 entries Previous 1 Next

Gambar 4.26. Data Supplier

4.3.6. Data Barang

Gambar di bawah menggambarkan tampilan form data barang. Tampilan ini akan muncul jika tombol data master di klik kemudian pilih data barang. Pada tampilan *form* data barang ini terdapat tombol tambah yang berfungsi untuk menambah data barang yang tersimpan pada database.

administrator

Data kacamata Tambah Data +

Show 10 entries Search:

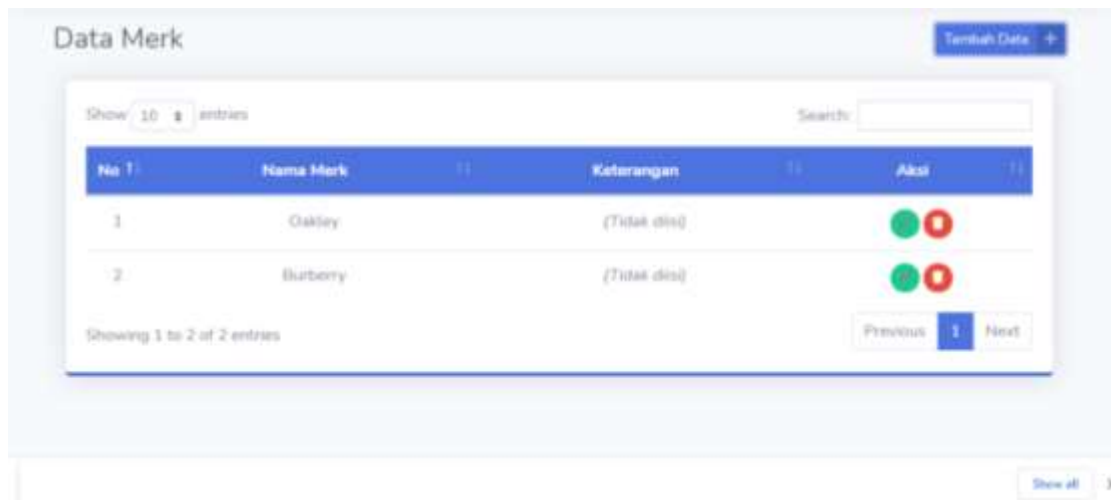
No.	Gambar	Kode	Nama Kacamata	Harga Jual	Harga Beli	Stok	Aksi
1		BRG25060017	iv blue	Rp. 400.000	Rp. 200.000	9	✔ ✖ ↻
2		BRG25060016	Gucci TR-70	Rp. 500.000	Rp. 100.000	8	✔ ✖ ↻
3		BRG25060015	Sv Photo Gray	Rp. 400.000	Rp. 100.000	7	✔ ✖ ↻
4		BRG25060001	Barberry	Rp. 450.000	Rp. 100.000	10	✔ ✖ ↻

Showing 1 to 4 of 4 entries Previous 1 Next





Gambar 4.27. Data Kacamata

4.3.7. Data Merk Barang

Gambar di bawah menggambarkan tampilan *form* data merk barang. Tampilan ini akan muncul jika tombol data *master* di klik kemudian pilih data merk barang. Pada tampilan *form* data merk barang ini terdapat tombol tambah yang berfungsi untuk menambah data merk barang yang tersimpan pada *database* data_merk. Terakhir yaitu tombol hapus yang berfungsi untuk menghapus data merk barang yang tersimpan pada *database*.



The screenshot shows a web application interface for managing brand data. The title is "Data Merk". There is a "Tambah Data" button in the top right corner. Below the title, there is a search bar and a "Show 10 entries" dropdown. The main content is a table with the following columns: "No.", "Nama Merk", "Keterangan", and "Aksi". The table contains two rows of data:

No.	Nama Merk	Keterangan	Aksi
1	Oakley	(Tidak diisi)	 
2	Burberry	(Tidak diisi)	 

At the bottom of the table, it says "Showing 1 to 2 of 2 entries". There are "Previous" and "Next" buttons for pagination. A "Show all" button is visible in the bottom right corner of the interface.

Gambar 4.28. Data Merk

4.3.8. Data Jenis Barang

Gambar di bawah menggambarkan tampilan form data jenis barang. Tampilan ini akan muncul jika tombol data *master* di klik kemudian pilih data jenis barang. Pada tampilan form data jenis barang ini terdapat tombol tambah yang berfungsi untuk menambah data jenis barang yang tersimpan pada *database* data_jenis. Terakhir yaitu tombol hapus yang berfungsi untuk menghapus data jenis barang yang tersimpan pada *database*.

Data jenis Tambah Data +

Show 10 entries Search:

No	Nama jenis	Keterangan	Aksi
1	Pertengkapan Kacamata	[Tidak diisi]	● ○
2	Cleaker	[Tidak diisi]	● ○
3	Lenisa	[Tidak diisi]	● ○
4	Frame	[Tidak diisi]	● ○


Showing 1 to 4 of 4 entries Previous 1 Next

[Show all](#)

Gambar 4.29. Data Jenis Barang


4.3.9. Data Stok Barang

Gambar di bawah menggambarkan tampilan *form* data stok barang. Tampilan ini akan muncul jika tombol stok di klik kemudian pilih stok masuk. Pada tampilan *form* data stok barang ini terdapat tombol tambah yang berfungsi untuk menambah stok barang yang tersimpan pada *database* stok_masuk. Kedua yaitu tombol edit yang fungsinya untuk melakukan perubahan pada data yang ingin diedit kemudian tersimpan pada *database* stok_masuk. Terakhir yaitu tombol hapus yang berfungsi untuk menghapus data jenis barang yang tersimpan pada *database*.

administrator 

Data Stok Masuk Tambah Data

Show 10 entries Search:

No	Nama Kacamata	Type	Keterangan	Supplier	Jumlah Stok	Tanggal Masuk	Action
1	Burberry	masuk	Stock	Glass ID	12	2021-07-10	

Showing 1 to 1 of 1 entries Previous 1 Next

Gambar 4.30. Data Stok Masuk

4.3.10. Transaksi Penjualan *Cash*

Gambar di bawah menggambarkan menu form transaksi penjualan. Tampilan ini akan muncul jika tombol transaksi di klik lalu pilih menu cash. Pada tampilan form penjualan ini terdapat tombol pencarian yang berfungsi untuk mencari barang yang akan dibeli kemudian akan tersimpan sementara pada tabel penjualan pada *form*. Pada tabel penjualan terdapat tombol hapus yang dapat melakukan penghapusan barang yang telah masuk pada tabel penjualan. Setelah proses pemilihan barang selesai kemudian menginputkan total pembelian pada form bayar, setelah itu tekan tombol *process payment* yang berfungsi untuk menyimpan transaksi dan akan langsung melakukan *print* nota dan kemudian tersimpan pada *database* data_penjualan.

Tanggal: 07/10/2021

Invoice: INV25060030

Pelanggan: Umum

Kode Kecamatan: cari kode kecamatan

Qty: 1

Add

#	Kode Kecamatan	Nama Barang	Harga	Qty	Discount	Total	Aksi
tidak ada barang							

Sub Total: 0

Discount: 0

Grand Total: 0

Bayar: 0

Kembalian: 0

Cancel

Process Payment



Gambar 4.31. Transaksi Penjualan *Cash*

4.3.11. Transaksi Penjualan Kredit

Gambar di bawah menggambarkan tampilan form data penjualan kredit. Tampilan ini akan muncul jika tombol transaksi di klik kemudian pilih kredit. Pada tampilan form transaksi kredit ini terdapat tombol tambah yang berfungsi untuk menambah transaksi penjualan kredit yang kemudian akan tersimpan pada *database* data_kredit. Kedua yaitu tombol edit yang fungsinya untuk melakukan perubahan pada data yang ingin diedit kemudian tersimpan pada *database* data_kredit. Terakhir yaitu tombol hapus yang berfungsi untuk menghapus data jenis barang yang tersimpan pada *database*.

Data kredit Tambah Data +

Show 10 entries Search:

No	Tanggal	Nama Kacamata	Total Pembayaran	Durasi / Bulan	Angsuran	Pelanggan	Aksi
1	2021-07-10	Burberry	450.000	4	112.500	Siti Mutmainnah	 

Showing 1 to 1 of 1 entries Previous **1** Next

Gambar 4.32. Data Kredit






4.3.12. Riwayat Transaksi.

Pada gambar di bawah menggambarkan tampilan riwayat transaksi. Tampilan ini akan muncul jika tombol riwayat transaksi di klik.

administrator

Riwayat Transaksi

Show 10 entries Search:

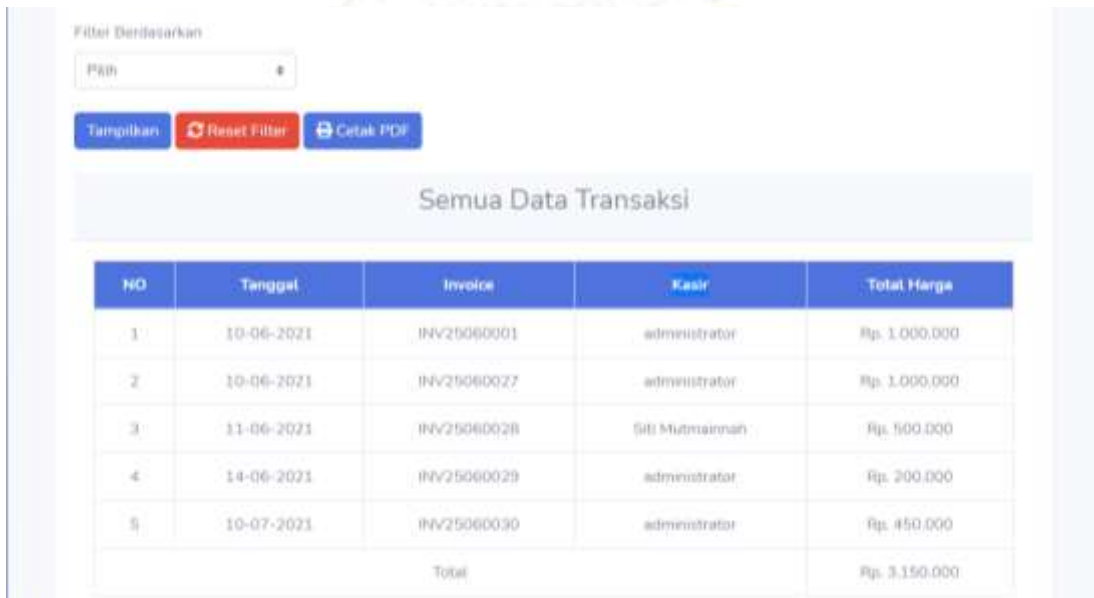
NO	Tanggal	Sales	Invoice	Nama Pelanggan	Jumlah	Total	Print
1	10-07-2021	administrator	INV25060030	UMUM	Rp. 450.000	Rp. 450.000	
2	14-06-2021	administrator	INV25060029	ahmad bahrul lali	Rp. 200.000	Rp. 200.000	
3	11-06-2021	Siti Mutmainnah	INV25060028	UMUM	Rp. 500.000	Rp. 500.000	
4	10-06-2021	administrator	INV25060027	ahmad bahrul lali	Rp. 1.000.000	Rp. 1.000.000	
5	10-06-2021	administrator	INV25060001	UMUM	Rp. 1.000.000	Rp. 1.000.000	

Showing 1 to 5 of 5 entries Previous **1** Next

Gambar 4.33. Riwayat Transaksi

4.3.13. Laporan

Pada gambar di bawah menggambarkan tampilan *form* laporan. Tampilan ini muncul jika tombol laporan di klik. Pada tampilan *form* laporan ini terdapat *filter* yang mana dapat dipilih sesuai tanggal, bulan dan tahun yang diinginkan. Setelah selesai memilih *filter* yang diinginkan, maka selanjutnya menekan tombol tampilkan yang berfungsi untuk menampilkan semua laporan berdasarkan pilihan. Untuk melakukan cetak data tinggal mengklik cetak dan akan tersimpan pada komputer dengan format pdf.



Filtrir Berdasarkan

Pilih

Tampilkan Reset Filter Cetak PDF

Semua Data Transaksi

NO	Tanggal	Invoice	Kasir	Total Harga
1	10-06-2021	INV25060001	administrator	Rp. 1.000.000
2	10-06-2021	INV25060027	administrator	Rp. 1.000.000
3	11-06-2021	INV25060028	Siti Mutmainnah	Rp. 500.000
4	14-06-2021	INV25060029	administrator	Rp. 200.000
5	10-07-2021	INV25060030	administrator	Rp. 450.000
Total				Rp. 3.150.000

Gambar 4.34. Laporan

4.3.14. Input Data User

Tampilan ini memungkinkan admin untuk melakukan input user yang mana terdapat level sebagai admin atau sales. Yang tampil dalam modal dialog.

Tambah Data user

Username
Masukan username...

Password
Masukan Password...

Nama Pengguna
Masukan Nama Pengguna ...

Alamat
Masukan Alamat Hp ...

Level
--pilih--

Tutup X Simpan

Gambar 4.35. Tambah data *User*

4.3.15. *Input Data Pelanggan*

Tampilan ini memungkinkan admin untuk melakukan *input* data pelanggan. Yang tampil dalam modal dialog diantaranya sebagai berikut:

Tambah Data pelanggan

Nama pelanggan
Masukan Nama pelanggan...

No. Telepon
Masukan Nomer Hp ...

Alamat
Masukan Nomer Hp ...

Keterangan
Masukan Nama Keterangan...

Tutup X Simpan

Gambar 4.36. Tambah data Pelanggan

4.3.16. *Input data supplier*

Tampilan ini memungkinkan admin untuk melakukan *input* data *supplier*. Yang tampil dalam modal dialog diantaranya sebagai berikut:



Tambah Data supplier

Nama supplier
Masukan Nama supplier...

No. Telepon
Masukan Nomer Hp ...

Alamat
Masukan Nomer Hp ...

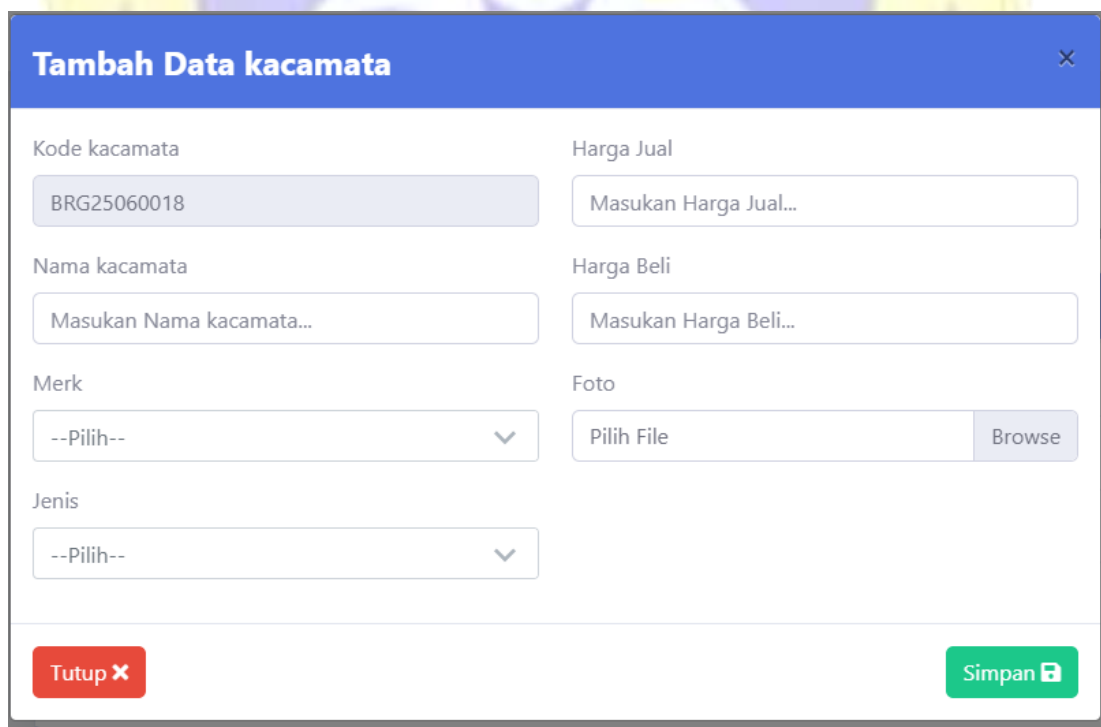
Keterangan
Masukan Nama Keterangan...

Tutup ✕ Simpan

Gambar 4.37. Tambah data *Supplier*

4.3.17. *Input data barang*

Tampilan ini memungkinkan admin untuk melakukan *input data barang*. Yang tampil dalam modal dialog diantaranya:



Tambah Data kacamata

Kode kacamata
BRG25060018

Nama kacamata
Masukan Nama kacamata...

Merk
--Pilih--

Jenis
--Pilih--

Harga Jual
Masukan Harga Jual...

Harga Beli
Masukan Harga Beli...

Foto
Pilih File Browse

Tutup ✕ Simpan

Gambar 4.38. Tambah data Kacamata

4.3.18. *Input* data merk barang

Tampilan ini memungkinkan admin untuk melakukan *input* data merk barang. Yang tampil dalam modal dialog diantaranya sebagai berikut:



Gambar 4.39. Tambah data Merk

4.3.19. *Input* data jenis barang

Tampilan ini memungkinkan admin untuk melakukan *input* data jenis barang. Yang tampil dalam modal dialog diantaranya:



Gambar 4.40. Tambah data Jenis

4.3.20. *Input* data stok barang

Tampilan ini memungkinkan admin untuk melakukan *input* data stok barang. Yang tampil dalam form stok diantaranya:

Gambar 4.41. Tambah data Stok

4.3.21. Output nota penjualan

Output nota penjualan berupa *print* kertas seperti pada gambar dibawah ini:

Kasir	3	Tanggal	2021-07-10		
Invoice	INV25060030	Pelanggan			
NO	Nama Kacamata	Qty	Discount	Harga	Jumlah
1	Burberry	1	Rp. 0	Rp. 450.000	Rp. 450.000
				Sub total	Rp. 450.000
				Bayar	Rp. 450.000
				Kembalian	Rp. 0

=====Terimakasih=====

Gambar 4.42. Nota Penjualan

4.3.22. Output laporan pembayaran

Output laporan pembayaran berupa *file* pdf seperti gambar berikut:

Semua Data Pembayaran				
Nomer	Tanggal	Kode Transaksi	Kasir	Total Harga
1	28-07-2021	KRD25060020	administrator	Rp. 300.000
2	04-08-2021	KRD25060021	administrator	Rp. 250.000
Total				Rp. 550.000

Gambar 4.43. Laporan Pembayaran

4.4. Pengujian

4.4.1. Pengujian Internal

pada tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap desain *input* dan *output* akan dilakukan dengan metode pengujian *black box* yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Adapun hasil dari pengujian *black box* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.14. Pengujian Internal

No.	Unit Uji	Fungsi	Target yang diharapkan	Keterangan		Ket
				Ya	Tidak	
1.	Form login	Username dan password benar kemudian klik tombol login	Menampilkan halaman utama	√		
2.	Pengelolaan data user	Mengisi semua inputan dan klik tombol simpan, klik	Menyimpan ke database	√		

		tombol edit, dan klik tombol hapus				
3.	Pengelolaan data pelanggan	Mengisi inputan dan klik tombol simpan, klik tombol edit, klik tombol hapus	Menyimpan ke database	√		
4.	Pengelolaan data supplier	Mengisi semua inputan dan klik tombol simpan, klik tombol edit, dan klik tombol hapus	Menyimpan ke database	√		
5.	Pengelolaan data-data barang	Mengisi semua inputan dan klik tombol simpan, klik tombol edit, dan klik tombol hapus	Menyimpan ke database	√		
6.	Pengelolaan data merk barang	Mengisi semua inputan dan klik tombol	Menyimpan ke database	√		

		simpan, klik tombol edit, dan klik tombol hapus				
7.	Pengelolaan data jenis barang	Mengisi semua inputan dan klik tombol simpan, klik tombol edit, dan klik tombol hapus	Menyimpan ke database	√		
8.	Pengelolaan transaksi penjualan	Mencari barang yang akan dibeli, memasukkan ke tabel penjualan, mengisi jumlah yang harus dibayarkan, klik tombol process payment	Menyimpan ke database	√		
9.	Pengelolaan data riwayat transaksi	Klik tombol print	Menyimpan ke database	√		

10.	Pengelolaan data laporan	Melakukan filter laporan, menampilkan laporan dan cetak laporan	Berhasil menampilkan laporan sesuai filter dan cetak laporan bentuk pdf	√		
-----	--------------------------	---	---	---	--	--

4.4.2. Pengujian Eksternal

Pada tahap pengujian ini yang akan dilakukan dengan instansi yang bersangkutan atau tempat penelitian menguji program, pengujian ini melibatkan beberapa responden yaitu 2 admin dan 3 Sales Gajah Optik. Sehingga mendapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.15. Hasil Pengujian Eksternal

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
	Skor	5	4	3	2	1
1	Apakah aplikasi ini mempermudah dalam melakukan transaksi penjualan ?	3	2			
2	Apakah aplikasi ini memudahkan dalam perekapan laporan ?	2	3			
3	Apakah fitur-fitur ini menarik dan sesuai dengan kebutuhan ?	2	2	1		
4	Apakah sistem ini sangat layak untuk digunakan ?	3	2			

5	Apakah tidak ada kendala atau error pada saat mengoprasikan aplikasi ini ?	2	3			
	Total Skor :	12	12	1		

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan tabel hasil pengujian eksternal di atas, maka dapat ditentukan skor sebagai berikut :

a. Peroleh Nilai : \sum nilai responden

b. Nilai Hasil Pengumpulan Data = $(12 \times 5) + (12 \times 4) + (1 \times 3)$
= $60 + 48 + 3 = 111$

c. Jumlah nilai ideal diperoleh dari nilai tertinggi x Jumlah butir soal x jumlah responden

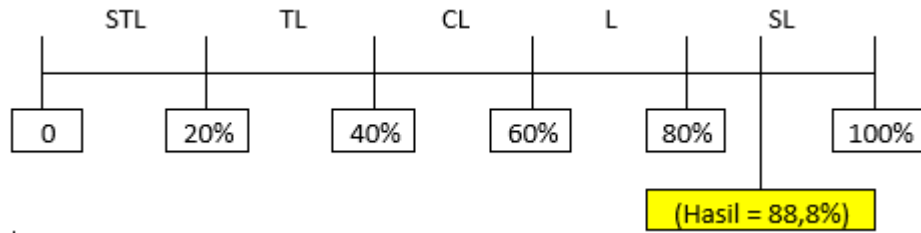
$$= 5 \times 5 \times 5 = 125$$

Rumus Penentuan Nilai = $(\text{Nilai Perolehan} / \text{Nilai Ideal}) \times 100\%$

$$= (111/125) \times 100\%$$

$$= 88.8 \%$$

Nilai hasil pengumpulan data dari pengujian eksternal sejumlah 111 (88.8%) dari hasil yang diharapkan yaitu 125 (100%). Berdasarkan kriteria tabel kelayakan menurut Arikunto (2009) presentase total skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Layak**. Penyajian skala sesuai presentase total skor menurut Arikunto (2009) secara detail dapat digambarkan seperti berikut :



Gambar 4.44 Skala Kategori

Gambar : Skala Kategori Kelayakan Hasil Pengujian Eksternal

Keterangan :

- STL = Sangat Tidak Layak
- TL = Tidak Layak
- CL = Cukup Layak
- L = Layak
- SL = Sangat Layak

Tabel 4.16. Skala Presentase Total Skor

No	Nilai Presentase	Keterangan
1	0 % - 19,99 %	Sangat Tidak Layak
2	20 % - 39,99 %	Tidak Layak
3	40 % - 59,99 %	Cukup Layak
4	60 % - 79,99 %	Layak
5	80 % - 100 %	Sangat Layak

(Sumber : Arikunto, 2009)

Jadi, dari hasil perhitungan menggunakan skala *likert* ini dapat disimpulkan bahwa “Aplikasi Penjualan Kacamata pada Gajah Optik berbasis *Web*” ini **Sangat layak** untuk digunakan oleh Admin dalam mengolah data laporan dan Sales dalam penjualan.

4.5. Perawatan

Setelah tahap pengujian selesai, tahap selanjutnya melakukan perawatan terhadap perangkat lunak yang sudah dibuat yaitu aplikasi penjualan kacamata pada Gajah Optik berbasis *web*. Tahap perawatan ini meliputi perbaikan dari berbagai kesalahan yang ditemukan pada tahap sebelumnya.