

SISTEM INFORMASI JASA MENJAHIT PAKAIAN PADA WAROENG JEANS SAMARINDA

Peneliti

Muhammad Riznanda Adi Putra

Sistem Informasi

STMIK Widya Cipta Dharma

Jl. Prof. Moh. Yamin No. 25 Samarinda Kode Pos 75123

ABSTRAK

Muhammad Riznanda Adi Putra, 2016, Sistem Informasi Jasa Menjahit Pakaian Pada Waroeng Jeans Samarinda. Skripsi Program Studi Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Widya Cipta Dharma Samarinda.

Pembimbing I : Shinta Palupi, S.Kom., M.Kom.

Pembimbing II : Yulindawati, SH. M.Kom

Kata kunci: Sistem, Informasi, Jahit, Data Pelanggan, Ukuran Pakaian, Pemesanan

Penelitian ini dilakukan untuk membantu proses pemesanan pakaian, mengkomputerisasi sistem yang berjalan, memperbaiki masalah pencatatan data pelanggan beserta ukuran pakaian pelanggan, dimana pada saat pelanggan ingin membuat pakaian dengan ukuran yang sama data tersebut tidak tersedia.

Metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah *prototype*. Alat bantu pengembangan sistem yang digunakan yaitu *flow of document*, *data flow diagram*, *hirerarchi input process output*, dan *entity relationship diagram*. Sistem informasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *Visual Basic 6.0* dan *database MySQL 5.5*.

Dari hasil penelitian dibangun Sistem Informasi Jasa Menjahit pada Waroeng *Jeans* Samarinda. Tujuan sistem informasi ini untuk membantu pihak Waroeng *Jeans* dalam mendata data pelanggan, ukuran pakaian pelanggan, dan transaksi pemesanan pakaian.

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan semakin kompleksnya permasalahan yang terjadi, menjadi tuntutan setiap organisasi, baik yang bersifat bisnis maupun non-bisnis untuk menggunakan berbagai rekayasa teknologi dari tenaga sumber daya manusia yang menjalankan teknologi tersebut. Salah satu fungsi dari perkembangan teknologi ini adalah untuk mendukung memperoleh informasi yang akurat dan cepat. Perkembangan teknologi ini tidak akan dapat dirasakan manfaatnya apabila tidak ada sumber daya manusia yang mengelola dan merawatnya dengan baik.

Masih adanya perusahaan/organisasi yang belum menggunakan teknologi komputer sebagai alat bantu pekerjaan, seperti pada Waroeng *Jeans* yang masih menggunakan cara manual dalam pekerjaannya tanpa menggunakan komputer sebagai alat bantu terutama dalam pendataan data *customer*.

Waroeng *Jeans* adalah salah satu badan usaha yang bergerak dalam bidang usaha jasa

konfeksi, yang membuat bahan baku menjadi suatu barang jadi sesuai dengan keinginan konsumen, selain itu Waroeng *Jeans* juga memperhatikan kebutuhan dan selera konsumen baik dari segi kualitas maupun kuantitas, sehingga konsumen sangat puas dengan hasil akhir yang diberikan oleh Waroeng *Jeans*.

Waroeng *Jeans* pada saat ini sedang berkembang, dengan hal tersebut perlu adanya suatu perangkat lunak atau software demi menunjang kinerja dari Waroeng *Jeans* itu sendiri. Pada saat ini Waroeng *Jeans* di dalam melakukan pendataan ukuran pakaian pelanggan masih menggunakan cara manual yaitu menuliskan dalam sebuah kertas. Pencatatan pesanan pelanggan pun masih ditulis ke dalam buku pesanan yang telah disediakan. Sehingga apabila pelanggan ingin membuat pakaian dengan ukuran yang sama dikemudian hari, harus dilakukan pengukuran ulang karena data tersebut tidak tersedia.

Untuk mengatasi hambatan tersebut, maka diperlukannya suatu sistem informasi pada Waroeng *Jeans*, sehingga data pelanggan dapat tersimpan dengan baik.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Masalah-masalah yang diteliti dan dibahas dalam membuat Sistem Informasi Jasa Menjahit Pakaian Pada Waroeng *Jeans* Samarinda diberikan batasan masalah agar tidak meluas. Adapun batasan permasalahan yang dibahas yaitu,

1. Sistem informasi ini membahas mengenai inputan data pelanggan, data ukuran pakaian pelanggan, data kain, data bentuk jahitan, data pegawai, dan data transaksi,
2. Proses yang terdapat dalam sistem informasi ini adalah proses transaksi pemesanan pakaian dan proses transaksi pengambilan pakaian. Ukuran pakaian pelanggan diinputkan ke dalam sistem pada proses transaksi pemesanan pakaian.
3. Output yang dihasilkan oleh sistem adalah kwitansi pembayaran, desain ukuran pakaian per pelanggan serta laporan daftar transaksi pemesanan pakaian.
4. Ukuran pakaian tidak akan berubah selama pelanggan tidak meminta untuk merubahnya.
5. Pakaian yang dimaksud dalam penelitian ini adalah celana panjang, celana pendek dan jaket.
6. Bentuk jaket sesuai dengan format yang disediakan oleh Waroeng *Jeans*.
7. *User* yang menggunakan sistem ini adalah admin.
8. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *prototype*.

3. BAHAN DAN METODE

3.1 Penjelasan Bahan

1. Sistem adalah pendekatan sistem yang menekankan pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai jaringan kerja dan prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan sasaran tertentu (Jogiyanto, 2005).
2. Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya (Jogiyanto, 2005).
3. Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan

strategis dari suatu organisasi yang menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan yang diperlukan (Jogiyanto, 2005).

3.2 Metode Prototipe

Menurut McLeod dan Schell (2008), *Prototype* adalah satu versi sebuah sistem potensial yang memberikan ide bagi para pengembang dan calon pengguna, bagaimana sistem akan berfungsi dalam bentuk yang telah selesai. Dasar pemikirannya adalah membuat *prototype* secepat mungkin, bahkan dalam waktu semalam, lalu memperoleh umpan balik dari pengguna yang akan memungkinkan *prototype* tersebut diperbaiki kembali dengan sangat cepat.

1. *Prototype Evolusioner*

Menurut McLeod dan Schell (2008), *Prototype Evolusioner* merupakan *prototype* yang terus menerus disempurnakan sampai memiliki seluruh fungsionalitas yang dibutuhkan pengguna dari sistem yang baru. *Prototype* ini kemudian dilanjutkan produksi. Jadi, satu *Prototype Evolusioner* akan menjadi sistem aktual. Berikut menunjukkan empat langkah dalam pembuatan suatu *Prototype Evolusioner* :

- 1) Mengidentifikasi kebutuhan pengguna.
Pengembang mewawancarai pengguna untuk mendapatkan ide mengenai apa yang diminta dari sistem.
- 2) Membuat sebuah *prototype*.
Pengembang mempergunakan satu alat *prototyping* atau lebih untuk membuat *prototype*. Contoh dari alat-alat *prototyping* adalah generator aplikasi terintegrasi dan *toolkit prototyping*. Generator aplikasi terintegrasi (*Integrated Application Generator*) adalah sistem peranti lunak siap pakai yang mampu membuat seluruh fitur yang diinginkan oleh sistem baru, seperti menu, laporan, tampilan, basis data, dan seterusnya. *Toolkit Prototyping* meliputi sistem-sistem peranti lunak terpisah, seperti *spreadsheet* elektronik atau sistem manajemen basis data, yang masing-masing mampu membuat sebagian dari fitur-fitur sistem yang diinginkan.
- 3) Menentukan apakah *prototype* dapat diterima.
Pengembang mendemonstrasikan *prototype* kepada pengguna untuk mengetahui apakah telah memberikan hasil yang memuaskan. Jika ya, langkah 4 diambil. Jika tidak, *prototype direvisi*

dengan mengulang kembali langkah 1, 2, dan 3 dengan pemahaman yang lebih baik mengenai kebutuhan pengguna.

4) Menggunakan *prototype*.

Prototype menjadi sistem produksi

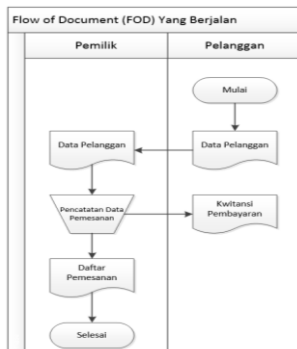
2. Prototype Persyaratan

Prototype Persyaratan dikembangkan sebagai satu cara untuk mendefinisikan persyaratan-persyaratan fungsional dari sistem baru ketika pengguna tidak mampu mengungkapkan dengan jelas apa yang mereka inginkan. Dengan meninjau *Prototype* Persyaratan seiring dengan ditambahkannya fitur-fitur, pengguna akan mampu mendefinisikan pemrosesan yang dibutuhkan dari sistem yang baru. Ketika persyaratan ditentukan, *Prototype* Persyaratan telah mencapai tujuannya dan proyek lain akan dimulai untuk mengembangkan sistem baru.

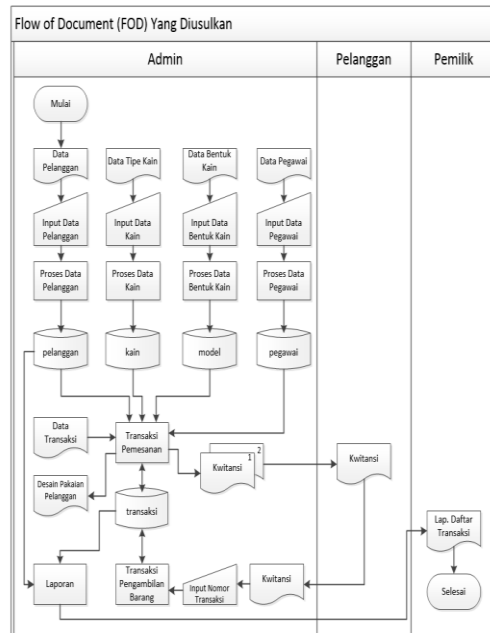
Berikut menunjukkan langkah-langkah yang terlibat dalam pembuatan sebuah *Prototype* Persyaratan. Tiga langkah pertama sama dengan langkah yang diambil dalam membuat sebuah *Prototype Evolusioner*. Langkah-Langkah berikutnya adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat kode sistem baru.
Pengembang menggunakan *prototype* sebagai dasar untuk pengkodean sistem yang baru.
- 2) Menguji sistem yang baru.
Pengembang menguji sistem.
- 3) Menentukan apakah sistem yang baru dapat diterima.
Pengguna memberitahukan kepada pengembang apakah sistem dapat diterima. Jika ya, langkah 7 akan diambil. Jika tidak, langkah 4 dan 5 diulang kembali.
- 4) Membuat sistem baru menjadi sistem produksi.

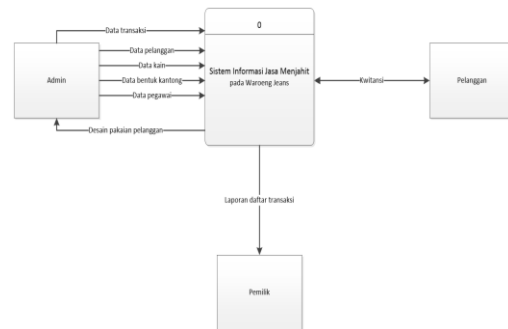
4. RANCANGAN SISTEM/APLIKASI



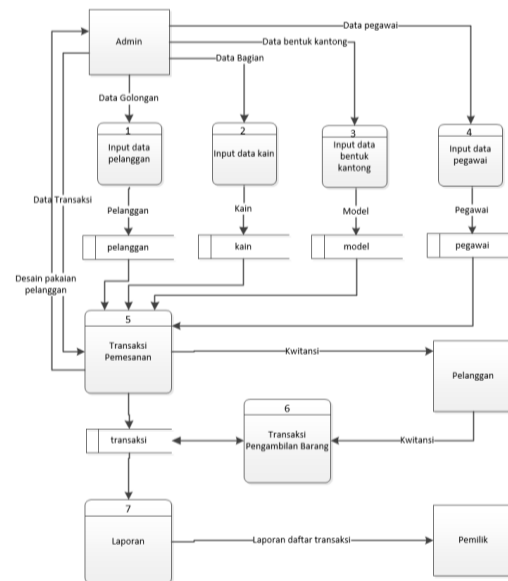
Gambar 1. Flow Of Document (FOD) yang berjalan



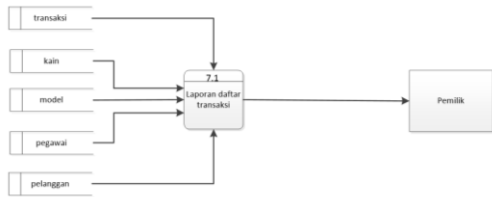
Gambar 2. Flow Of Document (FOD) yang diusulkan



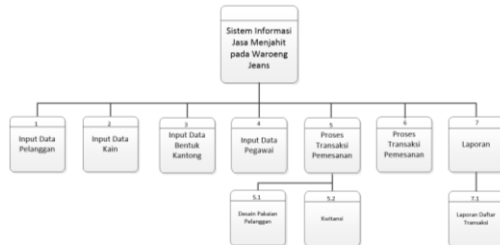
Gambar 3. Diagram Context (DC)



Gambar 4. Data Flow Diagram (DFD) Level 0



Gambar 5. Data Flow Diagram(DFD) Proses cetak nota deposit

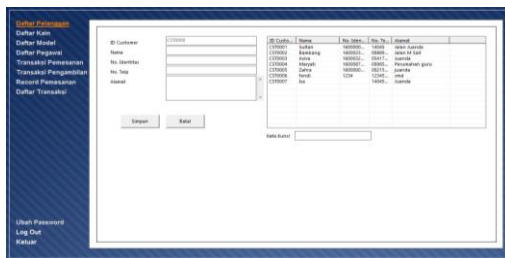


Gambar 6. Hierarchy Input Proses Output

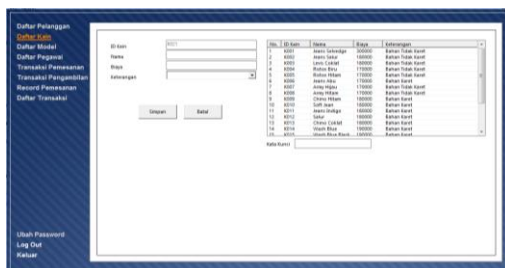


Gambar 7. ERD

5. IMPLEMENTASI



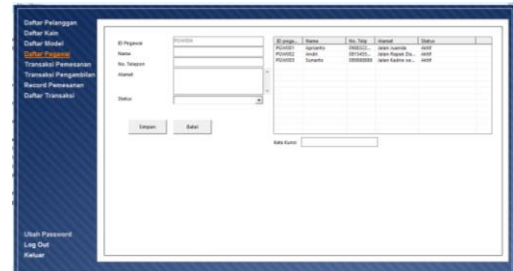
Gambar 8. Halaman Daftar Pelanggan



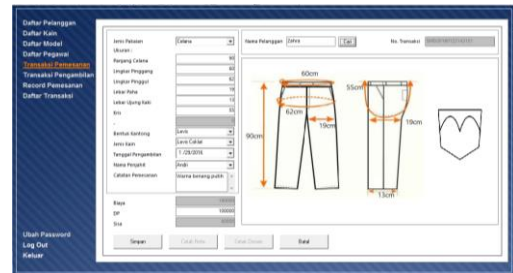
Gambar 9. Halaman Kain



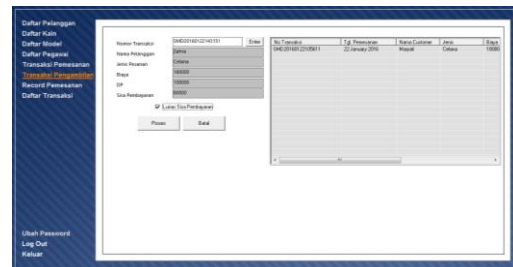
Gambar 10. Halaman Daftar Model



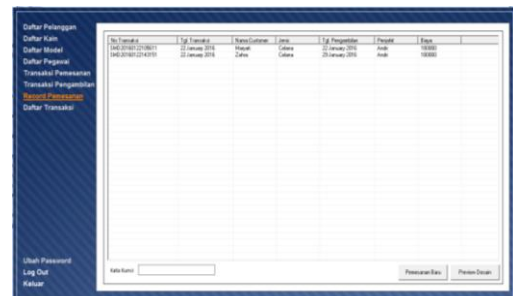
Gambar 11. Halaman Daftar Pegawai



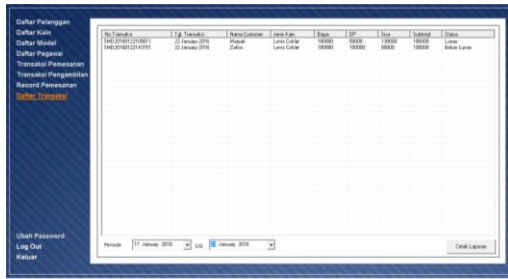
Gambar 12. Halaman Transaksi Pemesanan



Gambar 13. Halaman Transaksi Pengambilan



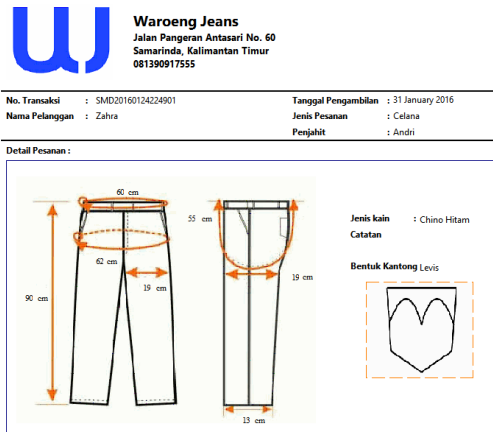
Gambar 14. Halaman Record Pemesanan



Gambar 15. Halaman Daftar Transaksi



Gambar 16. Kwitansi



Gambar 17. Detail Pakaian Pelanggan



Gambar 18. Laporan Daftar Transaksi

6. KESIMPULAN

Dari permasalahan yang ada diberikan kesimpulan mengenai program Sistem Informasi Jasa Menjahit pada Waroeng Jeans Samarinda sebagai berikut :

1. Diharapkan sistem informasi jasa menjahit yang dibangun sesuai dengan keinginan pengguna dan dapat membantu kinerja Waroeng Jeans.
2. Diharapkan dengan program sistem informasi jasa menjahit Waroeng Jeans dapat meningkatkan pelayanan dalam hal ini penyimpanan data pelanggan beserta ukuran pakaiannya dengan baik dan dapat mencetaknya kapan saja diperlukan.
3. Didapatkan data yang akurat dan *terback up* dengan baik karena seluruh data dan transaksi tersimpan dalam *database* yang terkomputerisasi.
4. Diharapkan sistem yang dibuat dapat diimplementasikan dan sekaligus dapat membantu dan berkontribusi secara aktif dalam peningkatan pelayanan.
5. Diharapkan dengan program yang telah dibuat dapat menghitung biaya pemesanan, uang muka, sisa pembayaran, dan pelunasan pembayaran.

7. SARAN

Untuk kelancaran sistem ini diberikan saran yang sekiranya dapat membantu kinerja program Sistem Informasi Perhotelan Hotel *Crystal* Samarinda adalah sebagai berikut:

1. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambahkan *form* untuk menghitung bonus bagi karyawan untuk tiap jahitan yang dikerjakan per karyawan.
2. Untuk penelitian selanjutnya dapat dikembangkan dengan menambah form untuk pelanggan mendesain sendiri pakaiannya dengan tampilan yang lebih baik dan mudah dimengerti pelanggan.

8. DAFTAR PUSTAKA

- Alam, M. Agus, 2005. *Cara Mudah Menggunakan Crystal Report XI*, Jakarta : Elex Media Komputindo
- Al Bahra. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Akbar, Muhammad Faisal, 2011. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Jasa Menjahit Pada Berkah Tailor Jakarta Utara*: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer AMIKOM
- Artanto, Tony, 2010. *Analisis Dan Pengembangan Sistem Informasi Jasa Penjahit Pada Vista Tailor*

- Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer AMIKOM
- Arief, M, 2005. *Pemasaran Jasa dan Kualitas Pelayanan : Bagaimana Mengelola Kualitas Pelayanan Agar Memuaskan Pelanggan*, Malang: Penerbit Banyumedia Publisng
- Fathansyah, 2012. *Basis Data - Buku Teks Ilmu Komputer Basis Data (Edisi Revisi)*, Bandung : Informatika
- Hadi, Rahadian, 2008. *Membuat Laporan Dengan Crystal Report 8.5 dan Visual Basic 6.0*, Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Jogiyanto, 2005. *Sistem Informasi Strategik Edisi 1*, Yogyakarta : Penerbit Andi
- Jogiyanto, 2008. *Analisis Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*, Jakarta
- Kadir, Abdul, 2008. *Tuntunan Praktis Belajar Database Menggunakan MySQL*, Penerbit : Andi Offset
- Kristanto, Andri. 2008. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*, Yogyakarta: Gava Media
- Lupiyoadi, Hamdani. 2006. *Manajemen Pemasaran Jasa Edisi Kedua*. Jakarta: Penerbit Salemba Empat
- Mangkulo, Hengky Alexander, 2006. *Aplikasi Database Menggunakan ADO VB 6.0 dan SQL Server 2000*, Surabaya :Elex Media Komputindo
- McLeod, Raymond,. Schell, George, 2008. *Sistem Informasi Manajemen Edisi 10*, Jakarta: Salemba Empat
- Pamungkas, Hanung Arif, 2011. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Pada Konveksi Seize The Day T-Shirting The World* Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer AMIKOM
- Poerwadarminta. 2007. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN Balai Pustaka.
- Pressman, Roger, 2005. *Rekayasa Perangkat Lunak :Pendekatan Praktisi (Buku Satu)* Yogyakarta : Andi
- Rahadian, Hadi, 2008. *Membuat Laporan dengan Crystal Report 8.5 dan Visual Basic 6.0*, Bandung : Elex Media Komputindo
- Shalahuddin, 2010. *Buku Teks Ilmu Komputer Basis Data*, Informatika Bandung, Bandung
- Simamarta, Janner, 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*, Yogyakarta: Penerbit Andi
- Sommerville, Ian, 2010. *Software Engineering (Rekaya Perangkat Lunak)*, Jakarta: Erlangga
- Stinnett, Bill, 2008. *Think Like Your Customer*, Bandung: Elex Media Komputindo