

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebutuhan informasi dalam pengolahan data penjualan sangat dibutuhkan oleh suatu perusahaan dagang agar perusahaan tetap berlanjut dan mencapai tujuan dengan baik. Perusahaan harus mengolah beberapa data yang ada sebagai salah satu pengukur kemajuan suatu perusahaan tersebut. Salah satu contohnya adalah pengolahan data penjualan [1].

Sistem informasi berbasis *web* adalah seperangkat komponen yang saling berhubungan yang berfungsi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mentransfer informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, dan informasi yang dipresentasikan dalam bentuk *Hypertext* serta dapat diakses oleh perangkat lunak.

Toko AGP merupakan Toko ATK (alat tulis kantor). Toko AGP berlokasi di Jl. Tuanku Tambusai, Rambah Tengah Utara, Rambah, Kabupaten Rokan Hulu. Toko AGP mampu bersaing dengan bisnis-bisnis lainnya yang pada area kawasan Rokan Hulu kota. Melalui Toko AGP pelanggan mendapat pelayanan terbaik. Selain menjual buku, Toko AGP ini juga menjual berbagai alat tulis kantor seperti pena, pensil, penggaris dan lain-lain. Namun untuk pengelolaan buku-buku dan alat tulis kantor sering terjadi masalah ketidaksesuaian pengeluaran dan pemasukan barang.

Sehingga diperlukan sebuah tindakan cepat dan tepat dalam menanggulangi masalah tersebut.

Dengan dibantu seorang karyawan pada bagian kasir dan seorang lagi pada bagian pelayanan, pemilik toko sering mengalami kewalahan dalam memberikan pelayanan kepada pelanggan disaat toko sedang ramai. Antrian yang cukup lama membuat terjadinya penumpukan pembayaran saat transaksi.

Meski telah didukung dengan sebuah kalkulator, penghitungan transaksi masih memiliki kelemahan dalam penghitungan karena tidak jarang terjadi kesalahan penghitungan karena faktor salah pembacaan kode barang. Dalam pendataan stok barang juga hanya mengandalkan pencatatan pada sebuah buku saja sehingga tidak jarang ketika ditinggal pemiliknya, para pegawai mengalami kesulitan dalam melihat harga barang karena harus mencari dulu dalam buku besar.

Proses transaksi yang dilakukan Toko AGP dilakukan langsung tempat toko itu berada. konsumen harus datang ke toko tersebut lalu menanyakan buku yang akan dibeli. Proses transaksi yang hanya dapat dilakukan dilokasi toko tersebut berada, mengakibatkan konsumen yang berlokasi jauh dari lokasi sulit melakukan transaksi.

Berdasarkan permasalahan yang di atas penulis tertarik mengangkat judul skripsi "Sistem informasi pada Toko AGP Pasir Pengaraian" diharapkan dengan adanya sistem ini dapat membantu Toko AGP dalam mempermudah dalam menjual dan mempermudah calon pembeli secara *online* sehingga pembeli tidak perlu lagi datang langsung ke Toko AGP dan juga pihak Toko AGP mudah dalam melakukan

transaksi penjualan buku dan alat tulis kantor.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka permasalahan yang akan dikaji pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana transaksi dapat mengakomodir penjualan menggunakan basis *online* dan pembelian secara langsung ada Toko AGP
2. Bagaimana membangun sistem informasi toko AGP yang dapat membantu rekapitulasi transaksi penjualan dengan cepat dan tepat, pengelolaan persediaan, pemasaran serta laporan pendapatan pada Toko AGP serta sistem informasi yang dapat membantu transaksi penjualan, pengelolaan persediaan, pemasaran serta laporan pendapatan pada Toko AGP

1.3 Ruang Lingkup Permasalahan

Adapun tujuan pembuatan ruang lingkup masalah ini untuk menghindari agar pembahasan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka perlu dibuat batasan masalahnya yaitu:

1. Sistem informasi ini akan dibangun dengan berbasis web.
2. Sistem informasi untuk Toko AGP dalam penelitian ini akan membahas mengenai transaksi penjualan, pengelolaan persediaan, dan

laporan keuangan.

3. Dalam pembuatan sistem ini penulis menggunakan metode *waterfall*, mulai dari tahap analisis, perancangan, dan uji coba.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat yang akan dicapai dari penelitian yang akan dibuat adalah:

1.4.1. Tujuan penelitian

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan strata satu (S1) pada Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pasir Pengaraian.
2. Untuk mengembangkan sistem informasi pada Toko AGP Pasir Pengaraian.
3. Membantu mempermudah dan mempercepat dalam mendapatkan laporan yang diharapkan.
4. Untuk mempermudah konsumen dalam proses pemesanan buku agar tidak harus datang langsung ke toko untuk proses pembelian.

1.4.2. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi Toko AGP
 1. Membantu mendapatkan hasil kinerja online dan juga membantu mendapatkan informasi kemajuan penjualan secara online.

2. Membantu menyediakan layanan informasi tentang ATK (alat tulis kantor) yang di butuhkan.

2. Bagi masyarakat

Membantu masyarakat dalam proses pemesanan ATK (alat tulis kantor), tanpa harus datang langsung ke toko untuk melakukan pememsanan.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode yang dilakukan penulis untuk pengumpulan data-data dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengamatan (*observasi*)

Observasi atau pengamatan adalah salah satu teknik pencarian data yang paling efektif untuk pemahaman suatu sistem. Pengamatan dilakukan secara langsung di Toko AGP.

2. Wawancara

Wawancara yang dilakukan secara langsung dengan pemilik Toko AGP Pasir Pengaraian.

3. Studi pustaka (*library Research*)

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan, membaca, dan mempelajari data-data yang ada dari berbagai media (indrajani,2015), pengumpulan data yang sesuai ataupun mempelajari masalah yang berkaitan dengan judul penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan untuk penyusunan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini peneliti menerangkan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, waktu dan tempat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB 2. LANDASAN TEORI

Landasan teori dalam penelitian berisi tentang definisi dan komponen pembangun yang ada pada sistem informasi pada Toko AGP.

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini peneliti menguraikan tentang metodologi yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi pada Toko AGP.

BAB 4. ANALISA DAN PERANCANGAN

Analisa sistem yang lama dan usulan rancangan sistem yang baru digambarkan pada bab ini. Dimulai dari aliran sistem informasi (ASI), *data flow diagram (DFD)*, *entityrelationship diagram (ERD)*, teori yang digunakan sebagai landasan dalam pembuatan aplikasi dan sistem informasi.

BAB 5 TESTING DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini berisi bagaimana mengimplementasikan aplikasi

perangkat lunak berdasarkan analisa dan perancangan pada bab sebelumnya. Pada implementasi membahas tentang batasan pengembangan sistem dan penerapan sistem yang dibuat. Sedangkan untuk pengujian membahas mengenai pengujian terhadap sistem yang dibuat menggunakan metode pengujian seperti *blackbox* dan lain-lain.

BAB 6 PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang dihasilkan dari pembahasan tentang sistem informasi pada toko AGP berbasis web yang dibuat.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Sistem

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen berupa data, jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, sumber daya manusia, teknologi baik *hardware* maupun *software* yang saling berinteraksi sebagai suatu kesatuan untuk mencapai tujuan atau saran tertentu yang sama [2].

Sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya dengan yang lainnya yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu [2].

2.1.1 Karakteristik Sistem

Model umum sebuah sistem adalah *input*, *proses* dan *output*. Hal ini merupakan konsep sebuah sistem yang sangat sederhana sebab sebuah sistem dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran. Adapaun karakteristik yang dimaksud adalah sebagai berikut [3]:

- a. Komponen Sistem (*Components*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berintegrasi, artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa suatu bentuk subsistem. Setiap subsistem memiliki sifat dari sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Suatu sistem dapat mempunyai sistem yang lebih besar atau sering disebut “supra sistem”.

b. Batasan Sistem (*Boundary*)

Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem yang lain atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

c. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Bentuk apapun yang ada diluar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut disebut lingkungan luar sistem. Lingkungan luar sistem ini dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut.

2.2 Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi lebih berguna dan berarti bagi penerimanya, serta untuk mengurangi ketidakpastian dalam proses pengambilan keputusan mengenai suatu keadaan [4].

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti dan berguna bagi penerimanya untuk mengambil keputusan masa kini maupun masa yang

akan datang. Informasi merupakan data yang telah proses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan orang yang menggunakan data tersebut. Berdasarkan beberapa pengertian informasi dari para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang telah diproses menjadi bentuk yang bernilai bagi penerimanya dan bermanfaat dalam setiap pengambilan keputusan [5].

2.3 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan . Sistem informasi adalah suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu mengendalikan organisasi. Jogyanto (2008:11) menjelaskan Sistem informasi sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi, dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan - laporan yang diperlukan. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah sebuah sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling bersatu untuk mencapai suatu tujuan yakni menyediakan sebuah informasi bagi yang membutuhkan [5].

Sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan maksud untuk mencapai suatu tujuan, sedangkan informasi merupakan salah satu sumber

daya yang tersedia bagi manajer. Jadi sistem informasi merupakan elemen yang saling berintegrasi untuk menyediakan sumber daya informasi bagi seorang manajer [6].

2.4 Pengertian *E-Commerce*

E-commerce merupakan suatu istilah yang sering digunakan atau didengar saat ini yang berhubungan dengan *internet*, dimana tidak seorangpun yang mengetahui jelas pengertian dari *ecommerce* tersebut. Berikut akan dipaparkan pengertian *e-commerce* menurut para ahli [7] :

- a. Perdagangan elektronik atau yang disebut juga *e-commerce*, adalah penggunaan jaringan komunikasi dan komputer untuk melaksanakan proses bisnis. Pandangan populer dari *e-commerce* adalah penggunaan *internet* dan komputer dengan *browser Web* untuk membeli dan menjual produk. McLeod Pearson (2008 : 59).
- b. Menurut Shely Cashman (2007 : 83) *E-commerce* atau kependekan dari *elektronik commerce* (perdagangan secara *electronic*), merupakan transaksi bisnis yang terjadi dalam jaringan elektronik, seperti *internet*. Siapapun yang dapat mengakses komputer, memiliki sambungan ke *internet*, dan memiliki cara untuk membayar barang-barang atau jasa yang mereka beli, dapat berpartisipasi dalam *e-commerce*.

- c. Menurut Jony Wong (2010 : 33) pengertian dari *electronic commerce* adalah pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem *elektronik*. Seperti radio, televisi dan jaringan komputer atau *internet*.

Jadi pengertian *e-commerce* adalah proses transaksi jual beli yang dilakukan melalui *internet* dimana *website* digunakan sebagai wadah untuk melakukan proses tersebut.

2.4.1 Jenis – Jenis E-Commerce

E-commerce dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan karakteristiknya yaitu [7]:

1. *Business to Business (B2B) Business to Business* memiliki karakteristik:
 - a. Trading partners yang sudah saling mengetahui dan antara mereka sudah terjalin hubungan yang berlangsung cukup lama. Informasi yang dimiliki hanya ditukar dengan partner tersebut.
 - b. Pertukaran data dilakukan secara berulang-ulang dan berkala dengan format data yang telah disepakati bersama.
 - c. Salah satu pelaku tidak harus menunggu rekan mereka lainnya untuk mengirimkan data.
 - d. Model yang umum digunakan adalah *peer to peer*, di mana *processing intelligence* dapat didistribusikan di kedua pelaku bisnis.
2. *Business to Consumer (B2C) Business to Consumer* memiliki karakteristik

- a. Terbuka untuk umum, di mana informasi disebarakan secara umum pula dan dapat diakses secara bebas.
 - b. *Servis* yang digunakan bersifat umum, sehingga dapat digunakan oleh orang banyak. Sebagai contoh, karena sistem *web* sudah umum digunakan maka *service* diberikan dengan berbasis *web*.
 - c. *Servis* yang digunakan berdasarkan permintaan. Produsen harus siap memberikan respon sesuai dengan permintaan konsumen.
 - d. Sering dilakukan sistem pendekatan *client-server*.
3. *Consumer to Consumer (C2C)* Dalam C2C seorang konsumen dapat menjual secara langsung barangnya kepada konsumen lainnya, atau bisa disebut juga orang yang menjual produk dan jasa ke satu sama lain.
 4. *Customer to Business (B2C)* Customer to Business adalah model bisnis dimana konsumen (individu) menciptakan nilai, dan perusahaan mengkonsumsi nilai ini. Sebagai contoh, ketika konsumen menulis *review*, atau ketika konsumen memberikan ide yang berguna untuk pengembangan produk baru, maka individu ini adalah yang menciptakan nilai bagi perusahaan, jika perusahaan tersebut mengadopsi input nya

2.5 Penjualan

Penjualan adalah proses dimana sang penjual memuaskan segala kebutuhan dan keinginan pembeli agar dicapai manfaatnya bagi yang penjual maupun sang

pembeli yang berkelanjutan dan yang menguntungkan bagi kedua belah pihak. Penjualan juga hasil yang dicapai sebagai imbalan jasa – jasa yang diselenggarakan yang dilakukannya perniagaan transaksi dunia usaha. Penjualan adalah proses dimana sang penjual memuaskan segala kebutuhan dan keinginan pembeli agar dicapai manfaatnya bagi yang penjual maupun sang pembeli yang berkelanjutan dan yang menguntungkan bagi kedua belah pihak. Penjualan juga hasil yang dicapai sebagai imbalan jasa – jasa yang diselenggarakan yang dilakukannya perniagaan transaksi dunia usaha [8].

2.6 Belanja *Online*

Belanja online (*online shopping*) adalah proses dimana konsumen secara langsung membeli barang-barang, jasa dan lain lain dari seorang penjual secara interaktif dan *real-time* tanpa suatu media perantara melalui Internet. Melalui belanja lewat Internet seorang pembeli bisa melihat terlebih dahulu barang dan jasa yang hendak ia belanjakan melalui *web* yang dipromosikan oleh penjual. Kegiatan belanja *online* ini merupakan bentuk komunikasi baru yang tidak memerlukan komunikasi tatap muka secara langsung, melainkan dapat dilakukan secara terpisah dari dan ke seluruh dunia melalui media notebook, komputer, ataupun *handphone* yang tersambung dengan layanan akses Internet. Belanja *online* adalah salah satu bentuk perdagangan elektronik yang digunakan untuk kegiatan transaksi penjual ke penjual ataupun penjual ke konsumen [9].

2.7 Internet

Internet adalah jaringan komputer yang menghimpun sumber daya informasi yang sangat luas hingga mampu menjangkau seluruh dunia. Internet adalah suatu jaringan komputer yang sangat besar, terdiri dari jutaan perangkat komputer yang terhubung melalui suatu *protocol* tertentu untuk penukaran informasi antar komputer tersebut. Internet menyimpan ber-megaton sumber daya informasi digital. Hampir semua informasi yang anda perlukan: grafik, perangkat lunak, buku, catalog perpustakaan, data suara, jurnal, laporan berkala, surat kabar, dan arsip. Ada ribuan pangkalan data, arsip dan layanan *online* yang tersedia melalui Internet, yang membuat Internet bagaikan sebuah perpustakaan maya yang berukuran raksasa [10].

2.8 Website

Web site atau situs web adalah sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video, atau jenis-jenis berkas lainnya. Sebuah situs web biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah *server* web yang dapat diakses melalui jaringan seperti internet, ataupun jaringan wilayah lokal (LAN) melalui alamat internet yang dikenali sebagai URL (*Uniform Resource Locator*). Gabungan atas semua situs yang dapat diakses publik di internet disebut dengan singkatan WWW (*World Wide Web*), meskipun setidaknya halaman beranda situs internet umumnya dapat diakses publik secara bebas, pada prakteknya tidak semua situs memberikan kebebasan bagi publik untuk mengaksesnya, beberapa situs web mewajibkan pengunjung untuk melakukan pendaftaran sebagai anggota, atau bahkan meminta pembayaran untuk dapat menjadi anggota untuk dapat

mengakses isi yang terdapat dalam situs web tersebut, misalnya situs-situs yang menampilkan pornografi, situs-situs berita, layanan *e-mail*, dan lain-lain [11].

2.9 Database

Basis data adalah kumpulan *file-file* yang saling berelasi, relasi tersebut biasa ditunjukkan dengan kunci dari tiap *file* yang ada. Satu basis data menunjukkan kumpulan data yang dipakai dalam satu lingkup informasi. Dalam satu file terdapat *record-record* yang sejenis, sama besar, sama bentuk, merupakan satu kumpulan entity yang seragam. Satu *record* terdiri dari *field-field* yang saling berhubungan untuk menunjukkan bahwa *field* tersebut dalam satu pengertian yang lengkap dan direkam dalam satu *record*. Suatu sistem manajemen basis data berisi satu koleksi data yang saling berelasi dan satu set program untuk mengakses data tersebut. Jadi sistem manajemen basis data dan set program pengelola untuk menambah data, menghapus data, mengambil data dan membaca data [12].

2.10 MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: *database management system*) atau DBMS yang *multithread*, *multi-user*, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU *General Public License* (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus

dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL. *Relational Database Management System (RDBMS)*. MySQL adalah Relational Database Management System (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (General Public License). Dimana setiap orang bebas untuk menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam database sejak lama, yaitu SQL (*Structured Query Language*) [12].

2.11 PHP

PHP atau kependekan dari *Hypertext Preprocessor* adalah salah satu bahasa pemrograman *open source* yang sangat cocok atau dikhususkan untuk pengembangan *web* dan dapat ditanamkan pada sebuah skripsi HTML. Bahasa PHP dapat dikatakan menggambarkan beberapa bahasa pemrograman seperti C, *Java*, dan *Perl* serta mudah untuk dipelajari. PHP merupakan bahasa *scripting server – side*, dimana pemrosesan datanya dilakukan pada sisi *server*. Sederhananya, *server*lah yang akan menerjemahkan skrip program, baru kemudian hasilnya akan dikirim kepada *client* yang melakukan permintaan. Adapun pengertian lain PHP adalah akronim dari *Hypertext Preprocessor*, yaitu suatu bahasa pemrograman berbasis kode – kode (*script*) yang digunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimkannya kembali ke *web browser* menjadi kode HTML” [13].

2.12 HyperText Markup Language (HTML)

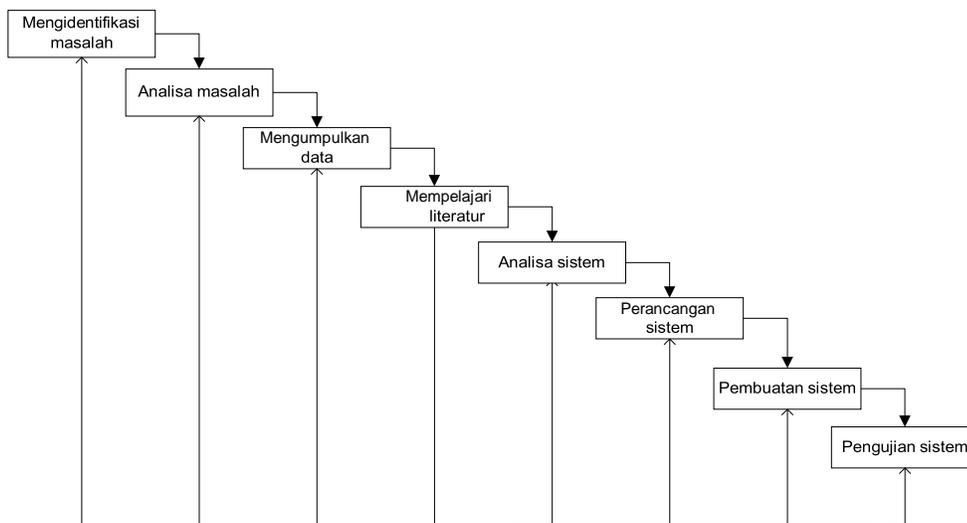
HyperText Markup Language (HTML) adalah sebuah bahasa *markup* yang

digunakan untuk membuat sebuah halaman *web*, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah Penjelajah *web* Internet dan formating *hypertext* sederhana yang ditulis kedalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi. Dengan kata lain, berkas yang dibuat dalam perangkat lunak pengolah kata dan disimpan kedalam format ASCII normal sehingga menjadi *home page* dengan perintah-perintah HTML. Bermula dari sebuah bahasa yang sebelumnya banyak digunakan di dunia penerbitan dan percetakan yang disebut dengan SGML (*Standard Generalized Markup Language*), HTML adalah sebuah standar yang digunakan secara luas untuk menampilkan halaman *web*. HTML saat ini merupakan standar Internet yang didefinisikan dan dikendalikan penggunaannya oleh *World Wide Web Consortium*(W3C) [14].

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Kerangka Kerja Penelitian

Uraian kerangka kerja dalam penelitian ini adalah uraian secara rinci terhadap masing –masing kerangka kerja yang telah disusun agar penelitian yang dilakukan dapat terlaksana secara terstruktur dan jelas, kerangka kerja dalam penelitian ini dijelaskan pada gambar 3.1 sebagai berikut:



Gambar 3.1. Kerangka Kerja Penelitian

3.2. Tahapan Metode Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja pada gambar 3.1 maka masing-masing langkahnya dapat diuraikan seperti berikut ini:

1. Mengidentifikasi Masalah

Pada tahapan mengidentifikasi masalah akan dirumuskan masalah yang dianggap sebagai penelitian dalam tugas akhir ini. Permasalahan-permasalahan yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini didapatkan melalui pengamatan secara langsung terhadap objek ini dan dilakukan dengan maksud agar dapat mengetahui secara jelas permasalahan yang berkaitan dengan sistem yang akan dirancang.

2. Menganalisis Masalah

Menganalisis masalah merupakan langkah analisis masalah untuk dapat memahami masalah yang telah ditentukan ruang lingkup dan batasannya. Dengan menanalisa masalah yang telah ditentukan tersebut, maka diharapkan masalah dapat dipahami dengan baik. Masalah yang terjadi di Toko AGP adalah proses penjualan dan laporan masih bersifat manual.

3. Mengumpulkan Data

Mengumpulkan data dilakukan untuk mengumpulkan semua data- data

yang diperlukan dalam penelitian. Teknik yang dilakukan dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah dengan teknik observasi. Teknik observasi adalah teknik pengamatan langsung kelapangan dengan mencatat data-data yang diperlukan. Selain teknik observasi penulis juga melakukan wawancara dengan pemilik Toko AGP.

4. Studi Literatur

Berdasarkan pemahaman dari masalah, maka ditentukan tujuan yang akan dicapai dari penulisan ini. Padatujuan ini ditentukan target yang dicapai, terutama yang dapat mengatasi masalah-masalahyang ada. Setelah masalah dianalisa, maka dipelajari literatur yang berhubungan dengan permasalahan. Kemudian literatur-literatur yangdipelajari tersebut diseleksi untuk dapat ditentukan literatur mana yang akan digunakan dalam penelitian ini. Sumber literatur didapatkan dari jurnal, buku, yang membahas tentang sistem informasi, dan bahan lan yang mendukung penelitian.

5. Perancangan Sistem

Perancangan sistem meliputi rencana bagaimana kegiatan-kegiatan dalam siklus pengembangan sistem dapat diterapkan secara efektif dan efesien sehingga mampu menghasilkan sebuah sistem yang sesuai dengan tujuan. Penulis merancang sistem yang dapat memberikan manfaat terhadap Toko AGP.

6. Analisa Sistem

Proses ini digunakan untuk mentransformasikan kebutuhan detail menjadi kebutuhan yang lengkap, dokumen desain fokus pada bagaimana dapat memenuhi fungsi-fungsi yang dibutuhkan seperti berikut ini :

a. Proses Pemodelan (*Modeling Process*)

Proses ini menggambarkan bagaimana perangkat lunak beroperasi dan mengilustrasikan aktifitas yang dilakukan. Cara yang digunakan adalah dengan menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

b. Pemodelan Data (*Data Modeling*)

Pada tahap ini penulis akan merancang atau menggambarkan data yang digunakan dan diciptakan dalam suatu perangkat lunak yaitu dengan menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD)

c. Desain Antar Muka (*Interface Design*)

Menggambarkan bagaimana pengguna memasukkan data dengan melakukan pemilihan menu, maupun mendapatkan *input*, proses, dan *output* pada perangkat lunak.

7. Pembuatan Sistem

Setelah tahapan perancangan sistem selesai dilakukan, maka tahapan

selanjutnya adalah pembuatan sistem. Pembuatan sistem meliputi bagaimana sistem yang akan dibuat sehingga menghasilkan sebuah sistem yang sesuai dengan tujuan.

8. Pengujian Sistem

Berdasarkan analisis yang telah ditentukan maka dapat diketahui apa saja yang akan menjadi masukan sistem, keluaran sistem, fungsi atau metode yang digunakan oleh sistem, kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak serta sistem antarmuka yang akan dibuat, sehingga sistem yang dibangun sesuai dengan apa yang diharapkan.