

ANALISA DAN DESAIN SISTEM INFORMASI PENJUALAN IKAN DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK STUDI KASUS : CV. MERTA SEGARA SUKSES

I Made Swastanayasa¹⁾, Joko Sutrisno²⁾

¹Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur

^{1,2}Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260

E-mail : swastana89@gmail.com¹⁾, joko.sutrisno@budiluhur.ac.id²⁾

Abstrak

Cv. Merta Segara Sukses yang beralamat jalan Kav. PDK III, Parung Serab, Ciledug, Tangerang adalah perusahaan yang bergerak dibidang penjualan ikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pelayanan kepada pelanggan dan informasi yang dibutuhkan pelanggan sehingga mutu pelayanan memuaskan. Sistem yang ada saat ini masih ada beberapa masalah yaitu sulit mengetahui ikan yang telah dikembalikan, penyimpanan data dan dokumen tidak di arsip dengan baik, sulit mengetahui stok terbaru digudang, sering terjadi keterlambatan dalam membuat laporan. Penulis menggunakan jenis metode wawancara, studi pustaka, pengamatan dan dokumentasi dan pengembangan sistem menggunakan model rekayasa perangkat lunak. Pada pemodelan sistem, metode yang digunakan penulis adalah perancangan berbasis obyek orientasi dengan alat bantu yaitu, UML (Unified Modeling Language). Untuk basis data menggunakan metode normalisasi, relasi tabel dan ERD (Entity Relationship Diagram). Dari hasil penelitian, penulis ingin memberikan solusi pemecahan masalah dengan rancangan yang telah terkomputerisasi dengan rancangan program Visual Studio 2008 dan database MySql. Oleh karena itu melalui penulisan ini, diharapkan dapat membantu permasalahan yang ada saat ini pada Cv. Merta Segara Sukses dan dapat meningkatkan pelayanan ke pelanggan.

Kata kunci: sistem informasi, penjualan ikan.

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Cv. Merta Segara Sukses selaku usaha yang bergerak dibidang penjualan ikan, yang melakukan proses pengolahan data supaya mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Pengolahan data pada Merta Segara Sukses bertujuan untuk menghasilkan informasi dan laporan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan penjualan. Laporan yang dihasilkan saat ini berjalan antara lain pembelian ikan dan laporan penjualan ikan. Proses pengolahan data yang dilakukan oleh staf saat ini, masih memiliki banyak kekurangan, antara lain terjadi keterlambatan dalam laporan, kesalahan data yang menyebabkan data yang dihasilkan tidak sesuai dengan kenyataan.

Berdasarkan permasalahan itu, penulis memberikan solusi dengan melakukan analisa terhadap kekurangan yang ada dan perlu diperbaiki dengan cara merubah sistem manual menjadi terkomputer agar dapat membantu dalam proses pengolahan data pada Merta Segara Sukses supaya dapat menyajikan data dan informasi yang akurat. Hal tersebut yang mendasari penulis menyusun laporan tugas akhir ini.

1.2. Studi Literatur

Menurut Darmawan dan Fauzi, bahwa "informasi merupakan hasil dari pengolahan data,

akan tetapi tidak semua hasil dari pengolahan tersebut bisa menjadi informasi, hasil yang tidak memberikan makna atau arti serta tidak bermanfaat bagi seseorang bukanlah merupakan informasi bagi orang tersebut [1].

Menurut Thamrin Abdullah dan Francis Tantri Penjualan adalah bagian dari promosi dan promosi adalah salah satu bagian dari keseluruhan sistem pemasaran [2].

Pengertian "berorientasi obyek menurut Ariesto H. S., berarti bahwa kita mengorganisasi perangkat lunak sebagai kumpulan dari objek tertentu yang memiliki struktur data dan perilakunya [3].

Menurut Ille & Ciocoiu, mendefisikan *diagram fishbone* sebagai alat yang menggambarkan sebuah cara yang sistematis dalam memandang berbagai dampak atau akibat dan penyebab yang membuat atau berkontribusi dalam berbagai dampak disebut *Cause-and-Effect diagram*. *Fishbone diagram* digunakan ketika kita ingin mengidentifikasi kemungkinan penyebab masalah dan terutama ketika sebuah team cenderung jatuh berpikir pada rutinitas [4].

1.3. Tools yang digunakan

Microsoft Visual Studio 2008 merupakan program aplikasi berteknologi terbaru dari *Microsoft Windows* dan juga merupakan bahasa *Struture Query Languag* yang merupakan bahasa *query* yang

sangat handal. Selain itu, *Microsoft Visual Studio 2008* juga mempunyai beberapa jenis bahasa pemrograman yang masih terus dikembangkan oleh *Microsoft* yaitu Bahasa *Basic*, Bahasa *C++*, Bahasa *C#*, dan Bahasa *J#*.

MySQL-Front merupakan salah satu *software* yang dibuat untuk antarmuka *database MySQL*. *MySQL-Front* memungkinkan untuk mengelola *database MySQL* dengan mudah melalui antarmuka *windows*. *MySQL-Front* adalah suatu *tool* yang dibuat dengan menggunakan *Delphi* yang merupakan salah satu pemrograman berbasis *visual* sehingga dapat menampilkan tampilan grafik yang cukup baik *MySQL-Front* khusus berbasis *Windows*.

Microsoft Visio 2010 adalah aplikasi untuk merancang model perencanaan, model ini digunakan untuk *developer* dan *engineering* yang didesain untuk berbagai macam kebutuhan.

Perangkat lunak (*free software*) bebas, yang mendukung untuk banyak sistem operasi, yang merupakan kompilasi dari beberapa program.

Rational rose adalah salah satu *software* yang paling banyak digunakan untuk melakukan design *software* melalui pendekatan *UML (Unified Modelling Language)*. *Tool* sangat mudah karena sudah menyediakan contoh-contoh *design* dari beberapa *software*.

Crystal Report adalah salah satu produk dari *Seagate Software* dalam perkembangan teknologi penyajian laporan.

1.4. Penelitian Sebelumnya

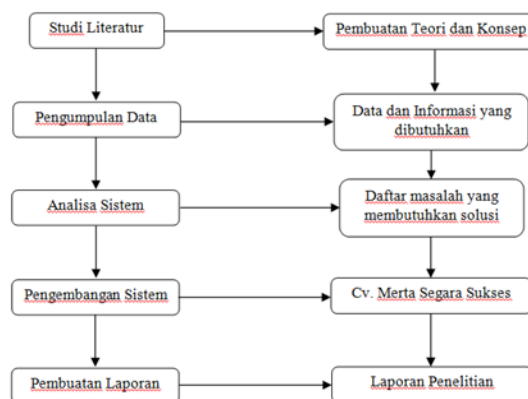
Berikut ini merupakan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

Tabel 1. Studi Literatur

No	Judul dan nama peneliti	Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Perbandingan
1.	Pengembangan aplikasi penjualan cat di toko bagja jaya menggunakan metodologi <i>waterfall</i> Oleh: Acep Angga Bunyamin	Garut, 2015. ISSN. 2302-7339.	Jurnal ini menjelaskan bahwa Penelitian metode <i>waterfall</i> sangat baik walaupun membutuhkan waktu lama untuk memperbaiki sistem yang terjadi di toko tersebut.	Jurnal ini memiliki banyak kesamaan dengan penelitian, yaitu mempermudah transaksi penjualan, memberikan informasi yang berguna untuk laporan namun jurnal ini menggunakan flowchart berbeda dengan penelitian yang penulis bahas tidak menggunakan flowchart.
2	Aplikasi Penjualan sparepart pada CV Gemilang Muliatama Cikarang Oleh: Imroatus Sholikhah, Mahmud Sairan, Nurvia Oktaviani Syamsiah	Cikarang, 2018. ISSN. 2442-2436.	Jurnal ini menjelaskan jika mengolah data dan informasi secara efektif merupakan hal yang sangat penting untuk mencapai misi dan tujuan, setelah informasi sudah didapat perancangan dapat dilakukan begitupun pengujian kesesuaian antara data base dengan tampilan program yang dirancang.	Memper memudahkan proses transaksi masih menjadi point yang sama dengan penelitian yang sedang dibahas.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Karangka Kerja Penelitian



Gambar 1. Karangka Kerja Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja penelitian yang telah digambarkan di atas, maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pencarian landasan-landasan teori yang diperoleh dari berbagai buku jurnal dan juga internet untuk melengkapi perbendaharaan konsep dan teori, sehingga memiliki landasan dan keilmuan yang baik dan sesuai.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan proses pengumpulan data dengan metode wawancara dan observasi untuk melakukan pengamatan dan analisa terhadap proses yang sedang berjalan, sehingga mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti.

3. Analisis Sistem

Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah pada sistem yang sedang berjalan. Dengan demikian, diharapkan peneliti dapat menemukan kendala-kendala dan permasalahan yang terjadi, sehingga peneliti dapat mencari solusi dari permasalahan tersebut.

4. Pengembangan Sistem

Pada Tahap ini dilakukan Pengembangan sistem dengan menggunakan model *waterfall*.

5. Pembuatan Laporan

Pada tahapan ini dilakukan pembuatan laporan yang disusun berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan teknik pengumpulan data primer dan sekunder sehingga menjadi laporan penelitian yang dapat memberikan gambaran secara utuh tentang sistem yang sedang dibangun.

2.2. Metode Pengumpulan Data

Penulis menggunakan empat metode:

1. Pengamatan langsung kelokasi riset bertujuan untuk mendapatkan informasi

secara jelas tentang situasi dan kondisi dilokasi riset.

2. Wawancara, teknik mendapatkan data melalui tanya-jawab langsung.
3. Analisa dokumen, mengumpulkan data dari dokumen yang ada saat ini dan berhubungan dengan penelitian.
4. Tinjauan kepustakaan, mengumpulkan data dengan mencari dan membaca tulisan karya ilmiah seperti jurnal dan tugas akhir.

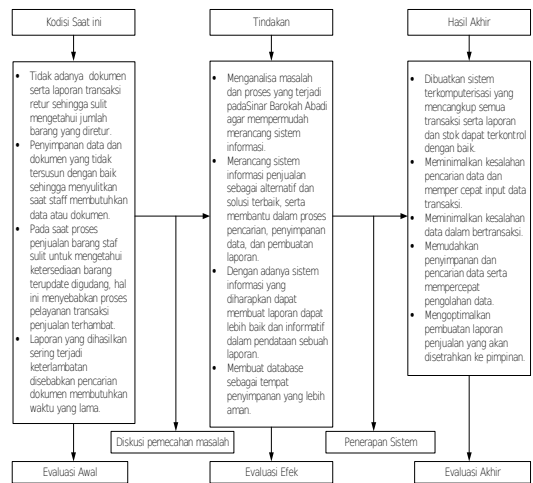
2.3. Tahap Rancangan Sistem

Adapun tahapan-tahapan pada rancangan sistem antara lain :

1. *Entity Relationship Diagram (ERD)*
ERD digunakan untuk menggambarkan hubungan antara data store yang ada di dalam diagram.
2. Transformasi ERD ke LRS
Sebuah model sistem yang digambarkan dengan sebuah metode ER-Diagram yang akan mengikuti aturan pemodelan dengan kaitannya konversi ke LRS.
3. *Logical Record Structure (LRS)*
Logical Record Structure (LRS) dibentuk dengan nomor dan tipe record.
4. Spesifikasi Basis Data
Berisi nama file, media yang dipakai, isi atau keterangan dari file, organisasi, *primary key*, panjang *record*, jumlah *record* dan struktur file.
5. *Sequence Diagram*
Sequence Diagram adalah diagram yang menggambarkan interaksi antar obyek di dalam dan di sekitar sistem berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu.
6. *Class Diagram*
Class Diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan struktur dan *deskripsi class*, *package* dan obyek.

2.4. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan kajian kepustakaan. Uraian dalam kerangka berpikir menjelaskan hubungan dan keterkaitan antar variabel penelitian



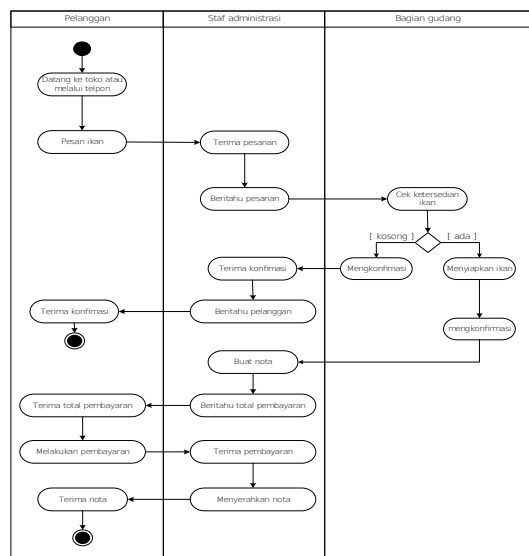
Gambar 2. Kerangka Pemikiran

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisa Proses Bisnis

a. Proses Penjualan Ikan

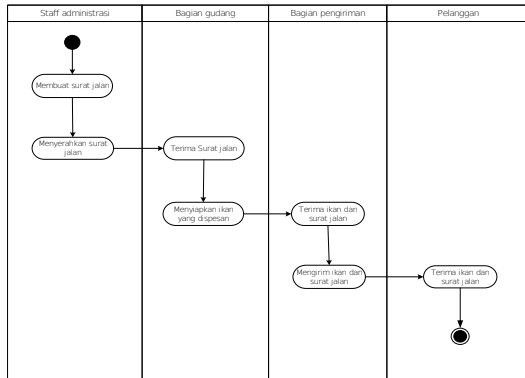
Pelanggan memesan ikan yang akan dibeli dengan langsung datang/melalui telpon, Admin menginformasikan ke bagian gudang untuk mengecek ikan yang dipesan, apabila tidak ada admin akan menginformasikan kepada pelanggan bahwa ikan sedang habis. Apabila ikan ada bagian gudang akan menyiapkan ikan dan staf admin akan membuat nota dan pelanggan membayar sesuai harga total ikan yang dipesan dan staf admin akan menyerahkan nota sebagai bukti pembayaran. Selengkapny proses penjualan ikan dijelaskan pada gambar 3 berikut ini:



Gambar 3. Activity Diagram Proses Penjualan Ikan

b. Proses Pengiriman

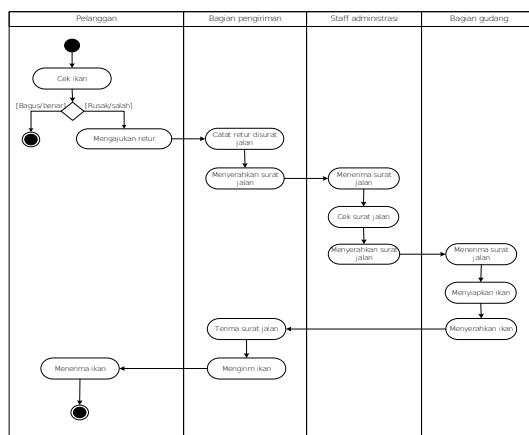
Pengiriman ikan hanya untuk pelanggan tetap yang membeli ikan dalam jumlah besar, Setelah pelanggan membayarkan, Staff Admin membuatkan surat jalan dan menyerahkannya ke bagian gudang untuk disiapkan ikannya. Selengkapnya proses pengiriman ikan dijelaskan pada gambar 4 berikut ini:



Gambar 4. Activity Diagram Proses Pengiriman Ikan.

c. Proses Retur ikan

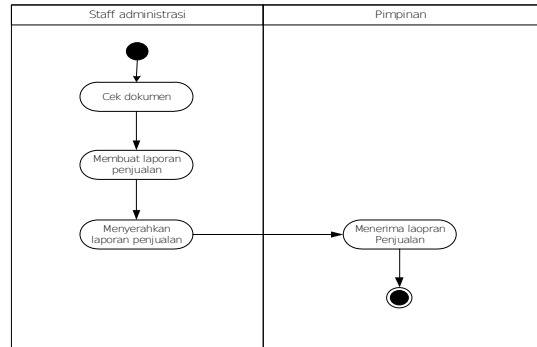
Pelanggan mengecek ikan yang diterima dan apabila ada ikan yang rusak pelanggan akan membuat catatan di surat jalan yang dibawa oleh bagian pengiriman, bagian pengiriman menerima surat jalan dan menyerahkan ke staf administrasi, staf administrasi menyerahkan surat jalan ke bagian gudang dan menyampaikan bahwa ada ikan yang rusak, bagian gudang menyiapkan ikan untuk mengganti ikan yang rusak dan diserahkan kembali ke bagian pengiriman untuk dikirim kembali ke pelanggan. Selengkapnya proses retur ikan dijelaskan pada gambar 5 berikut ini:



Gambar 5. Activity Diagram Proses Retur

d. Proses pembuatan laporan

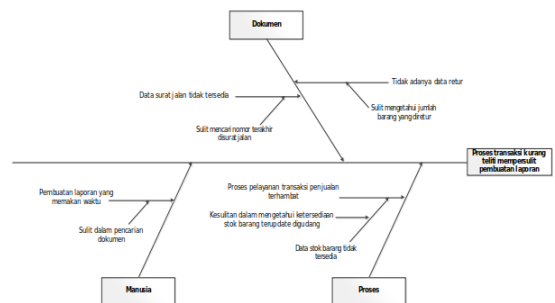
Dari dokumen yang tersedia, Staf admin membuat laporan penjualan kemudian diserahkan kepada pemilik untuk diarsipkan. Selengkapnya proses pembuatan lamporan dijelaskan pada gambar 6 berikut ini:



Gambar 6. Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan Penjualan

3.2. Analisa Masalah

Analisa masalah adalah menganalisa permasalahan pada system penjualan yang sedang berjalan dengan menggunakan *Fishbone Diagram*. Selengkapnya dijelaskan dengan diagram pada gambar 7 berikut ini:



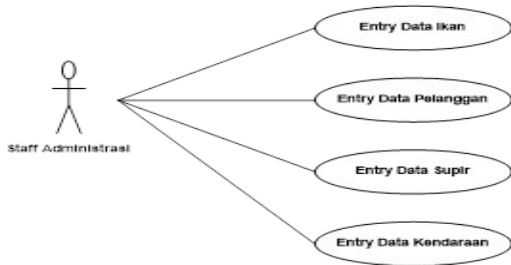
Gambar 7. Fishbone Diagram

Penjelasan masalah dalam kerangka fishbone sebagai berikut:

1. **Dokumen**
Data surat jalan tidak tersedia sehingga sulit mengetahui nomor terakhir digunakan di surat jalan. data retur/dikembalikan tidak ada sehingga sulit mengetahui jumlah ikan yang diretur/dikembalikan.
2. **Manusia**
Pembuatan laporan yang lama karena karena sulit mencari dokumen data transaksi.
3. **Proses**
Kesulitan saat proses penjualan ikan staf sulit untuk mengetahui kondisi stok atau ketersediaan ikan terbaru digudang, dikarenakan tidak adanya laporan stok ikan hal ini menyebabkan proses pelayanan transaksi penjualan terhambat.

3.3. Use Case Diagram

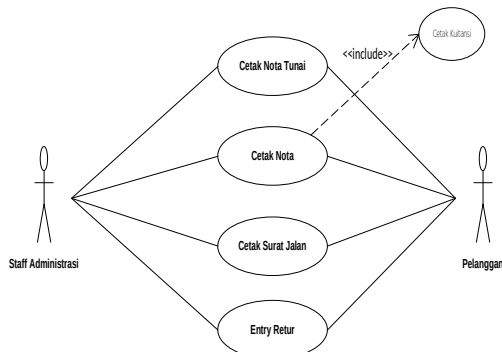
a. Use case diagram File Master



Gambar 8. Use Case File Master

pada gambar 8 adalah use case diagram file master

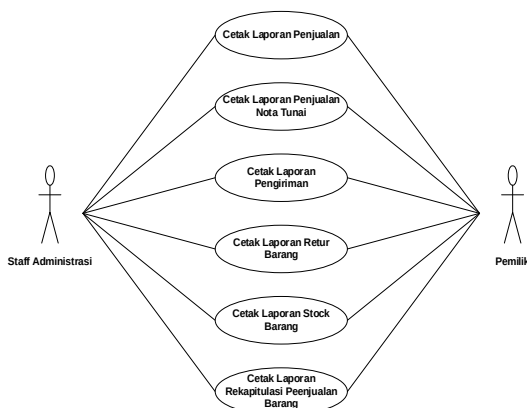
b. Use case diagram Transaksi Penjualan



Gambar 9. Use Case Diagram transaksi Penjualan

pada gambar 9 adalah use case diagram transaksi penjualan ikan

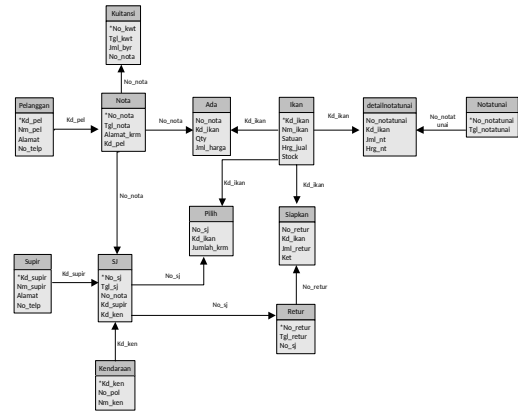
c. Use case diagram Laporan



Gambar 10. Use Case Diagram Laporan

Pada gambar 10 adalah use case diagram laporan penjualan, pengiriman, retur, stok ikan, dan rekapitulasi penjualan.

3.4. Logical Record Structures (LRS)

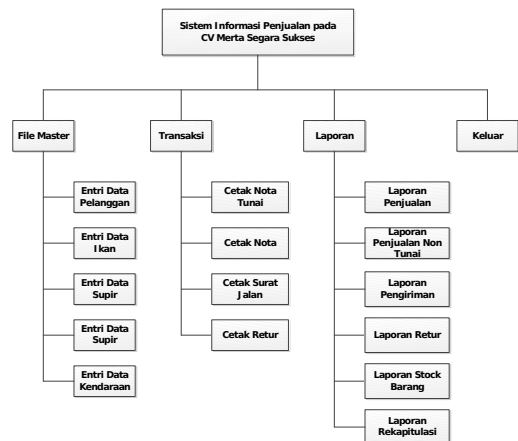


Gambar 11. Logical Record Structures (LRS)

Pada gambar 11 adalah bentuk rancangan dari Logical Record Structures (LRS).

3.5. Implementasi Sistem

1. Stuktur Menu



Gambar 12. Struktur menu

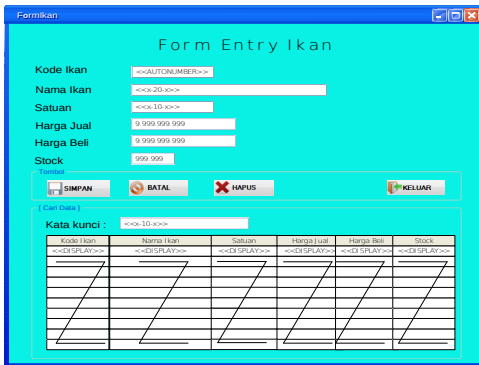
Pada struktur menu terdapat empat menu yaitu: Menu Master, Menu Transaksi, Menu Laporan dan Menu Keluar

1. Rancangan Layar Form Entry Data Pelanggan

Gambar 13. Rancangan Layar Form Entry Data Pelanggan

Form Entry Data pelanggan pada gambar 13 digunakan untuk menginput data pelanggan. Kode setiap pelanggan merupakan kode setiap pelanggan yang di input secara otomatis, pengguna hanya perlu mengisi nama pelanggan, alamat, dan nomor telepon sehingga ketika disimpan akan tampil di listview bawah form entry data pelanggan. Pengguna juga dapat mengubah dan menghapus data pelanggan di list pelanggan.

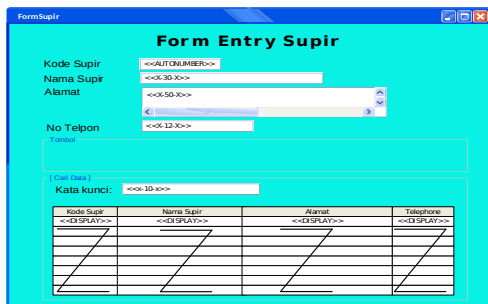
2. Rancangan Layar Entry Data Ikan



Gambar 14. Rancangan Layar Form Entry Data Ikan

Form Entry Data ikan pada gambar 14 digunakan untuk menginput data ikan. Kode ikan merupakan kode unik setiap data ikan yang secara otomatis terisi, pengguna hanya mengisi nama ikan, satuan, harga jual, harga beli dan stok sehingga ketika di simpan akan tampil di listview bawah form entry data ikan. pengguna juga dapat mengubah dan menghapus data ikan di list ikan.

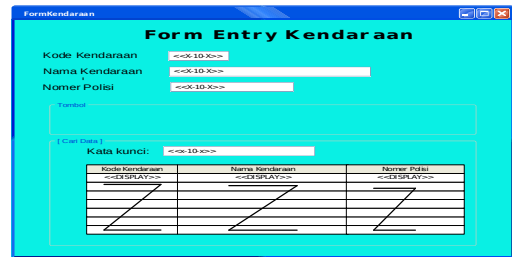
3. Rancangan Layar Entry Data Supir



Gambar 15. Entry Data Supir

Form Entry Data Supir pada gambar 15 digunakan untuk pengguna menginput data supir. Kode supir merupakan kode unik setiap supir yang secara otomatis terisi, pengguna hanya mengisi nama supir, alamat, telepon, sehingga ketika di simpan akan tampil di listview bawah form entry data supir. pengguna juga dapat mengubah dan menghapus data supir di list supir.

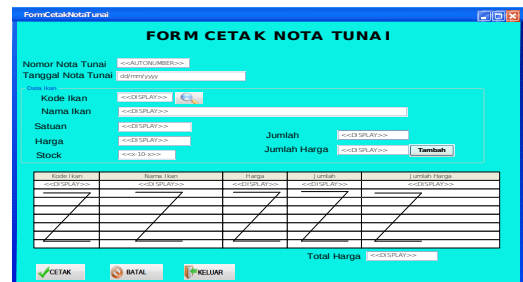
4. Rancangan Layar Entry Data Kendaraan



Gambar 16. Rancangan Layar Entry Data Kendaraan

Form Entry Data Kendaraan pada gambar 16 digunakan untuk pengguna menginput data kendaraan. Kode kendaraan merupakan kode unik setiap kendaraan yang secara otomatis terisi, pengguna hanya mengisi kode kendaraan, nama kendaraan, nomor polisi, sehingga ketika di simpan akan tampil di listview bawah form entry data kendaraan. pengguna juga dapat mengubah dan menghapus data kendaraan di list kendaraan.

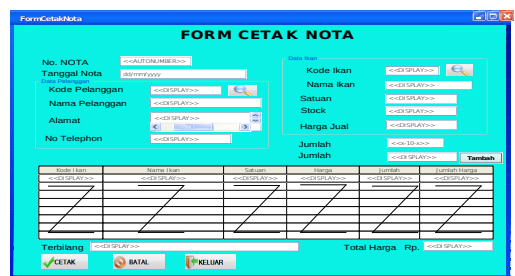
5. Rancangan Layar Cetak Nota Tunai



Gambar 17. Rancangan Layar Cetak Nota Tunai

Form cetak nota tunai pada gambar 17 digunakan untuk melakukan transaksi jualan ikan eceran. Nomor nota tunai terisi dengan otomatis tanggal nota mengikuti tanggal berjalan. Klik tombol pencarian kode ikan maka data ikan akan tampil, masukan jumlah penjualan, jumlah harga akan dihitung otomatis. Klik tambah maka data penjualan akan tampil di listview. Klik tombol cetak untuk mencetak nota penjualan.

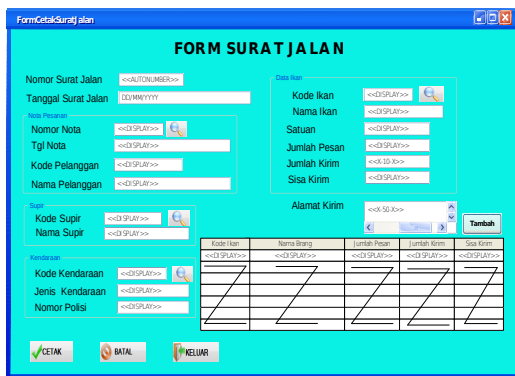
6. Rancangan Layar Cetak Nota



Gambar 18. Rancangan Layar Cetak Nota

Form cetak nota pada gambar 18 digunakan untuk melakukan transaksi penjualan dengan jumlah yang besar. Nomor nota terisi otomatis tanggal mengikuti tanggal berjalan klik tombol pencairan pada kode pelanggan, data pelanggan akan terisi otomatis. Klik tombol pencairan kode ikan, data ikan akan terisi otomatis. Masukkan jumlah penjualan, jumlah harga akan terisi otomatis. Klik tombol tambah data penjualan akan tampil di *listview* tabel dibawah. Klik tombol cetak untuk mencetak nota penjualan.

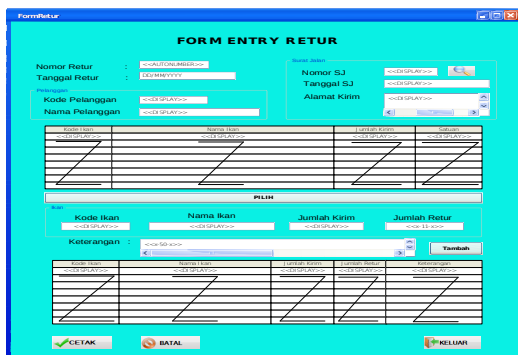
7. Rancangan Layar Cetak Surat Jalan



Gambar 19. Rancangan Layar Cetak Surat Jalan

Form cetak surat jalan pada gambar 19 digunakan untuk mencetak surat jalan. Nomor surat jalan dan tanggal terisi otomatis. Klik tombol pencarian nomor nota maka data penjualan dan data pelanggan akan tampil otomatis. Klik tombol pencarian kode supir untuk memilih data supir. Klik tombol pencarian kode kendaraan untuk memilih kendaraan. Klik tombol pencairan kode ikan untuk memilih ikan yang akan ditampilkan disurat jalan. Masukkan alamat tujuan pengiriman. Klik tombol cetak untuk mencetak surat jalan.

8. Rancangan Layar Entry Retur



Gambar 20. Rancangan layar Entry Retur

Form Entri retur pada gambar 20 digunakan untuk proses retur ikan. Klik tombol pencarian kode

surat jalan maka data penjualan akan tampil di *listview* pertama, pilih ikan yang diretur dan masukan jumlah retur dan tambahkan keterangan retur lalu klik tombol tambah maka data retur akan tampil di *listview* kedua. Klik tombol cetak untuk mencetak data retur.

3.6. Keluaran Sistem

CV. MERTA SEGARA SUKSES
Kav. PDK III, Parung Serab, Ciledug, Tangerang

LAPORAN PENJUALAN

Priode :dd-mm-yyyy SID dd-mm-yyyy

No	No Nota	Tanggal Nota	Nama Pelanggan	Nama Ikan	Satuan	Jumlah	Harga	Jumlah Harga
99	x-7-x	Dd/mm/yyyy	X-20-x	X-20-x	X-10-X	999.999	999.999.999	999.999.999
99	x-8-x	Dd/mm/yyyy	X-20-x	X-20-x	X-10-X	999.999	999.999.999	999.999.999

Total : Rp. 999.999.999
Tangerang, dd/mm/yyyy
Mengetahui

(.....)

Gambar 21. Laporan Penjualan

CV. MERTA SEGARA SUKSES
Kav. PDK III, Parung Serab, Ciledug, Tangerang

LAPORAN PENJUALAN NOTA TUNAI

Priode :dd-mm-yyyy SID dd-mm-yyyy

No	No Nota	Tanggal Nota	Nama Ikan	Satuan	Harga	Jumlah	Jumlah Harga
99	x-7-x	Dd/mm/yyyy	X-20-x	X-10-X	999.999.999	99	999.999.999
99	x-8-x	Dd/mm/yyyy	X-20-x	X-10-X	999.999.999	99	999.999.999

Total : Rp. 999.999.999
Tangerang, dd/mm/yyyy
Mengetahui

(.....)

Gambar 22. Laporan Penjualan Nota Tunai

pada gambar 21 dan 22 adalah rancangan keluaran dari laporan penjualan setelah dicetak pada form laporan penjualan dan form laporan penjualan nota tunai.

CV. MERTA SEGARA SUKSES
Kav. PDK III, Parung Serab, Ciledug, Tangerang

LAPORAN PENGIRIMAN

Priode :dd-mm-yyyy SID dd-mm-yyyy

No	No SJ	Tanggal SJ	No Nota	Nama Pelanggan	Nama Ikan	Kirim	Kendaraan	Supir
99	x-7-x	Dd-mm-yyyy	X-6-X	X-20-x	X-20-x	999.999	X-10-x	X-20-x
99	x-7-x	Dd-mm-yyyy	X-6-X	X-20-x	X-20-x	999.999	X-10-x	X-20-x

Jakarta, dd/mm/yyyy
Mengetahui

(.....)

Gambar 23. Laporan Pengiriman

Pada gambar 23 adalah rancangan keluaran dari laporan pengiriman setelah setelah dicetak pada form laporan pengiriman.

CV. MERTA SEGARA SUKSES
Kav. PDK III, Parung Serab, Ciledug, Tangerang

LAPORAN RETUR IKAN

Periode : dd-mm-yyyy SID dd-mm-yyyy

No	No Retur	Tanggal Retur	No SJ	Nama Pelanggan	Nama Ikan	Jumlah Retur	Keterangan
99	x-6-x	Dd-mm-yyyy	x-7-x	x-20-x	x-20-x	999.999	x-30-x
99	x-6-x	Dd-mm-yyyy	x-7-x	x-20-x	x-20-x	999.999	x-30-x

Tangerang, dd/mm/yyyy
Mengetahui

(.....)

Gambar 24. Laporan Retur

Pada gambar 24 adalah rancangan keluaran dari laporan retur setelah dicetak pada form laporan retur

CV. MERTA SEGARA SUKSES
Kav. PDK III, Parung Serab, Ciledug, Tangerang

LAPORAN STOCK IKAN

No.	Kode Ikan	Jenis/Nama Ikan	Satuan	Harga jual	Stock
x-2-x	x-6-x	x-20-x	x-10-x	999.999.999	999.999
99	99	99	99	99	99
99	99	99	99	99	99

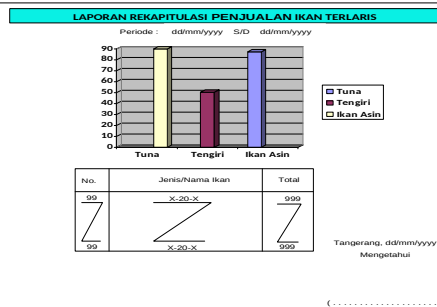
Tangerang, dd/mm/yyyy
Mengetahui

(.....)

Gambar 25. Laporan Stok Ikan

Pada gambar 25 adalah rancangan keluaran dari laporan stok ikan setelah dicetak pada form laporan stok ikan

CV. MERTA SEGARA SUKSES
Kav. PDK III, Parung Serab, Ciledug, Tangerang



Gambar 26. Laporan Rekapitulasi Penjualan Ikan

Pada gambar 26 adalah rancangan keluaran dari laporan rekapitulasi penjualan setelah dicetak pada form laporan rekapitulasi penjualan.

4. KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian ada beberapa masalah yang ada pada Cv. Merta Segara Sukses, maka dapat disimpulkan seperti dibawah ini:

- a. Merancang sistem informasi yang menerapkan standarisasi pengolahan data

yang sesuai kebutuhan sehingga meminimalisir kesalahan dalam pencatatan data, transaksi dan pembuatan laporan, seperti dibuatkannya modul cetak retur sehingga mempunyai dokumen tersendiri dan laporan retur untuk mengetahui ikan yang dikembalikan.

- b. Dengan sistem yang telah terkomputerisasi, proses penyimpanan data dalam jumlah besar sudah dapat teratasi dengan adanya database yang digunakan oleh sistem yang ada.
- c. Dengan sistem yang telah terkomputerisasi, disediakan fitur update stok otomatis pada saat proses penjualan ikan dan disediakan juga modul cetak laporan stok ikan terbaru sehingga proses pelayanan penjualan ikan dapat dilakukan secara lebih cepat, tepat, akurat dan efisien.
- d. Ketersediaan laporan-laporan yang dibutuhkan pemilik dengan transaksi penjualan ikan, sehingga bermanfaat bagi perencanaan dan pengambilan keputusan.

Adapun saran-saran sebagai berikut :

- a. Sebelum memasukkan data harus dilakukan pengecekan terhadap kebenaran data agar informasi yang dihasilkan sesuai.
- b. Dilakukan *Training* dalam menggunakan sistem komputer yang baru kepada karyawan atau *user*
- c. Penggunaan komputer dalam pengolahan data harus digunakan secara lebih maksimal agar efisiensi kerja dapat dioptimalkan.
- d. Untuk menghindari berbagai kesalahan yang mungkin terjadi pada sistem ini, perlu dilakukan perawatan secara rutin.
- e. Diharapkan data-data yang telah diproses, dilakukan *backup* untuk menjaga hal-hal yang tidak diinginkan.
- f. Untuk pengembangan sistem rancangan ini bisa diterapkan menjadi berbasis *online*.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Darmawan, Deni dan Fauzi, Kunkun Kur. *Sistem Infomasi Manajemen*, Bandung : Rosda Karya, 2013
- [2] Abdullah, Thamrin dan Tantri, Francis. *Penjualan*, 2016
- [3] Ariesto, H. S. *Rekayasa perangkat lunak terstruktur*, Bandung : Media Informatika, 2012.
- [4] Ille, G., & Ciocoiu, C. *Applikasi of Fishbone Diagram*. Issue, 2010.