

SISTEM INFORMASI PEMESANAN KAOS SABLON OLDFACE CLOTH

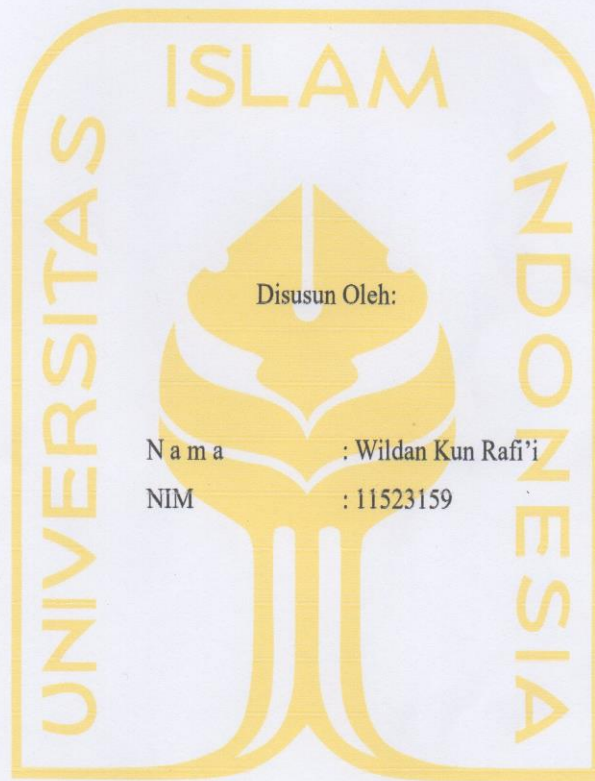


Disusun Oleh:

N a m a : Wildan Kun Rafi'i
NIM : 11523159

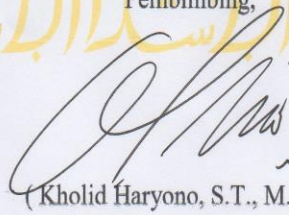
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2018

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING**SISTEM INFORMASI PEMESANAN KAOS SABLON
OLDFACE CLOTH****TUGAS AKHIR**

N a m a : Wildan Kun Rafi'i
NIM : 11523159

Yogyakarta, 2 Agustus 2018
Pembimbing,


(Kholid Haryono, S.T., M.Kom)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI**SISTEM INFORMASI PEMESANAN KAOS SABLON
OLDFACE CLOTH****TUGAS AKHIR**

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Teknik Informatika di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, 2 Agustus 2018

Tim Penguji

Kholid Haryono, S.T., M.Kom.

Anggota 1

Aridhanyati Arifin, S.T., M.Cs.

Anggota 2

Almed Hamzah, S.T., M.Eng.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



G.n. (Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wildan Kun Rafi'i

NIM : 11523159

Tugas akhir dengan judul:

SISTEM INFORMASI PEMESANAN KAOS SABLON OLDFACE CLOTH

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2 Agustus 2018



(Wildan Kun Rafi'i)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin,

Puji dan Syukur saya aturkan kepada Allah SWT Berkah, ridho dan semua karuniaNya atas kesehatan, ilmu, kelancaran, hikmah, inspirasi dan segala pelajaran yang tak terhitung bagi kehidupan saya, serta tak henti – hentinya memohon ampun kepadaNya

Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW Yang selalu menjadi panutan bagi umatnya untuk melangkah ke jalan yang benar, serta memberika ajaran yang menjadikan saya pribadi yang belbih baik.

*Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada semua orang yang saya cintai dan sayangi:
Kepada Bapak Hanafie dan Ibu Wahyu Widayati yang selalu memberikan inspirasi dan memperhatikan saya dengan tulus, yang selalu mendoakan saya, mendukung saya,
Selalu mengingatkan saya tentang hak dan kewajiban dan selalu sayang kepada saya,
tidak lupa dengan doa yang tiada henti setiap hari.*

Kepada kakak dan suami, Sekar Yufie Assary dan Muhammad Iqbal yang selalu mendukung baik materil dan imateril dan doa yang selalu hadir.

Kepada Adik perempuan saya Jihan Tawang Branitasandini yang terus melangkah lebih jauh untuk menggapai cita – cita yang selalu memberikan dorongan semangat untuk lulus.

Untuk Indah Kartika Permatasari yang bersedia berjaan di samping saya dalam suka dan duka yang selalu menjadi tempat terakhir untuk keluh kesah, yang selalu mendukung dan percaya kepada saya untuk bisa melangkah kedepannya. Terima Kasih.

Untuk sahaba yang selalu membuat saya tersenyum dalam keadaan susah dan selalu memberikan semangat dan menemani dalam kondisi apapun. Terima kasih

Untuk Seluruh teman–teman seperjuangan Jurusan Teknik Informatika UII khususnya angkatan 2011, para dosen yang tiada henti mengingatkan untuk kembali ke jalan yang benar. Terima kasih atas bantuan serta dukungannya selama ini sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

HALAMAN MOTO

“Man Jadda Wa Jadda”

*Kadang kenyataan tidak selalu datang seperti harapan tapi kami selalu membawa
dengan riang*

*“Kita tak harus hebat ketika memulai, tapi kita harus memulai untuk
menjadi hebat”
(Zig Ziglar)*

“Tersenyumlah jika itu dirasa baik untuk diri dan orang lain.”

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, puji dan syukur selalu diucapkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberi rahmat dan hidayahNya, sehingga dapat terselasaikannya Tugas Akhir ini yang berjudul “Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon Oldface Cloth” dapat diselesaikan dengan segala kelebihan dan kekurangannya.

Laporan Tugas akhir ini, dibuat untuk melengkapi syarat menempuh gelar Sarjana S1 pada Jurusan Teknik Informatik Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia. Tugas akhir ini juga sebagai media tolak ukur untuk mempraktekan ilmu yang telah didapat selama menjadi mahasiswa di Jurusan Teknik Informarika Universtitas Islam Indonesia.

Dalam pembuatan tugas akhir masih merasakan kesulitan serta kekurangan dalam penulisan laporan tugas akhir ini, laporan tugas akhir sangat jauh dari kata kesempurnaan dalam penulisan laporan tugas akhir ini. Maka sebab itu sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk bisa menjadi lebih baik kedepannya.

Tugas akhir ini dapat terselesaikan tidak lepas dari bantuan dan dorongan, serta kerja sama yang baik dari berbagai pihak dan menyampaikan banyak terima kasih dan penghargaan setinggi – tingginya kepada :

1. Bapak Hendrik, ST., M.Eng., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika, Universitas Islam Indonesia
2. Ibu Nur Wijayaning Rahayu, S.Kom., M.CS., selaku Sekertaris Teknik Informatika, Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Kholid Haryono, S.T., M.Kom., sebagai Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan pengarahan, ilmu, serta dorongan motivasi sehingga tugas akhir ini selesai.
4. Kedua orang tua saya, Bapak Hanafie dan Ibu Wahyu Widayati yang selalu memberikan dukungan doa yang tak pernah putus dan kasih sayang yang tak terhitung jumlahnya kepada anak-anaknya.
5. Kakak dan Kakak Ipar saya Sekar yufie Assary dan Muhammad Iqbal yang senantiasa memberikan suport dan perhatian, dan kepada adik saya Jihan Tawang Branitasandini yang selalu menjadi motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir.
6. Keluarga besar dari berkat do'a dan dukungannya, selalu menjadikan motivasi tersendiri.
7. Indah Kartika Permatasari yang selalu mengingatkan dan tak pernah lelah memberi semangat saat mengerjakan tugas akhir, selalu sabar menunggu.

8. Sahabat – sahabat masa kecil saya yang masih setia menemani, mengingatkan dan memberikan semangatnya (Khalifa Ali, Zatria Rio, Adib Fahmi, Yudanto, Andis, Rajasha)
9. Sahabat sahabat Jurusan Informatika (Ardi, Putra, Hardiansyah, Nova, Maul, Mika, Nunuk, Pandu, Randy, Tan, Waridi, dan semuanya)
10. Kepada pihak - pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dan memberi dorongan atas tersusunya tugas akhir ini.

Semoga semua pihak yang tulus memberikan doa, kasih sayang, dukungan, bimbingan dan bantuan kepada penulis akan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Tugas Akhir masih jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu mohon maaf yang sebesar – besarnya, semoga laporan ini bermanfaat bagi diri pribadi dan juga semua pembaca. Amin.

Wassalamualaikum Wr Wb.

Yogyakarta, 2 Agustus 2018

Wildan Kun Rafi'i

SARI

Sistem pemesanan yang ada di Oldface Cloth masih menggunakan sistem tradisional. Sistem tradisional yang masih digunakan Oldface Cloth yaitu konsumen diharuskan datang ke toko langsung untuk memesan kaos sablon. Pihak Oldface juga masih menggunakan sistem pembukuan data pemesanan yang manual dan mengakibatkan seringnya kendala dalam mencari data pemesanan dengan cepat dan tepat.

Pada permasalahan yang didapati oleh Oldface Cloth, langkah yang diambil dalam melakukan penyelesaian permasalahan tersebut adalah melakukan penelitian untuk membangun sebuah sistem pemesanan yang dapat melakukan pemesanan secara *online* dan pengelolaan data pemesanan kaos sablon secara keseluruhan. Sistem pemesanan yang dibangun nantinya adalah berbasis *website*. Sistem pemesanan ini akan dibangun dengan metode analisis SSADM (Structure System Analysis and Desain Method). Metode ini masih menggunakan konsep *waterfall* yaitu melakukan permodelan secara sistematis dan berurutan mulai dari observasi kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, implementasi dan pemeliharaan sistem

Hasil dari penelitian yang dilakukan adalah sebuah sistem pemesanan kaos sablon Oldface Cloth yang dirancang untuk mempermudah calon konsumen melakukan pemesanan dan mendesain kaos secara *online*. Sistem pemesanan kaos sablon Oldface Cloth juga memberikan kemudahan kepada pihak Oldface Cloth untuk mengelola data pemesanan.

Kata kunci: Oldface Cloth, Sistem Informasi pemesanan, metode, SSADM, waterfall

GLOSARIUM

Oldface	Nama dari toko kaos dari penelitian pembuatan sistem informasi pemesanan kaos sablon.
Customize	membuat desain sesuai dengan gambaran yang diinginkan.
User friendly	sebuah aplikasi atau sistem yang mudah digunakan untuk orang umum
Real time	waktu pada saat itu
One to many	hubungan antar database yang mempunyai sifat satu database bisa berpasangan lenih dari satu
One to one	hubungan antar database yang mempunyai sifat satu databse berpasangan dengan satu database.
Primary key	kata kunci dari sebuah database
Foreign key	kata kunci turunan dari sebuah database yang berhubungan dengan database yang lain
SSADM	Sebuah metode yang digunakan dalam membuat sebuah aplikasi atau sebuah sistem informasi.
DFD	Salah satu metode untuk menggambarkan sebuah alur sistem informasi di dalamnya terdapat gambaran pengguna system dan apa saja proses yang dapat dilakukan di dalam sistem.
ERD	Gambaran dari hubungan antar tabel datasabe yang dibuat berdasarkan dari rancangan database yang sudah dibuat.
HTML	Salah satu dari bahasa pemrograman yang biasanya digunakan dalam membuat sebuah sistem informasi.
PHP	Salah satu dari bahasa pemrograman yang biasanya digunakan dalam membuat sebuah sistem informasi.
Screen	Tempat untuk mmebuat cetakan desain sablon.
Sublime Text	Aplikasi yang digunakan untuk menuliskan kode program untuk membuat sistem informasi
XAMPP Server	Aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah server lokal yang sudah ada database di dalamnya

DAFTAR ISI

HAL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI	ix
GLOSARIUM.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Website.....	7
2.2.1 Konsep Dasar Sistem.....	7
2.2.2 Konsep Dasar Informasi	7
2.2.3 Kualitas Informasi	7
2.2.4 Website	8
2.3 Metode Pengujian UAT (User Acceptance Test).....	8
2.3.1 Kuesioner.....	8
2.3.2 Perhitungan Kuesioner	9
2.4 Konsep Dasar Pemesanan <i>Customize</i>	9
2.4.1 Pengertian Pemesanan	9
2.4.2 Pemesanan <i>Customize</i>	10

2.5	Sablon.....	10
2.6	Data Flow Diagram	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		12
3.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	12
3.1.1	Analisis Proses Bisnis.....	12
3.1.2	Analisis Pengguna	14
3.1.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	15
3.1.4	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	15
3.1.5	Analisis Kebutuhan Proses	16
3.2	Perancangan Sistem.....	17
3.2.1	Metode Analisis	17
3.2.2	Data Flow Diagram (DFD).....	18
3.2.3	Perancangan Basis Data.....	26
3.3	Relasi Tabel <i>Database</i>	29
3.4	Perancangan Desain Antar Muka	30
3.4.1	Halaman Utama Oldface Cloth.....	30
3.4.2	Halaman Oldface	31
3.4.3	Halaman Kaos Oldface	32
3.4.4	Halaman Bahan Kaos	32
3.4.5	Halaman Pesan Kaos	33
3.4.6	Halaman Desain Kaos.....	33
3.4.7	Halaman Biodata pemesanan.....	34
3.4.8	Halaman Login <i>Admin</i>	35
3.4.9	Halaman Utama <i>Admin</i>	36
3.4.10	Halaman <i>Admin</i> Profil Oldface.....	36
3.4.11	Halaman <i>Admin</i> Kaos Oldface.....	37
3.4.12	Halaman <i>Admin</i> Bahan Kaos	37
3.4.13	Halaman Data Pemesanan	38
3.4.14	Halaman <i>Admin</i> Gambar Slider.....	39
3.5	Metode Pengujian Sistem.....	39
3.5.1	Target Kuesioner	40
3.5.2	Rancangan Kuisoner.....	40
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		43
4.1	Implementasi Sistem	43

4.1.1	Halaman Sistem <i>Admin</i>	43
4.1.2	Halaman Sistem Konsumen.....	47
4.1.3	Halaman Isi Biodata pemesanan.....	53
4.1.4	Halaman <i>Contact</i>	54
4.2	Pengujian	55
	BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	58
5.1	Kesimpulan.....	58
5.2	Kelebihan Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon OLdface Cloth	56
5.3	Kekurangan Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon Oldface Cloth	57
5.4	Saran.....	58
	DAFTAR PUSTAKA	59
	LAMPIRAN.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Bobot Nilai.....	9
Tabel 2.2 Presentase Nilai.....	9
Tabel 3.1 Tabel <i>Admin</i>	27
Tabel 3.2 Tabel Deskripsi Produk	27
Tabel 3.3 Tabel Profile Toko	27
Tabel 3.4 Tabel Contoh Produk	28
Tabel 3.5 Tabel Gambar Slider	28
Tabel 3.6 Tabel Pemesanan	29
Tabel 3.9 Poin – Poin Kuisioner	40
Tabel 3.10 Kuisioner Manfaat Sistem.....	41
Tabel 3.11 Kuisioner Tampilan Sistem.....	41
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner Manfaat Sistem	55
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Tampilan Sistem	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Simbol DFD	11
Gambar 3.1 Proses Bisnis Oldface Cloth.....	13
Gambar 3.2 Proses Bisnis Sistem Pemesanan Kaos Oldface Cloth.....	14
Gambar 3.3 Model <i>waterfall</i>	18
Gambar 3.4 DFD Level 0.....	19
Gambar 3.5 DFD Level 1.....	20
Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses Manajemen <i>Admin</i>	21
Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses Manajemen Deskripsi Produk	22
Gambar 3.8 DFD Level 2 Proses Manajemen Profile Toko	23
Gambar 3.9 DFD Level Proses Manajemen Contoh Produk	24
Gambar 3.10 DFD Level 2 Proses Manajemen Proses Gambar Slider	25
Gambar 3.11 DFD Level 2 Proses Manajemen Pemesanan	26
Gambar 3.12 Relasi Antar Tabel	30
Gambar 3.13 Halaman Utama OLDface.....	31
Gambar 3.14 Halaman OLDface	31
Gambar 3.15 Halaman Kaos Oldface	32
Gambar 3.16 Halaman Bahan Kaos.....	32
Gambar 3.17 Halaman Pesan Kaos.....	33
Gambar 3.18 Halaman Desain Kaos	34
Gambar 3.19 Halaman Biodata Pemesanan.....	35
Gambar 3.20 Halaman Login <i>Admin</i>	35
Gambar 3.21 Halaman Utama <i>Admin</i>	36
Gambar 4.1 Halaman <i>Login</i>	43
Gambar 4.2 Halaman admin contoh produk	44
Gambar 4.3 Halaman Data Pemesan	45
Gambar 4.4 Halaman Admin Deskripsi Produk	45
Gambar 4.5 Halaman <i>Admin Slider</i>	46
Gambar 4.6 Halaman Admin Profile Toko.....	47
Gambar 4.7 Halaman Home Website	48
Gambar 4.8 Halaman Oldface.....	49
Gambar 4.9 Halaman Kaos Oldface	50
Gambar 4.10 Halaman Bahan Kaos.....	51

Gambar 4.11 Halaman pilih warna	52
Gambar 4.12 Halaman Desain	53
Gambar 4.13 Halaman Isi Biodata	54
Gambar 4.14 Halaman Contact	54

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Pendahuluan

Pakaian sudah menjadi kebutuhan yang primer bagi kehidupan manusia. Pakaian termasuk di dalam 3 kebutuhan pokok manusia yaitu sandang, papan dan pakan. Terkadang pakaian menjadi wadah untuk berkreasi, dalam hal model dari pakaian dan cara pembuatan pakaian. Pakaian bukan hanya sebuah alat untuk menutupi diri atau sebuah alat untuk menutupi aurat tetapi sudah menjelma menjadi sebuah karya seni. Banyak anak - anak muda sekarang yang sudah mulai untuk mendesain pakaian seperti kaos dan celana yang sesuai dengan keinginan sendiri atau mencari pakaian sampai ke luar negeri hanya untuk memuaskan hasrat memiliki sebuah pakaian yang diinginkan. Pakaian yang paling dicari dan digemari salah satunya adalah kaos. Berbagai macam model kaos untuk saat ini sudah sangat bermacam - macam. Saat ini kaos juga bisa menjadi alat pemersatu atau simbol dari suatu organisasi tertentu dan sebagai media pemasaran yang sangat efektif.

Oldface Cloth sudah berdiri sejak tahun 2011, merupakan usaha yang bergerak di bidang konveksi khususnya dalam pembuatan kaos sablon dalam jumlah yang banyak. Proses pembuatan kaos yaitu membuat kaos sesuai pesanan konsumen dan bisa diberikan label produk sesuai pesanan konsumen. Dalam kegiatan proses bisnis oldface masih menggunakan proses secara manual. Konsumen harus datang ke toko atau menghubungi via chat media sosial atau via telepon untuk memesan kaos sablon yang diinginkan. Dengan menggunakan proses bisnis yang masih manual mengakibatkan sering mengalami kendala dalam proses pembuatan kaos seperti hilangnya catatan pemesanan sehingga pembuatan kaos menjadi tersendat.

Perkembangan teknologi semakin pesat sangat mempengaruhi usaha - usaha kecil menengah (UKM) seperti usaha sablon kaos untuk menggunakan teknologi agar tetap dapat bertahan dan ikut dalam persaingan bisnis yang semakin ketat dan keras. Internet merupakan sebuah media kemajuan teknologi yang tidak asing di kehidupan masyarakat sekarang. Anak-anak muda dan orang yang lanjut usia sudah terbiasa menggunakan internet dalam keseharian. Sebagai sebuah media internet selalu berkembang menurut kebutuhan pengguna. Salah satunya adalah untuk perkembangan transaksi jual beli yang sudah dilakukan secara online, sehingga konsumen sudah tidak harus datang ke sebuah toko untuk melakukan transaksi jual beli. Internet akan membawa dampak yang baik ketika satu usaha kecil seperti

Oldface Cloth sudah memiliki sebuah sistem pembelian yang online maka bukan hal yang mustahil akan meningkatkan penjualan di oldface cloth.

Dengan adanya masalah yang dihadapi Oldface cloth maka dibutuhkan sebuah sistem informasi berbasis website yang bisa mengakomodasi kebutuhan usaha ini. Hal ini sangat penting karena sistem informasi berbasis website ini dapat memberikan informasi kepada konsumen yang akan membuat kaos dan gambaran kaos yang ingin dipesan, serta kehadiran sistem ini dapat memperluas jangkauan pemasaran usaha pembuatan kaos sablon oldface cloth.

Atas dasar permasalahan yang dihadapi Oldface Cloth, solusi yang dilakukan adalah membangun sebuah sistem informasi pemesanan kaos sablon yang dapat mengatasi permasalahan pada Oldface Cloth yaitu proses pemesanan yang masih harus dilakukan dengan datang ke toko secara langsung. Pembuatan sistem informasi pemesanan kaos sablon Oldface Cloth sangat penting supaya memberikan kemudahan bagi konsumen dalam melakukan proses pemesanan kaos sablon secara *online* dan membantu pihak Oldface Cloth untuk manajemen data pemesanan kaos sablon.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam pembuatan Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon Oldface Cloth yaitu :

- a. Bagaimana menangani pemesanan kaos sablon secara efektif dengan sebuah sistem informasi ?
- b. Bagaimana tanggapan konsumen tentang memesan kaos yang disesuaikan dengan keinginan pelanggan secara *online* ?

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah yang sudah dibuat maka sistem pemesanan yang efektif adalah konsumen dapat memilih warna kaos yang akan dipesan secara *online*, dapat memilih model kaos yang akan dipesan dan dapat mendesain kaos secara langsung di sistem. Sesuai dengan penjabaran di rumusan masalah batasan masalah pada Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon Oldface Cloth sebagai berikut :

- a. Sistem Informasi pemesanan Kaos Sablon Oldface hanya menyediakan 5 warna kaos yang bisa dipilih yaitu merah, hitam, putih, biru, charcoal.
- b. Sistem Informasi pemesanan Kaos Sablon Oldface hanya menyediakan tiga model kaos yaitu kaos pendek, kaos lengan panjang, hoodie.

- c. Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon Oldface Cloth tidak menyediakan desain kaos sablon, desain dimasukkan sendiri oleh konsumen.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah membangun sebuah sistem informasi pemesanan kaos sablon Oldface Cloth. Dengan adanya sistem informasi pemesanan kaos sablon Oldface Cloth, konsumen dapat melakukan pemesanan kaos sablon secara *online* dan dapat mendesain kaos secara *online*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

- a. Memudahkan para konsumen dari Oldface Cloth untuk memesan kaos sablon.
- b. Memberikan gambaran kepada konsumen untuk hasil jadi kaos yang akan dibuat.
- c. Semakin memudahkan Oldface Cloth untuk menjangkau konsumen yang tidak bisa datang langsung ke toko.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang dilakukan untuk menyelesaikan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Studi Pustaka

Studi Pustaka digunakan untuk mencari tahu dasar – dasar teori yang akan digunakan dalam pengerjaan sistem informasi pemesanan kaos sablon OldFace Cloth. Pada penelitian ini juga digunakan beberapa jurnal dari penelitian – penelitian yang sudah ada sebelumnya untuk dilakukan perbandingan.

- b. Pengumpulan Data

Pada proses pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi langsung ke toko oldface cloth dan melihat proses bisnis yang berlangsung disana supaya dapat mengetahui apa saja kebutuhan yang akan digunakan untuk membangun sistem informasi ini.

- c. Analisis Kebutuhan.

Pada proses ini dilakukan untuk mencari apa saja yang dibutuhkan untuk membuat sistem informasi pemesanan kaos sablon. Analisis dalam proses ini juga meliputi kebutuhan perangkat lunak dan keras sebagai media pembuatan sistem informasi pemesan kaos sablon Old Face Cloth. Analisis yang dilakukan juga terkait dengan proses

bisnis yang terjadi di Oldface Cloth, analisis sesuai dengan pengguna dan fungsi yang akan ada di sistem informasi pemesan kaos sablon dan analisis kebutuhan proses.

d. Perancangan Sistem

Perancangan sistem diperlukan untuk mendesain bagaimana sistem informasi yang akan dibangun nantinya. Model alur proses yang akan dibuat menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*) dan hasil rancangan *database* akan digambarkan menggunakan *Entity Relation Diagram* (ERD) yang akan menggambarkan hubungan antar *database*, langkah terakhir dalam perancangan sistem yaitu akan membuat rancangan desain antar muka untuk *admin* dan rancangan desain antar muka untuk halaman konsumen.

e. Pengujian Aplikasi

Pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon Oldface Cloth sudah sesuai dengan tujuan penelitian. Pengujian menggunakan metode UAT (User Acceptance Test) dan alat yang digunakan untuk menguji berupa kuesioner. Hasil kuesioner akan menjadi acuan, apakah sistem informasi pemesanan kaos sablon Oldface sudah sesuai rancangan yang sudah dibuat apa belum ?

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan digunakan sebagai tolak ukur dalam menulis laporan Tugas Akhir ini. Secara sistematika penulisan laporan Tugas Akhir ini dibagi menjadi 5 bab sebagai berikut:

a. BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini berisikan tentang uraian secara singkat mengenai pendahuluan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian metode penelitian, dan sistematika penulisan.

b. BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori ini berisikan tinjauan pustaka dan teori dasar. Berisikan teori – teori yang berkaitan dengan penelitian ini yang diambil dari sumber- sumber, seperti penelitian yang sudah ada, buku atau referensi lain yang berupa pengertian dan definisi. Bab ini juga menjelaskan kosep – konsep dasar sistem, konsep dasar informasi dan berbagai definisi yang bersangkutan dengan sistem yang akan dibuat.

c. BAB III METODOLOGI

Bab metodologi ini berisikan penjelasan metode yang dipakai dalam penelitian dan tahapan – tahapan yang dilalui dalam membangun sitem informasi ini.

d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pembahasan akan berisi hasil dari pembuatan Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon Oldface Coth dan melakukan pengujian menggunakan alat keuesioner.

e. BAB V KESIMPULAN

Kesimpulan berisi kesimpulan dari Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon Oldface Cloth dan saran untuk perembangan sistem selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan proses peninjauan kembali terkait dengan sistem informasi yang sudah pernah dibuat sebelumnya. Sistem informasi yang sudah ada akan dijadikan pembandingan dalam pembuatan Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon Oldface Cloth.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Djamal Bachmid yang berjudul *webiste E-Commerce* pada toko Java Trend jurusan Sistem Informasi AMIKOM Yogyakarta. Tujuan penilitan tersebut adalah merancang sebuah sistem berbasis *website* di dalamnya terdapat menu yang dibuat diantaranya home, produk, registrasi dan halaman login. Bahasa pemrograman yan digunakan adalah PHP dan MySQL, HTML, Apache (Bachmid, 2010). Tujuan dari Penelitian pada toko Java Trend tersebut adalah membuat sistem informasi website yang mempermudah dan mempercepat transaksi pembelian kaos dan mempermudah konsumen dalam bertransaksi via transfer tanpa perlu datang langsung dengan membawa uang secara tunai (Bachmid, 2010).

Menurut Siswanto dalam jurnalnya yang berjudul *Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Toko Atlas Komputer Kabupaten Karanganyar*, tujuan penelitian tersebut adalah merancang sebuah sistem di Toko Atlas yang awalnya masih menggunakan sistem konvensional menjadi sebuah sistem yang terstruktur. Kelemahan dari sistem yag konvensional adalah masih seringnya terjadi kesalahan, keterlambatan dalam penyusunan laporan penjualan (Siswanto, 2012). Dengan menggunakan sistem informasi proses bisnis dan penyusunan laporan transaksi menjadi lebih cepat dan lebh efektif dibandingkan dengan menggunakan sistem konvensional, sehingga mengurangi kekeliruan dalan peyajian informasi (Siswanto, 2012).

Dengan tinjuan – tinjuan yang sudah dilakukan, maka akan dibangun sebuah sistem informasi pemesanan kaos sablon yang ditujukan untuk konsumen memesan kaos sablon secara online, tidak hanya memesan secara *online* kosumen juga dapat melakukan custom dengan memilih warna yang diinginkan dan memasukkan desain sesuai keinginan konsumen.

2.2 Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Website

2.2.1 Konsep Dasar Sistem

Terdapat dua pembagian dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang pertama mendefinisikan pada prosedurnya dan yang mendefinisikan pada komponen atau elemennya. Suatu sistem adalah suatu sistem kerja untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu permasalahan tertentu. Sedangkan pengertian prosedur itu sendiri menurut Richard F Neuschel prosedur adalah suatu urutan proses menulis biasanya melibatkan beberapa orang dalam satu atau lebih departemen, yang diterapkan untuk menyelesaikan penanganan pada transaksi bisnis yang terjadi (Hartono, 1999).

2.2.2 Konsep Dasar Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih mudah dipahami dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Informasi bersumber pada data. Data merupakan bentuk tunggal atau kumpulan yang bisa dikatakan item. Data adalah gambaran yang menggambarkan suatu kejadian – kejadian dan kesatuan yang nyata. Kejadian – kejadian adalah suatu yang terjadi pada saat yang tertentu (Hartono, 1999).

2.2.3 Kualitas Informasi

Kualitas dari suatu informasi tergantung dari tiga hal, yaitu informasi yang akurat, tepat pada waktunya, dan relevan. Jhon burch dan Gary Grudnitski menggambarkan kualitas informasi dalam bentuk bangunan yang ditunjang oleh tiga pilar (Hartono, 1999)

a. Akurat

Sistem informasi harus mempunyai titik ketepatan yang tinggi, harus bebas dari kesalahan dan dapat dipertanggung jawabkan sampai ke penerima informasi. Akurat juga dapat diartikan bahwa informasi harus jelas dan bisa mendeskripsikan informasi yang diperoleh dari data pendukung.

b. Relevan

Informasi harus menjadi sebuah media yang bermanfaat untuk pemakainya, karena suatu informasi belum tentu cocok untuk semua orang.

c. Tepat Waktu

Informasi harus bisa diakses atau didapatkan pada waktu yang dibutuhkan karena informasi yang sudah kadaluarsa biasanya sudah tidak dibutuhkan lagi, untuk menunjang

itu maka informasi harus tepat dan cepat sehingga informasi dapat dijadikan salah satu faktor untuk mengambil sebuah keputusan.

2.2.4 Website

World Wide Web (WWW) biasa disingkat dengan istilah *Web*, merupakan salah satu dari produk yang hasilkan internet yang cukup berkembang pesat saat ini. Pembuatan website dilakukan melalui bahasa – bahasa pemrograman seperti HTML dan PHP. Dengan adanya website memungkinkan seseorang mendapatkan sebuah informasi dengan mudah dan darimana saja melalui jaringan internet (Yogya, 2018).

Jaringan *website* sudah tersebar ke seluruh penjuru dunia. Tidak hanya lembaga – lembaga penelitian dan kenegaraan yang memakai sebuah website untuk memberikan informasi ke pada masyarakat umum tetapi web juga sudah banyak digunakan oleh perusahaan bisnis sebagai sarana marketing sebuah produk atau untuk melakukan proses bisnis dari perusahaan tersebut.

2.3 Metode Pengujian UAT (User Acceptance Test)

Metode pengujian UAT (User Acceptance Test) adalah proses pengujian oleh pengguna yang dimaksudkan untuk menghasilkan dokumen yang akan dijadikan bukti bahwa sebuah aplikasi yang telah dibangun telah dapat diterima oleh pengguna (Sidik, 2006). Proses pengujian UAT menggunakan alat kuesioner untuk menentukan tingkat keberhasilan sistem yang dibangun sudah sesuai dengan rancangan dan kebutuhan dari pengguna.

2.3.1 Kuesioner

Pengujian kuisoner adalah berisi tentang daftar pertanyaan yang akan ditujukan kepada para responden yang bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pemberi pertanyaan (Abdillah, 2018). Pertanyaan – pertanyaan yang akan dibuat akan bersangkutan dengan sistem yang sudah dibuat. Pengujian ini diharapkan dapat mengetahui seberapa mudah penggunaan system dan bagaimana fitur – fitur yang telah tersedia pada sistem yang sudah dibangun. Kuesioner di dalam pengujian sistem informasi pemesan kaos sablon Oldface Cloth menggunakan kuesoner model tertutup. Kuesoner model tertutup adalah responden diberikan pertanyaan dan jawaban sudah tersedia hanya tinggal memilih jawaban yang paling sesuai dengan penilaian dari responden tersebut (Abdillah, 2018).

2.3.2 Perhitungan Kuesioner

Perhitungan skala likert adalah perhitungan yang mengacu pada pandangan seseorang, sikap dan pendapat berdasarkan kondisi yang sudah ditetapkan terlebih dahulu (Naufan, 2015). Penggunaan perhitungan skala likert berdasarkan 3 sebab yaitu skala likert yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei, memudahkan responden untuk menjawab kuesioner terdapat pilihan sangat setuju sampai sangat tidak setuju, secara tampilan menggunakan skala likert lebih menarik dan mudah diisi oleh responden. Perhitungan skala likert terdapat 5 skor untuk setiap tipe jawaban pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Bobot Nilai

Kategori	Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu (R)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Tabel 2.2 Presentase Nilai

Jawaban	Keterangan
0% - 19.99%	Sangat Tidak memuaskan
20% - 39.99%	Tidak Memuaskan
40% - 59.99%	Cukup
60% - 79.99%	Memuaskan
80% - 100%	Sangat Memuaskan

Berikut ini adalah cara menghitung total skor dari jawaban yang diberikan oleh responden dari tabel hasil nilai kuisoner :

$$\text{Rumusan Index} = \frac{\text{Total skor}}{Y} \cdot 100\% \dots\dots\dots(1)$$

$$\text{Rata - rata skor} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Jumlah Pertanyaan}} \dots\dots\dots(2)$$

$$\text{Akurasi} = \frac{\text{Skor Rata-Rata}}{\text{Skor Ideal Dari Total}} \cdot 100\% \dots\dots\dots(3)$$

2.4 Konsep Dasar Pemesanan *Customize*

2.4.1 Pengertian Pemesanan

Pemesanan adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seorang konsumen sebelum membeli suatu produk. Untuk mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat sebuah

perusahaan dituntut untuk selalu berkembang dan memiliki sebuah sistem pemesanan yang baik (Wong, 2013).

Pemesanan dalam artian umum adalah perjanjian yang dilakukan oleh 2 orang yaitu konsumen dan penyedia suatu produk yang dapat berupa pemesanan suatu jasa atau sebuah barang (Wong, 2013).

2.4.2 Pemesanan *Customize*

Pemesanan secara *customize* dapat diartikan sebuah transaksi jual beli suatu produk yang produknya akan disesuaikan dengan keinginan orang yang memesannya. Dalam hal *customize* konsumen dapat dengan bebas membuat pesanan suatu produk sesuai keinginan tetapi tetap dengan adanya batasan – batasan yang diberikan oleh penyedia jasa tersebut (Rajagukguk, 2017). Batasan – batasan itu ada karena kreatifitas dalam hal membuat sebuah produk di manusia itu sendiri tidak terbatas tetapi alat dan sumber daya yang ada sangatlah terbatas (Rajagukguk, 2017).

2.5 Sablon

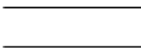
Sablon termasuk dalam salah satu bagian ilmu grafika terapan yang bersifat praktis. Teknik sablon dilakukan untuk mencetak berbagai pola di berbagai media visual seperti kertas, kaos dan berbagai media yang tidak mengandung air. Cetak sablon khususnya digunakan untuk mereproduksi desain contohnya seperti desain gambar pada kaos, kartu undangan dan stiker. Dengan kuantitas lebih dari satu dan tidak perlu mendesain ulang karena sudah dibuat cetakan masternya supaya menghasilkan hasil yang sama seperti cetakan sebelumnya (Prasetyo, 2008).

Istilah Sablon pada adalah terapan istilah dari cetak saring yang tidak begitu dikenal di Indonesia. Cetak sablon berasal dari bahasa belanda yaitu Schablon. Kata schablon menjadi sablon karena budaya yang dibawa dari Belanda ke Indonesia pada saat jaman penjajahan dulu. Dalam kamus besar bahasa Indonesia sablon dapat diartikan sebagai pola berdesain yang dapat dilukis berdasarkan contoh. (Prasetyo, 2008).

2.6 Data Flow Diagram

DFD adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut (Kristanto, 2008). DFD menggambarkan

penyimpanan data dan proses yang akan ditransformasikan menjadi data. DFD menunjukkan hubungan antara data pada sistem dan proses pada sistem (Kristanto, 2008). Simbol yang terdapat pada DFD dapat dilihat pada Gambar 2.1.

Gambar	Nama	Keterangan
	Data Flow/Aliran Data	Menjelaskan arah data/informasi entitas, proses, data store
	Process/Proses	Menjelaskan proses dalam sebuah DFD
	Data storage/Simpanan data	Menjelaskan tempat penyimpanan suatu data/informasi
	External entity, boundary	Menjelaskan suatu entitas luar pada sebuah DFD

Gambar 2.1 Simbol DFD

BAB III

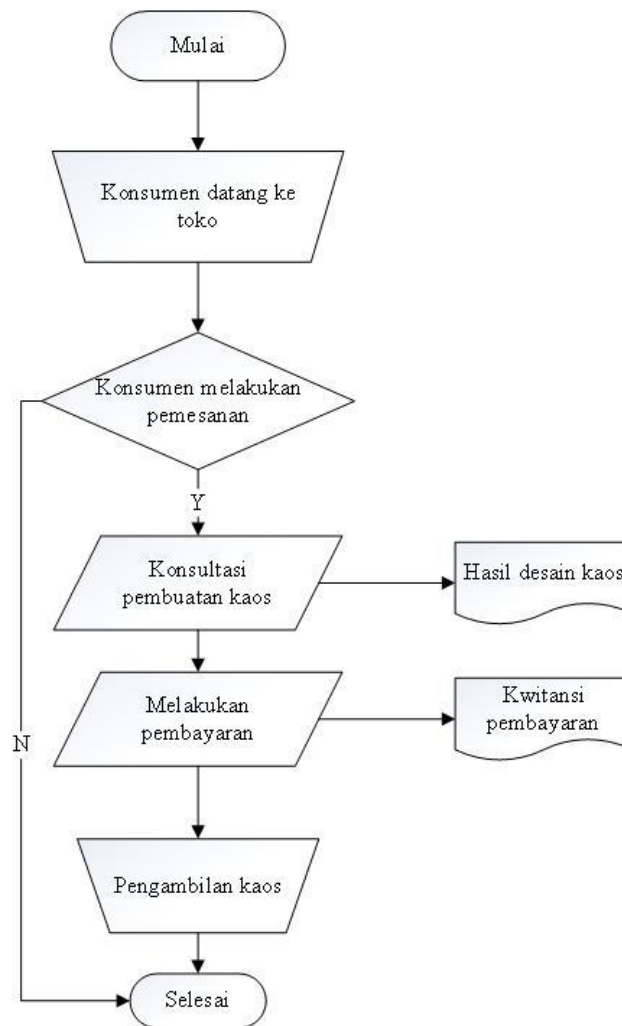
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem akan terbagi menjadi beberapa bagian yaitu analisis proses bisnis, analisis pengguna, analisis perangkat keras dan lunak, analisis kebutuhan proses.

3.1.1 Analisis Proses Bisnis

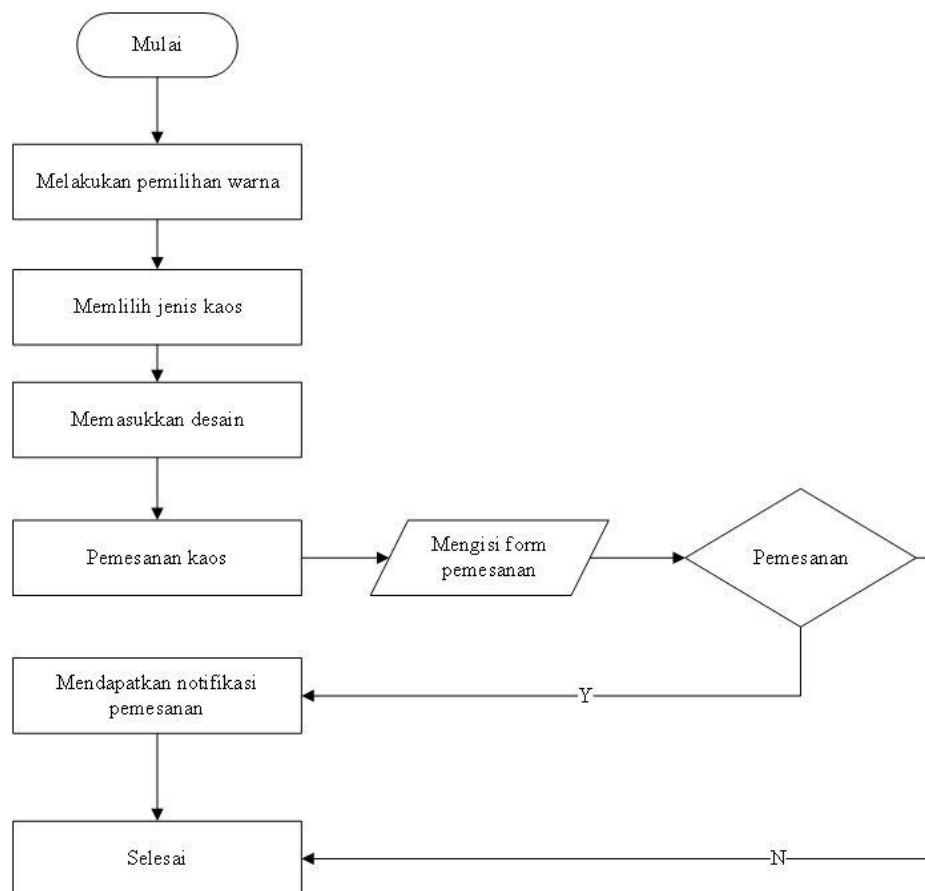
Oldface Cloth memiliki alur proses bisnis yang biasa diterapkan dalam bisnis sablon pada umumnya, yaitu setiap pelanggan yang ingin memesan atau membuat kaos sablon datang ke toko. Beberapa pelanggan sudah memiliki ide atau desain yang akan diaplikasikan ke kaos dan beberapa pelanggan ada yang masih meminta saran untuk desain. Pada pelanggan yang sudah memiliki desain akan langsung dilihat desainnya seperti apa dan beberapa ada yang akan direvisi atau diskusikan lagi desain yang akan dibuat. Untuk pelanggan yang belum memiliki desain akan dilakukan sesi tanya jawab seperti desain apa kira-kira yang ini dibuat dan dilihatkan dari beberapa contoh desain yang menurut pihak Oldface Cloth sesuai dengan kriteria, pertanyaan selanjutnya biasanya untuk acara apa kaos ini dibuat supaya desain bisa menyesuaikan untuk acara tersebut. Pertanyaan – pertanyaan lain biasanya kaos ini digunakan kepada pihak mana tetapi pertanyaan ini tidak selalu ditanyakan kepada pelanggan. Proses bisnis pada Oldface Cloth saat ini dapat dilihat sudah terstruktur, tetapi proses bisnis kurang efektif dikarenakan belum tersistemnya proses pemesanan kaos sablon dan pendataan pemesanan masih manual menggunakan catatan pemesanan. Kurang efektifnya proses bisnis di Oldface Cloth maka diperlukan sebuah mekanisme yang dapat mengatur proses pemesanan kaos sablon serta mekanisme untuk mengatur data pemesanan yang masuk yang dapat digunakan oleh pihak Oldface Cloth sebagai data pemesanan dan memudahkan untuk mencari data pesanan secara mendetail. Solusi yang akan digunakan adalah dengan pembuatan Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon Oldface Cloth. Gambaran alur proses bisnis oldface cloth dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Proses Bisnis Oldface Cloth

Selanjutnya adalah proses bisnis pemesanan kaos sablon Oldface Cloth setelah terdapat Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon Oldface Cloth yaitu proses yang berlangsung adalah konsumen melakukan pemilihan tipe kaos yang akan dipesan. Setelah melakukan pemilihan tipe kaos konsumen bisa memilih warna yang sudah tersedia di sistem yang akan otomatis bias berubah sesuai dengan warna yang dipilih. Langkah selanjutnya adalah konsumen memasukkan desain yang akan dipesan. Desain akan otomatis tampil di gambar kaos dan konsumen akan langsung bisa mendesain gambar dengan merubah ukuran gambar dan merubah posisi gambar yang nantinya akan di sablon di kaos. Setelah proses mendesain kaos selesai konsumen akan mengisi data pembelian dengan mengisi biodata pemesanan dan rincian dari data kaos yang akan dipesan. Data dari pemesanan nantinya akan terkirim di halaman data pemesanan yang dapat dilihat dan dikelola oleh pihak Oldface Cloth. Gambaran

dari alur proses bisnis setelah terdapat Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon Oldface Cloth dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Proses Bisnis Sistem Pemesanan Kaos Oldface Cloth

3.1.2 Analisis Pengguna

Dalam prakteknya sistem informasi ini akan digunakan oleh pemilik Oldface Cloth sebagai *admin* dan konsumen sebagai pemesan. Pengguna pertama yaitu :

a. Admin

Admin menggunakan komputer atau notebook sebagai media untuk menggunakan sistem informasi ini untuk melihat berbagai pesanan kaos yang masuk dari konsumen. *Admin* nantinya akan mendapat notifikasi seperti desain kaos, warna kaos, jumlah kaos yang akan dibuat dan mendapatkan informasi data konsumen yang akan memesan kaos.

b. Konsumen

Konsumen menggunakan komputer atau notebook sebagai media untuk menggunakan sistem informasi ini dapat memesan kaos. Tahap pertama yang dilakukan adalah mengisi nama pemesan, nomor yang bisa dihubungi, setelah konsumen memasukkan data – data tersebut konsumen akan mendapat pilihan warna kaos yang bisa dipilih dan memasukkan

desain bila sudah mempunyai desain yang diinginkan. Notifikasi pemesanan kaos akan dapat dilihat oleh *admin* pada halaman *admin* atau pihak konsumen akan menghubungi setelah mendapat notifikasi pemesanan dan *admin* bisa langsung memproses produksi kaos setelah konsumen melakukan pembayaran 50%.

3.1.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem informasi pemesanan kaos sablon Oldface Cloth sebagai berikut :

a. Sublime Text

Sublime Text digunakan sebagai media untuk penulisan bahasa pemrograman PHP, HTML dan MySQL.

b. MySQL

MySQL digunakan untuk membuat basisdata dengan menggunakan server hosting sebagai layanannya agar bisa diakses secara *online*.

c. XAMPP Server

XAMPP server adalah server lokal yang di dalamnya sudah tersedia basisdata MySQL untuk membantu pengembangan sistem informasi ini.

d. Google Chrome

Google Chrome digunakan sebagai web browser untuk menampilkan dari sistem informasi pemesanan kaos sablon Oldface Cloth.

e. Balsamiq Mockup 3

Balsamiq Mockup 3 digunakan sebagai aplikasi untuk membuat desain interface dari sistem informasi pemesanan kaos sablon oldface cloth.

f. Microsoft Visio

Miscrosoft visio adalah sebuah program atau aplikasi komputer yang sering digunakan untuk membuat *use case diagram*, *flowchart*, *brainstorm*, dan skema jaringan.

3.1.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunaka dalam pembuatan sistem informasi pemesanan kaos sablon Oldface Cloth sebagai berikut :

a. Laptop Asus

Laptop yang digunakan membuat sistem informasi serta pengujian aplikasi ini adalah laptop asus n313. Spesifikasi dari laptop ini adalah Processor Intel core i5-3317U CPU

@ 1.70GHz (4 CPUs), memory ram 4gb DDR3, 1tb sata, Lcd 14.0 inch LED, VGA dual graphic NVIDIA Geforce GT 635M dan Intel HD Graphic 400.

3.1.5 Analisis Kebutuhan Proses

Proses yang dapat dilakukan oleh pengguna sistem informasi pemesanan kaos sablon Oldface Cloth ini adalah :

a. Proses login *admin*.

Proses login yang dibutuhkan adalah memasukkan data username dan password *admin* pada sistem *admin* dan memiliki keluaran berupa konfirmasi login sukses dan masuk ke menu halaman utama *admin* dan jika login gagal akan menghasilkan peringatan login gagal dan kembali ke halaman login.

b. Proses Manajemen Data *Admin*

Pada proses manajemen data *admin* memiliki masukan berupa data id *admin*, nama *admin*, username, password dan nomor hp dari *admin*. Sedangkan untuk keluaran dari proses manajemen data *admin* yaitu bentuk data tabel yang berisi data dari *admin*.

c. Proses Manajemen Deskripsi produk

Pada proses manajemen deskripsi produk memiliki masukan berupa penjelasan – penjelasan dari bahan baku kaos, tipe ukuran kaos yang tersedia beserta gambar dari deskripsi produk kaos. Sedangkan untuk keluarannya akan menjadi informasi di halaman website yang dapat dilihat konsumen.

d. Proses Manajemen Pemesanan

Proses manajemen pemesanan memiliki masukan berupa data – data pesanan kaos dan data konsumen yang memesan kaos sablon, berupa nama pemesan, nomor hp, warna kaos, tipe kaos, bahan kaos, jumlah kaos dan gambar desain kaos, sedangkan keluaran dari proses manajemen pemesanan bisa dilihat oleh *admin* dalam halaman pemesanan yang ada di halaman *admin*.

e. Proses Manajemen Profile Toko

Proses manajemen profile toko memiliki masukan berupa nama toko, alamat toko dan contact toko digunakan untuk mendata profile dari Oldface Cloth. Sedangkan keluaran dari manajemen profile toko yang telah diinputkan oleh *admin* akan di tampilkan ke halaman website sebagai *company profile* Oldface Cloth.

f. Proses Manajemen Contoh Produk

Proses manajemen contoh produk memiliki masukan berupa nama produk dan gambar contoh produk. Sedangkan keluaran dari proses manajemen contoh produk akan menjadi

informasi kaos yang sudah pernah dikerjakan oleh pihak Oldface Cloth yang bisa dilihat oleh konsumen di halaman website.

g. Proses Manajemen Gambar Slider

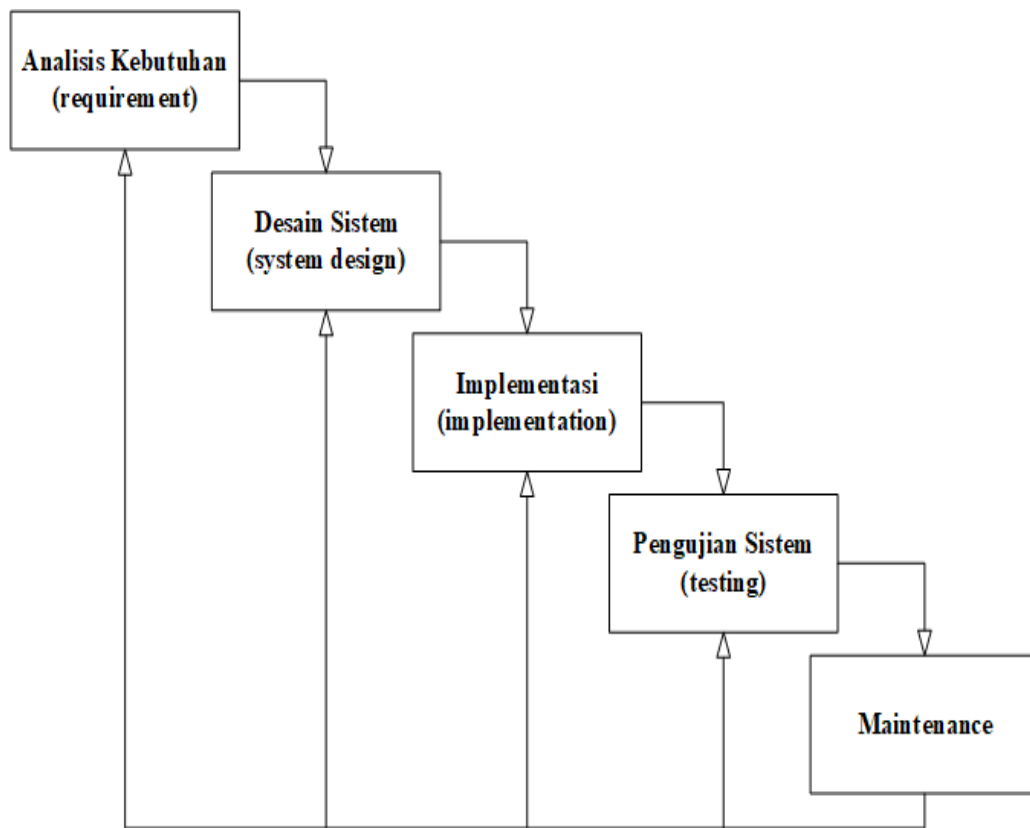
Proses Manajemen gambar slider memiliki masukan berupa gambar slider. Sedangkan keluaran dari proses manajemen gambar slider akan menjadi informasi animasi gambar dari Oldface Cloth yang berganti sendiri di halaman awal website.

3.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem berguna sebagai gambaran awal sistem yang akan dibuat. Perancangan sistem di pembuatan Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon disini terbagi menjadi 4 bagian yaitu metode yang digunakan dalam pembuatan sistem, memodelkan alur proses sistem dengan Data Flow Diagram (DFD), pembuatan rancangan *database* yang akan dibutuhkan di dalam sistem informasi ini, setelah pembuatan rancangan *database* langkah selanjutnya adalah menggambarkan hubungan antar *database* dengan menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD), langkah terakhir dalam pembuatan sistem akan membuat rancangan desain antar muka dari Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon Oldface Cloth.

3.2.1 Metode Analisis

Dalam perancangan sistem pemesanan kaos sablon Oldface Cloth menggunakan metode SSADM (*Structural System Analysis and Design Method*). SSADM adalah metode pendekatan sistem atau waterfall untuk Analisa dan desain sistem informasi. Model *waterfall* merupakan siklus hidup klasik yang memberikan gambaran pendekatan yang sistematis serta berurutan dalam pengembangan perangkat lunak, diawal dengan spesifikasi kebutuhan pengguna perangkat lunak, kemudian dilanjutkan melalui tahapan – tahapan analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian sistem, pemeliharaan (Pressman, 2012). Gambaran dari model *waterfall* terdapat pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3 Model *waterfall*

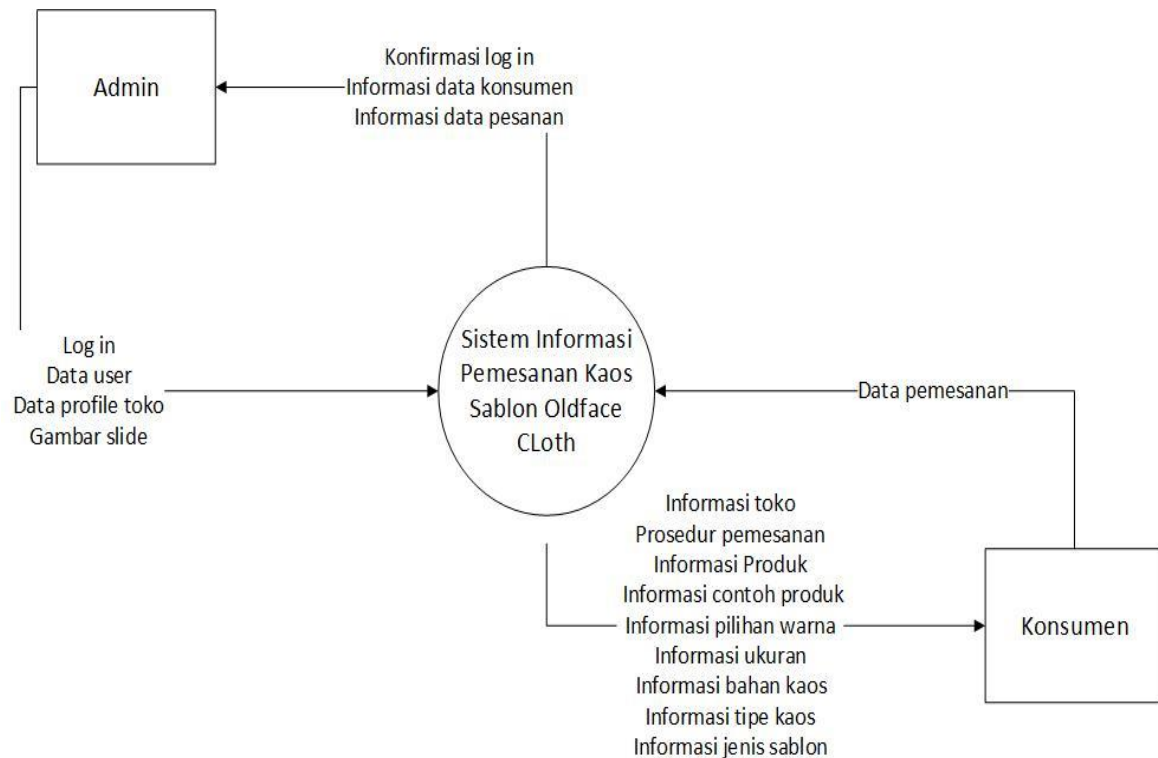
Sumber : (Pressman, 2012)

3.2.2 Data Flow Diagram (DFD)

Berikut ini adalah desain alur proses dari Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon Oldface Cloth menggunakan DFD. Penjelasan dari DFD dari Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon Oldface Cloth dapat dilihat sebagai berikut:

a. Perancangan Data Flow Diagram (DFD) Level 0

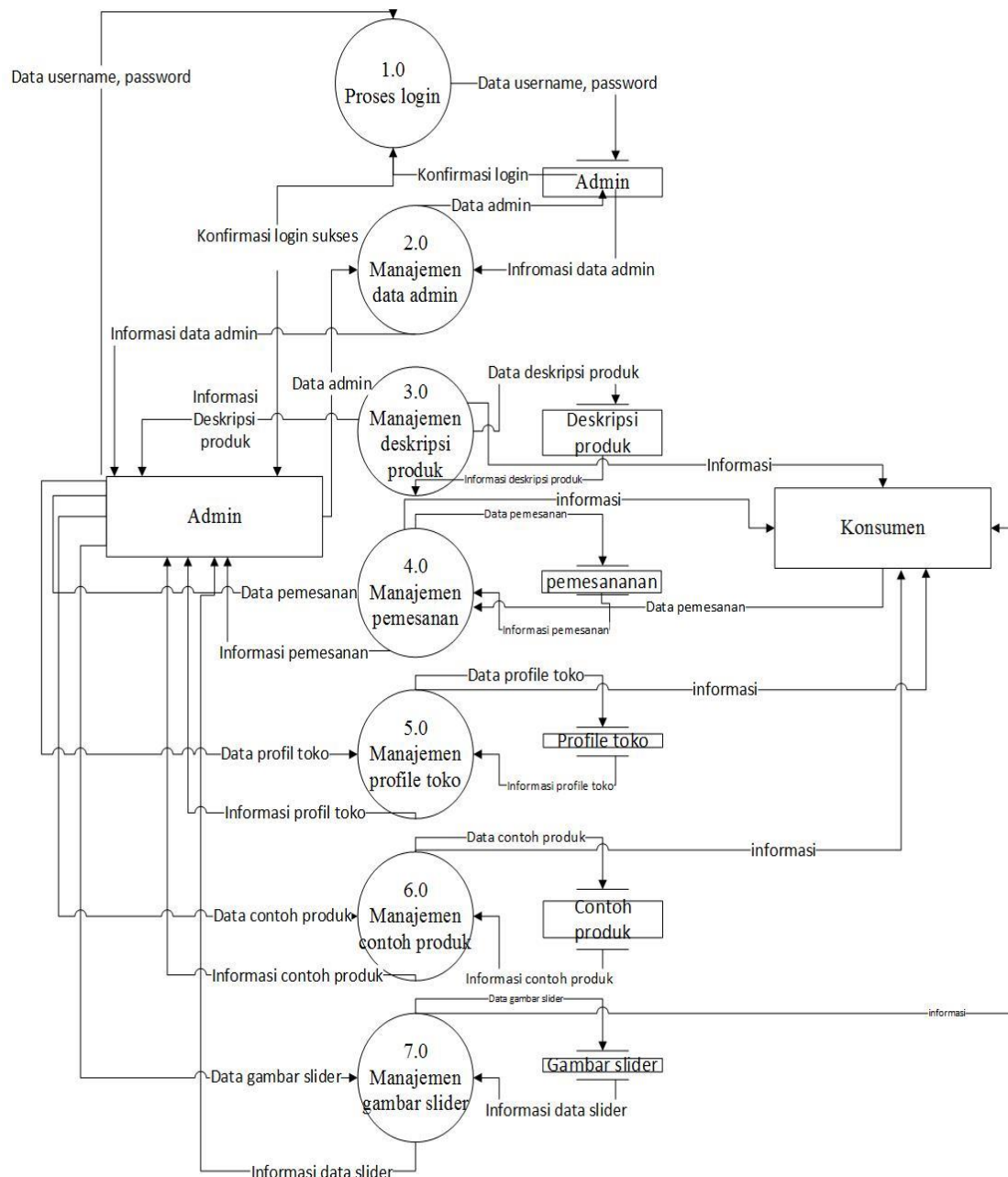
DFD level 0 dari Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon OLDface Cloth adalah sebuah rancangan sistem secara umum. Gambar DFD level 0 pada Gambar 3.4.



Gambar 3.4 DFD Level 0

b. Perancangan Data Flow Diagram (DFD) Level 1

DFD level 1 adalah uraian yang lebih mendetail dari DFD level 0. Di dalam DFD level 1 terdapat beberapa proses yang berjalan di dalam sistem yaitu, proses login, proses manajemen data *admin*, proses manajemen deskripsi produk, proses manajemen pemesanan, proses manajemen profile toko, proses manajemen contoh produk, proses manajemen gambar slider. Gambar DFD level 2 pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5 DFD Level 1

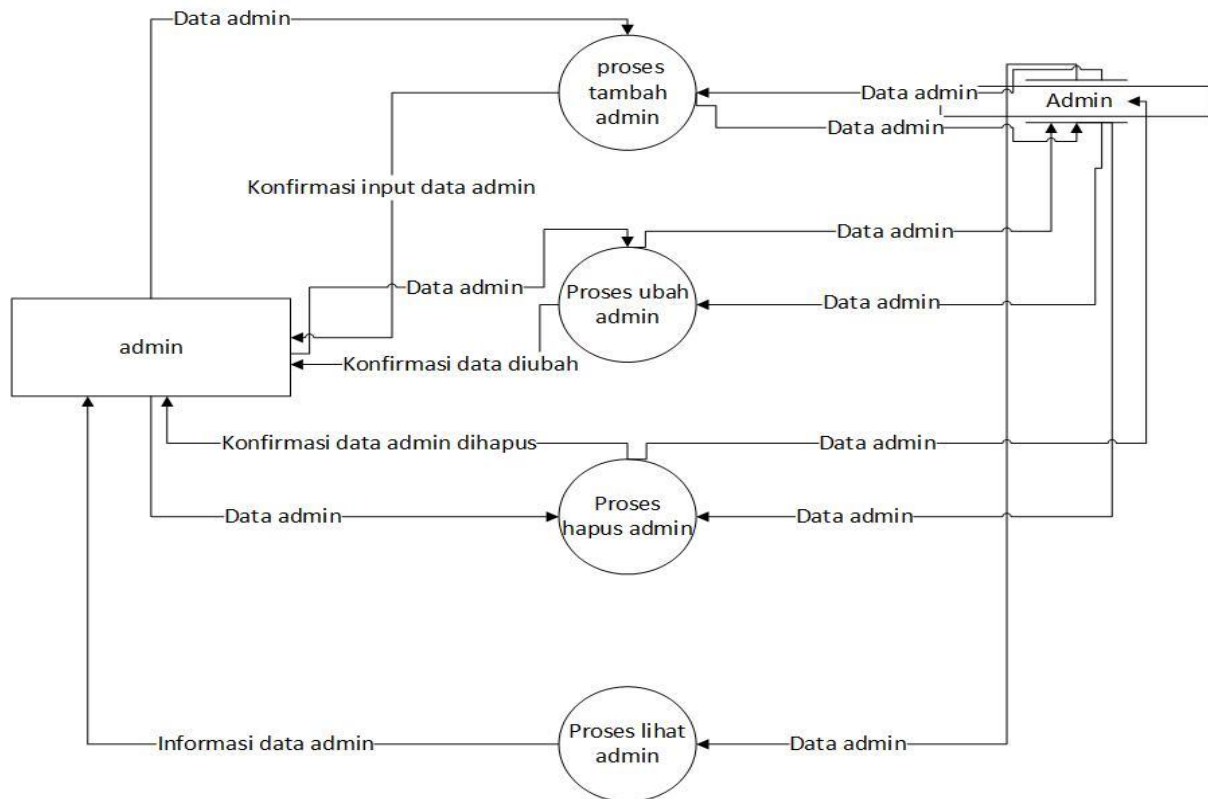
c. Perancang Data Flow Diagram (DFD) Level 2

DFD level 2 adalah uraian lebih rinci dari proses – proses yang ada di di DFD level satu. Setiap proses yang ada di level satu akan diuraikan lagi lebih terperinci. Uraian proses – proses di DFD level 2 sebagai berikut :

1. DFD Level 2 Proses Manajemen Admin

Proses manajemen *admin* memiliki 4 proses, yaitu proses tambah *admin*, proses ubah *admin*, proses hapus *admin*, proses lihat *admin*. Data yang dikelola dalam

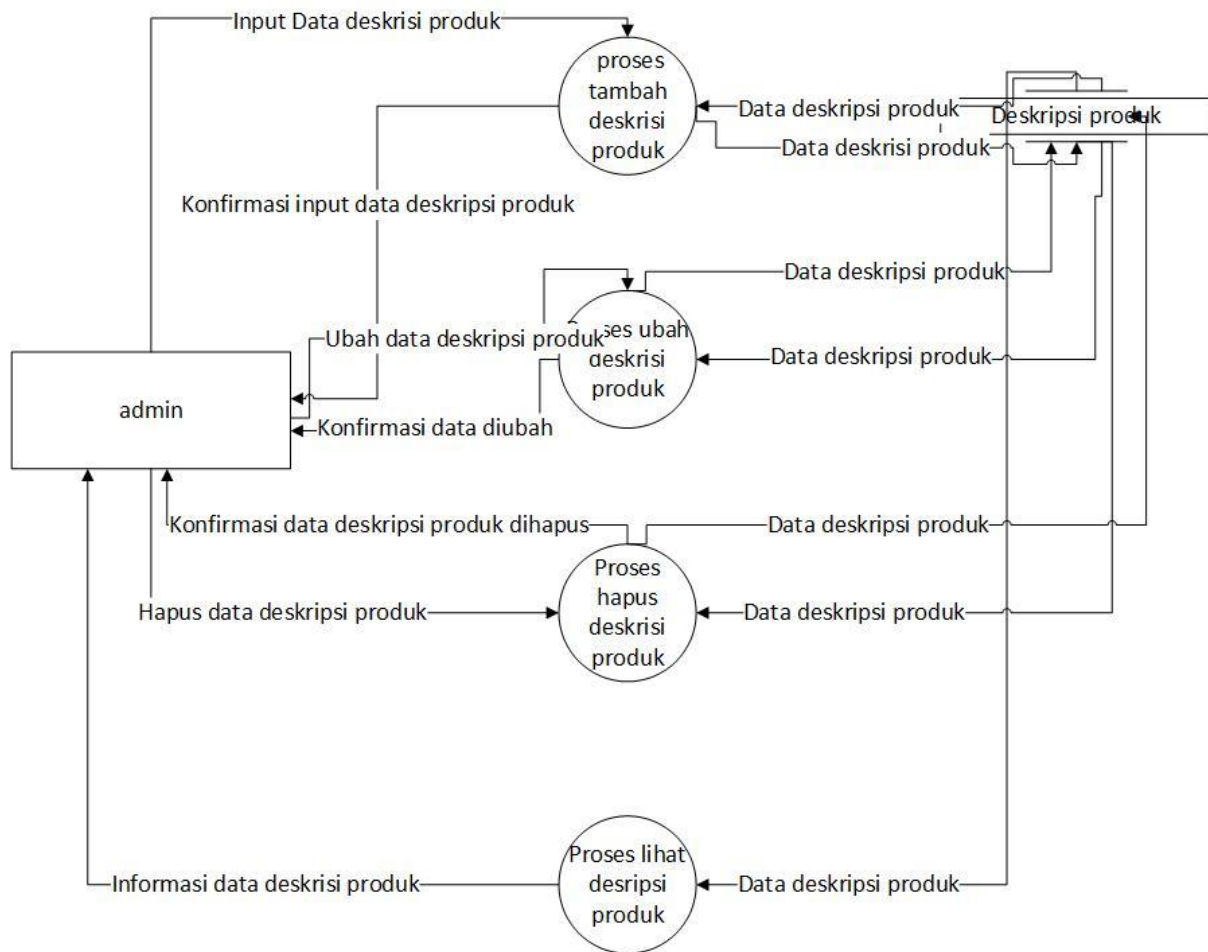
manajemen *admin* berupa data nama lengkap, *username*, *password*, no hp. Gambaran DFD manajemen *admin* pada Gambar 3.6.



Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses Manajemen *Admin*

2. DFD Level 2 Proses Manajemen Deskripsi Produk

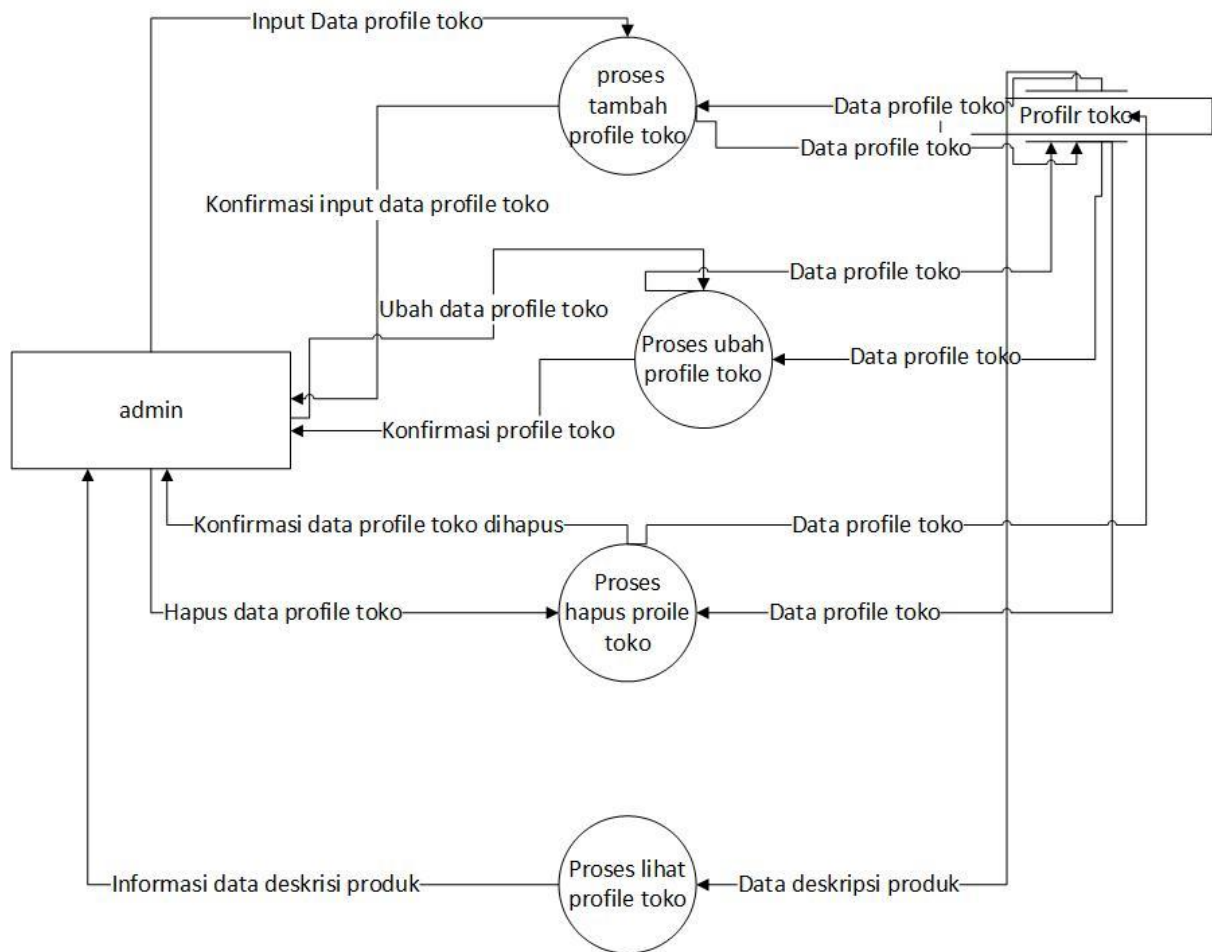
Proses manajemen deskripsi produk memiliki 4 proses, yaitu proses tambah deskripsi produk, proses ubah deskripsi produk, proses hapus deskripsi produk, proses lihat deskripsi produk. Dalam proses deskripsi produk hanya *admin* yang dapat mengelola. Data yang dikelola dalam proses manajemen deksripsi produk adalah nama produk, keterangan produk, , gambar produk. Gambaran DFD proses manajemen deskripsi produk pada Gambar 3.7.



Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses Manajemen Deskripsi Produk

3. DFD Level 2 Proses Manajemen Profile Toko

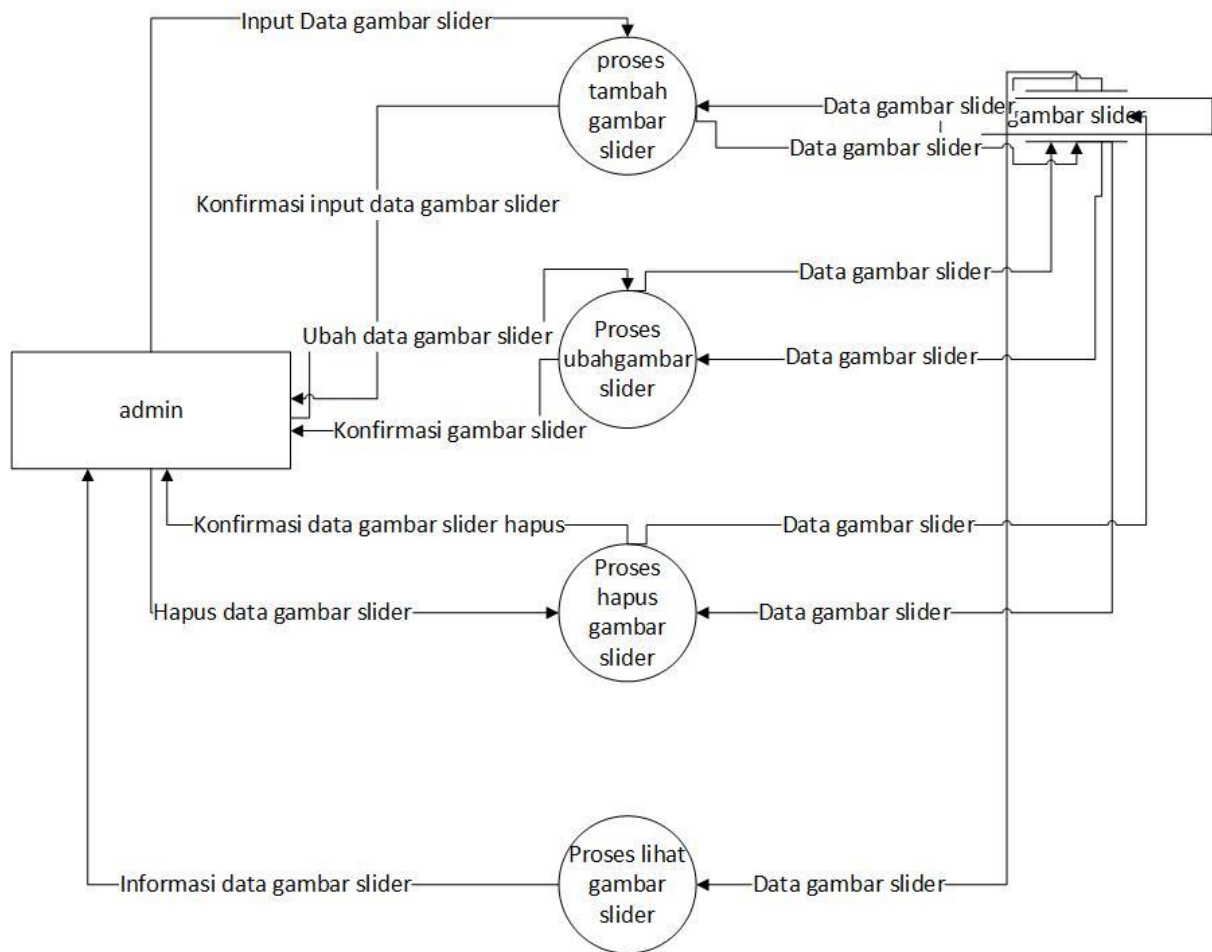
Proses manajemen profile toko memiliki 4 proses, yaitu proses tambah profile toko, proses ubah profile toko, proses hapus profile toko, proses lihat profile toko. Dalam proses profile toko hanya *admin* yang dapat mengelola. Data yang dikelola dalam proses manajemen profile toko adalah nama toko, alamat toko, deskripsi toko, contact toko, alamat sosial media dari toko. Gambaran DFD proses manajemen profile toko pada Gambar 3.8.



Gambar 3.8 DFD Level 2 Proses Manajemen Profile Toko

4. DFD Level 2 Proses Manajemen Contoh Produk

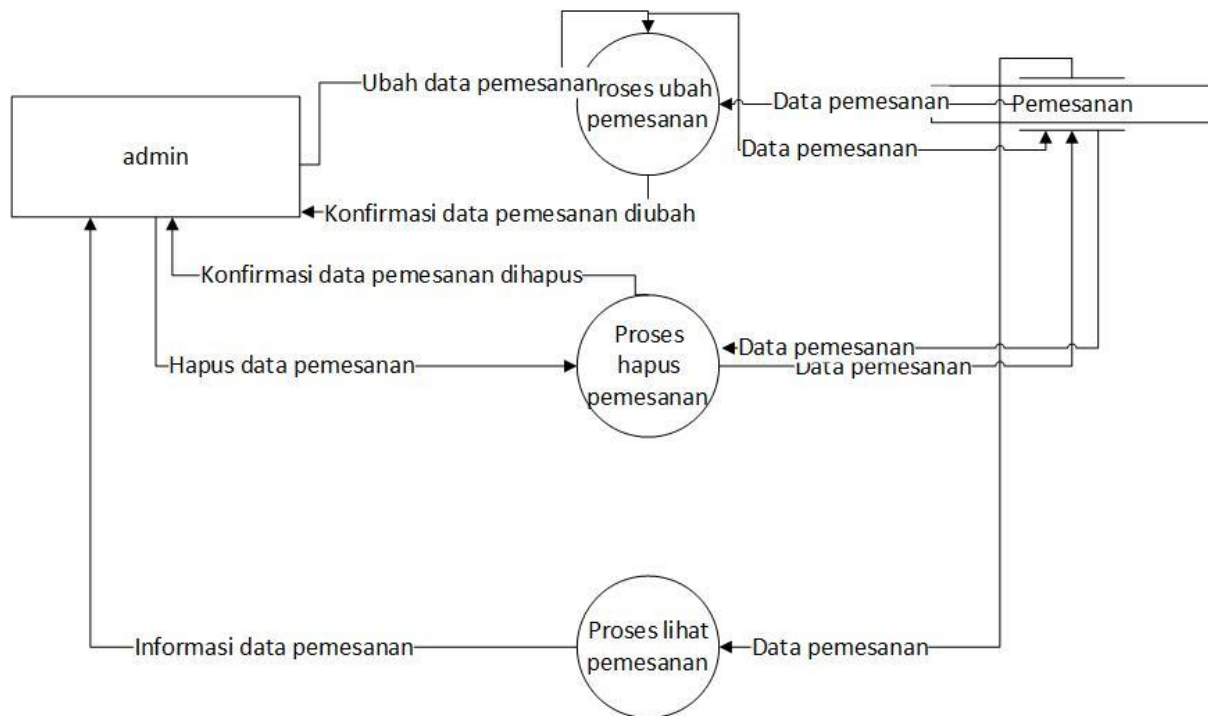
Proses manajemen profile toko memiliki 4 proses, yaitu proses tambah contoh produk, proses ubah contoh produk, proses hapus contoh produk, proses lihat contoh produk. Dalam proses profile toko hanya *admin* yang dapat mengelola. Data yang dikelola dalam proses manajemen contoh produk adalah nama produk, gambar produk. Gambaran DFD proses manajemen contoh produk pada Gambar 3.9 .



Gambar 3.10 DFD Level 2 Proses Manajemen Proses Gambar Slider

6. DFD Level 2 Proses Manajemen Pemesanan

Proses manajemen pemesanan hanya memiliki 3 proses berbeda dengan DFD level 2 seperti lainnya yang memiliki 4 proses dikarenakan *admin* tidak bisa menambahkan proses tambah pemesanan hanya bisa melihat data pemesanan dan proses tambah pemesanan dilakukan oleh konsumen dijelaskan pada gambar DFD level 1. 3 proses mya yaitu ubah pemesanan, hapus pemesanan dan lihat pemesanan. Gambaran DFD proses manajemen pemesenan pada Gambar 3.11.



Gambar 3.11 DFD Level 2 Proses Manajemen Pemesanan

3.2.3 Perancangan Basis Data

Basis data adalah kumpulan data berisi informasi yang sesuai untuk sebuah perusahaan. Sistem manajemen basis data adalah suatu sistem perangkat lunak kompleks yang mengatur permintaan dan penyimpanan data ke dan dari *disk*. DBMS menyediakan keamanan (*security*), privasi (*privacy*), integritas (*integrity*) dan kontrol konkurensi (*concurrency control*). DBMS mengelola transaksi pada *multiuser*, lingkungan akses bersamaan dan menyediakan tingkat independensi data yang mengisolasi pandangan pengguna atau aplikasi dari perubahan yang berlangsung di tingkat internal dan konseptual (Simarmata, 2007). Perancangan basis data pada Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon Oldface Cloth menggunakan manajemen basis data yaitu MySQL dan struktur tabel dapat dilihat sebagai berikut :

a. Tabel Admin

Tabel *admin* adalah tabel yang digunakan untuk menyimpan database yang diperlukan untuk mengolah data *admin*. Database *admin* berisi *id_admin* sebagai *primary key*, *username*, *password*. Tabel database *admin* pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Tabel *Admin*

Nama kolom	Typ Data	Keterangan
<i>Id_admin</i>	Int	<i>Primary key</i>
<i>nama_admin</i>	Varchar(100)	
<i>username</i>	Varchar(100)	
<i>password</i>	Varchar(100)	
<i>nomor_hp</i>	Varchar(100)	

b. Tabel Deskripsi Produk

Tabel deskripsi produk adalah tabel yang digunakan untuk menyimpan database yang diperlukan untuk mengolah data deskripsi produk yang bisa dikelola oleh *admin*. Database deskripsi produk berisi *id_produk* sebagai *primary key*, *nama_produk*, *keterangan_produk*, *ketebalan*, *gambar*, *warna_kaos*, *ukuran_kaos*. Gambar database deskripsi produk pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Tabel Deskripsi Produk

Nama kolom	Type data	Keterangan
<i>Id_produk</i>	Int	<i>Primary key</i>
<i>nama_produk</i>	Varchar(100)	
<i>keterangan_produk</i>	Text	
<i>Id_admin</i>		Foregin key dari primary key database admin

c. Tabel Profile Toko

Tabel profile toko adalah tabel yang digunakan untuk menyimpan database yang diperlukan untuk mengolah data profile toko yang bisa dikelola oleh *admin*. Database profile toko berisi *id_toko* sebagai *primary key*, *nama_toko*, *alamat_toko*, *contact*. Gambar database profile toko pada Tabel.3.3.

Tabel 3.3 Tabel Profile Toko

Nama Kolom	Typ Data	Keterangan
<i>id_toko</i>	Int	Primay key
<i>nama_toko</i>	Varchar(100)	
<i>alamat_toko</i>	Varchar(100)	
<i>contact</i>	Varchar(12)	
<i>Deskripsi_toko</i>	Varchar(1000)	
<i>kontak_toko</i>	Varchar(100)	
<i>Instagram</i>	Varchar(100)	
<i>Twitter</i>	Varchar(100)	
<i>Id_admin</i>		Foregin key dari primary key

		database admin
--	--	----------------

d. Tabel Contoh Produk

Tabel contoh produk adalah tabel yang digunakan untuk menyimpan database yang diperlukan untuk mengolah data contoh produk yang bisa dikelola oleh *admin*. Database contoh produk berisi *id_toko* sebagai *primary key*, *nama_toko*, *alamat_toko*, *contact*. Gambar database contoh produk pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Tabel Contoh Produk

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
Id_produk	Int	Primary key
nama_produk	Varchar(100)	
gambar	Varchar(100)	
Id_admin		Foregin key dari primary key database admin

e. Tabel Gambar Slider

Tabel gambar slider adalah tabel yang digunakan untuk menyimpan database gambar yang diperlukan untuk mengolah data gambar slider yang bisa dikelola oleh *admin*. Database gambar slider berisi *id_slider* sebagai *primary key*, *gambar_slider*. Gambar database gambar slider pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Tabel Gambar Slider

Nama kolom	Tipe Data	Keterangan
id_slider	Int	Primary key
gambar	Varchar(100)	
Id_admin		Foregin key dari primary key database admin

f. Tabel Pemesanan

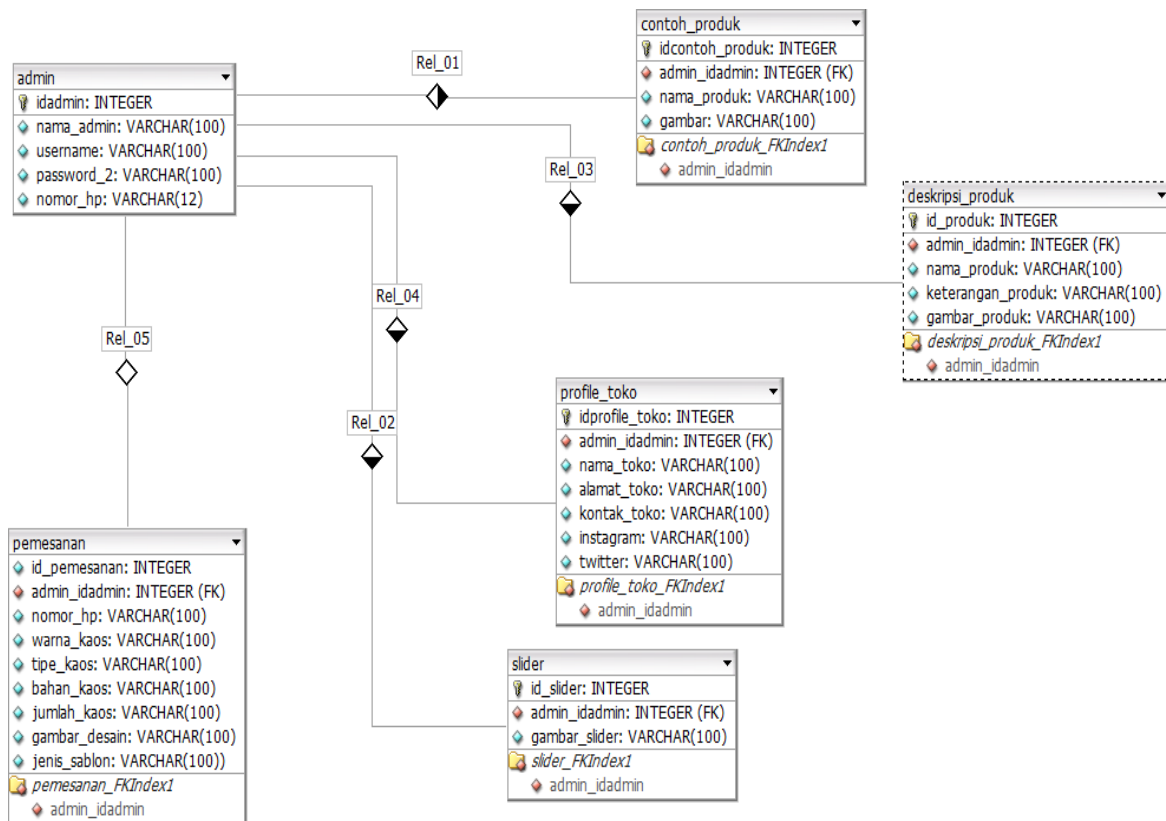
Tabel gambar pemesanan adalah tabel yang digunakan untuk menyimpan database pemesanan yang diperlukan untuk mengolah data pemesanan yang berisi informasi untuk *admin*. Database pemesanan berisi *id_pemesanan* sebagai *primary key*, *nama_pemesanan*, *nomor_hp*, *warna_kaos*, *tipe_kaos*, *bahan_kaos*, *jumlah_kaos*, *gambar_desain*. Gambar database pemesanan pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6 Tabel Pemesanan

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
Id_pemesan	Int	<i>Primary key</i>
nama_pemesan	Varchar(100)	
nomor_hp	Int	
warna_kaos	Varchar(100)	
tipe_kaos	Varchar(100)	
bahan_kaos	Varchar(100)	
jumlah_kaos	Varchar(100)	
gambar_desain	Varchar(100)	
Jenis_sablon	Varchar(100)	

3.3 Relasi Tabel *Database*

Relasi tabel adalah hubungan antara tabel database yang sudah dibuat di sistem informasi pemesanan kaos sablon oldface. Relasi tabel disini berisi tabel database *admin*, tabel database deskripsi produk, tabel database pemesanan, tabel database profile toko, tabel database contoh produk, tabel database gambar slider. Hubungan antara database *admin* dengan database deskripsi produk memiliki hubungan *one to many* dimana *primary key* database *admin* menjadi *foreign key* di database deskripsi produk. Hubungan antara database pemesanan *admin* dengan database pemesanan *one to one*. Hubungan antara database *admin* dengan database profile toko memiliki hubungan *one to many* dimana *primary key* database *admin* menjadi *foreign key* di database profile toko. Hubungan antara database *admin* dengan database profile toko *one to many* dimana *primary key* database *admin* dengan menjadi *foreign key* di database profile toko. Hubungan antara database *admin* dengan database contoh produk memiliki hubungan *one to many* dimana *primary key* database *admin* menjadi *foreign key* di database contoh produk. Hubungan antara database *admin* dengan database gambar slider memiliki hubungan *one to many* dimana *primary key* database *admin* menjadi *foreign key* di database gambar slider. Gambar relasi antar table database pada Gambar 3.12.



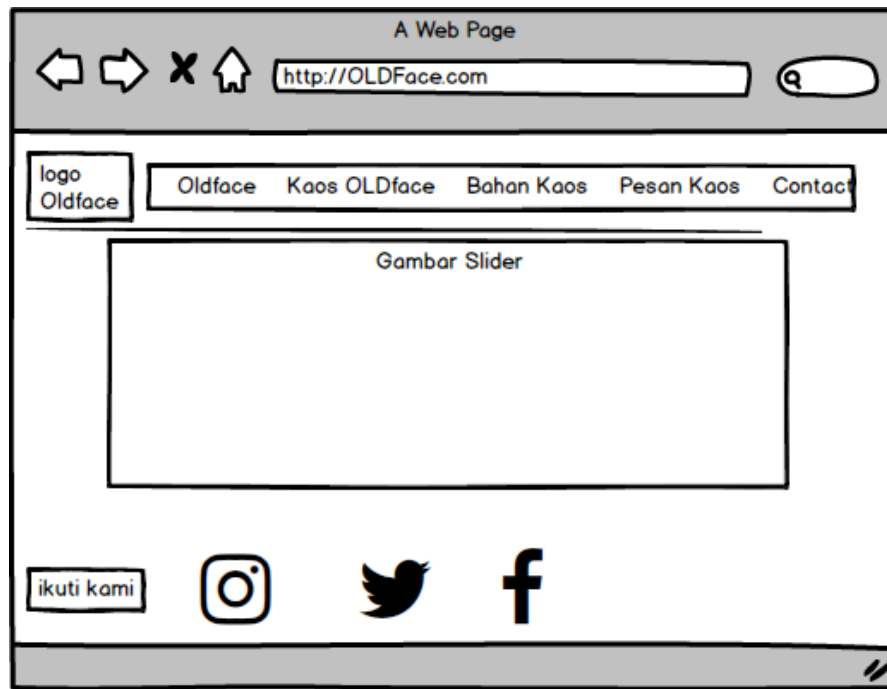
Gambar 3.12 Relasi Antar Tabel

3.4 Perancangan Desain Antar Muka

Perancangan antar muka sistem informasi pemesanan kaos sablon OLDface cloth adalah halaman yang menjelaskan tampilan antar muka dan proses – proses apa yang akan ada di Sistem Informasi Pemesanan kaos Sablon OLDface cloth. Terbagi menjadi dua yaitu halaman sistem utama dan halaman sistem *admin*.

3.4.1 Halaman Utama Oldface Cloth

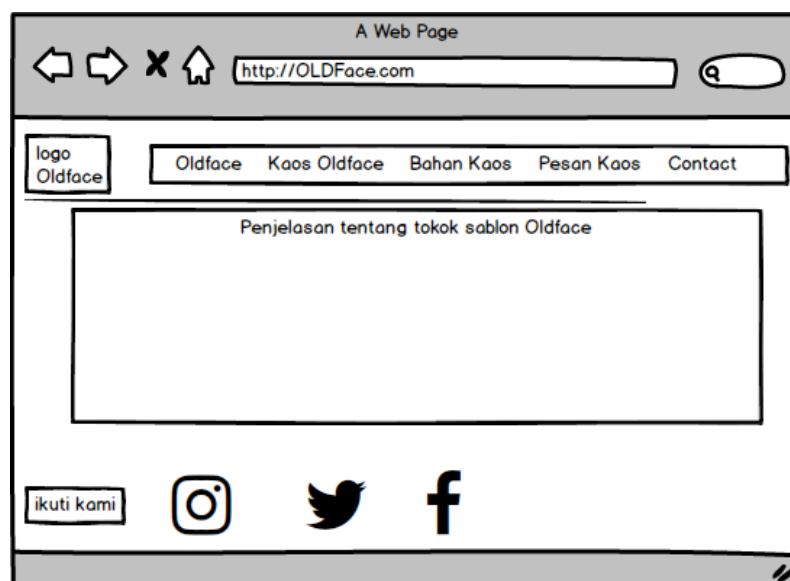
Halaman utama Oldface adalah halaman pertama yang akan ditampilkan saat pengguna mengakses untuk pertama kali. Terdapat beberapa menu yang akan di tampilkan di halaman utama yaitu, menu halaman oldface, menu halaman kaos oldface, mnu halaman deskripsi kaos, menu halaman pesan kaos, dan menu contact dari Oldface. Halaman utama juga menampilkan beberapa gambar slide dari Oldface cloth dan akun media sosial yang di punya oleh Oldface cloth. Rancangan Halaman utama Oldface Cloth pada Gambar 3.13.



Gambar 3.13 Halaman Utama Oldface

3.4.2 Halaman Oldface

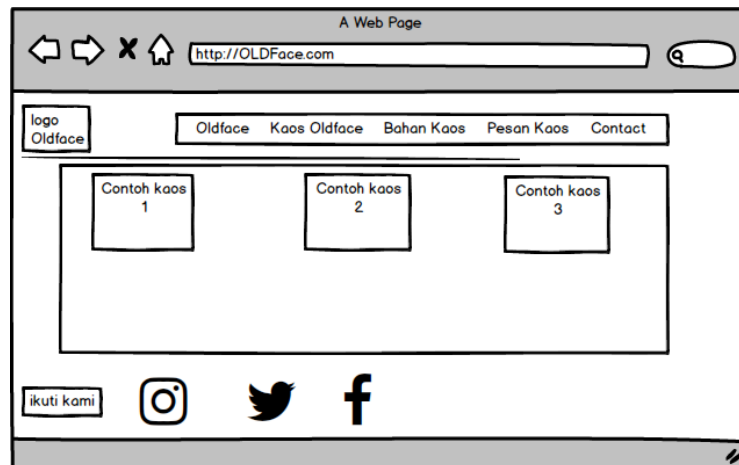
Halaman menu Oldface berisi penjelasan – penjelasan tentang sablon Oldface itu sendiri. Berisi tentang perjalanan sablon Oldface dari mulai berdiri sampai sekarang. Selain berisi tentang sejarah sablon oldface di halaman menu Oldface juga tercantum alamat dari sablon oldface. Rancangan Halaman Oldface pada Gambar 3.14



Gambar 3.14 Halaman OLDface

3.4.3 Halaman Kaos Oldface

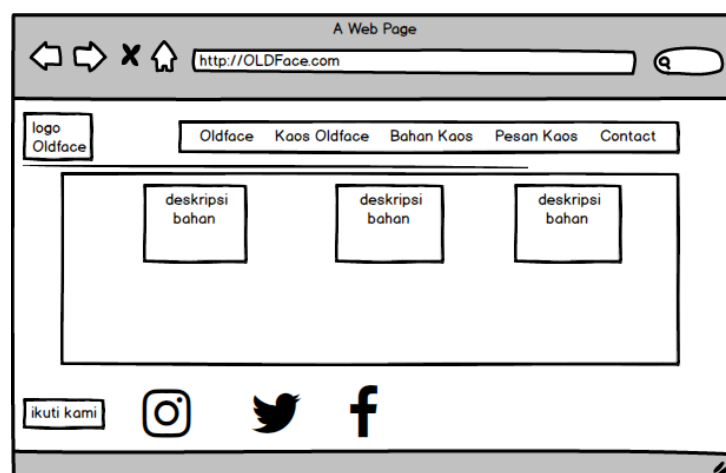
Halaman menu kaos oldface berisi tentang contoh – contoh kaos yang sudah pernah dikerjakan oleh pihak Oldface cloth. Selain gambar juga akan terdapat deskripsi pihak mana yang membuat kaos tersebut. Rancangan halaman kaos Oldface pada Gambar 3.15.



Gambar 3.15 Halaman Kaos Oldface

3.4.4 Halaman Bahan Kaos

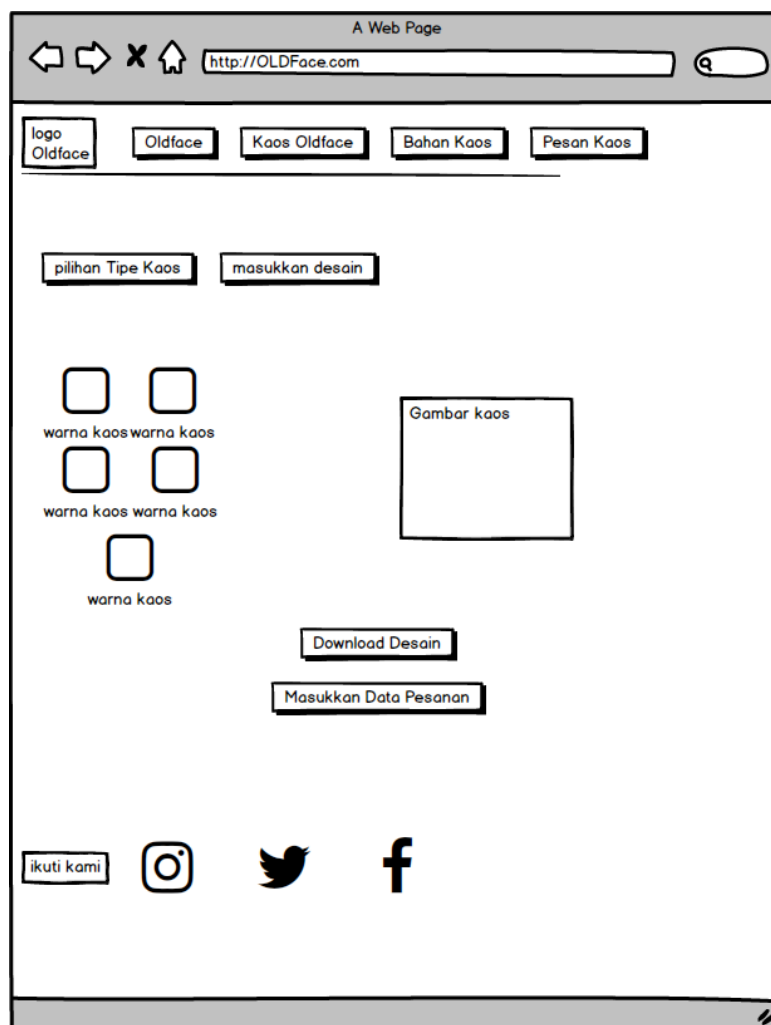
Halaman bahan kaos berisi tentang deskripsi dari bahan – bahan yang tersedia untuk menjadi kaos di Oldface Cloth, selain deskripsi bahan juga terdapat deskripsi sample ukuran kaos dan ketebelan dari jenis bahan tersebut. Rancangan halaman bahan kaos pada Gambar 3.16.



Gambar 3.16 Halaman Bahan Kaos

3.4.5 Halaman Pesan Kaos

Halaman pesan kaos di sistem informasi ini ditujukan untuk konsumen. Pada halaman ini konsumen terdapat memasukkan pesanan kaos dengan memilih pilihan warna kaos yang tersedia. Setelah pemilihan warna kaos konsumen dapat memasukkan desain gambar yang akan di sablon di kaos pesanan tersebut. Selain pilihan warna terdapat pilihan untuk menggunakan bahan yang tersedia. Tipe kaos juga dapat dipilih di halaman ini, terdapat 3 pilihan tipe kaos yang tersedia. Setelah selesai dengan desain dan jenis kaos konsumen dapat memasukkan jumlah yang akan di pesan dan ukuran – ukuran kaos yang akan di pesan. Rancangan halaman pesan kaos pada Gambar 3.17.

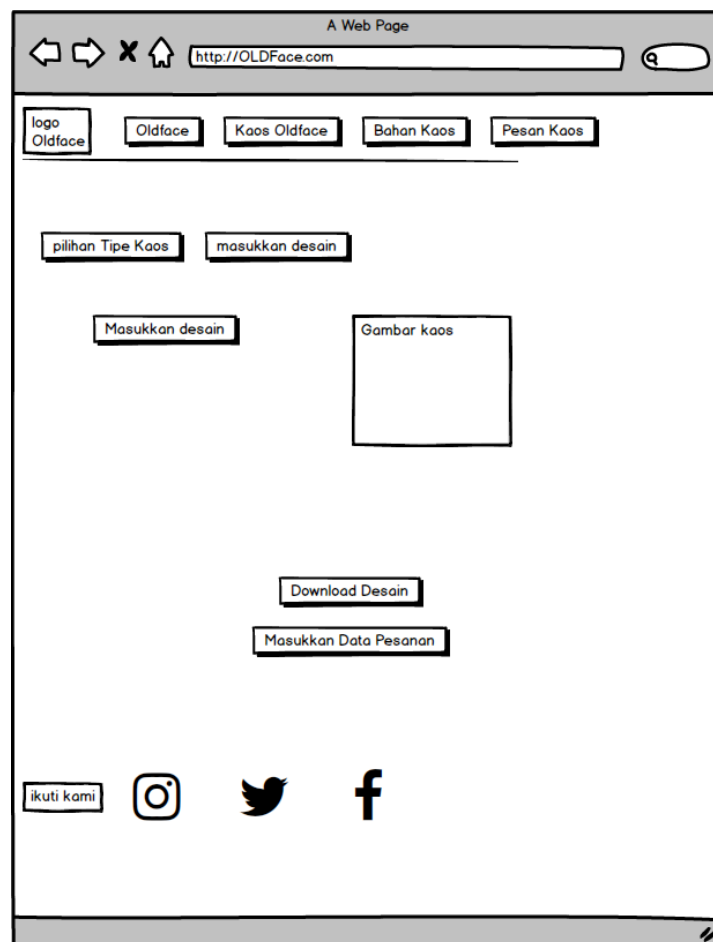


Gambar 3.17 Halaman Pesan Kaos

3.4.6 Halaman Desain Kaos

Halaman pesan desain di sistem informasi ini ditujukan untuk konsumen. Pada halaman ini konsumen terdapat memasukkan desain dengan menekan tombol upload desain. Setelah

konsumen melakukan upload desain konsumen akan menekan tombol masukkan data pesanan untuk melengkapi data pesanan. Rancangan halaman desain kaos pada Gambar 3.18.



Gambar 3.18 Halaman Desain Kaos

3.4.7 Halaman Biodata pemesanan

Halaman biodata pemesanan adalah lanjutan halaman dari halaman pemesanan kaos. Setelah konsumen selesai memasukkan data pesanan kaos akan diarahkan ke halaman pengisian biodata dengan mengisi nama dan kontak pemesan sekaligus akan ditampilkan desain akhir kaos yang akan dipisan. . Rancangan halaman biodata pemesanan pada Gambar 3.19.

Gambar 3.19 Halaman Biodata Pemesanan

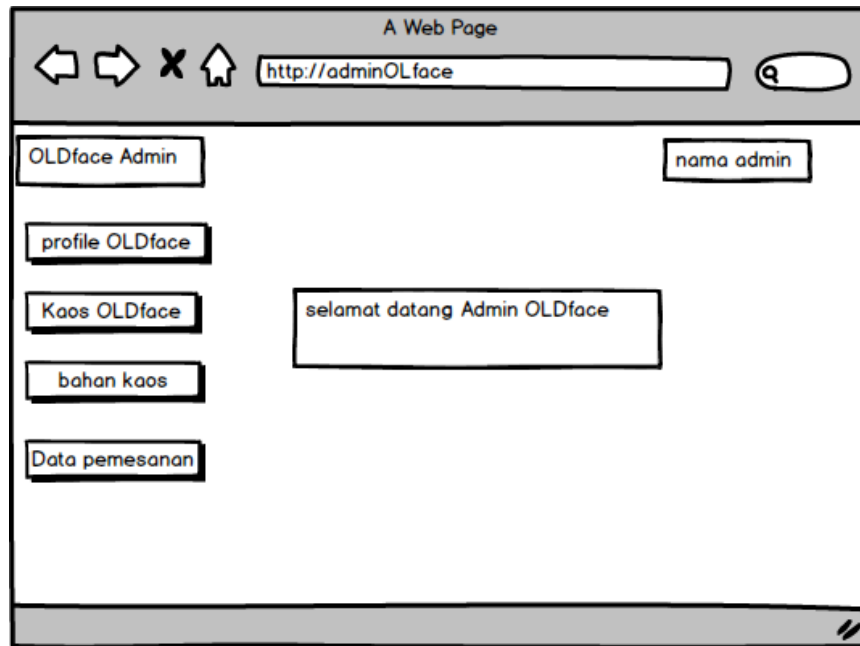
3.4.8 Halaman Login Admin

Halaman login *admin* adalah halaman yang digunakan untuk *admin* masuk ke halaman menu utama *admin*. *Admin* memasukkan username dan password yang sudah di daftarkan sebelumnya. Rancangan halaman *login admin* pada Gambar 3.20.

Gambar 3.20 Halaman Login Admin

3.4.9 Halaman Utama *Admin*

Halaman utama *Admin* adalah halaman yang nantinya akan digunakan *admin* untuk mengolah data – data yang akan dimasukkan ke dalam halaman sistem dan melihat data – data yang masuk dari halaman sistem yang telah diinput oleh konsumen. Terdapat beberapa menu yang dapat diakses oleh *admin* yaitu profile oldface, kaos, oldface, bahan kaos, data pemesanan. Rancangan halaman utama *admin* pada Gambar 3.21.



Gambar 3.21 Halaman Utama *Admin*

3.4.10 Halaman *Admin* Profil Oldface

Halaman *admin* profil Oldface adalah halaman yang nantinya akan digunakan *admin* untuk mengelola data yang profil toko. *Admin* dapat memasukkan data informasi toko seperti alamat toko, kontak dari pihak Oldface Cloth, alamat social media dari Oldface Cloth. Rancangan halaman *admin* profil Oldface pada Gambar 3.22.

Gambar 3.22 Halaman *Admin* Profil Oldface

3.4.11 Halaman *Admin* Kaos Oldface

Halaman *admin* kaos Oldface adalah halaman yang nantinya digunakan oleh *admin* untuk mengolah data – data kaos yang sudah pernah dipesan di Oldface Cloth. Informasi yang akan ditampilkan akan berisi nama dari pihak pemesan kaos sablon dan gambar kaos yang sudah jadi. Rancangan halaman *admin* kaos Oldface pada Gambar 3.23.

Gambar 3.23 Halaman *Admin* Kaos Oldface

3.4.12 Halaman *Admin* Bahan Kaos

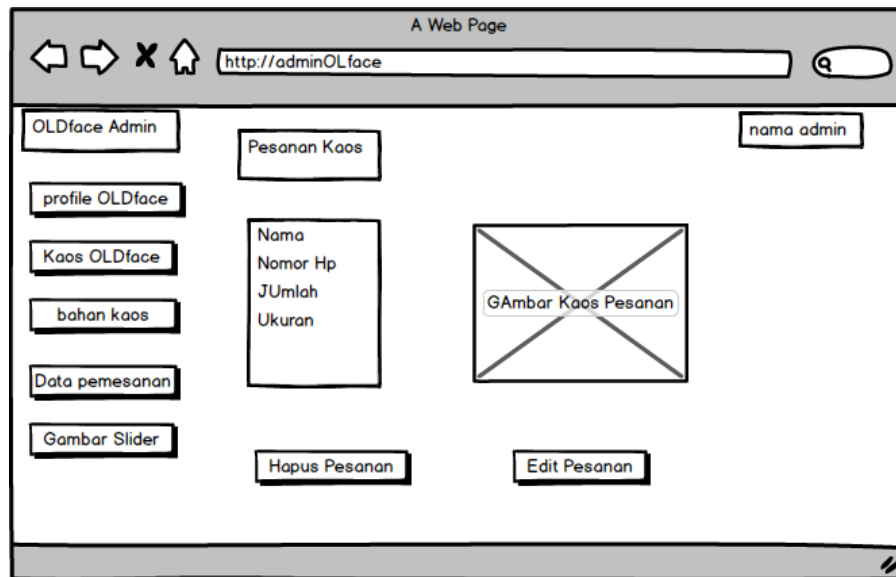
Halaman *admin* bahan kaos adalah halaman yang nantinya digunakan *admin* untuk mengolah data bahan – bahan kaos yang tersedia di Oldface Cloth. Informasi dari bahan – bahan kaos tersebut akan berguna untuk konsumen menentukan bahan kaos untuk memesan

di Oldface Cloth. Informasi yang dapat dimasukkan oleh *admin* adalah nama dari bahan kaos, deskripsi dari bahan kaos dan gambar dari bahan kaos. Rancangan halaman *admin* bahan kaos pada Gambar 3.24.

Gambar 3.24 Halaman *Admin* Bahan Kaos

3.4.13 Halaman Data Pemesanan

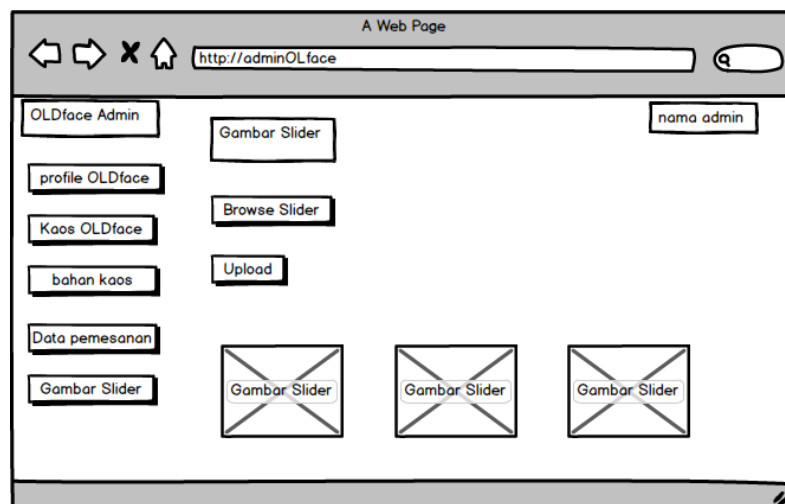
Halaman data pemesanan pada halaman *admin* digunakan supaya *admin* dapat melihat data pemesanan yang masuk. Data pemesanan diperoleh dari konsumen yang memesan lewat Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon Oldface Cloth. Data yang diperoleh *admin* adalah nama dari pemesanan, kontak dari pemesan, jumlah dan ukuran kaos yang dipesan dan gambar desain kaos yang sudah di masukkan oleh konsumen. Rancangan halaman data pemesanan pada Gambar 3.25.



Gambar 3.25 Halaman Data Pemesanan

3.4.14 Halaman *Admin* Gambar Slider

Halaman *admin* gambar slider adalah halaman yang nantinya akan digunakan *admin* untuk mengolah data gambar yang akan ditampilkan di halaman utama website. Rancangan halaman *admin* gambar slider pada Gambar 3.26.

Gambar 3.26 Halaman *Admin* Gambar Slider

3.5 Metode Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui sejauh mana sistem informasi ini berjalan sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat sebelumnya dan sistem informasi ini

bermanfaat sebagai sarana media informasi dan pemesanan bagi pihak Oldface Cloth. Pengujian dilakukan dengan dengan metode UAT dan menggunakan alat kuesioner. Kuesioner digunakan untuk menguji fungsi sistem sudah berjalan sesuai dengan rancangan yang dibuat dan manfaat sistem untuk pemesanan kaos sablon.

3.5.1 Target Kuesioner

Target pada pengujian sistem informasi ini adalah para konsumen yang sudah pernah memesan kaos sablon di oldface cloth dan pelaku aktivitas di dalam oldface cloth. Target responden dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a. Konsumen yang sudah pernah memesan kaos sablon atau konsumen yang baru memesan kaos sablon di oldface cloth
- b. Para pegawai dan pemilik dari Oldface Cloth.

Dari kriteria – kriteria di atas maka diambil 3 responden dari konsumen yang sudah pernah memesan kaos sablon atau baru memesan kaos sablon dan 5 orang dari dalam pihak oldface cloth baik itu pemilik atau pegawai yang ada di oldface cloth.

3.5.2 Rancangan Kuisoner

Berdasarkan target kuisoner yang sudah di rencanakan di atas, menghasilkan poin – poin yang akan akan digunakan dalam membuat pertanyaan – pertanyaan yang akan ada di kuisoner terdapat di tabel 3.9.

Tabel 3.7 Poin – Poin Kuisoner

No	Tujuan	Parameter	Poin Pertanyaan
1	Mengetahui Manfaat dari sistem informasi pemesanan kaos sablon oldface cloth	a. Fitur	Fitur fitur yang ada pada sistem informasi pemesanan kaos sablon oldface cloth.
		b. Kelengkapan	Fitur – fitur yang belum tersedia pada sistem informasi pemesanan kaos sablon oldface cloth
		c. Kemudahan menggunakan	Kemudahan mengakses dan menggunakan sistem informasi pemesanan kaos sablon oldface cloth.
2	Menilai tampilan dari sistem informasi pemesanan kaos sablon oldface cloth	a. Lay out b. Elemen antarmuka	Tampilan antarmuka dari sistem informasi pemesanan kaos sablon

Keterangan :

- a. STS adalah Sangat Tidak Setuju
- b. TS adalah Tidak setuju
- c. R adalah Ragu
- d. S adalah Setuju
- e. SS adalah Sangat Setuju

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi Sistem

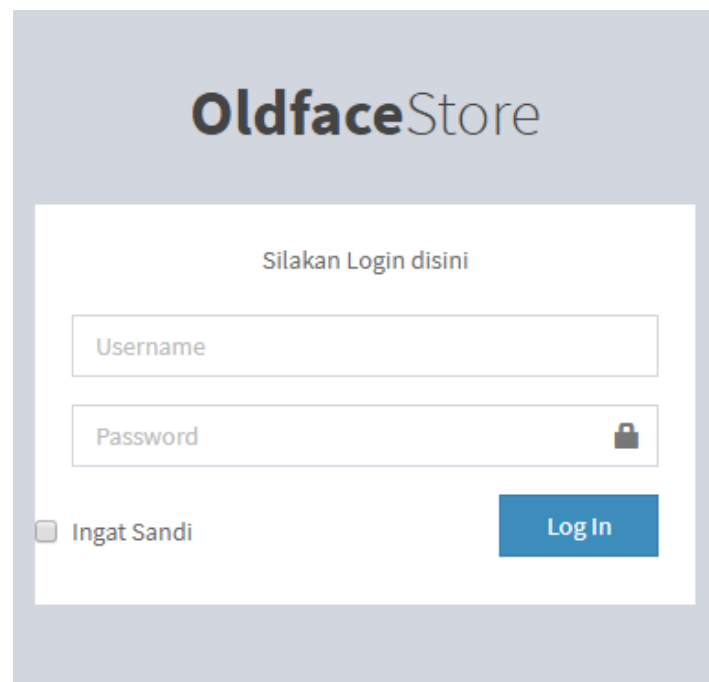
Tahap implementasi yaitu tahap lanjutan dari tahap perancangan yang sudah dilakukan sebelumnya. Dalam tahap ini juga sistem informasi ini sudah bisa digunakan dalam keadaan yang sebenarnya di usaha Oldface Cloth. Melalui tahap ini sistem informasi ini yang sudah dirancang dapat diimplementasikan. Berikut ini adalah implementasi dari Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon di Oldface Cloth.

4.1.1 Halaman Sistem Admin

Halaman sistem *admin* berisi tampilan yang akan dilihat *admin* setelah *admin* berhasil *login*, halaman *admin* sebagai berikut :

a. Halaman *Login* Sistem

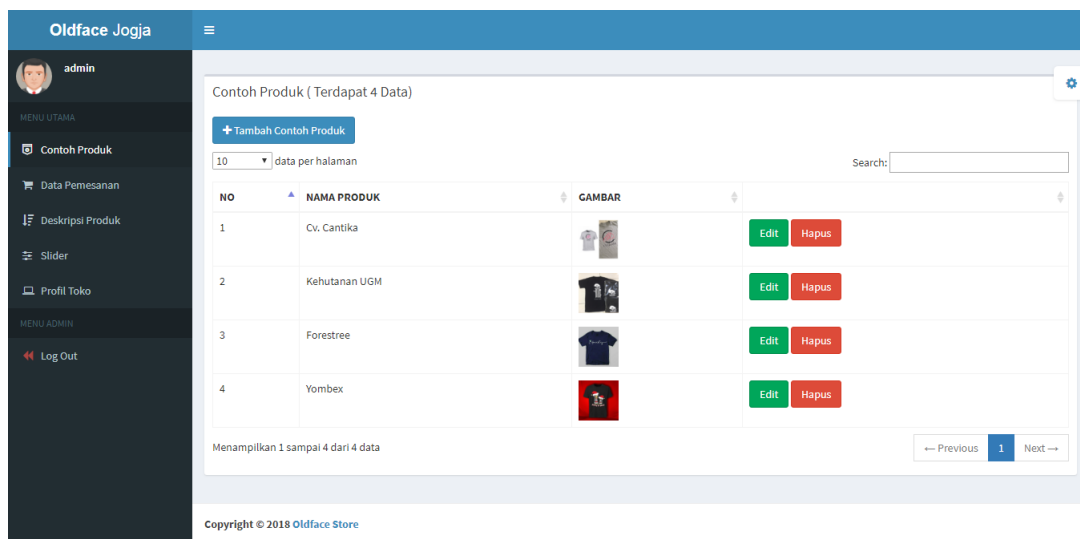
Halaman *login* digunakan oleh *admin* untuk masuk dalam halaman sistem *admin*. *Admin* yang bisa masuk ke dalam halaman *admin* adalah seseorang sudah dimasukkan datanya ke dalam database *admin* yang bisa diakses oleh pemilik Oldface Cloth. Halaman *login admin* pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Halaman *Login*

b. Halaman *Admin* Contoh Produk

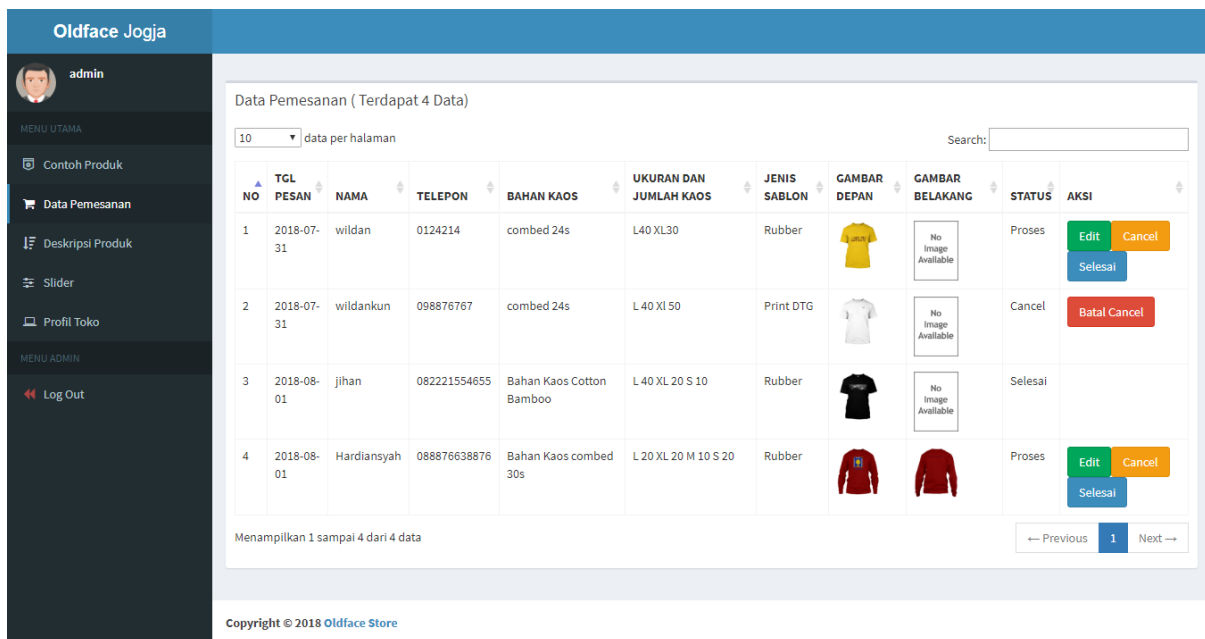
Halaman *admin* contoh produk digunakan *admin* untuk memasukkan data gambar – gambar kaos yang sudah pernah dibuat oleh Oldface. *Admin* dapat memasukkan data gambar dan memberikan keterangan dalam contoh produk yang akan di tampilkan dalam halaman sistem informasi Oldface Cloth. Selain dapat menambahkan data contoh produk *admin* juga dapat mengubah data tersebut dan menghapus data contoh produk. Admin sudah memasukkan data contoh produk sebanyak empat data yang berisi gambar kaos dan keterangan dari pembuat kaos dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Halaman admin contoh produk

c. Halaman Data Pemesan

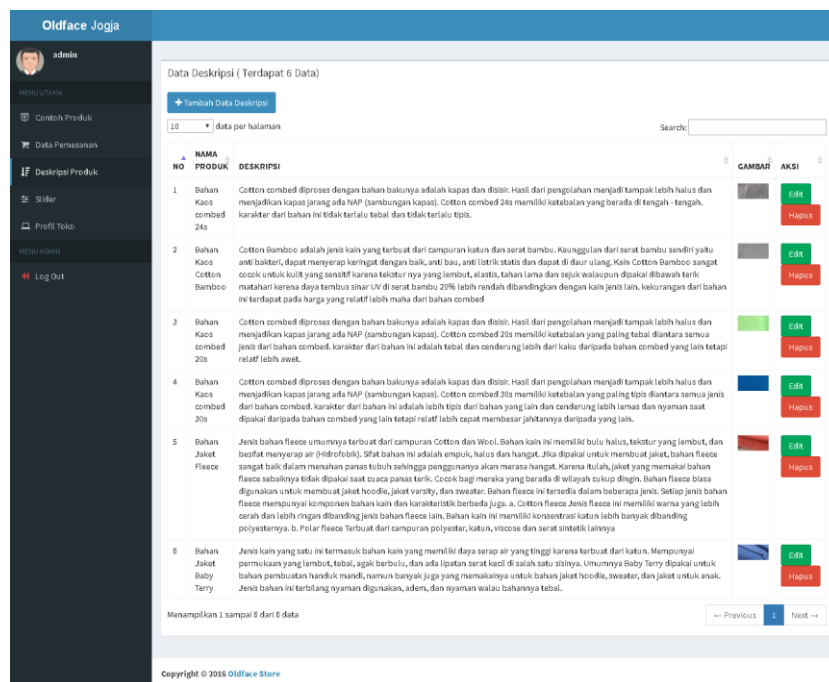
Halaman data pemesan berisi informasi – informasi dari data konsumen yang sudah memesan kaos sablon di oldface cloth. Selain menampilkan data informasi dari data pemesanan *admin* juga bisa mengganti status pemesanan dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Halaman Data Pemesan

d. Halaman Admin Deskripsi Produk

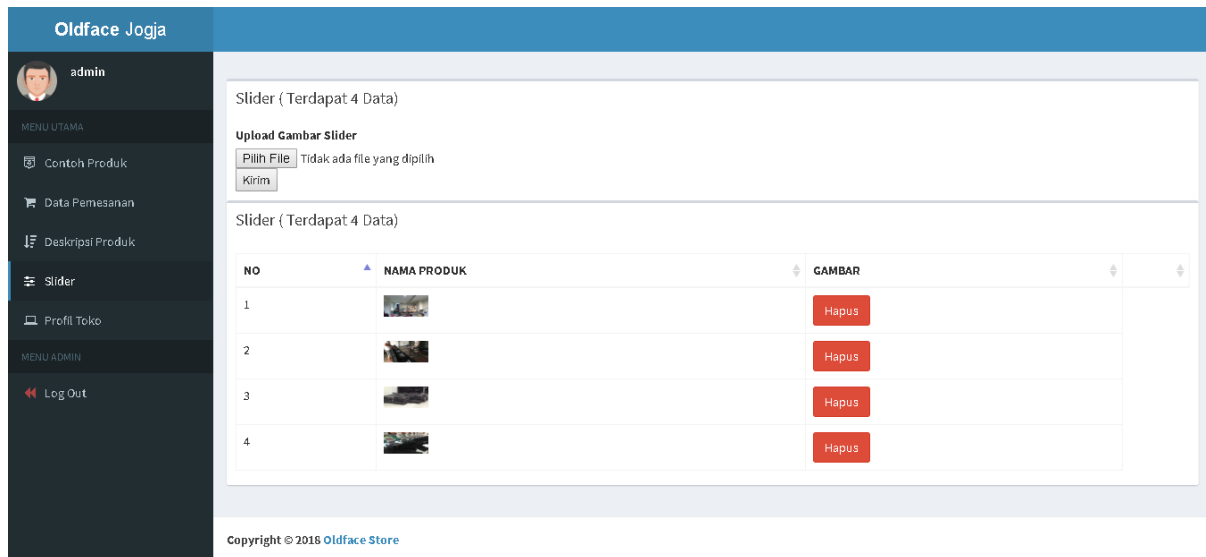
Halaman *admin* deskripsi produk digunakan *admin* untuk memasukkan data deskripsi bahan kaos yang ada di Oldface Cloth. Data yang dimasukkan *admin* adalah data bahan kain yaitu combad 20s, combad 24s, combad 30s, cotton bamboo. Halaman admin deskripsi produk pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Halaman Admin Deskripsi Produk

e. Halaman *Admin Slider*

Halaman *admin Slider* digunakan admin untuk menampilkan gambar yang akan ditampilkan di halaman awal Sistem Informasi Oldface Cloth. Gambar tersebut bisa berganti sendiri sesuai dengan jumlah gambar yang dimasukkan oleh *admin*. Halaman *admin slider* pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Halaman *Admin Slider*

f. Halaman *Admin Profile Toko*

Halaman *admin profile toko* digunakan oleh *admin* untuk manajemen data yang akan di tampilkan di halaman website Oldface Cloth. *Admin* dapat menambahkan data berupa nama toko yaitu Oldface Cloth, alamat toko di jalan magelang km5 sinduadi mlati sleman, deskripsi toko berisi tentang sejarah dari berdirinya Oldface cloth sampai sekarang, kontak toko yang bisa dihubungi adalah nomor dari pemilik Oldface Cloth dan akun – akun sosial media yaitu instagram, twitter dari Oldface Cloth. Halaman *admin profile toko* pada Gambar 4.6.

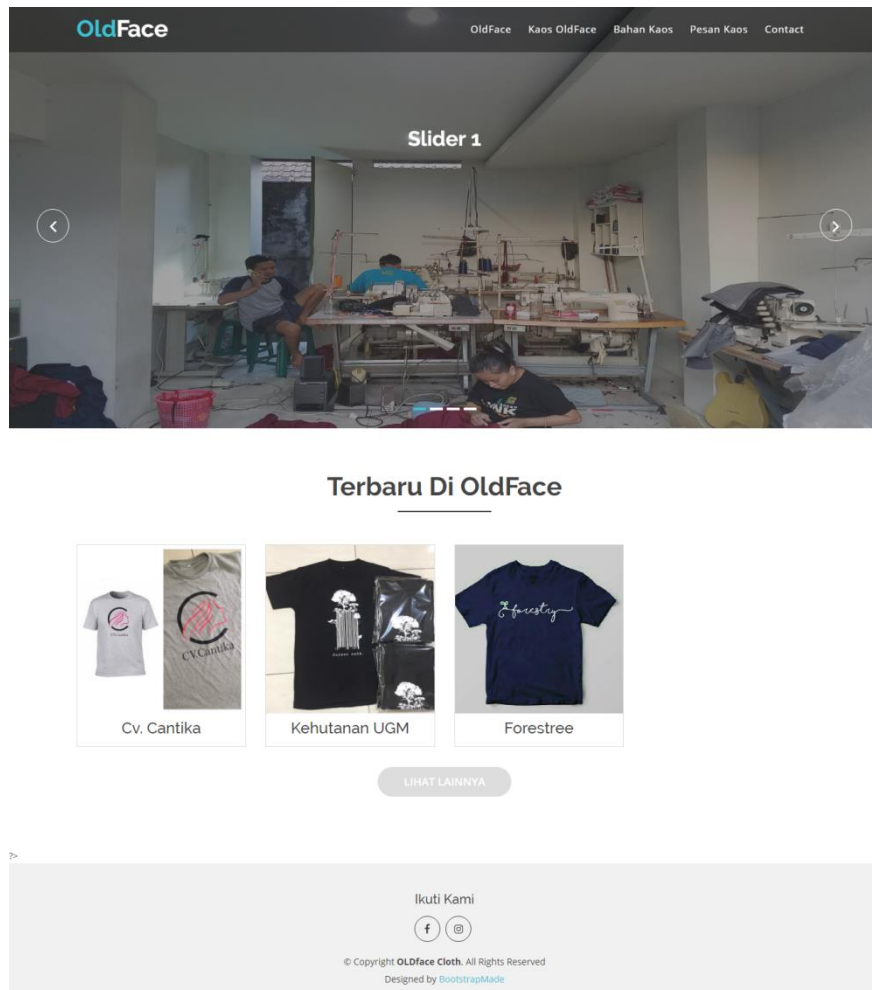
Gambar 4.6 Halaman Admin Profile Toko

4.1.2 Halaman Sistem Konsumen

Halaman sistem konsumen akan menampilkan informasi – informasi yang akan berguna untuk konsumen dan terdapat halaman pemesanan kaos sablon sebagai berikut :

a. Halaman Home Webiste

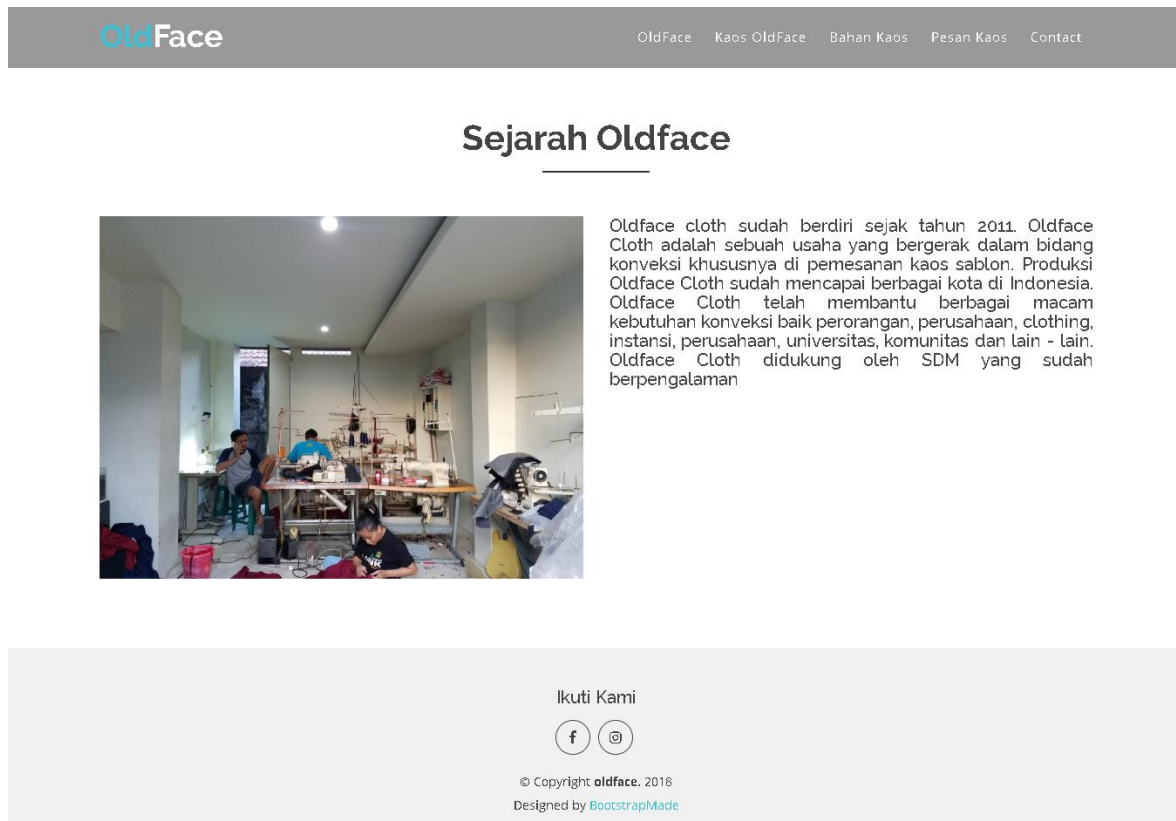
Halaman Home ini adalah implementasi dari rancangan yang sudah dibuat dan ditujukan untuk konsumen saat pertama kali mengakses webiste pemesan Oldface Cloth. Terdapat 5 menu yang bisa dipilih oleh konsumen yaitu menu oldface, menu kaos oldface, menu bahan kaos, menu pesan kaos, dan menu contact. Selain menampilkan menu – menu yang dapat dipilih oleh konsumen terdapat informasi gambar *slider* dan informasi sosial media dari oldface cloth. Halaman home wesbite pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Halaman Home Website

b. Halaman Oldface

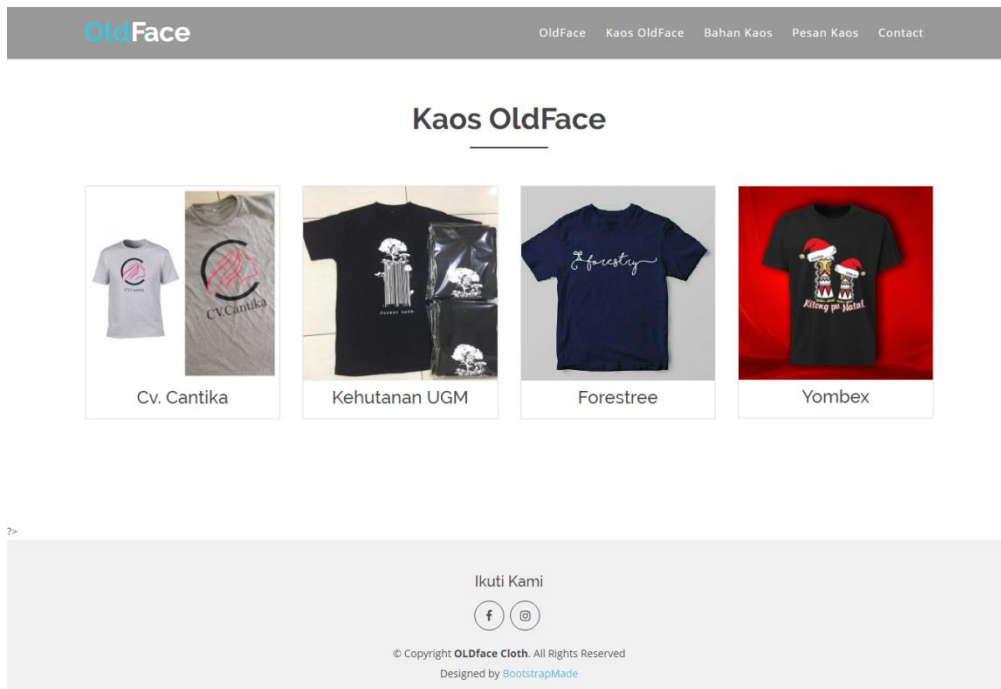
Halaman oldface berisi tentang informasi yang berisi tentang toko sablon Oldface Cloth. Penjelasan berisi tentang sejarah toko oldface dan terdapat gambar dari toko Oldface Cloth. Halaman Oldface pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 Halaman Oldface

c. Halaman Kaos Oldface

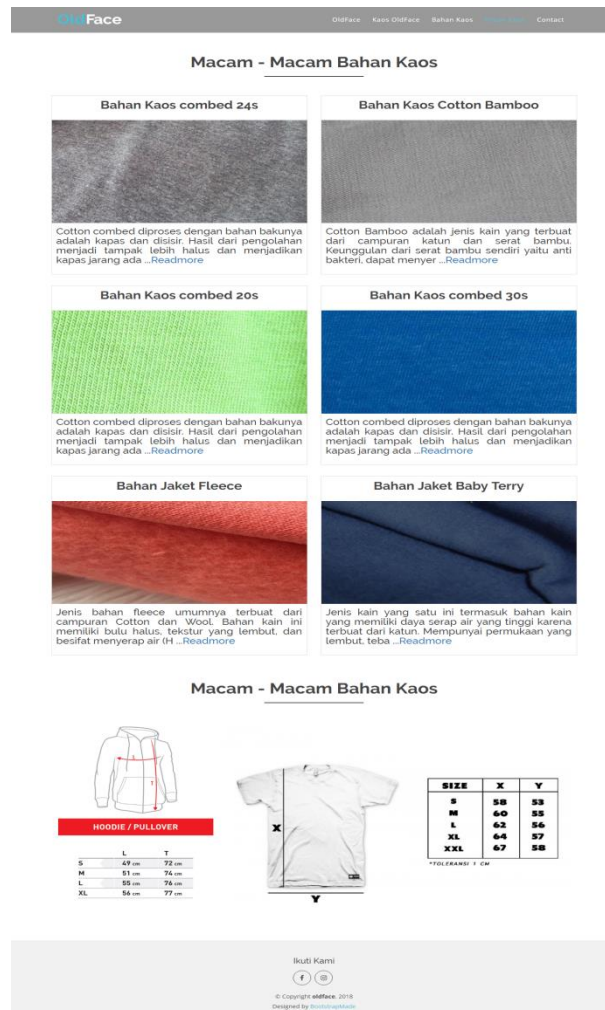
Halaman kaos oldface terdapat informasi berbagai kaos yang sudah pernah dikerjakan oleh pihak Oldface Cloth. Informasi di halaman kaos oldface berisi foto – foto hasil jadi kaos yang sudah di sablon dan di distribusikan ke konsumen, selain foto juga terdapat informasi penjelasan tentang siapa yang membuat pesanan kaos sablon. Foto yang bisa dilihat dan sudah di masukkan oleh *admin* diantaranya kaos dari Cv. Cantika, kaos Kehutanan UGM. Halaman kaos oldface terdapat pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 Halaman Kaos Oldface

d. Halaman Bahan Kaos

Halaman bahan kaos berisi tentang informasi yang ditujukan untuk konsumen. Konsumen mendapatkan informasi tentang bahan – bahan kaos pada deskripsi bahan kaos tersebut. Di halaman ini konsumen dapat menentukan pilihan bahan baku kaos apa yang konsumen diinginkan. Selain informasi bahan kaos di halaman ini juga terdapat gambar dari panduan ukuran kaos dan hood di Oldface Cloth. Halaman bahan kaos terdapat pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 Halaman Bahan Kaos

e. Halaman Pilih Warna dan Tipe Kaos

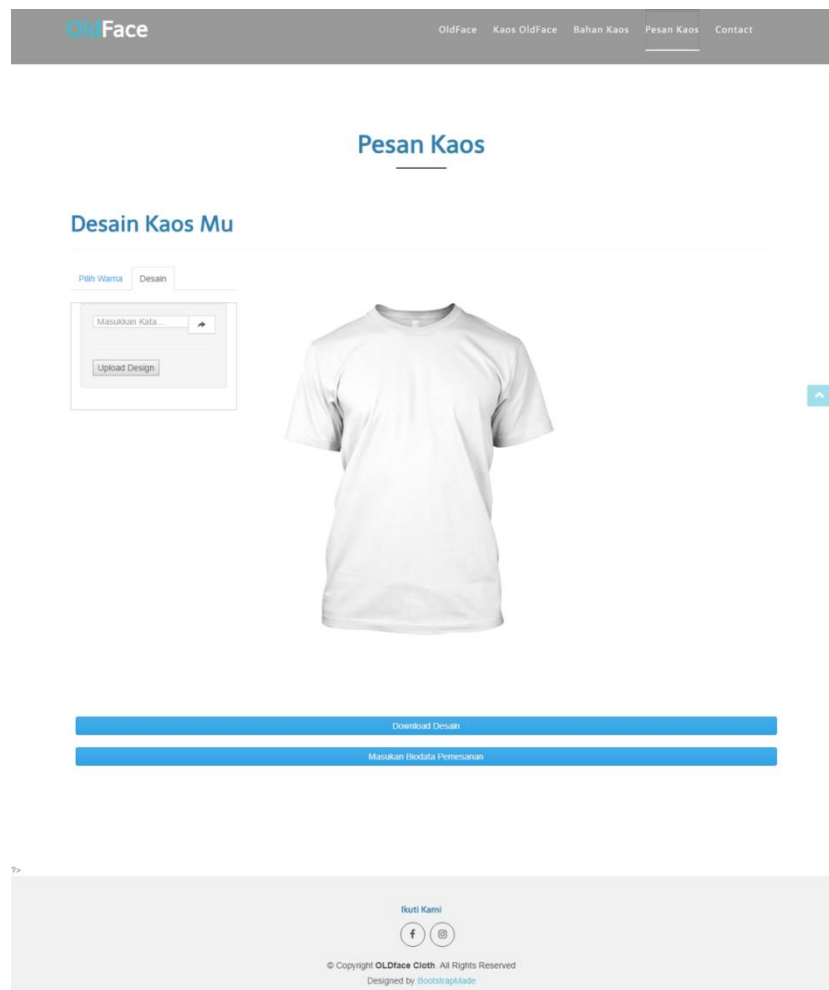
Halaman pesan kaos berisi 2 halaman yaitu halaman memilih warna dan halaman konsumen memasukkan desain yang diinginkan oleh konsumen. Pada saat memilih warna konsumen akan mendapati pilihan warna yang sudah disediakan oleh pihak oldface, konsumen juga harus memilih tipe kaos yang akan dipesan. Setelah memilih tipe dan warna kaos konsumen harus memasukkan desain yang akan di sablon di kaos, di halaman ini konsumen dapat merubah posisi dan merubah ukuran gambar desain. Selain gambar desain halaman ini juga terdapat pilihan memasukkan kata – kata yang ingin di sablon di kaos yang akan dipesan. Halaman pesan kaos terdapat pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11 Halaman pilih warna

f. Halaman Masukan Desain

Pada halaman masukan desain langkah selanjutnya konsumen memasukkan desain dengan menekan tombol upload desain, desain akan otomatis ditampilkan di depan gambar kaos yang akan di samping form masukan desain. Setelah desain yang konsumen inginkan selesai di upload konsumen harus menekan download desain yang akan digunakan untuk di upload di halaman biodata pemesanan. Halaman masukan desain terdapat pada Gambar 4.12.



Gambar 4.12 Halaman Desain

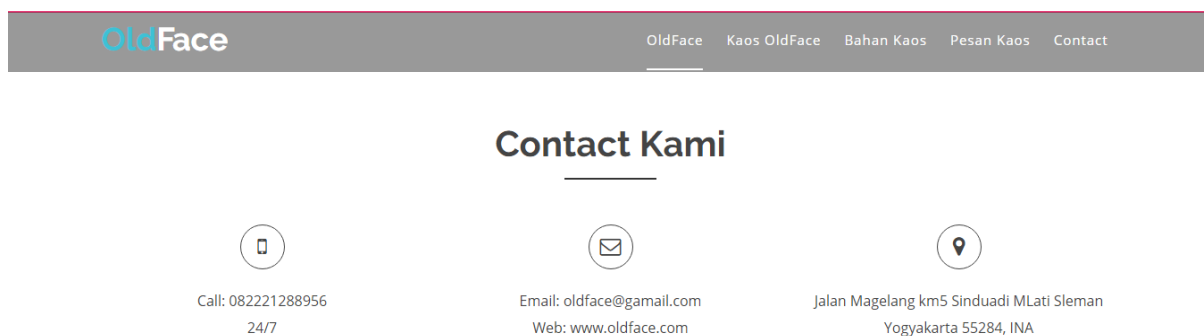
4.1.3 Halaman Isi Biodata pemesanan

Halaman isi biodata pemesanan adalah halaman lanjutan dari halaman desain kaos. Setelah konsumen selesai mendesain kaos langkah selanjutnya adalah mengisi biodata pemesanan dan rincian data pesanan. Biodata pemesanan yang dapat diisi oleh konsumen adalah nama pemesan dan kontak yang bisa dihubungi oleh admin dari pihak oldface. Disamping mengisi *form* biodata konsumen juga mengisi form rincian pesanan yaitu tipe sablon, bahan, ukuran dan jumlah yang akan dipesan. Langkah selanjutnya konsumen harus mengupload desain kaos yang tadi sudah di *download* di halaman sebelumnya yang berguna untuk menampilkan hasil desain. Halaman isi biodata pemesanan terdapat pada Gambar 4.13.

Gambar 4.13 Halaman Isi Biodata

4.1.4 Halaman *Contact*

Halaman *contact* berisi tentang informasi dari pihak oldface untuk konsumen yang berguna untuk konsumen bisa menghubungi pihak oldface. Informasi tersebut berisi *contact* dari pihak oldface yang bisa dihubungi 24 jam dalam tujuh hari, email dari pihak oldface dan alamat dari toko oldface. Halaman *contact* terdapat pada Gambar 4.14



Gambar 4.14 Halaman Contact

4.2 Pengujian

Tahap pengujian dilakukan setelah tahap implementasi dari perancangan yang sudah dibuat sebelumnya. Pengujian disini menggunakan metode UAT dan menggunakan kuesioner sebagai alat uji. Kuesioner disebar kepada responden yang telah ditetapkan. Responden yang ditetapkan berjumlah 8 orang diantaranya terbagi dari pihak Oldface Cloth dan beberapa konsumen yang sudah atau sedang melakukan pembuatan kaos sablon. Hasil dari kuesioner ini didapat dengan metode perhitungan skala likert.

Tabel 4.1 Hasil Kuesioner Manfaat Sistem

No	Pertanyaan	STS	TS	R	S	SS	Total	%
		1	2	3	4	5		
1	Fitur pada sistem informasi sudah sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh oldface cloth			1	7		31	77.5
2	Fitur di setiap halaman menu mudah dipahami oleh pengguna sistem informasi pemesanan kaos sablon oldface cloth				7	1	33	82.5
3	Kualitas informasi pada sistem informasi pemesanan kaos sablon oldface cloth sudah sesuai dengan yang rancangan yang sudah dibuat				4	3	31	77.5
4	Langkah – langkah menggunakan dan mengakses sistem informasi pemesanan kaos sablon oldface cloth sudah mudah			1	2	5	34	85
Total							129	
Rata - rata							32.5	81.25

Hasil pengujian manfaat sistem menggunakan kuesioner mendapatkan hasil seperti pada tabel 4.1. Penilaian hasil kuesioner dapat dilihat pada poin pertama satu orang memilih pilihan ragu yang bernilai tiga poin dan tujuh orang memilih pilihan setuju yang bernilai empat poin. Selanjutnya responden yang memilih akan dikalikan dengan nilai poin dari kuesioner didapatlah skor total yaitu 31. Dari Total 31 akan digunakan untuk membagi perhitungan yang didapat dari total responden delapan dikalikan dengan skor tertinggi yaitu lima dan akan dikalikan dengan 100% didapatlah nilai sebesar 77.5%. Hasil terakhir tadi

merujuk ke Tabel 2.2 pada halaman 9, sehingga sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat merujuk ke hasil memuaskan. Perhitungan untuk pertanyaan dua sampai ke empat menggunakan cara yang sama seperti penjelasan di atas.

Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Tampilan Sistem

No	Pertanyaan	STS	TS	R	S	SS	Total	%
		1	2	3	4	5		
1	Tampilan menu mudah dipahami				5	3	35	87.5
2	Desain sistem informasi menarik				5	3	35	87.5
3	Sistem informasi ini sudah user friendly / memudahkan pengguna				3	5	37	92.5
Total							107	
Rata - rata							35.6	89

Hasil pengujian tampilan sistem menggunakan kuesioner mendapatkan hasil seperti pada tabel 4.2. Penilaian hasil kuesioner dapat dilihat pada poin pertama empat orang memilih pilihan setuju yang bernilai empat poin dan tiga orang memilih pilihan sangat setuju yang bernilai lima poin. Selanjutnya responden yang memilih akan dikalikan dengan nilai poin dari kuesioner didapatkan skor total yaitu 35. Dari Total 35 akan digunakan untuk membagi perhitungan yang didapat dari total responden delapan dikalikan dengan skor tertinggi yaitu 5 dan akan dikalikan dengan 100% didapatkan nilai sebesar 87.5%. Hasil terakhir tadi merujuk ke Tabel 2.2 pada halaman 9, sehingga sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat merujuk ke hasil sangat memuaskan. Perhitungan untuk pertanyaan dua sampai ke tiga menggunakan cara yang sama seperti penjelasan diatas.

Perhitungan di atas akan ditotal dan mendapatkan nilai rata – rata dari masing kuesioner. Setelah melakukan perhitungan pada kuesioner manfaat sistem dan kuesioner tampilan sistem didapat nilai akhir yaitu pada kuesioner manfaat sistem sebesar 81.25% dapat diartikan sesuai tabel 2.2 yaitu sangat memuaskan, sedangkan pada kuesioner tampilan sistem mendapat nilai akhir 89% dapat diartikan sangat memuaskan.

4.3 Kelebihan Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon Oldface Cloth

Sistem Pemesanan Kaos Sablon Oldface Cloth memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut :

- a. Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon Oldface dapat membuat kosumen mendesain secara langsung di website pemesanan Oldface Cloth.
- b. Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon Oldface Cloth terdapat informasi – informasi tentang bahan – bahan kaos sehingga konsumen tidak harus mencari informasi bahan – bahan kaos di website lain.

4.4 Kekurangan Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon Oldface Cloth

Sistem Pemesnan Kaos Sablon OLdface Cloth memiliki beberapa kekurangan sebagai berikut :

- a. Belum adanya notifikasi untuk pihak Oldface saat ada pemesanan yang masuk lewat Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon Oldface Cloth.
- b. Belum adanya fitur pemantuan progres pembuatan kaos sablon untuk konsumen, sehingga konsumen belum bisa melihat status dari pesanan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil dari penelitian yang dilakukan dengan judul Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon Oldface Cloth sebagai berikut :

- a. Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon Oldface Cloth sudah efektif menangani pemesanan kaos sablon secara *online* karena terdapat fitur mendesain kaos, memilih warna kaos, memilih tipe kaos sablon di website secara langsung.
- b. Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon Oldface Cloth membuat pemesanan kaos sablon lebih menarik sehingga konsumen lebih tertarik memesan kaos di Oldface Cloth.

5.2 Saran

Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon Oldface Cloth ini dibangun dengan tujuan untuk menjadikan toko kaos sablon oldface cloth lebih berkembang dan mengikuti perkembangan jaman. Tidak dipungkiri Sistem Informasi ini masih dalam tahap pengembangan, oleh karena itu diharapkan dari berbagai pihak untuk dapat ikut serta mengembangkan sistem informasi ini. Semoga kedepannya sistem informasi dapat pembaharuan berupa notifikasi untuk pihak Oldface CLoth saat ada pesanan yang masuk sehingga pesanan yang masuk dapat ditanggapi dengan segera oleh pihak Oldface Cloth tidak harus menunggu dari pihak konsumen dan penambahan fitur berupa fitur informasi status pemesanan untuk konsumen sehingga konsumen dapat memantau bagaimana perkembangan pembuatan pesanan kaos sablonnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, W. (2018). *Metode Penelitian Terpadu Sistem Informasi*. Jakarta: Andi Offset.
- Bachmid, D. (2010). Website E-commerce pada Toko JAVA TREND.
- Hartono, J. (1999). *Analisis dan Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis Edisi Kedua*. Yogyakarta: Andi.
- Kristanto, A. (2008). *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Gava Media.
- Naufan, A. (2015). Cara Menghitung Kuesioner Skala Likert. Retrieved July 15, 2018, from <http://naufansapoetra.blogspot.com/2015/11/cara-menghitung-kuesioner-skala-likert.html>
- Prasetyo, A. (2008). Sejarah Sablon. Retrieved April 2, 2018, from <https://antonprasetyo.files.wordpress.com/2011/01/sejarah-sablon.doc>
- Pressman, R. S. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak* (7th ed.). Yogyakarta: Andi.
- Rajagukguk, S. (2017). Enam Tahap Dalam Proses Pembelian Yang Dilakukan Oleh Konsumen. Retrieved May 8, 2018, from <https://subiz.com/blog/enam-tahap-dalam-proses-pembelian-oleh-konsumen.html>
- Sidik, B. (2006). User Acceptance Test. Retrieved August 15, 2018, from <https://betha.wordpress.com/2006/05/01/user-acceptance-test/>
- Simarmata, J. (2007). *Perancangan Basis Data*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Siswanto. (2012). Pembuatan Sistem informasi Penjualan Toko Atlas Komputer Kabupaten Karanganyar.
- Wong, J. (2013). *Internet Marketing for Beginners*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Yogya, W. (2018). Pengertian Website Lengkap dengan Jenis dan Manfaatnya. Retrieved July 7, 2019, from <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-website/>

LAMPIRAN

- A. Lembar Kuesioner Manfaat Sistem
- B. Lembar Kuesioner Tampilan Sistem
- C. Makalah Karya Tulis