

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KONFEKSI
BERBASIS WEB (STUDI KASUS: SHOFA *COLLECTION*
TASIKMALAYA)**



Disusun Oleh:

N a m a : Agy Audia Iskandar

NIM : 17523196

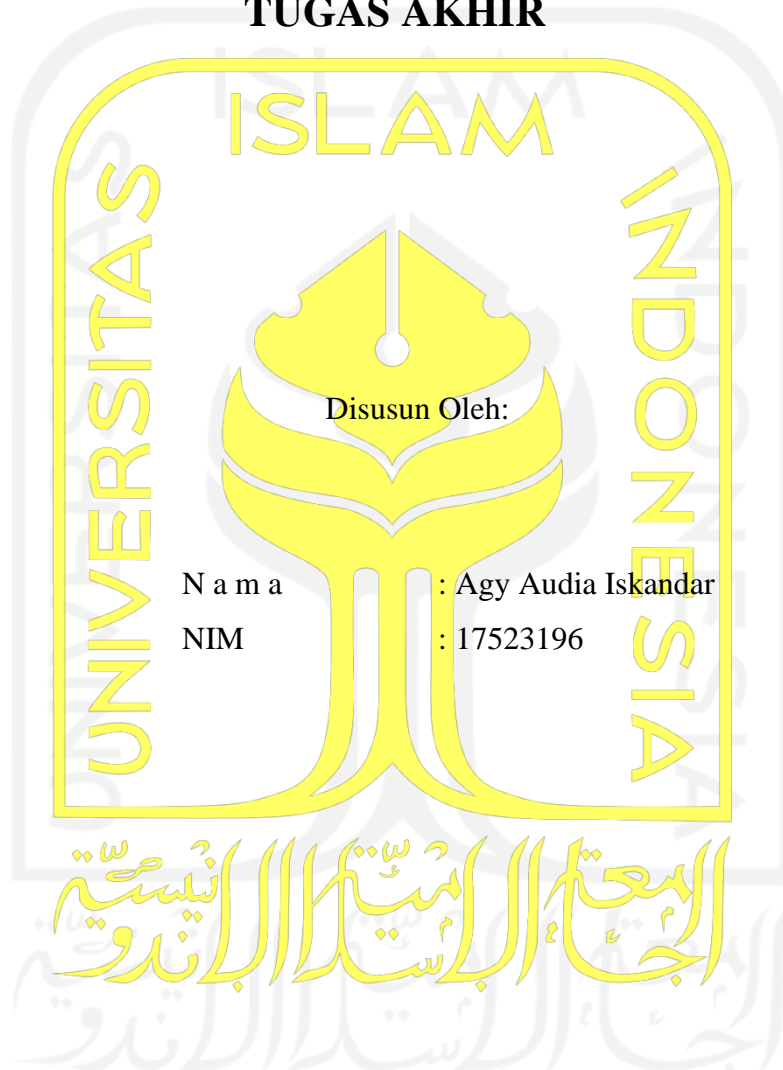
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2021

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KONFEKSI BERBASIS
WEB (STUDI KASUS: SHOFA *COLLECTION*
TASIKMALAYA)**

TUGAS AKHIR



Disusun Oleh:

N a m a : Agy Audia Iskandar

NIM : 17523196

Yogyakarta, 20 Juli 2021

Pembimbing,

(Chanifah Indah Ratnasari, S.Kom., M.Kom.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KONFEKSI BERBASIS
WEB (STUDI KASUS: SHOFA *COLLECTION*
TASIKMALAYA)**

TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang pengujian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Tasikmalaya, 6 Agustus 2021

Tim Penguji

Chanifah Indah Ratnasari, S.Kom.,
M.Kom.

Anggota 1

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

Anggota 2

Rahadian Kurniawan, S.T., M.Kom.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agy Audia Iskandar

NIM : 17523196

Tugas akhir dengan judul:

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KONFEKSI BERBASIS
WEB (STUDI KASUS: SHOFA *COLLECTION*
TASIKMALAYA)**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian 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 risiko dan konsekuensi apapun.

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

Tasikmalaya, 20 Juli 2021



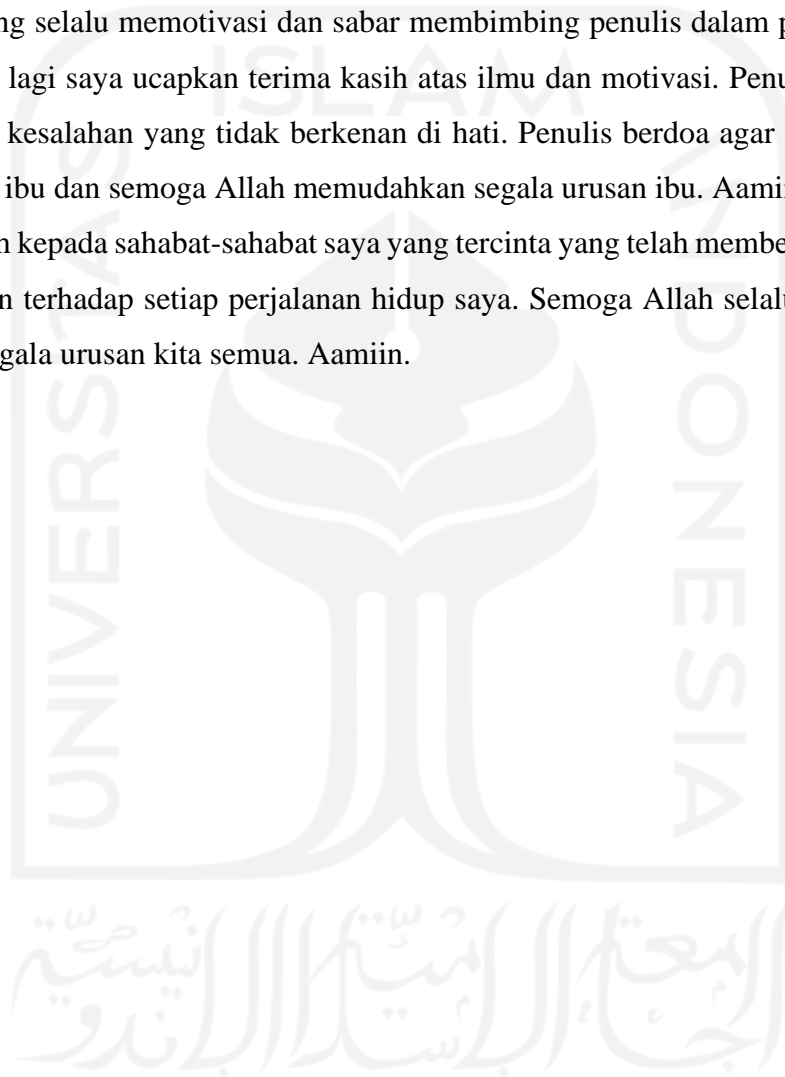
(Agy Audia Iskandar)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Syukur Alhamdulillah, Tugas Akhir ini akan saya persembahkan untuk kedua orang tua saya, Ibu Nani Suryani dan Bapak Li Arief Iskandar yang berperan sangat besar terhadap hidup saya. Terima kasih atas kasih dan sayangnya dalam mendidik, menjaga, mendoakan, menasihati, mendukung, serta selalu mengusahakan segala yang terbaik bagi saya.

Terima kasih untuk Ibu Chanifah Indah Ratnasari, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu memotivasi dan sabar membimbing penulis dalam pengerjaan tugas akhir ini. Sekali lagi saya ucapkan terima kasih atas ilmu dan motivasi. Penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan yang tidak berkenan di hati. Penulis berdoa agar Allah membalas semua kebaikan ibu dan semoga Allah memudahkan segala urusan ibu. Aamiin.

Terima kasih kepada sahabat-sahabat saya yang tercinta yang telah memberikan dukungan, doa, dan bantuan terhadap setiap perjalanan hidup saya. Semoga Allah selalu mengasihi dan memudahkan segala urusan kita semua. Aamiin.



HALAMAN MOTO

“Karena sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.”

(Q.S Al Insyirah Ayat 5-6)

*“Pain is temporary. it may last a minute, or an hour, or a day, or a year.
but eventually it will subside and something else will take its place.*

if i quit, however, it lasts forever”

(Lance Armstrong)



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

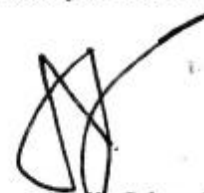
Alhamdulillah, puji dan syukur atas kehadiran Allah Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusunan Laporan Tugas Akhir dengan judul "Sistem Informasi Manajemen Konfeksi Berbasis Web (Studi Kasus: Shofa *Collection* Tasikmalaya)" dapat diselesaikan.

Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi dalam menyelesaikan jenjang strata satu di Jurusan Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia. Selama penyelesaian tugas akhir ini, penulis menyadari banyak pihak yang telah memberikan dukungan, arahan, bimbingan, dan bantuan baik materi maupun non materi. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan ucapan terima kasih kepada:

1. Hari Purnomo, Prof., Dr., Ir., M.T. Selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia, beserta seluruh jajarannya.
2. Hendrik, ST., M.Eng. Selaku Ketua Jurusan Informatika beserta seluruh jajarannya.
3. Dr. Raden Teduh Dirgahayu, ST., M.Sc, selaku Ketua Program Studi Informatika Program Sarjana Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
4. Chanifah Indah Ratnasari, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dan sangat berjasa dalam penyelesaian tugas akhir ini hingga terselesaikan.
5. Seluruh dosen pengajar dan staf prodi Informatika yang telah memberikan bekal ilmu dan bantuannya dalam proses belajar, semoga menjadi amal kebaikan Bapak/Ibu.
6. Semua pihak yang terlibat dari awal hingga akhir dalam pembuatan tugas akhir. Penulis menyadari bahwa dengan keterbatasan wawasan serta pengalaman penulis, membuat Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat. Akhir kata, semoga kita semua mendapatkan rahmat dan selalu ada dalam lindungan Allah SWT.

Wassalamu alaikum wa rahmatullahi wa barakaatuh

Tasikmalaya, 20 Juli 2021



(Agy Audya Iskandar)

SARI

Shofa *Collection* merupakan perusahaan konfeksi yang memproduksi sekaligus memasarkan kerudung instan secara grosir di Pasar Tanah Abang. Bertahun-tahun perusahaan ini berdiri, belum tersedia sistem informasi manajemen yang dapat membantu pemilik mengelola pencatatan perusahaan konfeksinya dan membantu pemilik mengetahui informasi finansial perusahaan untuk mengevaluasi strategi bisnisnya.

Penelitian ini dilakukan untuk membangun sistem informasi manajemen konfeksi berbasis web yang dapat membantu juga memudahkan pemilik Shofa *Collection* dalam mengelola pencatatan data perusahaan, memantau proses produksi, mengelola finansial perusahaan, dan manajemen stok bahan baku. Selain itu, pemilik perusahaan dapat mengetahui informasi perkembangan perusahaannya secara finansial sebagai dasar pemilik membuat keputusan dan mengevaluasi strategi bisnisnya.

Sistem dibangun dengan menggunakan metode *Prototyping* dengan bahasa pemrograman PHP, *framework* Laravel Livewire dan basis data MySQL. Metode ini digunakan karena dengan metode *prototyping*, klien atau pengguna sistem berpartisipasi aktif dalam pengembangan sistem, sehingga kebutuhan dan keinginan pengguna terhadap sistem mudah disesuaikan. Tahapan metode *prototyping* yaitu, pengumpulan data, analisis kebutuhan, perancangan, pembuatan *prototype*, implementasi, dan pengujian.

Metode pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *Black box testing* untuk menguji fungsional sistem dan *usability testing* untuk menguji kemudahan, pemahaman, dan kepuasan pengguna terhadap sistem. Pengujian *black box* pada sistem informasi manajemen konfeksi Shofa *Collection* menunjukkan semua fungsional sistem sudah sesuai kebutuhan dan berjalan sebagaimana mestinya. Pengujian *usability* pada sistem yang sudah dibangun didapatkan hasil dengan rata-rata 4,8/5 pada faktor *usefulness*. Pada faktor *ease of use* didapatkan hasil dengan rata-rata 4,5/5. Selanjutnya pada faktor *easy of learning* didapatkan hasil dengan rata-rata 4,3/5. Serta rata-rata pada faktor *satisfaction* didapatkan hasil dengan rata-rata 4,9/5.

Kata kunci: Shofa *Collection*, Sistem Informasi Manajemen Konfeksi, Metode *Prototyping*, *Black-box Testing*, *Usability Testing*.

GLOSARIUM

- Konfeksi** Perusahaan pakaian jadi. Pakaian dan sebagainya yang dibuat secara massal yang dijual dalam keadaan jadi, tidak diukur menurut pesanan, tetapi menurut ukuran yang sudah ditentukan.
- Prototyping** Metode pengembangan perangkat lunak dengan *output* berupa *prototype* sebagai alat komunikasi antara pengembang dan pengguna.
- Black-box Testing** Metode pengujian fungsional perangkat lunak dengan mengamati *output* atau respons yang dihasilkan dari input dan kondisi eksekusi yang dipilih.
- Usability Testing** Metode pengujian perangkat lunak yang bertujuan untuk menguji sejauh mana sistem dapat digunakan, dipahami oleh pengguna, dan kepuasan pengguna terhadap sistem.
- Activity Diagram** *Activity diagram* adalah diagram yang dapat mendeskripsikan alur aktivitas dari proses bisnis pada sistem. Perancangan *activity diagram* bertujuan untuk menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dari sebuah atau beberapa *use case*.
- Use Case Diagram** *Diagram* yang memodelkan interaksi antara kebutuhan fungsional pengguna dengan sistem.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	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.....	viii
GLOSARIUM	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Dasar Teori.....	6
2.1.1 Konfeksi	6
2.1.2 Shofa <i>Collection</i>	6
2.1.3 Sistem Informasi.....	6
2.1.4 Sistem Informasi Manajemen.....	7
2.1.5 <i>Prototyping</i>	7
2.1.6 <i>Black-box Testing</i>	8
2.1.7 <i>Usability Testing</i>	8
2.2 Penelitian Sejenis	8
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	14
3.1 Pengumpulan Data	15
3.1.1 Wawancara dan Observasi	15
3.1.2 Analisis Dokumen	16
3.1.3 Studi Literatur.....	17
3.1.4 Alur Proses Bisnis Pada Saat Ini	17
3.1.5 Alur Proses Bisnis yang Diusulkan	18
3.2 Analisis Kebutuhan	19
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	19
3.2.2 Analisis Kebutuhan Nonfungsional.....	20
3.2.3 Analisis Kebutuhan Antarmuka	20
3.3 Perancangan (Desain)	21
3.3.1 Perancangan <i>Use Case Diagram</i>	21
3.3.2 Perancangan <i>Activity Diagram</i>	22
3.3.3 Perancangan Basis Data	28
3.3.4 Perancangan Antarmuka.....	34
3.4 <i>Prototyping</i>	41

3.4.1	Iterasi Tahap 1 (Kesatu)	42
3.4.2	Iterasi Tahap 2 (Kedua)	44
3.4.3	Iterasi Tahap 3 (Ketiga)	45
3.5	Pengembangan Sistem dan Pengujian	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		47
4.1	Pengembangan Sistem	47
4.1.1	Halaman <i>Login</i>	47
4.1.2	Halaman Kelola Pengguna	47
4.1.3	Halaman <i>Dashboard</i>	50
4.1.4	Halaman <i>Home</i>	53
4.1.5	Halaman Kelola Data Warna	53
4.1.6	Halaman Kelola Data Bahan Baku	55
4.1.7	Halaman Kelola Data Kerudung	59
4.1.8	Halaman Kelola Data Karyawan	64
4.1.9	Halaman Kelola Data Pelanggan	66
4.1.10	Halaman Kelola Data Stok Bahan Baku	68
4.1.11	Halaman Kelola Data Stok Produk Model Kerudung	70
4.1.12	Halaman Kelola Data Pengeluaran Pembelian Bahan Baku	72
4.1.13	Halaman Kelola Data Pengeluaran Operasional	74
4.1.14	Halaman Kelola Data Pengeluaran Gaji Karyawan	76
4.1.15	Halaman Kelola Data Produksi	81
4.1.16	Halaman Kelola Data Penjualan	87
4.1.17	Halaman <i>Profile</i>	92
4.2	Skenario	94
4.3	Pengujian	113
4.3.1	<i>Black-Box Testing</i>	113
4.3.2	<i>Usability Testing</i>	125
4.4	Kekurangan dan Keterbatasan Sistem	127
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		128
5.1	Kesimpulan	128
5.2	Saran	128
DAFTAR PUSTAKA		129
LAMPIRAN		131

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan fitur sistem penelitian sejenis dengan sistem pada penelitian ini	10
Tabel 3.1 Rangkuman kegiatan wawancara dan observasi.....	16
Tabel 3.2 Pemetaan <i>Use Case Diagram</i>	22
Tabel 3.3 Struktur tabel <i>department</i>	29
Tabel 3.4 Struktur tabel karyawan	30
Tabel 3.5 Struktur tabel warna.....	30
Tabel 3.6 Struktur tabel nama_bahan_baku.....	30
Tabel 3.7 Struktur tabel nama_model_kerudung.....	30
Tabel 3.8 Struktur tabel bahan_baku	31
Tabel 3.9 Struktur tabel model_kerudung	31
Tabel 3.10 Struktur tabel pelanggan	31
Tabel 3.11 Struktur tabel <i>users</i>	32
Tabel 3.12 Struktur tabel pesanan.....	32
Tabel 3.13 Struktur tabel penjualan	32
Tabel 3.14 Struktur tabel model_kerudung_pesanan.....	33
Tabel 3.15 Struktur tabel model_kerudung_penjualan.....	33
Tabel 3.16 Struktur tabel gaji_karyawan	34
Tabel 3.17 Struktur tabel bahan_baku_pengeluaran.....	34
Tabel 3.18 Struktur tabel pengeluaran	34
Tabel 3.19 Iterasi pengujian <i>prototype</i>	41
Tabel 4.1 Pengujian <i>sign in</i>	113
Tabel 4.2 Pengujian kelola data bahan baku.....	113
Tabel 4.3 Pengujian kelola data stok bahan baku	114
Tabel 4.4 Pengujian kelola data model kerudung	115
Tabel 4.5 Pengujian kelola data stok model kerudung	116
Tabel 4.6 Pengujian kelola data karyawan	116
Tabel 4.7 Pengujian kelola data pelanggan.....	117
Tabel 4.8 Pengujian kelola data produksi	118
Tabel 4.9 Pengujian kelola data penjualan	120
Tabel 4.10 Pengujian kelola data warna	121
Tabel 4.11 Pengujian kelola data pengeluaran operasional	121
Tabel 4.12 Pengujian kelola data pengeluaran pembelian bahan baku	122

Tabel 4.13 Pengujian kelola data pengeluaran gaji karyawan	123
Tabel 4.14 Pengujian lihat laporan pengeluaran operasional	123
Tabel 4.15 Pengujian lihat laporan pengeluaran pembelian bahan baku	124
Tabel 4.16 Pengujian lihat laporan pengeluaran gaji karyawan	124
Tabel 4.17 Pengujian kelola data pengguna	124
Tabel 4.19 Pengujian <i>usability</i> SIM Konfeksi Shofa <i>Collection</i>	125



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metode <i>Prototyping</i>	4
Gambar 2.1 Fungsi sistem informasi	7
Gambar 2.2 Metode <i>Prototyping</i>	8
Gambar 3.1 Tahapan Metodologi Penelitian	14
Gambar 3.2 Proses Bisnis Produksi Sebelum Ada Sistem	18
Gambar 3.3 Proses Bisnis Produksi yang Diusulkan	19
Gambar 3.4 <i>Use Case Diagram</i> SIM Konfeksi Shofa <i>Collection</i>	21
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> SIM Konfeksi Shofa <i>Collection</i>	23
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Lihat Laporan Penjualan dan Pengeluaran	23
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Master	24
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Produksi	25
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Penjualan	26
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Pengeluaran Gaji Karyawan	27
Gambar 3.11 Relasi Basis Data	28
Gambar 3.12 Rancangan Antarmuka Halaman <i>Dashboard</i>	35
Gambar 3.13 Rancangan Antarmuka Halaman <i>Home</i>	35
Gambar 3.14 Rancangan Antarmuka Halaman <i>Profile</i>	36
Gambar 3.15 Rancangan Antarmuka Halaman Kelola Produksi	36
Gambar 3.16 Rancangan Antarmuka Halaman Kelola Penjualan	37
Gambar 3.17 Rancangan Antarmuka Halaman Pengeluaran	37
Gambar 3.18 Rancangan Antarmuka Halaman Kelola Stok	38
Gambar 3.19 Rancangan Antarmuka Halaman Kelola Data Karyawan	38
Gambar 3.20 Rancangan Antarmuka Halaman Kelola Data Model Kerudung	39
Gambar 3.21 Rancangan Antarmuka Halaman Kelola Data Warna	39
Gambar 3.22 Rancangan Antarmuka Halaman Kelola Data Bahan Baku	40
Gambar 3.23 Rancangan Antarmuka Halaman Kelola Data Pelanggan	40
Gambar 3.24 Rancangan Antarmuka Halaman Kelola Data Pengguna	41
Gambar 3.25 <i>Prototype</i> SIM Konfeksi Shofa <i>Collection</i> Iterasi ke-1	42
Gambar 3.26 <i>Form</i> Tambah Data Pengeluaran Biaya Pembelian Bahan Baku	43
Gambar 3.27 Halaman <i>Home</i> dan <i>Sidebar Prototype</i> Iterasi ke-1	43
Gambar 3.28 Halaman Kelola Data Gaji Karyawan <i>Prototype</i> Iterasi ke-1	43
Gambar 3.29 <i>Form</i> Tambah Data Pengeluaran Biaya Pembelian Bahan Baku	44

Gambar 3.30 Halaman <i>Home</i> dan <i>Sidebar Prototype</i> Iterasi ke-2.....	44
Gambar 3.31 Halaman Kelola Data Gaji Karyawan.....	45
Gambar 3.32 Halaman Kelola Data Penjualan	45
Gambar 3.33 Halaman kelola data penjualan	45
Gambar 4.1 Implementasi Halaman <i>Login</i>	47
Gambar 4.2 Implementasi Halaman Kelola Data Pengguna	48
Gambar 4.3 <i>Form</i> Tambah Data Pengguna	49
Gambar 4.4 <i>Form</i> Ubah Data Pengguna.....	49
Gambar 4.5 Validasi Hapus Data.....	50
Gambar 4.6 Validasi <i>Error</i> Tidak Dapat Menghapus Data	50
Gambar 4.7 Validasi reset <i>password</i>	50
Gambar 4.8 Implementasi Halaman <i>Dashboard</i>	51
Gambar 4.9 Memilih Filter Bulan Pada Halaman Dasbor	51
Gambar 4.10 Memilih Filter Tahun Pada Halaman Dasbor	52
Gambar 4.11 Laporan Finansial Shofa <i>Collection</i>	52
Gambar 4.12 Implementasi Halaman <i>Home</i> Pemilik	53
Gambar 4.13 Implementasi Halaman <i>Home</i> Karyawan	53
Gambar 4.14 Implementasi Halaman Kelola Data Warna.....	53
Gambar 4.15 Pesan <i>Error</i> Warna Sudah Ada Pada Basis Data.....	54
Gambar 4.16 <i>Form</i> Tambah Data Warna	54
Gambar 4.17 <i>Form</i> Ubah Data Warna.....	54
Gambar 4.18 Validasi Hapus Data Warna.....	55
Gambar 4.19 Validasi <i>Error</i> Data Tidak Dapat Dihapus	55
Gambar 4.20 Implementasi Halaman Kelola Data Bahan Baku.....	55
Gambar 4.21 Pesan <i>Error</i> Validasi <i>Form</i> Tambah Data Bahan Baku.....	56
Gambar 4.22 <i>Form</i> Tambah Data Bahan Baku	57
Gambar 4.23 Halaman Detail Data Bahan Baku	57
Gambar 4.24 <i>Form</i> Tambah Data Warna Bahan Baku.....	57
Gambar 4.25 <i>Form</i> Edit Data Bahan Baku	58
Gambar 4.26 Validasi Hapus Data Bahan Baku	58
Gambar 4.27 Validasi Data Tidak Dapat Dihapus.....	58
Gambar 4.28 Validasi Hapus Data Warna Bahan Baku	59
Gambar 4.29 Implementasi Halaman Kelola Data Kerudung	59
Gambar 4.30 Pesan <i>Error</i> Nama Model Sudah Ditambahkan.....	60

Gambar 4.31 <i>Form</i> Tambah Data Kerudung	61
Gambar 4.32 Halaman Detail Data Model Kerudung	61
Gambar 4.33 <i>Form</i> Edit Data Kerudung.....	62
Gambar 4.34 <i>Form</i> Tambah Warna Model Kerudung.....	62
Gambar 4.35 Validasi Hapus Data Kerudung.....	63
Gambar 4.36 Validasi Data Kerudung Tidak Dapat Dihapus.....	63
Gambar 4.37 Validasi Hapus Data Warna Model Kerudung	63
Gambar 4.38 Validasi Data Warna Model Kerudung Tidak Dapat Dihapus	64
Gambar 4.39 Implementasi Halaman Kelola Data Karyawan.....	64
Gambar 4.40 <i>Form</i> Tambah Data Karyawan.....	65
Gambar 4.41 <i>Form</i> Edit Data Karyawan	65
Gambar 4.42 Validasi Hapus Data Karyawan	66
Gambar 4.43 Pesan <i>Error</i> Data Karyawan Tidak Dapat Dihapus	66
Gambar 4.44 Implementasi Halaman Kelola Data Pelanggan.....	66
Gambar 4.45 <i>Form</i> Tambah Data Pelanggan	67
Gambar 4.46 <i>Form</i> Edit Data Pelanggan.....	68
Gambar 4.47 Validasi Hapus Data Pelanggan	68
Gambar 4.48 Pesan <i>Error</i> Data Pelanggan Tidak Dapat Dihapus.....	68
Gambar 4.49 Implementasi Halaman Kelola Data Stok Bahan Baku	69
Gambar 4.50 <i>Form</i> Tambah Stok Bahan Baku.....	69
Gambar 4.51 <i>Form</i> Ubah Stok Bahan Baku	70
Gambar 4.52 Implementasi Halaman Stok Produk Model Kerudung	70
Gambar 4.53 <i>Form</i> Tambah Stok Model Kerudung.....	71
Gambar 4.54 <i>Form</i> Ubah Stok Model Kerudung	71
Gambar 4.55 Implementasi Halaman Kelola Data Pembelian Bahan Baku.....	72
Gambar 4.56 <i>Form</i> Tambah Data Pembelian Bahan Baku.....	73
Gambar 4.57 <i>Form</i> Ubah Detail Pengeluaran Pembelian Bahan Baku	73
Gambar 4.58 <i>Form</i> Ubah Data Pengeluaran Bahan Baku	74
Gambar 4.59 Validasi Hapus Detail Pembelian Bahan Baku.....	74
Gambar 4.60 Validasi Hapus Data Pembelian Bahan Baku	74
Gambar 4.61 Implementasi Halaman Kelola Data Pengeluaran Operasional	75
Gambar 4.62 <i>Form</i> Tambah Data Pengeluaran Operasional	76
Gambar 4.63 <i>Form</i> Ubah Data Pengeluaran Operasional	76
Gambar 4.64 Validasi Hapus Data Pengeluaran.....	76

Gambar 4.65 Implementasi Halaman Kelola Data Pengeluaran Gaji Karyawan	77
Gambar 4.66 <i>Form</i> Tambah Gaji Karyawan Secara Manual	78
Gambar 4.67 Halaman Bayar Gaji Karyawan	78
Gambar 4.68 Halaman Riwayat Pengeluaran	78
Gambar 4.69 Halaman Kelola Pengeluaran Gaji Karyawan	79
Gambar 4.70 Pesan <i>Error</i> Jumlah Kasbon Melebihi Total Gaji.....	79
Gambar 4.71 <i>Form</i> Tambah Data Kasbon.....	80
Gambar 4.72 Halaman Riwayat Pengeluaran	80
Gambar 4.73 <i>Form</i> Ubah Data Pengeluaran Gaji.....	80
Gambar 4.74 Validasi Hapus Data Pengeluaran Gaji.....	81
Gambar 4.75 Implementasi Halaman Kelola Data Pesanan	81
Gambar 4.76 <i>Form</i> Tambah Data Pesanan	82
Gambar 4.77 Halaman Kelola Data Pesanan	82
Gambar 4.78 Halaman Tabel Detail Produksi	83
Gambar 4.79 <i>Form</i> Ubah Data Pesanan Produksi	83
Gambar 4.80 Halaman Tabel Detail Produksi Status Pematangan Bahan Kain	84
Gambar 4.81 Halaman Tabel Detail Produksi Status Proses Penjahitan	84
Gambar 4.82 Halaman Tabel Detail Produksi Status Proses Pengeliman	85
Gambar 4.83 Halaman Tabel Detail Produksi Status Pengemasan Produk.....	86
Gambar 4.84 <i>Form</i> Ubah Data Detail Karyawan Produksi	86
Gambar 4.85 <i>Form</i> Tambah Data Pesanan Cacat.....	87
Gambar 4.86 Halaman Kelola Data Pesanan	87
Gambar 4.87 Implementasi Kelola Data Penjualan	87
Gambar 4.88 <i>Form</i> Input Kuantitas	88
Gambar 4.89 Pesan <i>Error</i> Jumlah Item Kurang Dari Stok.....	89
Gambar 4.90 Halaman Daftar Produk dan Keranjang	89
Gambar 4.91 Nota Penjualan	90
Gambar 4.92 <i>Form</i> Ubah Data Penjualan.....	90
Gambar 4.93 Pesan <i>Error</i> Stok Tidak Mencukupi	91
Gambar 4.94 <i>Form</i> Ubah Detail Data Penjualan	91
Gambar 4.95 Validasi Hapus Detail Data Penjualan	91
Gambar 4.96 Validasi Hapus Data Penjualan.....	92
Gambar 4.97 Implementasi Halaman <i>Profile</i>	92
Gambar 4.98 Halaman <i>Home</i> SIM Konfeksi Shofa <i>Collection</i>	92

Gambar 4.99 <i>Form</i> Ubah Data Pengguna.....	93
Gambar 4.100 <i>Form</i> Ubah <i>Password</i> Data Pengguna.....	93
Gambar 4.101 <i>Form</i> Ubah Email Data Pengguna.....	93
Gambar 4.102 <i>Form</i> Ubah Nama Pengguna.....	94
Gambar 4.103 Halaman Kelola Data Pesanan.....	95
Gambar 4.104 <i>Form</i> Tambah Data Pesanan.....	95
Gambar 4.105 Validasi <i>Error Form</i> Tambah Data Pesanan.....	96
Gambar 4.106 <i>Form</i> Tambah Data Pesanan.....	96
Gambar 4.107 Notifikasi Data Pesanan Berhasil Ditambahkan.....	97
Gambar 4.108 Halaman Detail Produksi.....	97
Gambar 4.109 Notifikasi Bahan Baku Tidak Cukup.....	97
Gambar 4.110 Detail Model Kerudung STD M Tali.....	98
Gambar 4.111 Halaman Stok Bahan Baku Kain.....	98
Gambar 4.112 Halaman Kelola Pengeluaran Pembelian Bahan Baku.....	99
Gambar 4.113 <i>Form</i> Tambah Data Pembelian Bahan Baku.....	99
Gambar 4.114 <i>Form</i> Tambah Data Pembelian Bahan Baku Kain <i>Moscrepe</i>	100
Gambar 4.115 Notifikasi Data Pengeluaran Berhasil Ditambahkan.....	101
Gambar 4.116 Halaman Stok Bahan Baku Kain.....	101
Gambar 4.117 <i>Form</i> Ubah Detail Pengeluaran Pembelian Bahan Baku.....	102
Gambar 4.118 <i>Form</i> Ubah Detail Pengeluaran Pembelian Bahan Baku.....	102
Gambar 4.119 Notifikasi Data Detail Pengeluaran Bahan Baku Berhasil Diubah.....	103
Gambar 4.120 Halaman Stok Bahan Baku Kain.....	103
Gambar 4.121 Halaman Detail Pesanan.....	104
Gambar 4.122 Notifikasi Pesanan Status “Pemotongan Bahan Kain”.....	104
Gambar 4.123 Halaman Stok Bahan Baku.....	105
Gambar 4.124 Halaman Gaji Karyawan.....	105
Gambar 4.125 Halaman Detail Pesanan.....	106
Gambar 4.126 Halaman Kelola Data Pesanan Status “Proses Penjahitan”.....	106
Gambar 4.127 Halaman Gaji Karyawan.....	106
Gambar 4.128 Halaman Detail Pesanan.....	107
Gambar 4.129 Halaman Kelola Data Pesanan Status “Proses Pengeliman”.....	107
Gambar 4.130 Halaman Gaji Karyawan.....	108
Gambar 4.131 Halaman Detail Pesanan.....	108
Gambar 4.132 Halaman Kelola Data Pesanan Status “Proses Pengemasan Produk”.....	109

Gambar 4.133 Halaman Gaji Karyawan.....	109
Gambar 4.134 <i>Form</i> Tambah Data Pesanan Cacat.....	110
Gambar 4.135 Notifikasi Berhasil Menambahkan Data Cacat Produksi.....	110
Gambar 4.136 Halaman Stok Bahan Baku Kain	111
Gambar 4.137 Halaman Kelola Data Pesanan.....	111
Gambar 4.138 Notifikasi Pesanan Telah Diselesaikan Status “Selesai”	112
Gambar 4.139 Halaman Kelola Detail Data Penjualan	112



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Shofa *Collection* merupakan perusahaan konfeksi yang memproduksi sekaligus memasarkan kerudung instan yang berlokasi di Tasikmalaya, Jawa Barat. Perusahaan Shofa *Collection* berdiri sejak tahun 2007 dan saat ini sudah memiliki 2 kios grosir yang berada di Pasar Tanah Abang Blok F lantai 5. Shofa *Collection* memproduksi kerudung berdasarkan pesanan dari pelanggan *reseller* seperti toko sandang eceran. Selain itu, perusahaan juga memproduksi kerudung untuk memenuhi stok di kios grosir Shofa *Collection*. Bisnis konfeksi merupakan salah satu bisnis menjanjikan, karena pasarnya akan selalu tersedia mengingat pakaian merupakan kebutuhan primer manusia (Farhan, 2020).

Bertahun-tahun perusahaan ini berdiri, pemilik Shofa *Collection* kesulitan mengetahui informasi bagaimana perkembangan perusahaannya secara finansial. Dengan informasi perkembangan perusahaan secara finansial, pemilik dapat mengetahui kondisi keuangan perusahaan apakah dalam kondisi yang baik atau sebaliknya, juga pemilik dapat menggunakan informasi tersebut sebagai dasar untuk pemilik membuat keputusan, mengevaluasi strategi bisnis perusahaannya, dan dapat membuat perencanaan keuangan di masa mendatang. Akan tetapi, ada beberapa hal yang menjadi kendala, antara lain seperti semua pencatatan data produksi, penjualan, dan gudang hanya dicatat pada buku catatan berbasis kertas. Ketika dilakukan proses produksi, pencatatan dilakukan pada berbagai buku catatan seperti catatan produksi, upah atau biaya untuk setiap pegawai yang turut berperan dalam pekerjaan pada produksi tersebut, stok bahan baku, dan stok barang jadi. Apabila setelah dilakukan penjualan di Tanah Abang, pemilik melakukan pencatatan untuk merekap penjualan pada hari itu dan memperbarui catatan stok barang jadi. Ketika terjadi penurunan pesanan produksi atau penjualan, maka data yang dicatat hanya sedikit tetapi harus membuka dan mencatat pada beberapa buku catatan, hingga pada akhirnya pencatatan tidak dilakukan karena kompleksnya pencatatan. Selain itu, hal ini juga terkendala karena format pencatatan yang sering berubah serta beberapa buku catatan yang rusak ataupun hilang membuat pemilik perusahaan kesulitan untuk mengumpulkan data yang dapat dijadikan informasi untuk menunjukkan perkembangan perusahaannya secara finansial.

Sistem informasi adalah kumpulan dari beberapa elemen ataupun komponen yang saling berkaitan yang mengumpulkan, memanipulasi, menyimpan dan menyebarkan data dan

informasi, serta menyediakan mekanisme umpan balik agar sesuai dengan tujuan (Stair & Reynolds, 2010). Sistem informasi memungkinkan perusahaan untuk meningkatkan pendapatan atau mengurangi biaya dengan memberikan informasi yang membantu manajer membuat keputusan yang lebih baik dan tepat atau meningkatkan pelaksanaan proses bisnis (Yulia & Fauzi, 2018). Dengan memanfaatkan sistem informasi, pengelola dapat dengan mudah mengelola berbagai data perusahaan konfeksi seperti data penjualan, pengeluaran, produksi, dan data stok sehingga data tersebut dapat diolah menjadi informasi yang membantu pemilik membuat keputusan yang lebih baik dan tepat.

Oleh karena itu, diperlukan adanya bantuan teknologi sistem informasi berbasis *web* yang dapat membantu pemilik *Shofa Collection* dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi dan dapat mengelola pencatatan perusahaannya di manapun dan kapanpun. Penelitian ini dilakukan untuk membangun sistem informasi manajemen yang dapat membantu juga memudahkan pemilik *Shofa Collection* dalam mengelola pencatatan data perusahaan, memantau proses produksi, mengelola finansial perusahaan, manajemen stok bahan baku, dan pemilik perusahaan dapat mengetahui informasi perkembangan perusahaannya secara finansial. Dengan informasi perkembangan perusahaan secara finansial, pemilik dapat mengevaluasi strategi bisnisnya dan membuat keputusan yang lebih baik dan tepat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana membangun sistem informasi manajemen yang dapat membantu pemilik *Shofa Collection* mengetahui informasi perkembangan finansial konfeksinya?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini dibuat agar penulis dapat berfokus pada masalah utama yang ingin diselesaikan. Batasan masalah tersebut adalah:

- a. Hanya memberikan informasi finansial, tidak membuat perencanaan finansial.
- b. Informasi finansial yang disajikan hanya laporan laba rugi tidak termasuk laporan neraca perusahaan, laporan perubahan modal, dan laporan arus kas.
- c. Bahan baku yang dikelola hanya bahan baku kain tidak termasuk benang, busa, dan kancing.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh penulis adalah sebagai berikut:

- a. Membangun sistem yang dapat mengelola pencatatan di bagian produksi seperti mencatat kegiatan produksi dan mengetahui progres produksi.
- b. Membangun sistem yang dapat mengelola pencatatan bagian administrasi seperti mencatat pemasukan dan pengeluaran perusahaan.
- c. Membangun sistem yang dapat mengelola stok bahan baku dan stok barang jadi.
- d. Membangun sistem yang dapat memudahkan pemilik konfeksi mengelola pencatatan perusahaannya dan memberikan informasi perkembangan finansial perusahaannya.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk memberikan manfaat kepada perusahaan *Shofa Collection* dengan terwujudnya sistem terkomputerisasi yang dapat memudahkan pemilik mengelola pencatatan operasional perusahaan, pemantauan proses produksi, pemantauan stok bahan baku, stok barang jadi, mengelola pencatatan pengeluaran, pencatatan pemasukan perusahaan, dan mengetahui informasi finansial sebagai dasar untuk pemilik membuat keputusan dan mengevaluasi strategi bisnisnya.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam metodologi penelitian ini terdapat beberapa tahapan yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan oleh penulis dengan tujuan mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk membangun sistem. Metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data yaitu dengan melakukan wawancara dan observasi, analisis dokumen, dan studi literatur. Penulis melakukan wawancara kepada pemilik sebagai pihak yang memiliki kewenangan dan pengambil keputusan di perusahaan dengan menanyakan kendala yang menjadi hambatan dalam mengelola perusahaan. Selain itu, penulis juga menanyakan secara langsung kepada karyawan yang dipercaya oleh pemilik untuk mengelola segala catatan administrasi perusahaan mengenai kesulitannya dalam mengelola catatan administrasi perusahaan. Observasi dilakukan bertujuan untuk mendapatkan informasi secara langsung dan mendalam tentang proses bisnis yang terdapat pada perusahaan konfeksi serta mendapatkan gambaran perjalanan data pada sistem yang

akan dibangun. Pada tahapan analisis dokumen dilakukan pengkajian dokumen-dokumen pendukung penelitian yaitu dokumen pencatatan produksi, transaksi, pengeluaran, dan stok. Pada tahapan studi literatur penulis melakukan *review* pada beberapa literatur yang memiliki relevansi dengan objek yang diteliti yaitu literatur yang membahas mengenai sistem informasi untuk konfeksi. Studi literatur dilakukan untuk mendapatkan data atau informasi fitur apa saja yang harus tersedia pada sistem informasi manajemen konfeksi agar dapat membantu pemilik konfeksi *Shofa Collection* mengelola perusahaannya.

b. Pengembangan Sistem

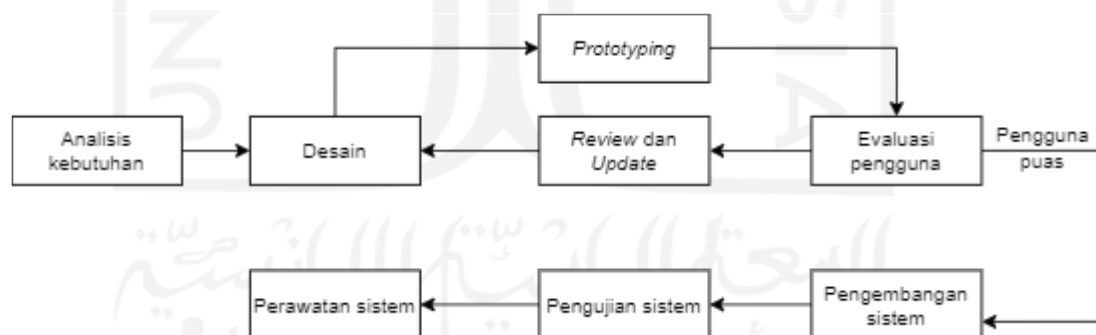
Beberapa hal yang harus dilakukan untuk membangun sistem yaitu sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan ini penulis melakukan analisis terhadap data dan informasi yang telah diperoleh dari hasil pengumpulan data.

2. Perancangan

Metode yang digunakan dalam pengembangan Sistem Informasi Manajemen Konfeksi Berbasis *Web* (Studi Kasus: *Shofa Collection* Tasikmalaya) menggunakan metode *Prototyping*. Metode ini digunakan karena dengan metode *Prototyping*, klien atau pengguna sistem berpartisipasi aktif dalam pengembangan sistem, sehingga kebutuhan dan keinginan pengguna terhadap sistem mudah disesuaikan. Adapun tahapan metode *Prototyping* dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Metode *Prototyping*

Sumber: (Arora & Arora, 2016)

3. Implementasi

Pada tahap implementasi, dilakukan implementasi dari perancangan yang sebelumnya sudah dilakukan. Sistem informasi yang dikembangkan berbasis web ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, *framework* Laravel Livewire, dan MySQL sebagai basis datanya.

4. Pengujian

Tahap pengujian ini dilakukan untuk menguji fungsional sistem yang telah dibangun apakah setiap fitur berfungsi dengan baik, apakah fitur sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan apakah sistem mudah digunakan oleh pengguna. Metode pengujian yang digunakan adalah metode *Black-Box Testing* dan *Usability Testing*.

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan yang digunakan dalam pembuatan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum dalam penulisan skripsi yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas landasan teori yang digunakan pada penelitian Sistem Informasi Manajemen Konfeksi Berbasis Web yang meliputi penelitian sejenis, penjelasan mengenai konfeksi, *Shofa Collection*, Sistem Informasi, Sistem Informasi Manajemen, *Prototyping*, *Black-Box Testing*, dan *Usability Testing*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang metode yang digunakan pada penelitian untuk membangun sistem yang meliputi pengumpulan data, analisis kebutuhan, perancangan, *prototyping*, implementasi, dan pengujian. Penjelasan tahap implementasi dan pengujian dijelaskan lebih detail pada BAB IV.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dari pembangunan sistem yang telah dilakukan serta penjelasan implementasi dan pengujian terhadap sistem informasi manajemen yang dibangun.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Dasar Teori

2.1.1 Konfeksi

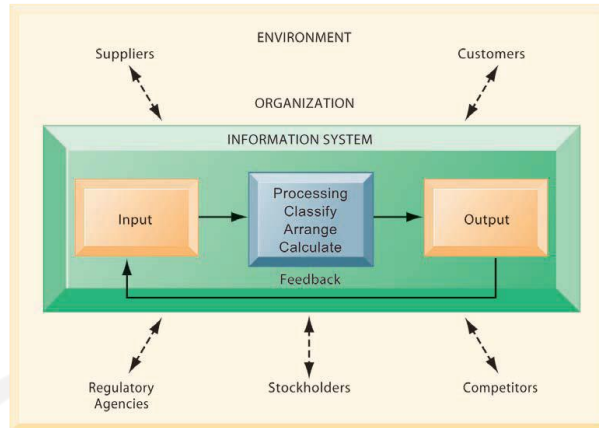
Menurut KBBI, konfeksi merupakan pakaian dan sebagainya yang dibuat secara massal yang dijual dalam keadaan jadi, tidak diukur menurut pesanan, tetapi menurut ukuran yang sudah ditentukan (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016). Konfeksi adalah suatu perusahaan yang menghasilkan pakaian jadi, seperti kemeja, celana, kaos, dan jaket (Juniar, 2015).

2.1.2 Shofa Collection

Shofa Collection merupakan perusahaan konfeksi yang berlokasi di daerah Tamansari, Kawalu, Tasikmalaya. Konfeksi *Shofa Collection* memproduksi sekaligus memasarkan kerudung instan. Perusahaan ini berdiri sejak tahun 2007 dan saat ini sudah memiliki 2 kios grosir yang berada di Pasar Tanah Abang Blok F lantai 5. Sebagai perusahaan konfeksi, *Shofa Collection* memproduksi kerudung berdasarkan pesanan pelanggan dan memasarkan kerudung secara grosir kodian. Omzet perusahaan *Shofa Collection* sekitar Rp.250.000.000/Bulan.

2.1.3 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah satu set komponen yang saling terkait yang mengumpulkan, memanipulasi, menyimpan, dan menyebarkan data dan informasi dan memberikan mekanisme umpan balik untuk memenuhi tujuan (Stair & Reynolds, 2010). Suatu sistem informasi memuat informasi tentang suatu organisasi dan lingkungan sekitarnya. Terdapat tiga aktivitas dasar di dalam suatu sistem informasi yaitu input, *process*, dan *output*. Pada aktivitas input terjadi pengumpulan data mentah yang berasal dari organisasi atau dari lingkungan eksternal. Pada aktivitas *process*, data mentah yang dimasukkan diolah menjadi suatu informasi yang bernilai dan memiliki makna. Pada aktivitas *output* informasi yang bermakna tadi ditransfer atau diberikan kepada orang yang tepat pada organisasi untuk memanfaatkan informasi tersebut. Selain tiga aktivitas tadi sistem informasi juga membutuhkan *feedback* agar sistem dapat bekerja lebih baik yaitu dengan *output* yang diberikan kepada orang yang tepat dari organisasi, dikembalikan sebagai bahan untuk evaluasi atau koreksi terhadap input sistem. Adapun gambaran suatu sistem informasi dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Fungsi sistem informasi

Sumber: (Laudon & Laudon, 2014)

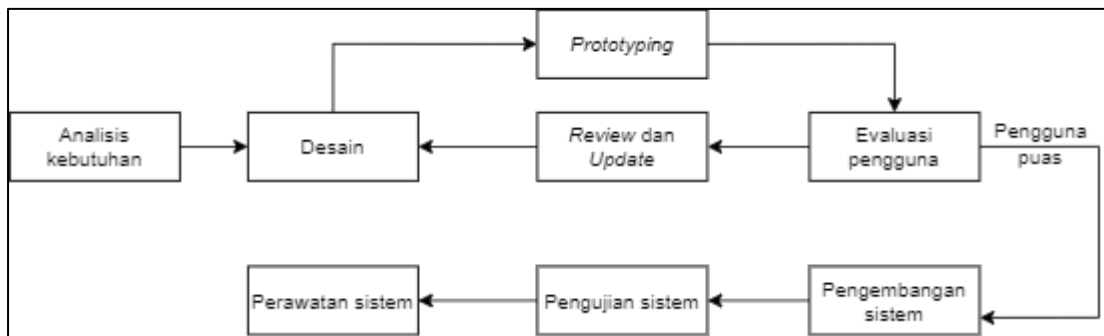
2.1.4 Sistem Informasi Manajemen

Menurut O'Brien (2002) dalam (Rusdiana & Irfan, 2014), sistem informasi manajemen adalah sistem terpadu yang menyediakan informasi untuk mendukung kegiatan operasional, manajemen, dan fungsi pengambilan keputusan dari suatu organisasi. Penjelasan lain sistem informasi manajemen dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari interaksi sistem-sistem yang bertanggung jawab mengumpulkan dan mengolah data untuk menyediakan informasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen dalam kegiatan perencanaan dan pengendalian (Rusdiana & Irfan, 2014).

2.1.5 Prototyping

Prototyping merupakan salah satu metode pengembangan sistem di mana klien atau pengguna sistem berperan aktif dalam proses pengembangan sistemnya. *Prototyping* yaitu proses interaktif dalam pengembangan sistem di mana *requirement* diubah ke dalam sistem yang bekerja secara terus menerus diperbaiki melalui kerja sama antara *user* dan analis (Rusdiana & Irfan, 2014). Dengan metode ini, pengembang sistem akan lebih mudah mendapatkan gambaran sistem yang benar-benar dibutuhkan klien.

Metode *prototyping* meliputi beberapa tahapan yaitu, analisis kebutuhan, desain, pengembangan *prototype*, evaluasi pengguna, *review prototype*, dan *update prototype* yang telah dievaluasi. Apabila pengguna puas terhadap *prototype* yang telah dibuat, tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi atau pengembangan sistem sebenarnya. Sistem yang telah dibangun selanjutnya memasuki tahap pengujian lalu tahap terakhir yaitu perawatan sistem. Tahapan metode *prototyping* dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Metode *Prototyping*

Sumber: (Arora & Arora, 2016)

2.1.6 *Black-box Testing*

Black-Box Testing juga disebut pengujian fungsional, yaitu teknik pengujian fungsional yang merancang kasus pengujian berdasarkan informasi dari spesifikasi. *Black-Box Testing* tidak berkaitan dengan mekanisme internal sistem. Metode pengujian ini hanya fokus pada keluaran yang dihasilkan sebagai respons terhadap masukan dan kondisi eksekusi yang dipilih (Nidhra & Dondeti, 2012).

2.1.7 *Usability Testing*

Usability merupakan salah satu aspek dalam kualitas perangkat lunak. *Usability* menunjukkan tingkat kemudahan dan efisiensi penggunaan perangkat lunak oleh pengguna (Marthasari & Hayatin, 2017). *Usability Testing* merupakan jenis pengujian perangkat lunak yang menilai tingkat kemudahan perangkat lunak ketika digunakan oleh penggunanya. Tujuan dari *usability testing* adalah untuk memastikan bahwa aplikasi mudah digunakan dan dipahami (Lewis, 2006).

2.2 Penelitian Sejenis

Penelitian sejenis telah dilakukan untuk membantu para pelaku usaha konfeksi mengelola perusahaannya. Sebagian besar dari penelitian tersebut memiliki tujuan dasar yang sama yaitu mengomputerisasi pencatatan agar data dapat tersimpan secara terstruktur sehingga data tersebut dapat dijadikan informasi yang berguna sebagai dasar untuk membantu pemilik membuat keputusan dan mengevaluasi strategi bisnisnya

Sebagian besar sistem yang dikembangkan pada penelitian-penelitian sebelumnya berbasis desktop. Pada penelitian ini, sistem yang akan dikembangkan berbasis web agar pemilik atau pengelola konfeksi dapat mengakses sistemnya di manapun dan kapanpun. Sistem

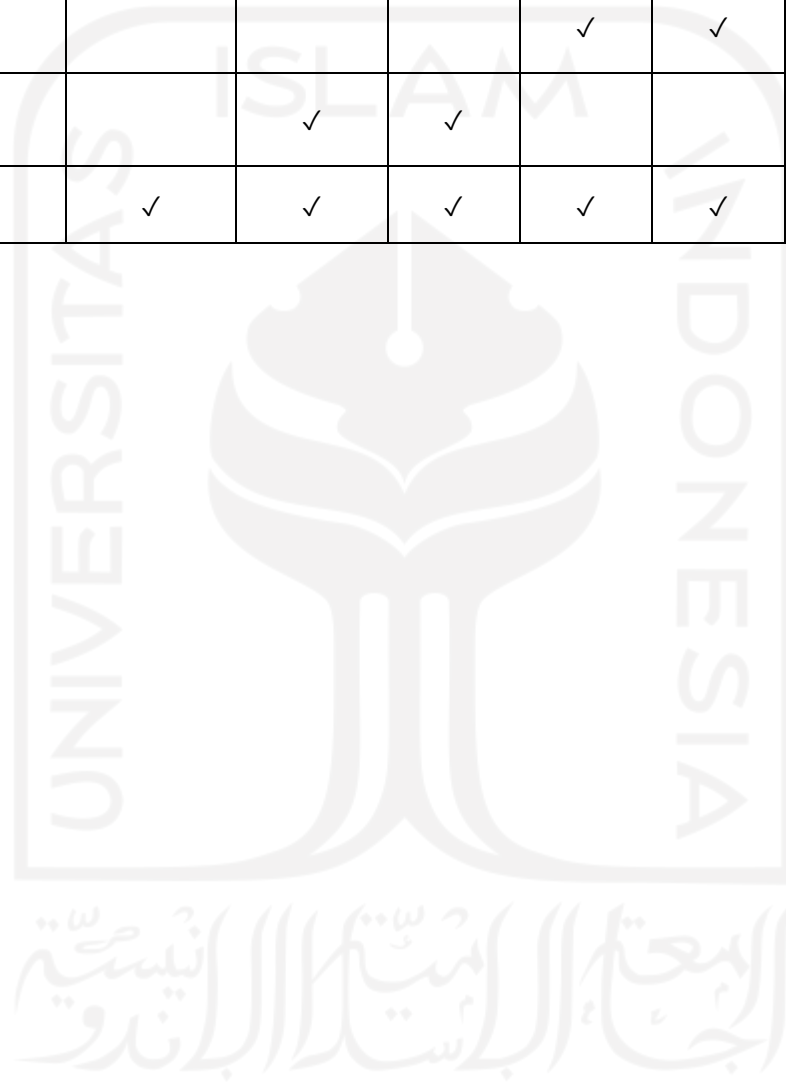
yang dikembangkan oleh peneliti sebelumnya berfokus pada salah satu atau dua bagian saja misal pada bagian produksi dan gudang atau hanya bagian akuntansi saja. Tabel 2.1 menunjukkan perbandingan fitur yang tersedia dari beberapa penelitian yang sejenis dengan penelitian ini.



Tabel 2.1 Perbandingan fitur sistem penelitian sejenis dengan sistem pada penelitian ini

Peneliti	Bagian Produksi		Bagian Administrasi								Bagian Gudang	
	Kelola Data & Laporan Produksi	Monitoring Produksi	Kelola Data Produk/Bahan Baku	Kelola Data & Laporan Penjualan	Kelola Biaya Bahan Baku	Kelola Biaya Operasional	Kelola Data Karyawan	Kelola Gaji Karyawan	Laporan Pengeluaran	Laporan Akuntansi	Kelola Data Stok Bahan baku	Kelola Data Stok Barang Jadi
(Farhan, 2020)			✓	✓								✓
(Suwintana, Suarta, & Hariyanti, 2015)			✓	✓	✓	✓			✓	✓		
(Suryadi & Supriyatno, 2019)	✓		✓	✓	✓	✓			✓	✓		
(Sabaruddin, Juniarti, & Nugraha, 2020)	✓		✓	✓	✓	✓			✓	✓		
(Saputro, Rostianingsih, & Purnama, 2020)	✓		✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓
(Endrawati, Surya, & R, 2015)	✓		✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓
(Azzaky, Chumaidiyah, & Tripiawan, 2016)	✓		✓	✓							✓	✓
(Yanuarey, Setiabudi, & Santoso, 2016)	✓		✓				✓	✓				

(Wicaksono, Wikusna, & Aji, 2019)	✓		✓				✓	✓				
(Firdaus & Widaningsih, 2016)	✓	✓	✓		✓	✓			✓		✓	✓
Tugas Akhir ini	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓



Tabel 2.1 menunjukkan perbandingan fitur sistem penelitian sejenis dengan sistem pada penelitian ini. Berikut penjelasan Tabel 2.1:

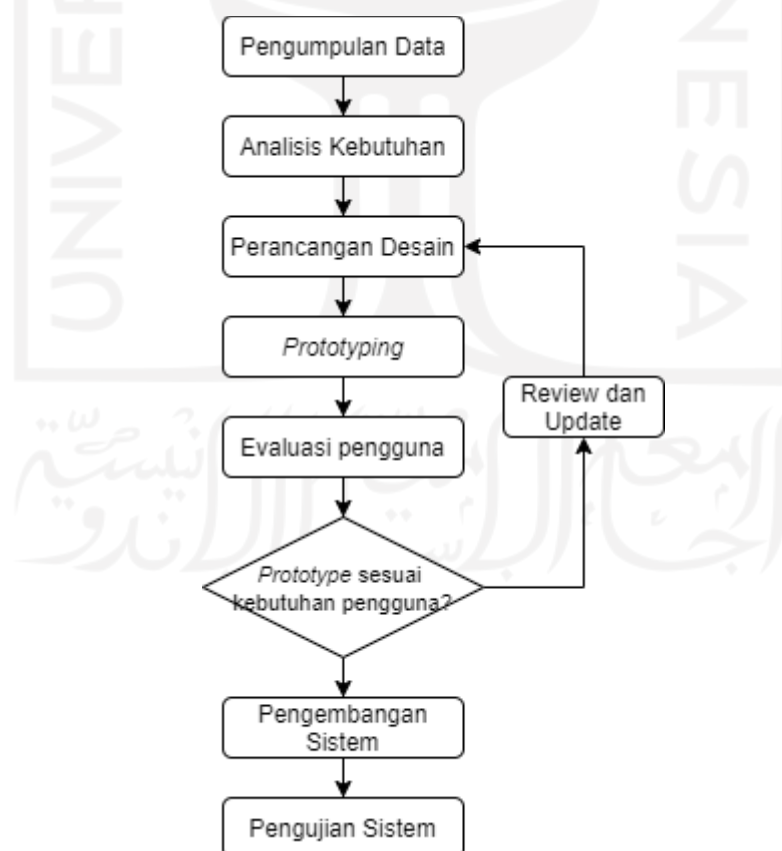
1. Sistem yang dikembangkan oleh (Farhan, 2020) merupakan sistem informasi *inventory* dan penjualan untuk perusahaan konfeksi. Pada sistem tersebut terdapat fitur yang dapat mengelola data administrasi, yaitu seperti fitur kelola produk, kelola bahan baku, kelola data penjualan, dan pembuatan laporan penjualan. Selain itu terdapat fitur yang dapat mengelola data gudang, yaitu seperti fitur kelola data stok barang jadi.
2. Sistem yang dikembangkan oleh (Suwintana et al., 2015), (Suryadi & Supriyatno, 2019), (Sabaruddin et al., 2020), (Saputro et al., 2020), dan (Endrawati et al., 2015) merupakan sistem informasi akuntansi untuk perusahaan konfeksi yang memiliki fitur kelola data produk, kelola data bahan baku, kelola data penjualan, pembuatan laporan penjualan, kelola biaya untuk bahan baku, kelola biaya operasional, pembuatan laporan pengeluaran, dan pembuatan laporan akuntansi. Pada sistem yang dikembangkan oleh (Suryadi & Supriyatno, 2019) dan (Sabaruddin et al., 2020) memiliki fitur tambahan yang dapat mengelola data produksi yaitu fitur kelola data produksi dan membuat laporan produksi. Pada sistem yang dikembangkan oleh (Saputro et al., 2020) dan (Endrawati et al., 2015) memiliki fitur tambahan lainnya yang dapat mengelola data bagian gudang, yaitu fitur kelola data stok bahan baku dan kelola data stok barang jadi.
3. Sistem yang dikembangkan oleh (Azzaky et al., 2016) merupakan sistem informasi persediaan dan pemesanan untuk perusahaan konfeksi. Pada sistem ini terdapat fitur yang dapat mengelola data produksi, yaitu seperti fitur kelola data produksi dan membuat laporan produksi. Selain itu pada sistem ini juga terdapat fitur yang dapat mengelola data administrasi, yaitu seperti kelola data produk, kelola data penjualan, membuat laporan penjualan, kelola data gudang seperti kelola data stok bahan baku dan kelola data stok barang jadi.
4. Sistem yang dikembangkan oleh (Yanuarey et al., 2016) dan (Wicaksono et al., 2019) merupakan sistem penggajian karyawan konfeksi. Pada sistem ini terdapat fitur yang dapat mengelola data produksi, yaitu seperti fitur kelola data produksi dan membuat laporan produksi. Selain itu terdapat fitur yang dapat mengelola data administrasi, yaitu seperti fitur kelola data produk, kelola data karyawan, dan kelola gaji karyawan.
5. Sistem yang dikembangkan oleh (Firdaus & Widaningsih, 2016) merupakan sistem *monitoring* produksi untuk perusahaan konfeksi. Pada sistem ini terdapat fitur yang

dapat mengelola data produksi, data administrasi, dan data gudang. Fitur yang dapat mengelola data produksi pada sistem ini, yaitu fitur kelola data produksi, kelola laporan produksi, dan monitoring produksi. Fitur yang dapat mengelola data administrasi pada sistem ini, yaitu fitur kelola data produk, kelola biaya bahan baku, kelola biaya operasional dan laporan pengeluaran. Fitur yang dapat mengelola data gudang pada sistem ini, yaitu fitur kelola data stok bahan baku dan kelola data stok barang jadi.

Selanjutnya sistem yang akan dikembangkan untuk perusahaan konfeksi Shofa *Collection* pada penelitian ini merupakan sistem informasi manajemen yang memiliki fitur “Kelola Data Produksi”, “Monitoring Produksi”, “Laporan Produksi”. Lalu fitur untuk bagian administrasi seperti fitur “Kelola Data Penjualan”, “Laporan Penjualan”, “Kelola Data Pengeluaran Bahan Baku”, “Kelola Data Pengeluaran Gaji Karyawan”, “Kelola Data Pengeluaran Biaya Operasional”, “Laporan Pengeluaran”, “Kelola Data Karyawan”. Bagian gudang seperti fitur “Kelola Data Produk”, “Kelola Data Stok Bahan baku”, “Kelola Data Stok Barang Jadi”.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Metode pengembangan aplikasi untuk membangun sistem informasi manajemen konfeksi berbasis web *Shofa Collection* Tasikmalaya ini dengan menggunakan metode *prototyping*. Gambar 3.1 merupakan gambaran tahapan metodologi penelitian yang dilakukan yaitu dimulai dari pengumpulan data, analisis kebutuhan, perancangan desain, pembuatan *prototype*, pengembangan, hingga pengujian. Pertama, pada pengumpulan data penulis melakukan wawancara dan observasi, analisis dokumen, dan studi literatur. Kedua, penulis melakukan analisis kebutuhan fungsional sistem, kebutuhan nonfungsional sistem, dan kebutuhan antarmuka sistem berdasarkan pengumpulan data sebelumnya. Ketiga, pada tahap perancangan desain penulis melakukan perancangan yang berupa *use case diagram*, *activity diagram*, perancangan basis data, dan perancangan antarmuka. Keempat, pembuatan *prototype*. *Prototype* yang sudah dibuat akan dievaluasi oleh pengguna. Jika dibutuhkan perbaikan pada *prototype*, akan kembali pada tahap perancangan desain. Kelima, pengembangan sistem. Keenam, pengujian sistem.



Gambar 3.1 Tahapan Metodologi Penelitian

3.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan oleh penulis dengan tujuan mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk membangun sistem. Metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data yaitu dengan melakukan wawancara dan observasi, analisis dokumen, serta studi literatur.

3.1.1 Wawancara dan Observasi

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyertakan beberapa pertanyaan untuk mendapatkan data dan informasi yang berkaitan dengan proses bisnis pada perusahaan konfeksi juga kendala pada proses bisnis pada saat ini. Kegiatan wawancara dilakukan dengan tatap muka langsung. Sedangkan observasi merupakan kegiatan yang dilakukan dengan cara turun langsung ke tempat perusahaan konfeksi. Tujuan kegiatan observasi ini untuk mendapatkan informasi secara langsung dan mendalam tentang proses bisnis yang terdapat pada perusahaan konfeksi serta mendapatkan gambaran perjalanan data pada sistem yang akan dibangun.

Narasumber wawancara pada penelitian ini adalah pemilik perusahaan Bapak Ii Arief Iskandar dan Ibu Pupu Puada Shofa, serta pegawai bagian administrasi konfeksi Shofa *Collection* yang diberi kepercayaan oleh pemilik untuk mengelola pencatatan pada perusahaan konfeksi yaitu Ibu Ina. Wawancara dan observasi dilakukan dua kali yaitu pada tanggal 10 April 2020 dan 11 April 2020. Pada tanggal 10 April 2020 wawancara dilakukan dengan pemilik perusahaan, beliau menjelaskan selama perusahaan berdiri beliau kesulitan mengetahui perkembangan finansial perusahaannya yang disebabkan oleh tidak tersedianya data terstruktur yang dapat menjadi informasi perkembangan finansial perusahaannya. Hal tersebut terjadi karena pencatatan pada kegiatan produksi, penjualan, dan pengeluaran perusahaan tidak terstruktur juga berubah-ubahnya format pencatatan karena pegawai yang bertugas mencatat administrasi berganti-ganti. Hal lain yang menjadi kendala yaitu pencatatan masih dilakukan pada buku berbasis kertas sehingga ada beberapa buku catatan yang rusak ataupun hilang. Selain itu, beliau juga kesulitan mengontrol proses produksi ketika permintaan pesanan meningkat sehingga beberapa pesanan terlambat diproduksi yang disebabkan tidak adanya informasi bahan baku yang tersedia sehingga perusahaan harus menunggu pengiriman bahan baku dari pemasok untuk melakukan proses produksi. Pada hari yang sama penulis melakukan observasi ke tempat konfeksi di mana perusahaan melakukan produksi untuk mengetahui alur proses bisnis produksi. Kemudian pada tanggal 11 April 2020 wawancara dilakukan dengan pegawai yang ditugaskan oleh pemilik untuk mencatat segala kegiatan di perusahaan konfeksi.

Beliau menjelaskan bahwa terlalu banyaknya pencatatan yang dilakukan pada setiap kegiatan, berpindah-pindah buku, dan tidak dapat dipungkiri ada beberapa data yang tidak tercatat karena terlalu kompleksnya pencatatan. Beliau memberikan contoh apabila kegiatan produksi dilakukan, beliau mencatat pada buku produksi, stok bahan baku, dan pengeluaran untuk gaji setiap pegawai yang turut berperan dalam pekerjaan pada produksi tersebut. Setiap pegawai memiliki buku masing-masing yang berisi data pekerjaan yang diambil dan bayaran yang mereka dapatkan. Semua pencatatan dilakukan oleh beliau selaku orang yang diberi kepercayaan oleh pemilik untuk mengelola berbagai pencatatan pada perusahaan *Shofa Collection*. Contoh lain yang beliau jelaskan yaitu ketika pulang dari pasar Tanah Abang, beliau harus merekap catatan transaksi, pengeluaran, dan mengelola catatan data stok barang jadi untuk mencocokkan data stok yang tersisa di kios. Adapun rangkuman dari kegiatan wawancara dan observasi dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Rangkuman kegiatan wawancara dan observasi

Tanggal	Nama Kegiatan	Narasumber	Informasi yang didapat
10 April 2020	Wawancara	Pemilik (Ii Arief Iskandar & Pupu Puada Shofa)	- Kesulitan mengetahui perkembangan finansial perusahaannya. - Kesulitan mengontrol proses produksi.
	Observasi		- Alur proses bisnis ketika dilakukan produksi.
11 April 2020	Wawancara	Pegawai (Ina)	- Kesulitan melakukan pencatatan data perusahaan.
	Observasi		- Dokumen pencatatan perusahaan

3.1.2 Analisis Dokumen

Metode analisis dokumen merupakan metode pengumpulan data untuk memperoleh informasi terkait objek penelitian. Dalam analisis dokumen dilakukan pengkajian dokumen-dokumen pendukung penelitian yaitu dokumen pencatatan produksi, transaksi, pengeluaran, dan stok. Kajian dokumen ini dilakukan di perusahaan konfeksi *Shofa Collection* bersamaan dengan wawancara dan observasi pada tanggal 11 April 2020 dengan narasumber pegawai administrasi perusahaan. Berdasarkan dokumen pencatatan ada berbagai data yang dicatat seperti data produksi, data transaksi penjualan, data pengeluaran, dan data stok model kerudung. Adapun dokumen-dokumen tersebut dapat dilihat pada Lampiran A, B, C, dan D. Analisis dokumen juga dilakukan untuk memperoleh gambaran perancangan basis data dan antarmuka sistem.

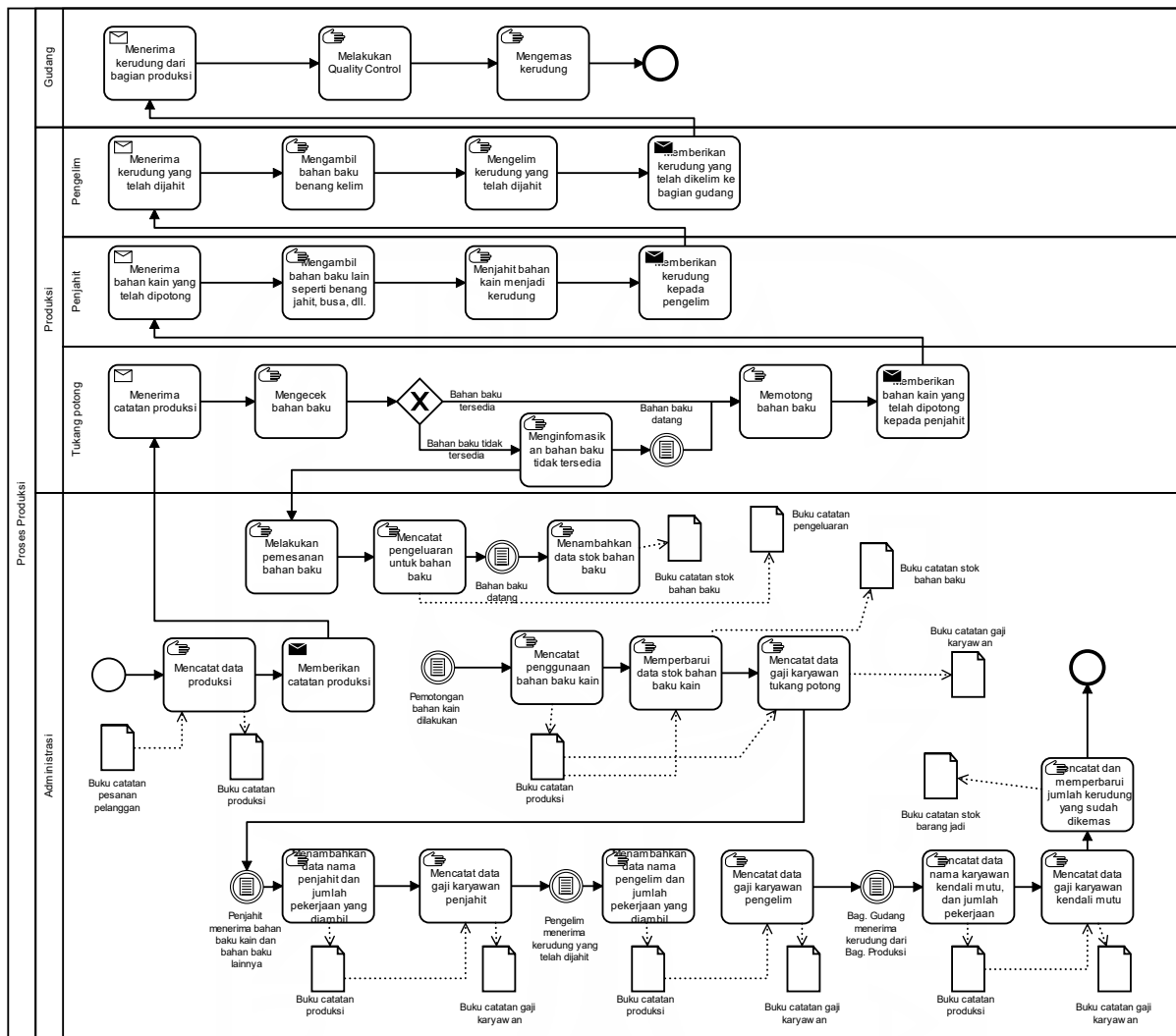
3.1.3 Studi Literatur

Studi Literatur yaitu pengumpulan data atau informasi dengan melakukan *review* pada beberapa literatur yang memiliki relevansi dengan objek yang diteliti yaitu literatur yang membahas mengenai sistem informasi untuk konfeksi. Studi literatur bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan dasar dari objek yang diteliti untuk memperkuat pemahaman dengan penelitian yang dilakukan. Studi literatur juga dilakukan untuk mendapatkan informasi yang menjadi landasan perbandingan dengan penelitian sejenis yang telah ada sebelumnya dengan topik serupa dan studi kasus yang berbeda. Tujuan penulis melakukan studi literatur yaitu untuk mendapatkan informasi mengenai fitur apa saja yang harus tersedia pada sistem informasi manajemen konfeksi agar dapat membantu pemilik konfeksi *Shofa Collection* mengelola perusahaannya.

3.1.4 Alur Proses Bisnis Pada Saat Ini

Gambar 3.2 merupakan proses bisnis produksi pada saat ini sebelum adanya sistem. Berdasarkan gambar tersebut, Apabila ada pesanan dari pelanggan yang harus diproduksi terlebih dahulu, pegawai administrasi akan membuka buku catatan pesanan pelanggan dan menyalin data tersebut pada buku catatan produksi, selanjutnya memberikan catatan produksi ke tukang potong pada bagian produksi, lalu tukang potong mengecek stok bahan baku. Apabila stok tidak tersedia, maka tukang potong menginformasikan kepada pegawai administrasi untuk melakukan pemesanan bahan baku. Pegawai administrasi mencatat pengeluaran pembelian bahan baku pada buku catatan pengeluaran dan memperbarui stok bahan baku ketika pesanan bahan baku sudah sampai. Apabila bahan baku sudah tersedia maka tukang potong akan memotong bahan baku kain dan memberikan hasil potong kepada penjahit. Pegawai administrasi mencatat jumlah gaji karyawan potong dan mencatat stok bahan baku yang terpakai pada kegiatan produksi tersebut. Ketika penjahit menerima kain hasil pemotongan, pegawai administrasi mencatat jumlah gaji karyawan jahit pada buku catatan gaji karyawan bersangkutan dan mencatat nama penjahit pada buku catatan produksi. Selanjutnya apabila kain selesai dijahit, penjahit memberikan hasil jahitan kepada pengelim dan karyawan administrasi mencatat jumlah gaji karyawan kelim serta mencatat nama pengelim pada buku catatan produksi. Ketika pengelim selesai mengelim kerudung, pengelim memberikan kerudung kepada karyawan kendali mutu ke bagian gudang, pegawai administrasi mencatat jumlah gaji karyawan kendali mutu, mencatat nama karyawan kendali mutu, dan mencatat stok

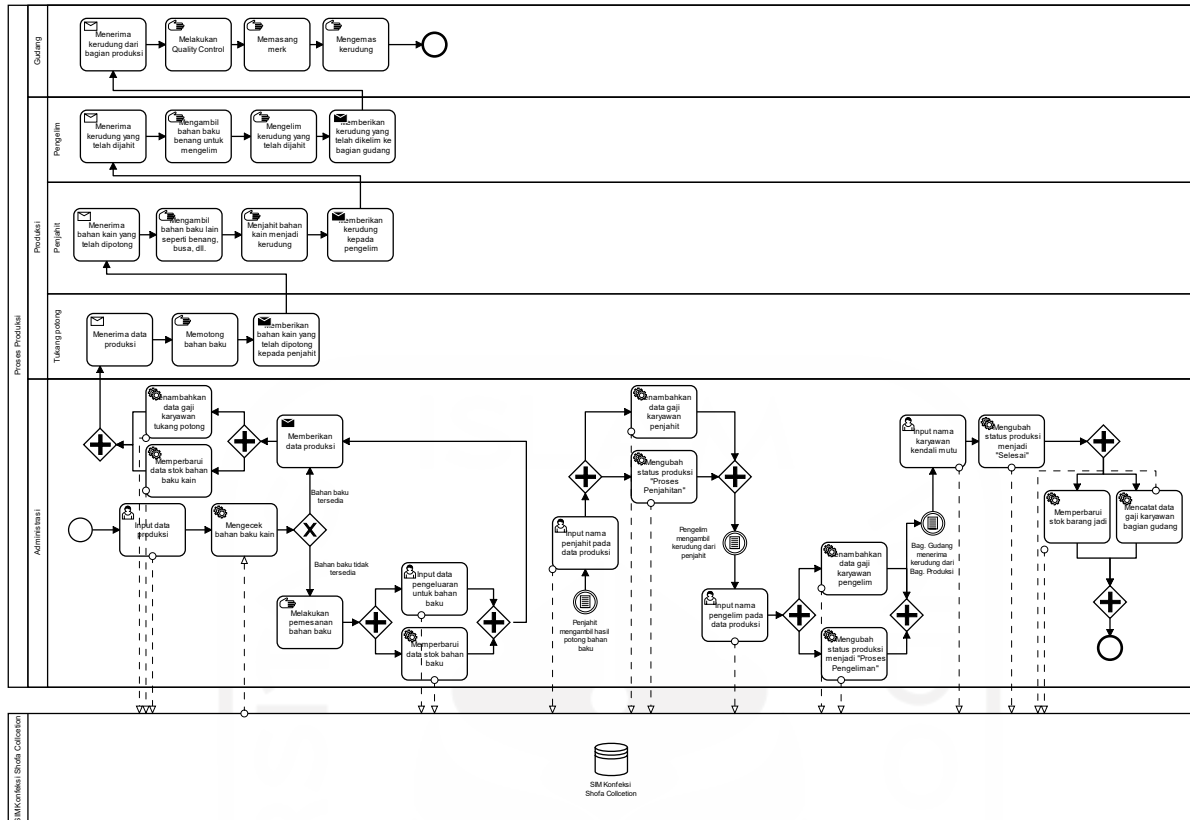
barang jadi pada buku catatan stok barang jadi ketika produk sudah dikemas oleh karyawan kendali mutu.



Gambar 3.2 Proses Bisnis Produksi Sebelum Ada Sistem

3.1.5 Alur Proses Bisnis yang Diusulkan

Gambar 3.3 merupakan alur proses bisnis produksi yang diusulkan dengan penggunaan sistem. Ketika proses produksi akan dilakukan, pegawai akan memasukkan data produksi dan hanya memperbarui data tersebut dengan memasukkan nama karyawan yang turut berperan pada produksi tersebut. Selain itu sistem akan memperbarui data stok bahan baku, data setiap gaji karyawan, hingga data stok barang jadi ketika produksi selesai dilakukan serta sistem akan menampilkan informasi status progres produksi.



Gambar 3.3 Proses Bisnis Produksi yang Diusulkan

3.2 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan kebutuhan pengguna terhadap sistem. Analisis kebutuhan sistem meliputi analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan non-fungsional, dan analisis kebutuhan antarmuka.

3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang terkait dengan input, proses, dan output apa saja yang dibutuhkan oleh sistem yang akan dibangun. Berikut merupakan kebutuhan fungsional sistem informasi manajemen konfeksi Shofa Collection.

- Pemilik dapat mengetahui laporan penjualan dan pengeluaran perusahaan.
- Pemilik dan pegawai dapat mengelola data *profile*.
- Pemilik dan pegawai dapat mengelola data produksi serta status progres produksi.
- Pemilik dan pegawai dapat mengelola data penjualan.
- Pemilik dan pegawai dapat mengelola data pengeluaran (Gaji Karyawan, Operasional, Pembelian Bahan Baku)
- Pemilik dan pegawai dapat mengelola data stok produk dan bahan baku.

- g. Pemilik dan pegawai dapat mengelola data karyawan.
- h. Pemilik dan pegawai dapat mengelola data warna.
- i. Pemilik dan pegawai dapat mengelola data produk.
- j. Pemilik dan pegawai dapat mengelola data bahan baku.
- k. Pemilik dan pegawai dapat mengelola data pelanggan.
- l. Admin dapat mengelola pengguna sistem.

3.2.2 Analisis Kebutuhan Nonfungsional

Kebutuhan nonfungsional merupakan kebutuhan yang harus dimiliki oleh sistem seperti berikut ini.

- a. Sistem memiliki hak akses yang berbeda pada setiap penggunanya.
- b. Sistem memiliki 3 jenis pengguna yaitu pemilik, pegawai, dan admin.

3.2.3 Analisis Kebutuhan Antarmuka

Analisis kebutuhan antarmuka bertujuan untuk membuat antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna sistem serta memudahkan pengguna sistem yaitu admin, pemilik dan pegawai administrasi dalam menggunakan sistem. Berikut merupakan antarmuka yang dibutuhkan.

- a. Antarmuka Pemilik: Halaman *Dashboard* (Lihat Laporan Penjualan dan Pengeluaran).
- b. Antarmuka Pemilik dan Pegawai Administrasi
 1. Halaman *Home*.
 2. Halaman *Profile* (Ubah Data Pengguna).
 3. Halaman Kelola Data Produksi.
 4. Halaman Kelola Data Penjualan.
 5. Halaman Kelola Data Pengeluaran.
 6. Halaman Kelola Data Stok Produk dan Bahan Baku.
 7. Halaman Kelola Data Warna.
 8. Halaman Kelola Data Karyawan.
 9. Halaman Kelola Data Produk.
 10. Halaman Kelola Data Bahan Baku.
 11. Halaman Kelola Data Pelanggan.
- c. Antarmuka Admin: Halaman Kelola Data Pengguna.

3.3 Perancangan (Desain)

3.3.1 Perancangan *Use Case Diagram*

Setelah melakukan tahap analisis kebutuhan, selanjutnya yaitu memodelkan kebutuhan fungsional sistem ke dalam diagram *use case*. Terdapat 3 aktor yaitu pemilik, pegawai, dan admin. Gambar 3.4 merupakan diagram *use case* sistem informasi konfeksi Shofa *Collection*. Tabel 3.2 merupakan pemetaan dari *use case diagram* SIM konfeksi Shofa *Collection*.



Gambar 3.4 *Use Case Diagram* SIM Konfeksi Shofa *Collection*

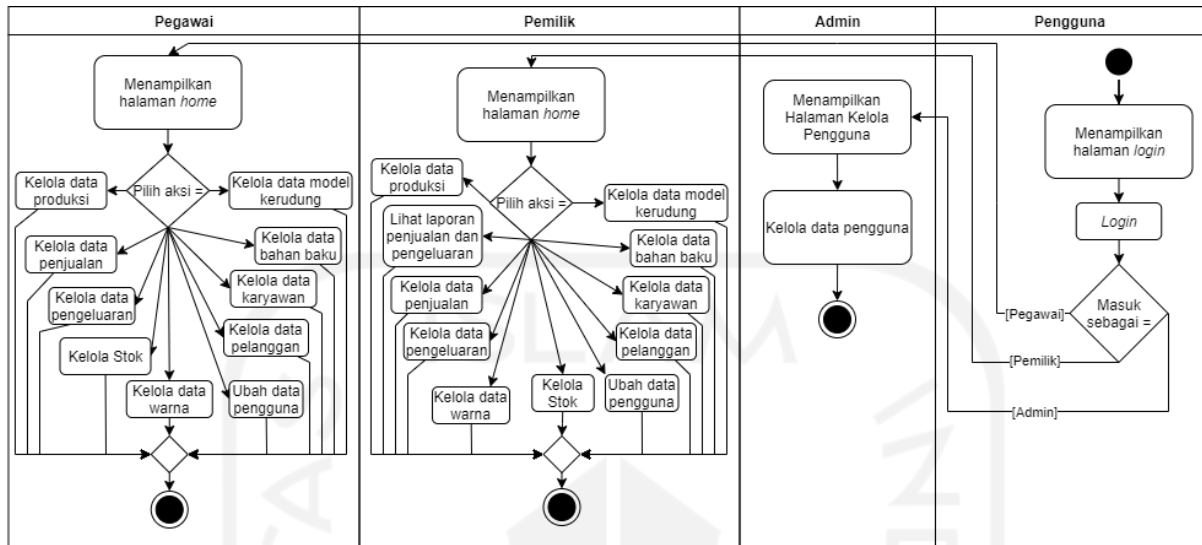
Tabel 3.2 Pemetaan *Use Case Diagram*

No	Kebutuhan Fungsional	Aktor	Use Case
1	Pemilik dapat mengetahui laporan penjualan dan pengeluaran	Pemilik	Lihat laporan penjualan dan pengeluaran
2	Pemilik dan pegawai dapat mengelola data produksi serta status progres produksi.	Pemilik, Pegawai	Kelola data produksi
3	Pemilik dan pegawai dapat mengelola data penjualan.	Pemilik, Pegawai	Kelola data penjualan
4	Pemilik dan pegawai dapat mengelola data pengeluaran.	Pemilik, Pegawai	Kelola pengeluaran (Gaji Karyawan, Operasional, Pembelian Bahan Baku)
5	Pemilik dan pegawai dapat mengetahui stok produk dan bahan baku.	Pemilik, Pegawai	Lihat stok produk dan bahan baku
6	Pemilik dan pegawai dapat mengelola data karyawan.	Pemilik, Pegawai	Kelola data karyawan
7	Pemilik dan pegawai dapat mengelola data produk.	Pemilik, Pegawai	Kelola data produk
8	Pemilik dan pegawai dapat mengelola data warna.	Pemilik, Pegawai	Kelola data Warna
9	Pemilik dan pegawai dapat mengelola data bahan baku	Pemilik, Pegawai	Kelola data bahan baku
10	Pemilik dan pegawai dapat mengelola data pelanggan	Pemilik, Pegawai	Kelola data pelanggan
11	Pemilik dan pegawai dapat mengubah data <i>profile</i>	Pemilik, Pegawai	Ubah data pengguna
12	Admin dapat mengelola pengguna sistem.	Admin	Kelola pengguna sistem

3.3.2 Perancangan *Activity Diagram*

Activity diagram merupakan diagram yang dapat mendeskripsikan alur aktivitas dari proses bisnis pada sistem. Perancangan *activity diagram* bertujuan untuk menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dari sebuah atau beberapa *use case*. Gambar 3.5 merupakan *activity diagram* secara umum dari penelitian ini. Berdasarkan gambar tersebut, jika pengguna masuk ke dalam sistem sebagai admin, aktivitas yang dapat dilakukan yaitu kelola data pengguna. Jika pengguna masuk ke dalam sistem sebagai pegawai, aktivitas yang dapat dilakukan adalah kelola data master, yaitu seperti data pelanggan, data model kerudung, data bahan baku, data warna, dan data karyawan. Selain itu pegawai juga dapat mengelola data produksi, penjualan, dan pengeluaran. Apabila pengguna masuk ke dalam sistem sebagai pemilik, aktivitas yang dapat dilakukan adalah kelola data master, yaitu seperti data pelanggan, data model kerudung, data bahan baku, data warna, dan data karyawan. Selain itu pemilik juga

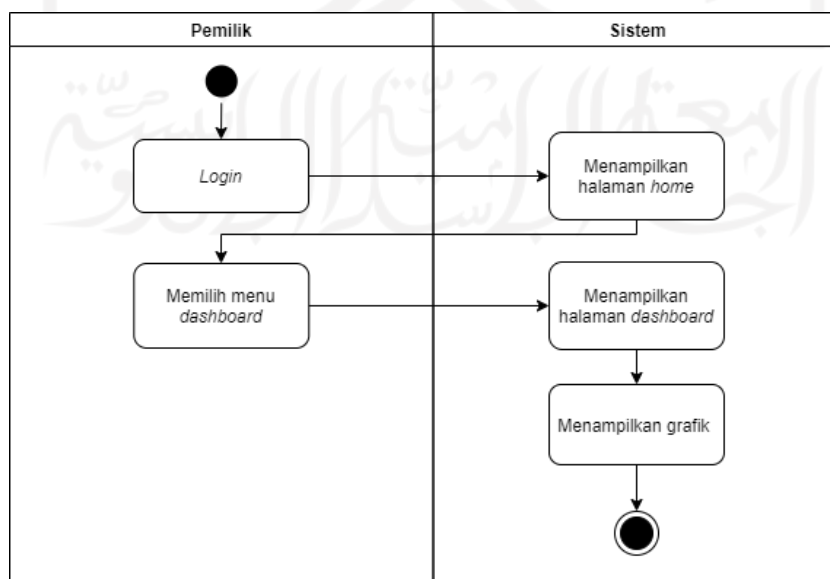
dapat mengetahui laporan penjualan dan pengeluaran perusahaan, mengelola data produksi, penjualan, serta pengeluaran.



Gambar 3.5 Activity Diagram SIM Konfeksi Shofa Collection

a. Activity Diagram Lihat Laporan Penjualan dan Pengeluaran

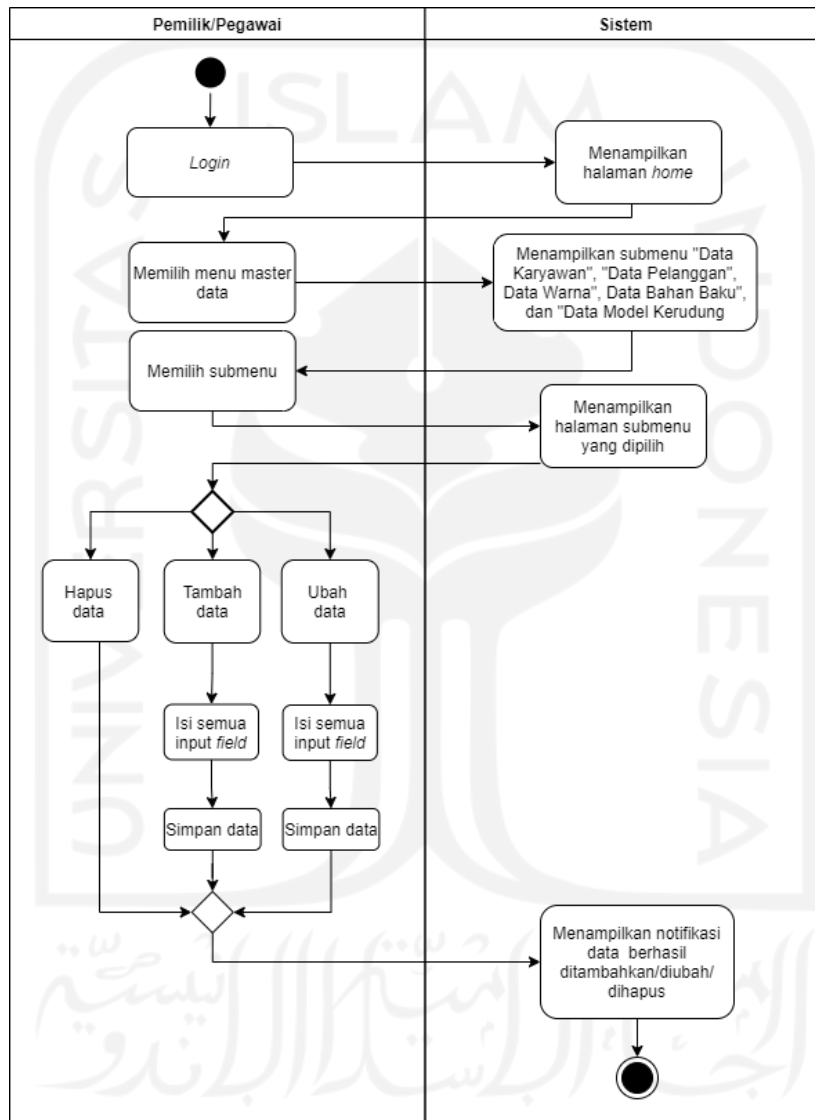
Activity diagram ini menggambarkan alur aktivitas ketika pemilik ingin mengetahui laporan penjualan dan pengeluaran perusahaan konfeksi Shofa Collection. Pemilik dapat mengetahui laporan penjualan dan pengeluaran perusahaan Shofa Collection dari grafik yang tersedia pada halaman dashboard. Gambar 3.6 merupakan activity diagram lihat laporan penjualan dan pengeluaran dimulai dengan pemilik membuka halaman dashboard lalu sistem akan menampilkan laporan penjualan dan pengeluaran berupa grafik.



Gambar 3.6 Activity Diagram Lihat Laporan Penjualan dan Pengeluaran

b. *Activity Diagram* Kelola Data Master

Activity diagram ini menggambarkan alur aktivitas ketika pengguna dengan hak akses pemilik atau pegawai mengelola data master, yaitu seperti data pelanggan, data model kerudung, data bahan baku, data warna, dan data karyawan. Pengguna dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus data master. Gambar 3.7 merupakan *activity diagram* kelola data master.

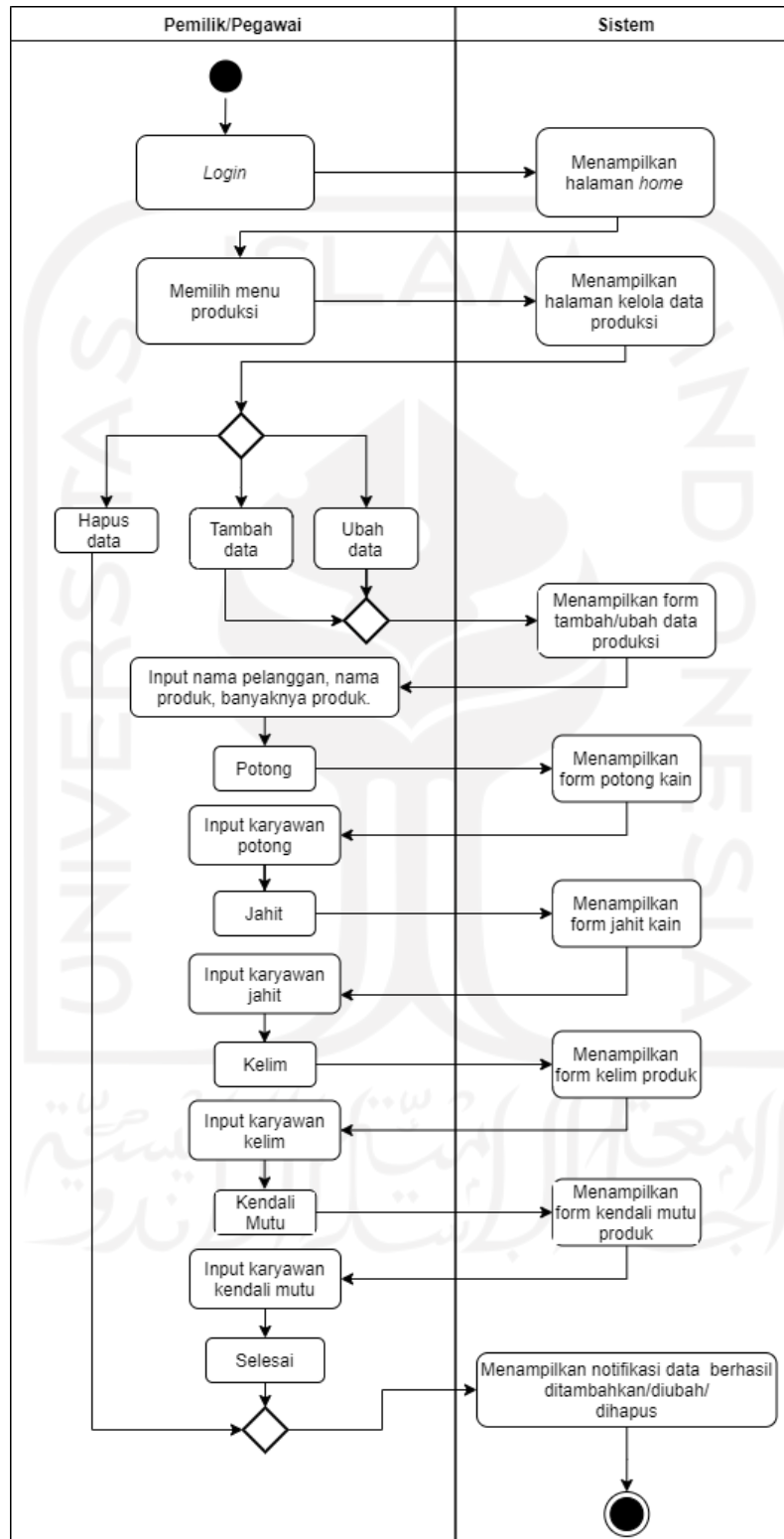


Gambar 3.7 *Activity Diagram* Kelola Data Master

c. *Activity Diagram* Kelola Data Produksi

Activity diagram ini menggambarkan alur aktivitas ketika pengguna dengan hak akses pemilik atau pegawai mengelola data produksi. Pengguna dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus data produksi. Selain itu, pengguna dapat menambahkan data karyawan yang turut berperan dalam pekerjaan pada data produksi tersebut.

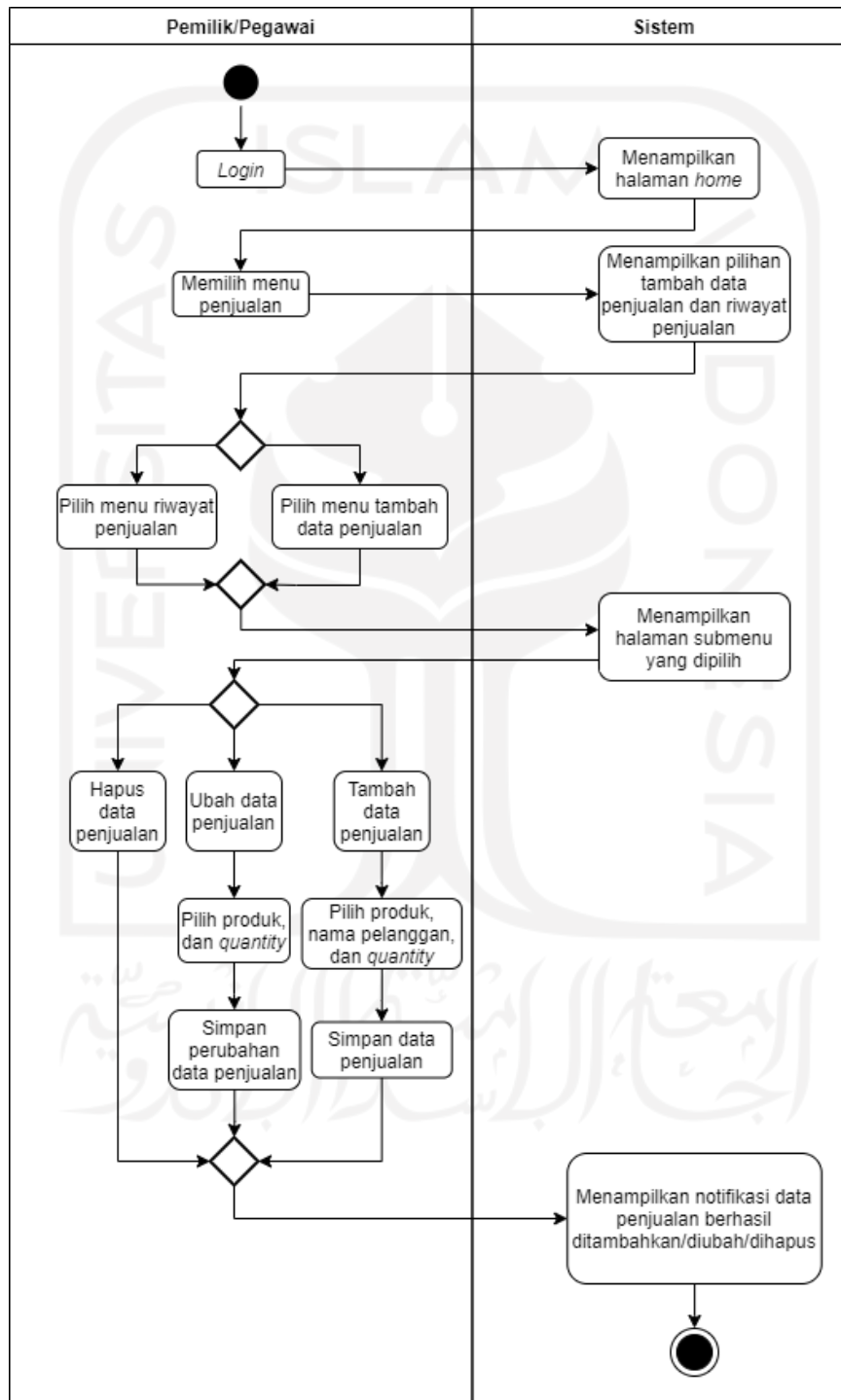
Gambar 3.8 merupakan *activity diagram* kelola data produksi dimulai dengan pengguna membuka halaman produksi kemudian pengguna dapat mengelola data produksi hingga sistem menyimpan data produksi.



Gambar 3.8 Activity Diagram Kelola Data Produksi

d. *Activity Diagram* Kelola Data Penjualan

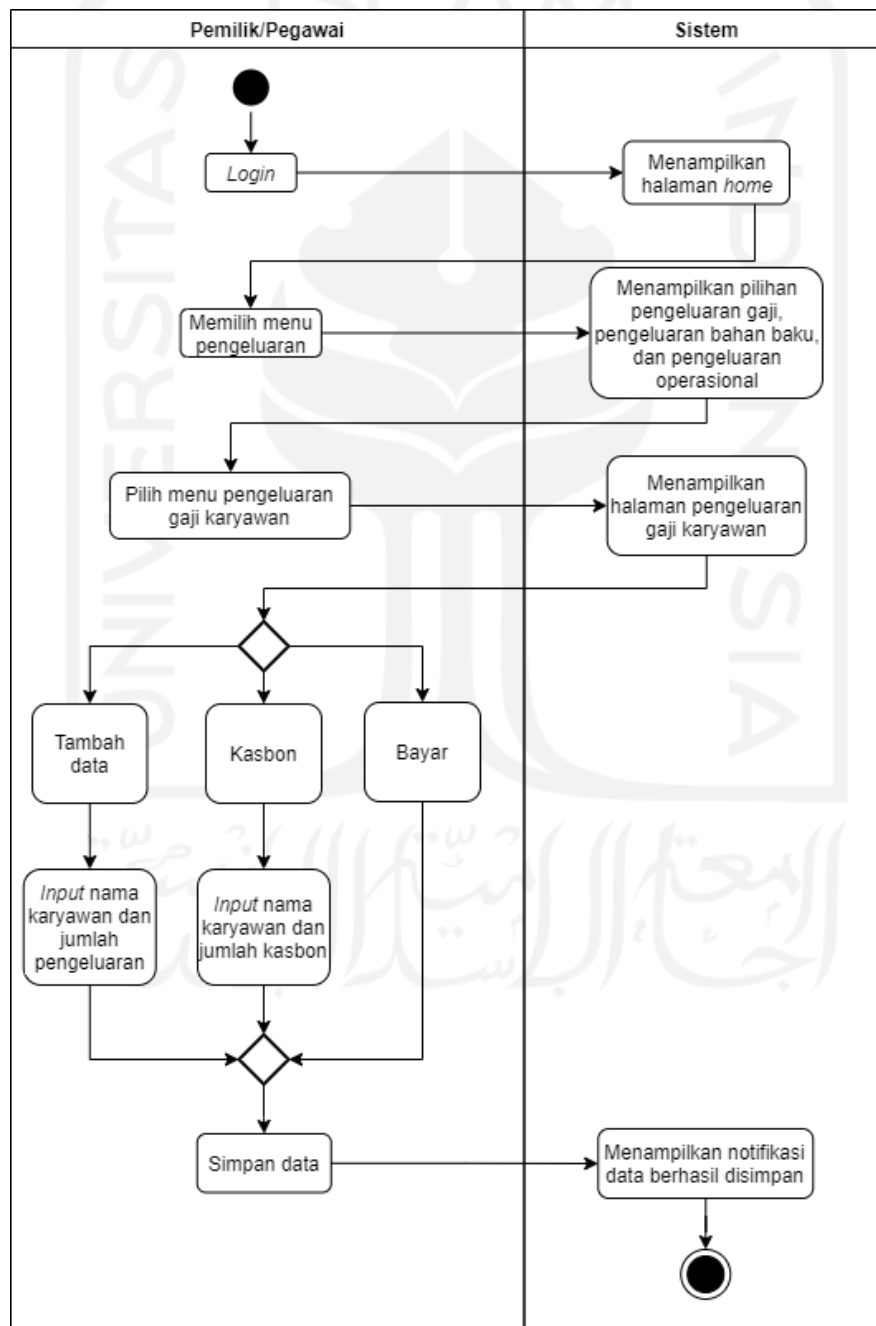
Activity diagram ini menggambarkan alur aktivitas ketika pengguna dengan hak akses pemilik atau pegawai mengelola data penjualan. Pengguna dapat menambahkan, mengubah, menghapus data penjualan, dan melihat riwayat penjualan. Gambar 3.9 merupakan *activity diagram* kelola data penjualan.



Gambar 3.9 *Activity Diagram* Kelola Data Penjualan.

e. *Activity Diagram* Kelola Data Pengeluaran (Gaji Karyawan)

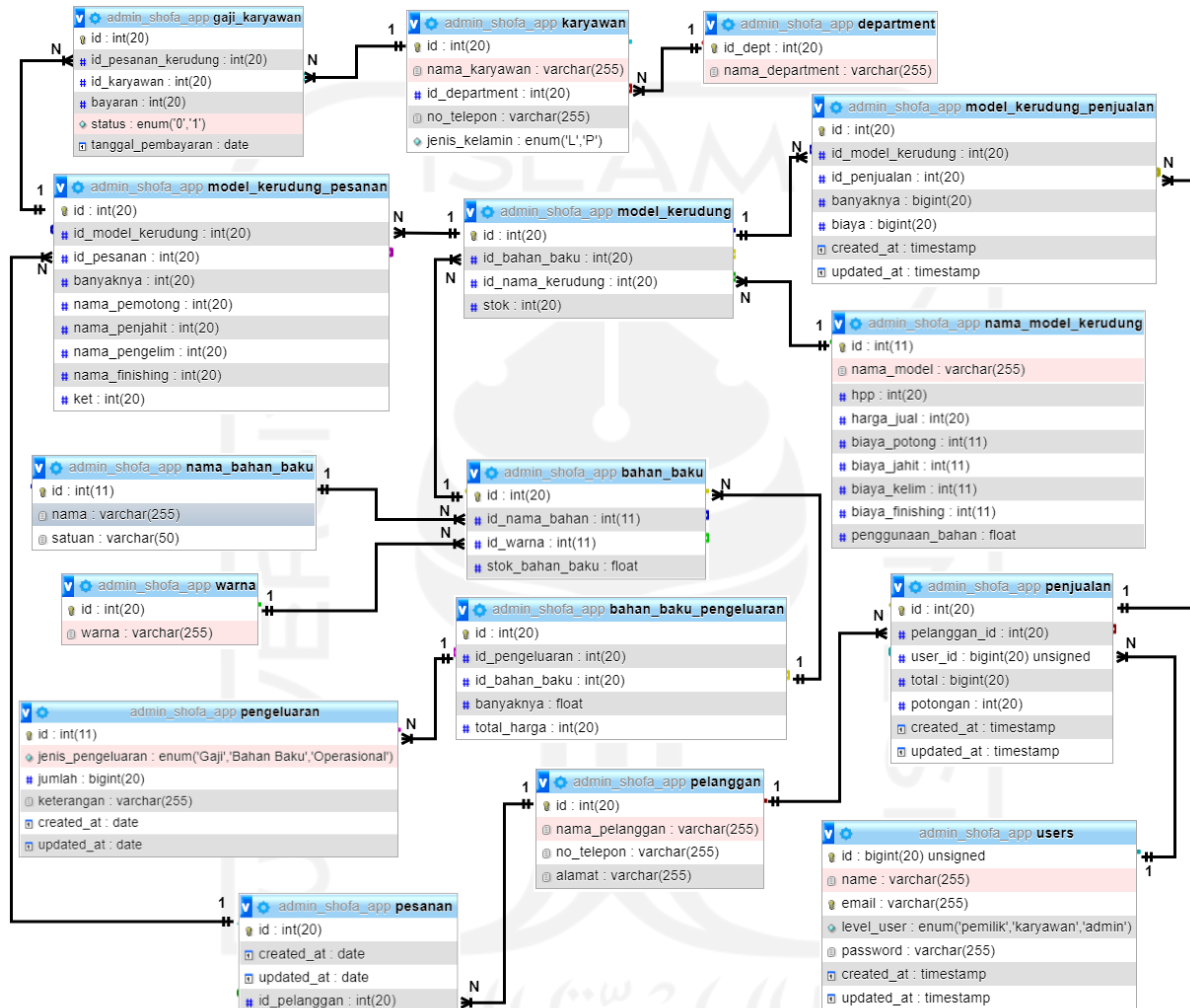
Activity diagram ini menggambarkan alur aktivitas ketika pengguna dengan hak akses pemilik atau pegawai mengelola data pengeluaran gaji karyawan. Pengguna dapat menambahkan data pengeluaran gaji karyawan. Gambar 3.10 merupakan *activity diagram* kelola data pengeluaran gaji karyawan dimulai dengan pengguna membuka halaman pengeluaran kemudian pengguna memilih untuk mengelola data pengeluaran gaji karyawan hingga sistem menyimpan data pengeluaran gaji karyawan yang telah ditambahkan oleh pemilik atau pegawai.



Gambar 3.10 *Activity Diagram* Kelola Data Pengeluaran Gaji Karyawan

3.3.3 Perancangan Basis Data

Basis data merupakan sekumpulan data yang disimpan secara terstruktur dan dapat diolah menggunakan perangkat lunak sehingga data tersebut dapat menjadi sebuah informasi. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengolah data perusahaan konfeksi Shofa *Collection* yaitu MySQL.



Gambar 3.11 Relasi Basis Data

Gambar 3.11 merupakan desain relasi tabel dari basis data sistem informasi manajemen konfeksi Shofa *Collection*. Pada tabel *department* berelasi *one to many* terhadap tabel *karyawan*, di mana setiap satu baris data pada tabel *department* berhubungan dengan lebih dari satu baris data pada tabel *karyawan*. Tabel *karyawan* berelasi *one to many* terhadap tabel *gaji_karyawan* di mana setiap satu baris data *karyawan* berhubungan dengan lebih dari satu baris tabel *gaji_karyawan*. Tabel *warna* berelasi *one to many* terhadap tabel *bahan_baku* di mana setiap satu baris data pada tabel *warna* berhubungan dengan lebih dari satu baris pada

tabel *bahan_baku*. Tabel *nama_bahan_baku* berelasi *one to many* terhadap tabel *bahan_baku* di mana setiap satu baris data pada tabel *nama_bahan_baku* berhubungan dengan lebih dari satu baris data pada tabel *bahan_baku*. Tabel *nama_model_kerudung* berelasi *one to many* terhadap tabel *model_kerudung*. Tabel *bahan_baku* berelasi *one to many* terhadap tabel *model_kerudung*, di mana setiap satu baris data tabel *bahan_baku* berhubungan dengan lebih dari satu baris pada tabel *model_kerudung*. Tabel *users* berelasi *one to many* terhadap tabel *penjualan*, di mana setiap satu baris data tabel *users* berhubungan dengan lebih dari satu baris pada tabel *penjualan*. Tabel *pelanggan* berelasi *one to many* terhadap tabel *pesanan* dan tabel *penjualan*, di mana setiap satu baris data tabel *pelanggan* berhubungan dengan lebih dari satu baris pada tabel *pesanan* dan tabel *penjualan*. Tabel *model_kerudung* berelasi *many to many* terhadap tabel *pesanan* dan tabel *penjualan* dengan bantuan tabel *model_kerudung_pesanan* dan tabel *model_kerudung_penjualan* di mana lebih dari satu baris data pada tabel *model_kerudung* berhubungan dengan lebih dari satu baris data pada tabel *pesanan* dan tabel *penjualan*. Tabel *bahan_baku* berelasi *many to many* terhadap tabel *pengeluaran* dengan bantuan tabel *bahan_baku_pengeluaran* di mana lebih dari satu baris data pada tabel *bahan_baku* berhubungan dengan lebih dari satu baris data pada tabel *pengeluaran*. Berikut merupakan struktur dari tabel-tabel pada rancangan basis data di atas:

a. Tabel *department*

Tabel *department* merupakan tabel untuk menyimpan data *department* yang ada di perusahaan *Shofa Collection*. Terdapat 4 nama bagian di konfeksi *Shofa Collection*, yaitu tukang potong, penjahit, pengelim, dan *finishing & packaging*. Tabel 3.3 merupakan struktur tabel *department*.

Tabel 3.3 Struktur tabel *department*

Nama Kolom	Tipe Data	Key
id_dept	int	Primary Key
nama_department	varchar	

b. Tabel karyawan

Tabel karyawan berfungsi untuk menyimpan data karyawan *Shofa Collection*. Data karyawan akan digunakan pada data produksi dan data gaji karyawan. Tabel 3.4 merupakan struktur tabel karyawan.

Tabel 3.4 Struktur tabel karyawan

Nama Kolom	Tipe Data	Key
id	int	<i>Primary Key</i>
nama_karyawan	varchar	
id_department	int	<i>Foreign Key</i>
no_telepon	varchar	
jenis_kelamin	enum	

c. Tabel warna

Tabel warna digunakan untuk menyimpan data warna yang akan digunakan pada bahan baku atau model kerudung. Tabel 3.5 merupakan struktur tabel warna.

Tabel 3.5 Struktur tabel warna

Nama Kolom	Tipe Data	Key
id	int	<i>Primary Key</i>
warna	varchar	

d. Tabel nama_bahan_baku

Tabel nama_bahan_baku digunakan untuk menyimpan data nama bahan baku kain yang digunakan. Tabel 3.6 merupakan struktur tabel nama_bahan_baku.

Tabel 3.6 Struktur tabel nama_bahan_baku

Nama Kolom	Tipe Data	Key
id	int	<i>Primary Key</i>
nama	varchar	
satuan	varchar	

e. Tabel nama_model_kerudung

Tabel nama_model_kerudung digunakan untuk menyimpan data model kerudung, nama bahan baku, harga jual, HPP, biaya jahit, biaya pengelim, biaya pekerja packing, biaya pemotong, dan penggunaan bahan baku. Tabel 3.7 merupakan struktur tabel nama_model_kerudung.

Tabel 3.7 Struktur tabel nama_model_kerudung

Nama Kolom	Tipe Data	Key
id	int	<i>Primary Key</i>
nama_model	varchar	
Harga_jual	int	
HPP	int	
Biaya_jahit	int	

Biaya_kelim	int	
Biaya_finishing	int	
Biaya_potong	int	
Penggunaan_bahan	float	

f. Tabel bahan_baku

Tabel bahan_baku berfungsi untuk menyimpan data bahan baku yang ada di Shofa *Collection*. Data yang disimpan pada tabel bahan_baku yaitu id, nama bahan baku, warna, satuan, harga dan stok bahan baku. Struktur tabel bahan_baku dapat dilihat pada Tabel 3.8.

Tabel 3.8 Struktur tabel bahan_baku

Nama Kolom	Tipe Data	Key
id	int	<i>Primary Key</i>
Id_nama_bahan_baku	varchar	<i>Foreign Key</i>
Id_warna	varchar	<i>Foreign Key</i>
Stok_bahan_baku	float	

g. Tabel model_kerudung

Tabel model_kerudung merupakan tabel yang menyimpan data model-model kerudung yang tersedia di Shofa *Collection*. Data yang disimpan pada tabel model kerudung yaitu id, id nama model, id warna kerudung, id bahan baku, dan stok. Struktur tabel model_kerudung dapat dilihat pada Tabel 3.9.

Tabel 3.9 Struktur tabel model_kerudung

Nama Kolom	Tipe Data	Key
id	int	<i>Primary Key</i>
Id_nama_kerudung	int	<i>Foreign Key</i>
Id_bahan_baku	int	<i>Foreign Key</i>
Stok	int	

h. Tabel pelanggan

Tabel pelanggan yaitu tabel yang berisi nama pelanggan Shofa *Collection*. Tabel 3.10 merupakan struktur tabel pelanggan.

Tabel 3.10 Struktur tabel pelanggan

Nama Kolom	Tipe Data	Key
id	int	<i>Primary Key</i>
nama_pelanggan	varchar	
No_telepon	varchar	

i. Tabel *users*

Tabel *users* berfungsi untuk menyimpan data akun pengguna SIM Konfeksi Shofa *Collection*. Data yang disimpan pada tabel *users* yaitu *id*, *nama*, *email*, *level user* yang memiliki 3 nilai yaitu “Admin”, “Pemilik”, dan “Pegawai”, *password*, *created at* serta *updated at*. *Id* dari data *users* akan digunakan pada data penjualan sebagai data orang yang menambahkan data transaksi penjualan. Tabel 3.11 merupakan struktur tabel *users*.

Tabel 3.11 Struktur tabel *users*

Nama Kolom	Tipe Data	Key
<i>id</i>	int	<i>Primary Key</i>
<i>Name</i>	varchar	
<i>email</i>	varchar	
<i>Level_user</i>	enum	
<i>password</i>	varchar	
<i>Created_at</i>	timestamp	
<i>Updated_at</i>	timestamp	

j. Tabel pesanan

Tabel pesanan merupakan tabel yang berisi data-data pesanan yang masuk ke Shofa *Collection*. Data yang disimpan pada tabel pesanan yaitu *id*, *created at*, *updated at*, *id pelanggan* dan *status*. Tabel 3.12 merupakan struktur tabel pesanan.

Tabel 3.12 Struktur tabel pesanan

Nama Kolom	Tipe Data	Key
<i>id</i>	int	<i>Primary Key</i>
<i>Created_at</i>	date	
<i>Updated_at</i>	date	
<i>Id_pelanggan</i>	Int	<i>Foreign Key</i>
<i>status</i>	enum	

k. Tabel penjualan

Tabel penjualan berfungsi untuk menyimpan data-data penjualan Shofa *Collection*. Data yang disimpan yaitu *id*, *id pelanggan* untuk menyimpan nama pelanggan yang melakukan transaksi penjualan, *id user* untuk menyimpan nama pengguna yang menambahkan data transaksi penjualan, *total*, *potongan* untuk menyimpan data berupa potongan pada penjualan tersebut, *created at* dan *updated at*. Struktur tabel penjualan dapat dilihat pada Tabel 3.13.

Tabel 3.13 Struktur tabel penjualan

Nama Kolom	Tipe Data	Key
<i>id</i>	int	<i>Primary Key</i>
<i>Pelanggan_id</i>	int	<i>Foreign Key</i>

User_id	bigInt	<i>Foreign Key</i>
total	bigInt	
potongan	int	
<i>Created_at</i>	timestamp	
<i>Updated_at</i>	timestamp	

l. Tabel model_kerudung_pesanan

Tabel model_kerudung_pesanan adalah tabel yang berisi pesanan model kerudung Shofa *Collection*. Data yang disimpan yaitu id, id model kerudung, id pesanan, banyaknya, nama penjahit, nama pengelim dan nama *finishing*. Tabel 3.14 merupakan struktur tabel model_kerudung_pesanan.

Tabel 3.14 Struktur tabel model_kerudung_pesanan

Nama Kolom	Tipe Data	Key
id	int	<i>Primary Key</i>
Id_model_kerudung	int	<i>Foreign Key</i>
Id_pesanan	int	<i>Foreign Key</i>
Banyaknya	int	
Nama_penjahit	int	
Nama_pengelim	int	
Nama_finishing	int	

m. Tabel model_kerudung_penjualan

Tabel model_kerudung_penjualan yaitu tabel yang berfungsi untuk melihat model kerudung yang terjual di Shofa *Collection*. Data yang disimpan yaitu id, id model kerudung, id penjualan, banyaknya, biaya, *created at* dan update at. Tabel 3.15 merupakan struktur tabel model_kerudung_penjualan.

Tabel 3.15 Struktur tabel model_kerudung_penjualan

Nama Kolom	Tipe Data	Key
id	int	<i>Primary Key</i>
Id_model_kerudung	int	<i>Foreign Key</i>
Id_penjualan	int	<i>Foreign Key</i>
Banyaknya	bigInt	
biaya	bigInt	
<i>Created_at</i>	timestamp	
Update_at	timestamp	

n. Tabel gaji_karyawan

Tabel gaji_karyawan berfungsi untuk melihat gaji karyawan Shofa *Collection*. Data yang disimpan yaitu id, id karyawan, id_pesanan_kerudung, bayaran, dan status. Tabel 3.16 merupakan struktur tabel gaji_karyawan.

Tabel 3.16 Struktur tabel gaji_karyawan

Nama Kolom	Tipe Data	Key
id	int	Primary Key
Id_karyawan	int	Foreign Key
Id_pesanan_kerudung	int	Foreign Key
bayaran	int	
status	enum	
Tanggal_pembayaran	date	

o. Tabel bahan_baku_pengeluaran

Tabel bahan_baku_pengeluaran menyimpan data pengeluaran pembelian bahan baku. Tabel 3.17 merupakan struktur tabel bahan_baku_pengeluaran.

Tabel 3.17 Struktur tabel bahan_baku_pengeluaran

Nama Kolom	Tipe Data	Key
id	int	Primary Key
Id_pengeluaran	int	Foreign Key
Id_bahan_baku	int	Foreign Key
banyaknya	float	
total_harga	int	

p. Tabel pengeluaran

Tabel pengeluaran yaitu tabel yang berisi biaya yang dikeluarkan oleh Shofa Collection. Data yang disimpan yaitu id, jenis pengeluaran, jumlah, keterangan, *created at* dan *updated at*. Struktur tabel pengeluaran dapat dilihat pada tabel Tabel 3.18.

Tabel 3.18 Struktur tabel pengeluaran

Nama Kolom	Tipe Data	Key
id	int	Primary Key
Jenis_pengeluaran	enum	
jumlah	bigInt	
keterangan	varchar	
<i>Created_at</i>	date	
<i>Updated_at</i>	date	

3.3.4 Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka merupakan kegiatan yang bertujuan merancang tampilan untuk interaksi antara pengguna dengan sistem. Oleh karena itu, antarmuka sistem harus dirancang dengan tujuan untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan sistem. Berikut hasil perancangan antarmuka sistem berdasarkan hasil analisis kebutuhan antarmuka:

a. Halaman *Dashboard*

Halaman *dashboard* ini hanya dapat diakses oleh pemilik dari perusahaan Shofa Collection. Halaman ini akan menampilkan laporan finansial seperti laporan

penjualan, pengeluaran, dan profit perusahaan konfeksi yang akan ditampilkan dengan grafik. Selain itu pada halaman *dashboard* juga akan menampilkan informasi seperti ada berapa pesanan yang sedang atau belum diproduksi. Rancangan halaman *dashboard* dapat dilihat pada Gambar 3.12.



Gambar 3.12 Rancangan Antarmuka Halaman *Dashboard*

b. Halaman *Home*

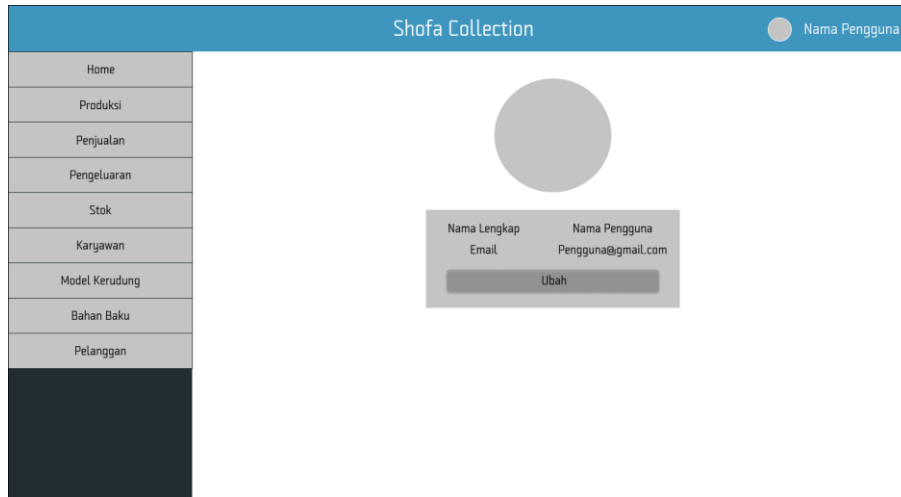
Halaman *home* merupakan halaman antarmuka awal ketika pengguna yaitu pemilik dan pegawai masuk ke dalam sistem. Gambar 3.13 merupakan rancangan halaman *home*.



Gambar 3.13 Rancangan Antarmuka Halaman *Home*

c. Halaman *Profile*

Halaman *Profile* merupakan halaman di mana pengguna yaitu pemilik dan pegawai ingin mengelola data diri pengguna tersebut seperti nama, *email*, dan *password*. Gambar 3.14 merupakan rancangan halaman *profile*.



Gambar 3.14 Rancangan Antarmuka Halaman *Profile*

d. Halaman Kelola Produksi

Pada halaman kelola produksi pengguna yaitu pemilik dan pegawai dapat mengelola data produksi seperti menambahkan, mengubah, dan menghapus data produksi. Selain itu pengguna juga dapat melihat status pengerjaan dari produksi tersebut. Gambar 3.15 merupakan rancangan halaman kelola produksi.



Gambar 3.15 Rancangan Antarmuka Halaman Kelola Produksi

e. Halaman Kelola Penjualan

Pada halaman ini pengguna yaitu pemilik dan pegawai dapat menambahkan data penjualan yang telah selesai dilakukan. Gambar 3.16 merupakan rancangan halaman kelola penjualan.



Gambar 3.16 Rancangan Antarmuka Halaman Kelola Penjualan

f. Halaman Kelola Pengeluaran

Halaman kelola pengeluaran merupakan halaman di mana pengguna sistem dapat mengelola data pengeluaran seperti menambahkan, mengubah, dan menghapus data pengeluaran yang dilakukan oleh perusahaan. Pada halaman kelola pengeluaran terdapat 4 submenu yaitu kelola pengeluaran gaji karyawan, kelola pengeluaran bahan baku, kelola pengeluaran operasional, dan riwayat pengeluaran. Gambar 3.17 merupakan rancangan halaman kelola pengeluaran.



Gambar 3.17 Rancangan Antarmuka Halaman Pengeluaran

g. Halaman Kelola Stok

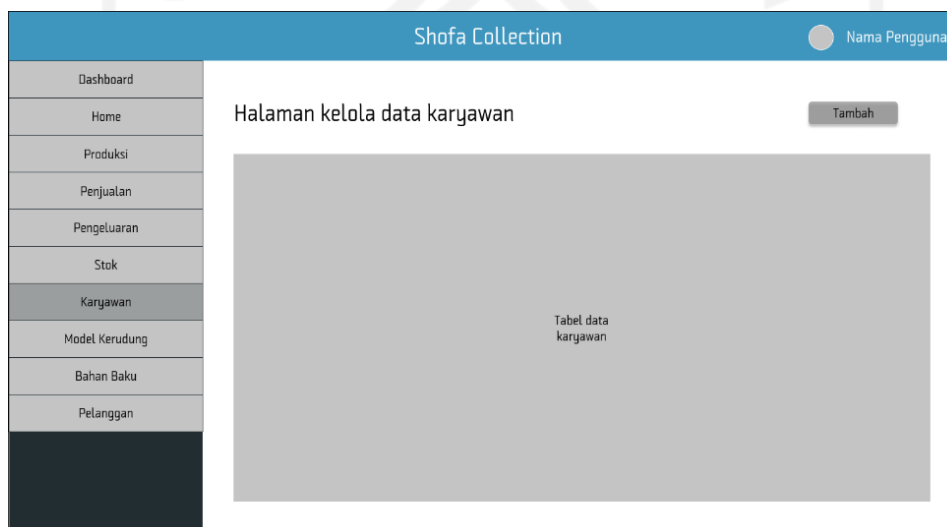
Pada halaman kelola stok terdapat 2 submenu yaitu stok bahan baku dan stok barang jadi. Halaman submenu stok bahan baku menampilkan stok bahan baku kain yang tersedia dan pada halaman submenu stok barang jadi menampilkan stok barang jadi. Gambar 3.18 merupakan rancangan halaman kelola stok.



Gambar 3.18 Rancangan Antarmuka Halaman Kelola Stok

h. Halaman Kelola Data Karyawan

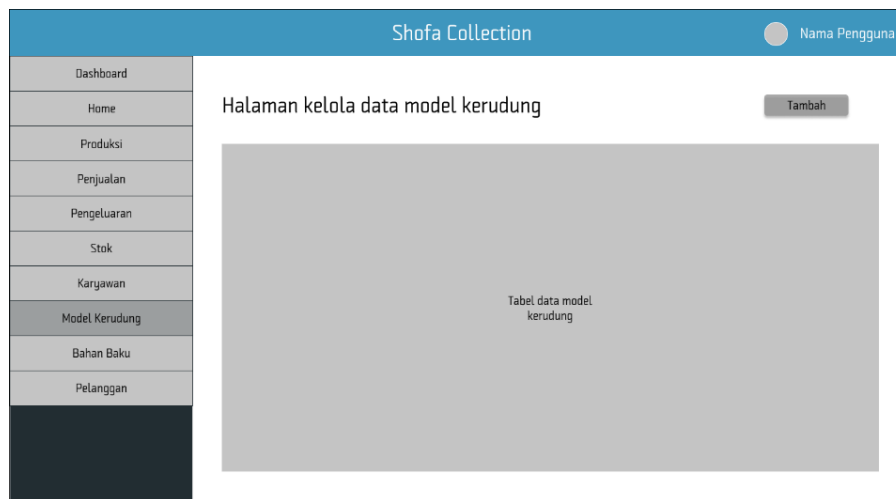
Halaman kelola data karyawan merupakan halaman di mana pengguna yaitu pemilik dan pegawai dapat mengelola data karyawan. Pengguna dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus data karyawan konfeksi Shofa Collection. Gambar 3.19 merupakan rancangan halaman kelola data karyawan.



Gambar 3.19 Rancangan Antarmuka Halaman Kelola Data Karyawan

i. Halaman Kelola Data Produk

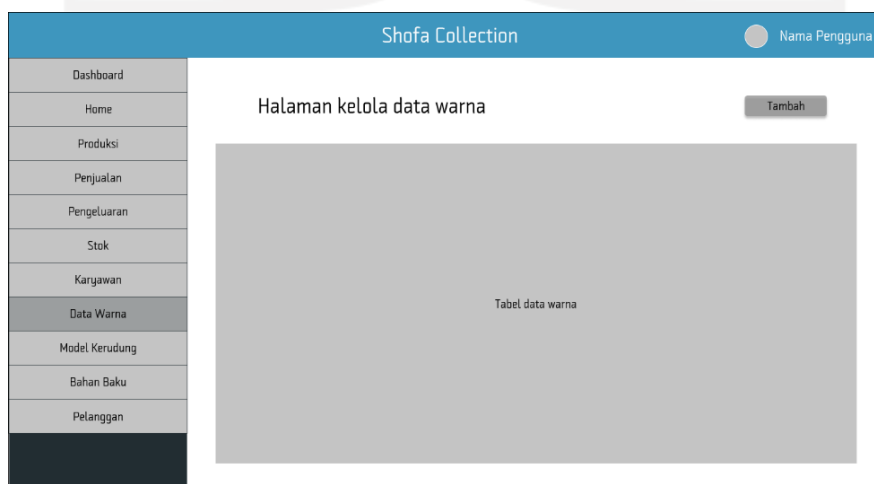
Halaman kelola data karyawan merupakan halaman di mana pengguna yaitu pemilik dan pegawai dapat mengelola data produk yaitu model kerudung. Pengguna dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus data model kerudung yang diproduksi oleh konfeksi *Shofa Collection*. Gambar 3.20 merupakan rancangan halaman kelola data produk.



Gambar 3.20 Rancangan Antarmuka Halaman Kelola Data Model Kerudung

j. Halaman Kelola Data Warna

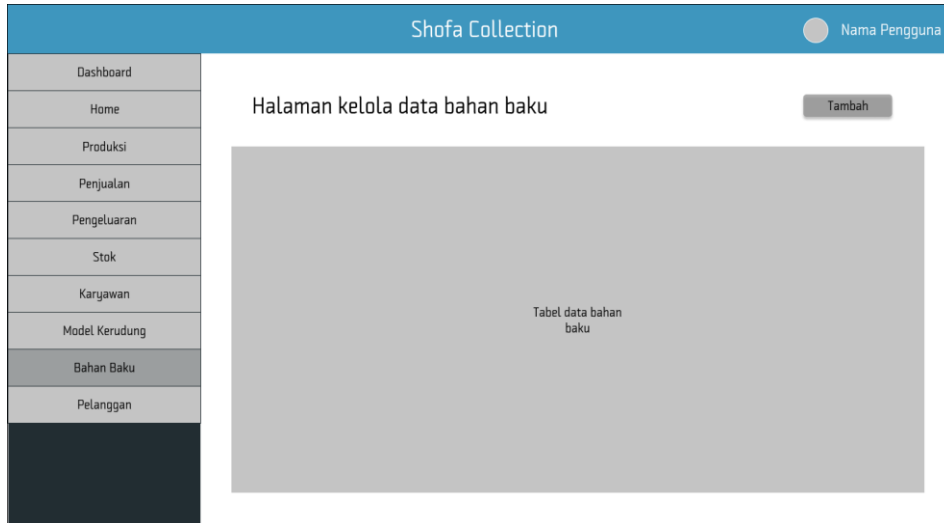
Halaman kelola data warna merupakan halaman di mana pengguna yaitu pemilik dan pegawai dapat mengelola data warna. Pengguna dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus data warna. Gambar 3.21 merupakan rancangan halaman kelola data warna.



Gambar 3.21 Rancangan Antarmuka Halaman Kelola Data Warna

k. Halaman Kelola Data Bahan Baku

Halaman kelola data karyawan merupakan halaman di mana pengguna yaitu pemilik dan pegawai dapat mengelola data bahan baku. Pengguna dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus data bahan baku. Gambar 3.22 merupakan rancangan halaman kelola data bahan baku.



Gambar 3.22 Rancangan Antarmuka Halaman Kelola Data Bahan Baku

l. Halaman Kelola Data Pelanggan

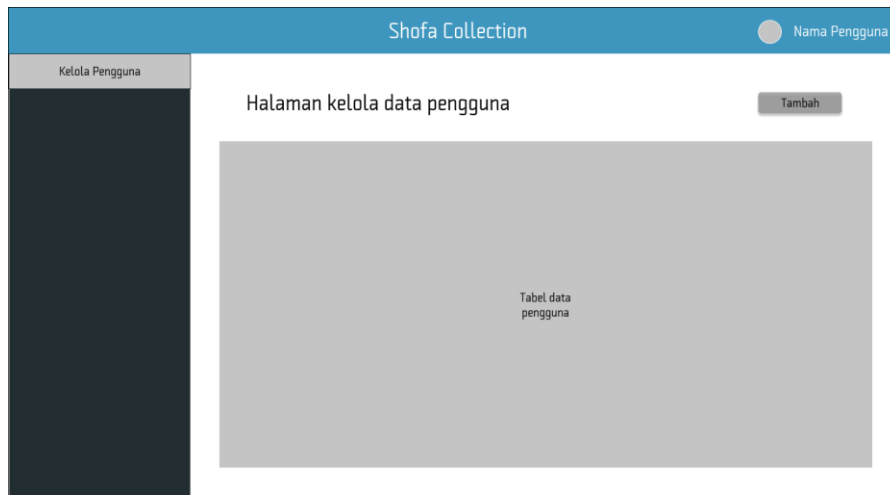
Halaman kelola data karyawan merupakan halaman di mana pengguna yaitu pemilik dan pegawai dapat mengelola data pelanggan. Pengguna dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus data pelanggan. Gambar 3.23 merupakan rancangan halaman kelola data pelanggan.



Gambar 3.23 Rancangan Antarmuka Halaman Kelola Data Pelanggan

m. Halaman Kelola Pengguna

Halaman kelola pengguna hanya dapat diakses oleh admin. Pada halaman kelola pengguna, admin dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus data pengguna sistem informasi konfeksi Shofa *Collection*. Gambar 3.24 merupakan rancangan halaman kelola pengguna.



Gambar 3.24 Rancangan Antarmuka Halaman Kelola Data Pengguna

3.4 Prototyping

Rancangan desain aplikasi yang sebelumnya telah dilakukan akan dibuat menjadi *prototype*. Pada tahap *prototyping*, iterasi pembuatan *prototype* dilakukan sebanyak 3 kali. Setelah pembuatan *prototype* iterasi ke-3, tidak ada masukan atau perbaikan ketika diujikan kepada pengguna. *Prototype* yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna sistem yaitu pemilik dan pegawai administrasi Shofa *Collection*. Selanjutnya *prototype* ini akan menjadi acuan untuk tahap selanjutnya pada tahap pengembangan sistem. Tabel 3.19 merupakan rekap perbaikan atau masukan pada tiap iterasi pembuatan *prototype*.

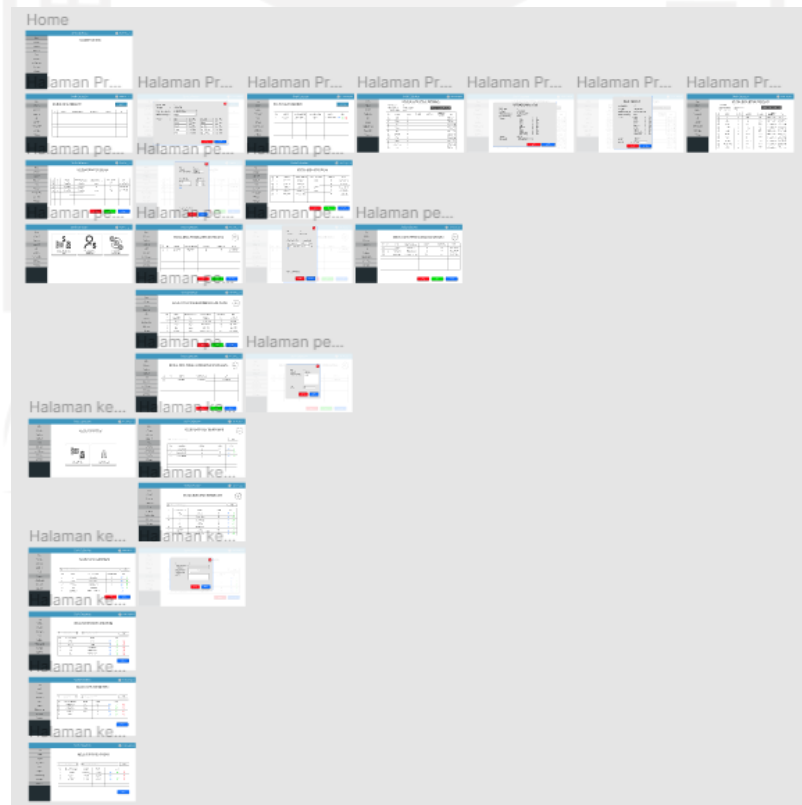
Tabel 3.19 Iterasi pengujian *prototype*

Iterasi	Tanggal	<i>Prototype</i> yang diujikan	Masukan
1	26 Mei 2021	<ul style="list-style-type: none"> - Kelola master data (Data warna, kerudung, bahan baku, karyawan, pelanggan) - Kelola produksi - Kelola pengeluaran pembelian bahan baku - Kelola pengeluaran gaji karyawan - Kelola pengeluaran operasional - <i>Dashboard</i> informasi finansial 	<ul style="list-style-type: none"> - Pada fitur kelola pengeluaran bahan baku, jumlah harga pengeluaran ditambahkan manual. - Menu pada <i>sidebar</i> terlalu kompleks. - Pada fitur kelola pengeluaran gaji karyawan, pengguna meminta menambahkan fitur kasbon dan fitur tambah gaji bulanan pada kelola data pengeluaran gaji karyawan

2	15 Juni 2021	<ul style="list-style-type: none"> - Kelola pengeluaran gaji karyawan - Kelola penjualan 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengguna menginginkan antarmuka kelola penjualan diubah agar lebih memudahkan dalam mengelola data penjualan
3	25 Juni 2021	<ul style="list-style-type: none"> - Kelola penjualan 	-

3.4.1 Iterasi Tahap 1 (Kesatu)

Pada iterasi tahap ini penulis membuat *prototype* SIM Konfeksi Shofa *Collection* sesuai perancangan pada tahap sebelumnya. Gambar 3.25 merupakan *prototype* SIM Konfeksi Shofa *Collection* Iterasi ke-1. Pada saat *prototype* iterasi ke-1 direview oleh pengguna, pengguna memberi masukan bahwa menu pada *sidebar* terlalu kompleks dan pengguna ingin menambahkan fitur kasbon dan tambah gaji bulanan pada kelola data gaji karyawan. Selain itu, pengguna juga ingin perbaikan pada proses bisnis pengeluaran biaya pembelian bahan baku. Pengguna menginginkan harga bahan baku ditambahkan secara manual pada saat menambahkan data pengeluaran biaya bahan baku karena harga bahan baku akan berbeda-beda pada setiap pemasoknya. Gambar 3.26 merupakan *form* tambah data pengeluaran biaya bahan baku. Gambar 3.27 merupakan halaman *home* dan *sidebar prototype* SIM Konfeksi Shofa *Collection*. Gambar 3.28 merupakan halaman kelola data gaji karyawan.



Gambar 3.25 *Prototype* SIM Konfeksi Shofa *Collection* Iterasi ke-1

NO : 2
TANGGAL : 2/12/2020

NAMA BAHAN BAKU : BANYAKNYA :

NAMA BAHAN BAKU	BANYAKNYA	UNIT
JERSEY COKLAT	20	Kg
JERSEY PUTH	10	Pcs

TOTAL : Rp 4.270.000

BATAL SIMPAN UBAH TAMBAH

Gambar 3.26 *Form Tambah Data Pengeluaran Biaya Pembelian Bahan Baku*



Gambar 3.27 Halaman *Home* dan *Sidebar Prototype* Iterasi ke-1

Shofa Collection Nama Pengguna

KELOLA DATA PENGELUARAN GAJI KARYAWAN

NO	NAMA	MODEL KERUDUNG	NAMA PEKERJAAN	BANYAKNYA	AKSI
1	Mang Oded	Bergo	Potong Kain	40	UBAH BAYAR
2	Romi	Bergo	Jahit Kerudung	4	UBAH BAYAR
3	Pehul	Bergo	Jahit Kerudung	36	UBAH BAYAR
4	Mila	Bergo	Jahit Kelm	40	UBAH BAYAR
5	Lina Marlina	Bergo	Finishing & Packaging	40	UBAH BAYAR

Gambar 3.28 Halaman *Kelola Data Gaji Karyawan Prototype* Iterasi ke-1

3.4.2 Iterasi Tahap 2 (Kedua)

Pada iterasi tahap ke-2, penulis memperbaiki proses bisnis pengeluaran biaya pembelian bahan baku dengan menambahkan input *field* harga pada *form* tambah data pengeluaran, menambahkan tombol untuk menambahkan gaji karyawan dan kasbon karyawan, menyederhanakan menu pada *sidebar*. Gambar 3.29 merupakan *form* tambah data pengeluaran biaya pembelian bahan baku SIM Konfeksi Shofa *Collection* iterasi ke-2. Gambar 3.30 merupakan halaman *home* dan *sidebar prototype* SIM Konfeksi Shofa *Collection* iterasi ke-2. Gambar 3.31 Halaman kelola data gaji karyawan *prototype* SIM Konfeksi Shofa *Collection* iterasi ke-2. Setelah *prototype* iterasi ke-2 direview kembali oleh pengguna, pengguna menginginkan perbaikan pada tampilan yang menarik serta memudahkan pengguna pada saat mengelola data penjualan. Gambar 3.32 merupakan halaman kelola data penjualan *prototype* SIM Konfeksi Shofa *Collection* Iterasi ke-2.

Gambar 3.29 *Form* Tambah Data Pengeluaran Biaya Pembelian Bahan Baku



Gambar 3.30 Halaman *Home* dan *Sidebar Prototype* Iterasi ke-2

3.5 Pengembangan Sistem dan Pengujian

Tahap pengembangan dan pengujian merupakan tahapan selanjutnya setelah pengumpulan data, analisis kebutuhan, perancangan desain, dan *prototyping*. *Prototype* yang sudah dibuat sebelumnya, pada tahap ini akan diimplementasikan menjadi sebuah sistem yang siap digunakan. Setelah sistem selesai dibuat, akan dilakukan pengujian terhadap sistem. Sistem akan diuji dengan metode pengujian *black box* untuk menguji fungsional sistem dan pengujian *usability* untuk menguji kemudahan, pemahaman pengguna dalam menggunakan sistem, kesesuaian kebutuhan pengguna, dan kepuasan pengguna terhadap sistem. Detail tahap pengembangan dan pengujian sistem akan dibahas pada bab selanjutnya.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengembangan Sistem

Pada pengembangan sistem, rancangan yang sebelumnya sudah dibuat akan diimplementasikan menjadi sistem yang siap digunakan. Sistem informasi yang dikembangkan berbasis web ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, *framework* Laravel Livewire, dan MySQL sebagai basis datanya. Berikut hasil implementasi sistem informasi manajemen konfeksi.

4.1.1 Halaman Login

Halaman *login* merupakan halaman pertama yang ditampilkan ketika sistem diakses. Pada halaman ini pengguna harus memasukkan email dan *password* yang sebelumnya sudah didaftarkan oleh admin. Selain admin, pengguna dalam sistem ini yaitu pegawai dan pemilik. Gambar 4.1 Implementasi Halaman *Login* SIM Konfeksi Shofa *Collection*



Gambar 4.1 Implementasi Halaman *Login*

4.1.2 Halaman Kelola Pengguna

Halaman kelola pengguna merupakan halaman utama apabila pengguna dengan hak akses admin masuk ke dalam sistem. Pada halaman ini admin dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus data pengguna yang dapat masuk ke dalam sistem. Admin juga dapat mereset kata sandi pengguna apabila pengguna lupa kata sandi untuk masuk ke dalam sistem. Gambar 4.2 merupakan implementasi halaman kelola pengguna.

Nama Pengguna	Email	Level	Aksi
Il Arief Iskandar	il_iskandar@gmail.com	pemilik	
admin	admin@gmail.com	admin	
Agy Audia Iskandar	agyaudia@gmail.com	pemilik	
Pupu Puada Shofa	shofa.pupu@gmail.com	pemilik	
Lina Marlina	linamarlina@gmail.com	karyawan	
Zulfi Iskandar	agyaudia97@gmail.com	admin	

Gambar 4.2 Implementasi Halaman Kelola Data Pengguna

Skenario Kelola Data Pengguna

Berikut merupakan skenario kelola data pengguna:

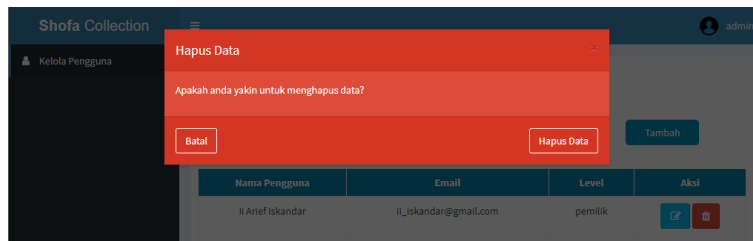
- Masuk ke dalam sistem sebagai admin.
- Sistem menampilkan halaman kelola data pengguna seperti pada Gambar 4.2.
- Untuk menambahkan data, admin mengklik tombol “Tambah” pada halaman kelola data pengguna. Admin harus mengisi seluruh input *field* pada *form* tambah data pengguna. Jika admin mengosongkan input *field*, sistem menampilkan pesan *error* bahwa input *field* tidak boleh kosong. Input *field password* secara *default* diisi otomatis oleh sistem dengan *default password* “shofasim”. Admin mengklik tombol “Simpan” untuk menyimpan data. Gambar 4.3 merupakan *form* tambah data pengguna.

Gambar 4.3 *Form* Tambah Data Pengguna

- d. Untuk mengubah data, admin mengklik tombol *icon* edit sebagaimana tertera pada Gambar 4.2 pada baris data yang akan diubah. Setelah data diubah, selanjutnya admin mengklik tombol “Simpan” untuk menyimpan perubahan data. Gambar 4.4 merupakan *form* ubah data pengguna.

Gambar 4.4 *Form* Ubah Data Pengguna

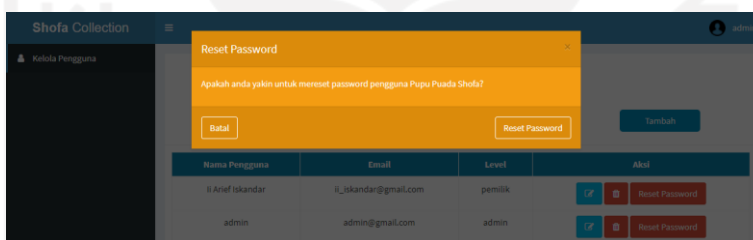
- e. Untuk menghapus data, admin mengklik tombol *icon trash* sebagaimana tertera pada Gambar 4.2 pada baris data yang akan dihapus. Sistem menampilkan validasi hapus data seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.5. Selanjutnya yaitu mengklik tombol “Hapus data” untuk menghapus data. Namun jika data pengguna yang akan dihapus digunakan pada data penjualan, maka data tidak dapat dihapus dan akan menampilkan pesan *error* bahwa data tidak dapat dihapus seperti pada Gambar 4.6.



Gambar 4.5 Validasi Hapus Data

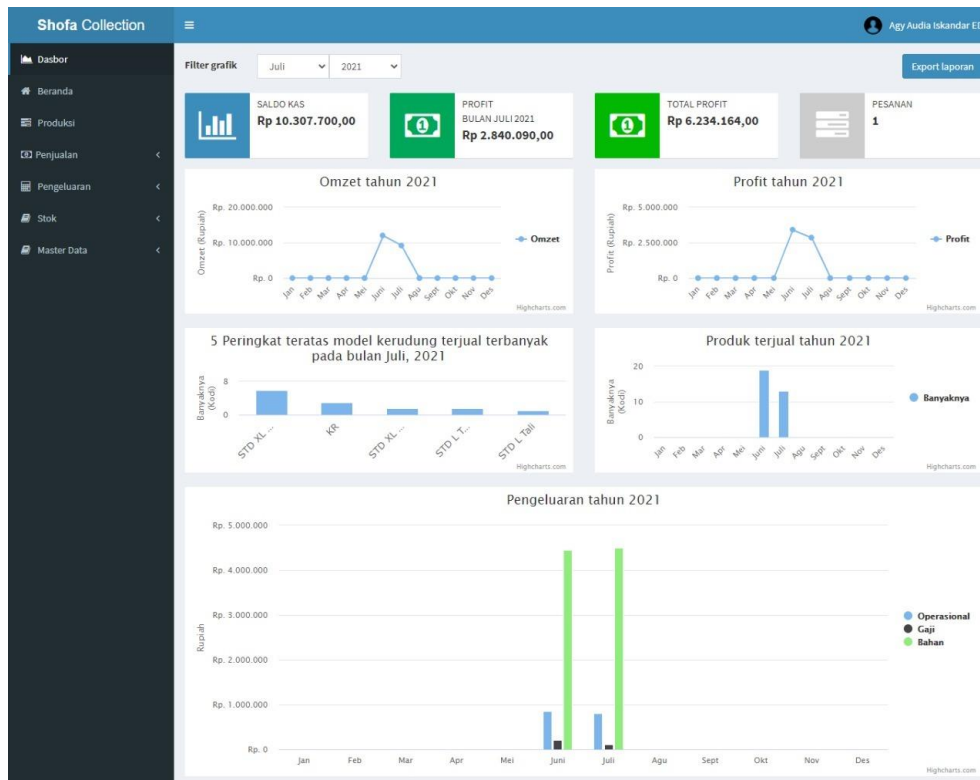
Gambar 4.6 Validasi *Error* Tidak Dapat Menghapus Data

- f. Untuk mereset kata sandi pengguna, admin mengklik tombol reset *password* pada baris data seperti tertera pada Gambar 4.2. Sistem menampilkan validasi reset kata sandi seperti pada Gambar 4.7. Klik tombol “Reset password” untuk mereset *password*.

Gambar 4.7 Validasi reset *password*

4.1.3 Halaman *Dashboard*

Halaman *dashboard* merupakan halaman di mana pemilik dapat mengetahui laporan finansial perusahaan per bulan berupa grafik omzet, grafik profit, grafik pengeluaran biaya perusahaan, grafik banyak model terjual, dan grafik 5 model kerudung terjual terbanyak. Pada halaman *dashboard* terdapat fitur untuk memfilter seluruh grafik berdasarkan bulan dan tahun. Selain itu, laporan juga dapat diunduh dengan mengklik tombol ‘Export Laporan’. Gambar 4.8 merupakan implementasi halaman *dashboard* sistem informasi manajemen konfeksi Shofa *Collection*.

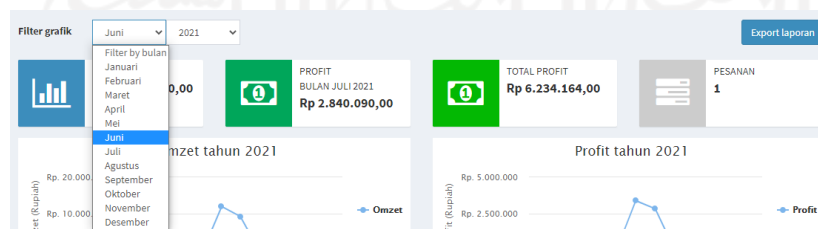


Gambar 4.8 Implementasi Halaman *Dashboard*

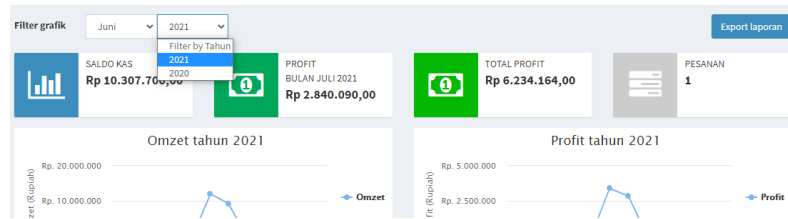
Skenario Ekspor Laporan

Skenario ekspor laporan menjelaskan alur ketika pemilik ingin mengekspor laporan finansial. Berikut merupakan skenario ekspor laporan:

- Masuk ke dalam sistem sebagai pemilik.
- Memilih menu dasbor, lalu sistem akan menampilkan halaman dasbor seperti pada Gambar 4.8.
- Pemilik memilih filter bulan dan tahun untuk menampilkan laporan finansial seperti Gambar 4.9 dan Gambar 4.10. Pemilik memilih filter bulan Juni dan tahun 2021.



Gambar 4.9 Memilih Filter Bulan Pada Halaman Dasbor



Gambar 4.10 Memilih Filter Tahun Pada Halaman Dasbor

- d. Pemilik mengklik tombol “*Export Laporan*”
- e. Sistem akan mengunduh berkas laporan seperti pada Gambar 4.11. Laporan tersebut berisi data informasi omzet, profit, pengeluaran, banyak transaksi, dan banyak produk terjual pada tahun 2021. Selain itu terdapat rekap data penjualan, rekap data pengeluaran, serta 5 model kerudung terjual terbanyak pada bulan juni tahun 2021.

**Laporan Finansial Shofa Collection
Tahun 2021**

Omzet	: Rp 21.230.000	Pembelian Bahan Baku	: Rp 8.950.000
Profit	: Rp 6.234.164	Pengeluaran Gaji Karyawan	: Rp 385.300
Banyak transaksi penjualan	: 23 transaksi	Pengeluaran Operasional	: Rp 1.600.000
Banyak produk terjual	: 31.9 Kodi	Total pengeluaran	: Rp 10.935.300

5 Model terjual terbanyak bulan Juni , 2021

No	Nama Model	Banyaknya
1	STD M Tali	8 Kodi
2	STD L Tali	7,4 Kodi
3	KR	2 Kodi
4	STD XL Tali non pet	1 Kodi
5	STD XL Tali	0,5 Kodi

Rekap Penjualan Bulan Juni , 2021

No	Nama Pelanggan	Banyaknya	Total	Potongan	Blaya	Profit
1		5 Kodi	Rp 3.000.000	Rp 0	Rp 2.194.200	Rp 805.800
2		1 Kodi	Rp 700.000	Rp 0	Rp 479.840	Rp 220.160
3		2 Kodi	Rp 1.300.000	Rp 100.000	Rp 959.680	Rp 340.320
4		0,5 Kodi	Rp 350.000	Rp 0	Rp 239.920	Rp 110.080
5		1,5 Kodi	Rp 1.050.000	Rp 0	Rp 719.760	Rp 330.240
6		0,4 Kodi	Rp 280.000	Rp 0	Rp 191.936	Rp 88.064
7		2 Kodi	Rp 1.300.000	Rp 0	Rp 918.680	Rp 381.320
8		1 Kodi	Rp 600.000	Rp 0	Rp 438.840	Rp 161.160
9		1 Kodi	Rp 420.000	Rp 0	Rp 344.520	Rp 75.480
10		1 Kodi	Rp 700.000	Rp 0	Rp 479.840	Rp 220.160
11	Aleeyah Hijab	1 Kodi	Rp 600.000	Rp 0	Rp 438.840	Rp 161.160
12	Aleeyah Hijab	0,5 Kodi	Rp 420.000	Rp 0	Rp 278.450	Rp 141.550
13	Aleeyah Hijab	1 Kodi	Rp 840.000	Rp 0	Rp 556.900	Rp 283.100
14	Almadadi	1 Kodi	Rp 420.000	Rp 0	Rp 344.520	Rp 75.480
Total		18,9 Kodi	Rp 11.980.000	Rp 100.000	Rp 8.585.926	Rp 3.394.074

Rekap Pengeluaran Gaji Karyawan Bulan Juni , 2021

No	Nama Karyawan	Jumlah
1	Lina Marlina	Rp 8.000
2	Mang Oded	Rp 38.800
3	Mila	Rp 22.500
4	Pehul	Rp 204.000
Total		Rp 273.300

Rekap Pengeluaran Pembelian Bahan Baku Bulan Juni , 2021

No	Tanggal	Nama Bahan Baku	Jumlah
1	2021-06-13	Jersey	Rp 800.000
2	2021-06-13	Jersey	Rp 500.000
3	2021-06-13	Jersey	Rp 100.000
4	2021-06-13	Moscrepe	Rp 50.000
5	2021-06-30	Jersey	Rp 3.000.000
Total			Rp 4.450.000

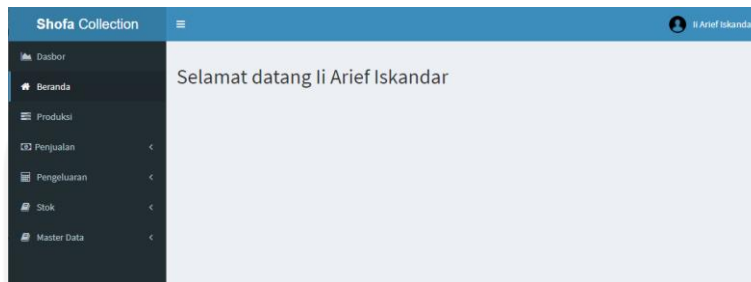
Rekap Pengeluaran Operasional Bulan Juni , 2021

No	Tanggal	Nama Pengeluaran	Jumlah
1	2021-06-13	Uang Makan	Rp 150.000
2	2021-06-18	Listrik	Rp 700.000
Total			Rp 850.000

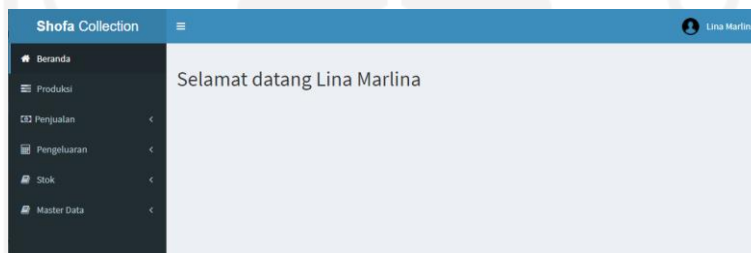
Gambar 4.11 Laporan Finansial Shofa Collection

4.1.4 Halaman *Home*

Halaman *home* merupakan halaman utama ketika pengguna dengan hak akses pemilik dan pegawai masuk ke dalam sistem. Implementasi halaman *home* untuk pengguna dengan hak akses pemilik dapat dilihat pada Gambar 4.12. Implementasi halaman *home* untuk pengguna dengan hak akses pegawai dapat dilihat pada Gambar 4.13. Perbedaan hak akses pemilik dan pegawai yaitu hak akses pegawai tidak terdapat menu dasbor.



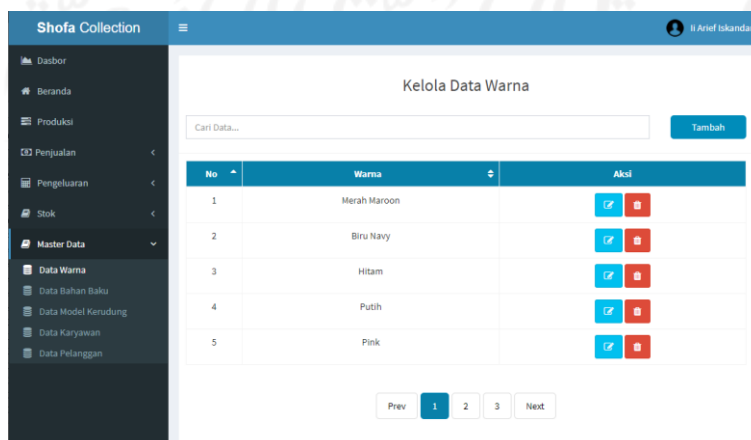
Gambar 4.12 Implementasi Halaman *Home* Pemilik



Gambar 4.13 Implementasi Halaman *Home* Karyawan

4.1.5 Halaman Kelola Data Warna

Halaman kelola data warna merupakan halaman di mana pemilik dan pegawai dapat mengelola data warna yang akan digunakan pada data bahan baku dan model kerudung. Gambar 4.14 merupakan implementasi halaman kelola data warna.



Gambar 4.14 Implementasi Halaman Kelola Data Warna

Skenario Kelola Data Warna

Pada halaman kelola data warna, pengguna dengan hak akses pemilik dan pegawai dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus data warna. Berikut merupakan skenario kelola data warna:

- Masuk ke dalam sistem sebagai pemilik atau pegawai.
- Memilih menu master data, lalu memilih submenu data warna. Sistem akan menampilkan halaman kelola data warna seperti pada Gambar 4.14
- Untuk menambahkan data, pengguna mengeklik tombol “Tambah” pada halaman kelola data warna. Pengguna harus mengisi seluruh input *field* pada *form* tambah data warna. Jika tidak, sistem akan menampilkan pesan *error* bahwa input *field* tidak boleh kosong. Nama warna yang akan ditambahkan harus belum terdapat pada basis data. Jika tidak, sistem akan menampilkan pesan *error* bahwa warna sudah ada pada basis data seperti pada Gambar 4.15. Pengguna mengeklik tombol “Simpan” untuk menyimpan data. Gambar 4.16 merupakan *form* tambah data warna.

The screenshot shows a modal window titled "Tambah Data Warna". It contains a text input field with the value "Pink". Below the input field, there is a red error message: "Nama warna sudah ada pada basis data." At the bottom of the form, there are two buttons: "Batal" (Cancel) on the left and "Simpan" (Save) on the right.

Gambar 4.15 Pesan *Error* Warna Sudah Ada Pada Basis Data

The screenshot shows a modal window titled "Tambah Data Warna". It contains a text input field with the value "Turquoise". At the bottom of the form, there are two buttons: "Batal" (Cancel) on the left and "Simpan" (Save) on the right.

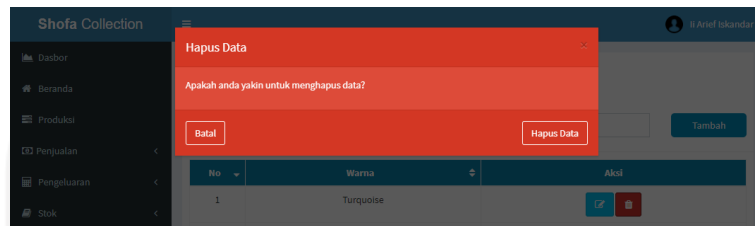
Gambar 4.16 *Form* Tambah Data Warna

- Untuk mengubah data, pengguna mengeklik tombol *icon* edit pada baris data yang akan diubah. Lalu mengeklik tombol “Simpan” untuk menyimpan perubahan data. Gambar 4.17 merupakan *form* ubah data warna.

The screenshot shows a modal window titled "Ubah Data Warna". It contains a text input field with the value "Turquoises". At the bottom of the form, there are two buttons: "Batal" (Cancel) on the left and "Simpan" (Save) on the right.

Gambar 4.17 *Form* Ubah Data Warna

- e. Untuk menghapus data, pengguna mengklik tombol *icon trash* pada baris data yang akan dihapus. Sistem akan menampilkan validasi hapus data seperti pada Gambar 4.18. Lalu pengguna mengklik tombol “Hapus data” untuk menghapus data. Namun jika data warna yang akan dihapus digunakan pada data bahan baku, data tidak dapat dihapus dan akan menampilkan pesan *error* bahwa data tidak dapat dihapus seperti pada Gambar 4.19.



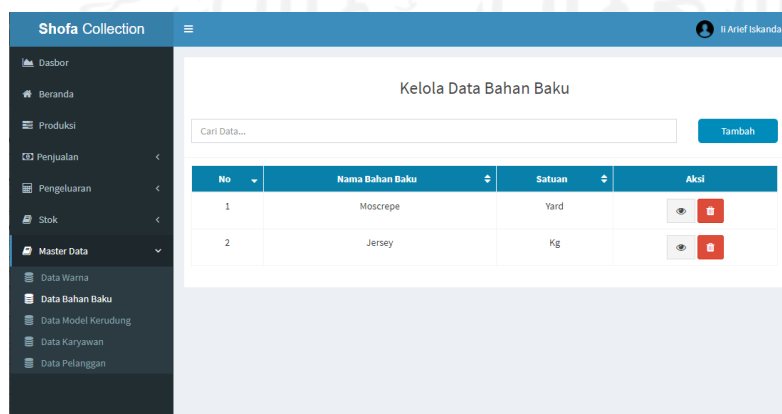
Gambar 4.18 Validasi Hapus Data Warna



Gambar 4.19 Validasi *Error* Data Tidak Dapat Dihapus

4.1.6 Halaman Kelola Data Bahan Baku

Halaman kelola data bahan baku merupakan halaman di mana pemilik dan pegawai dapat mengelola data bahan baku. Bahan baku yang dikelola dalam sistem ini merupakan bahan berupa kain yang digunakan untuk memproduksi kerudung. Gambar 4.20 merupakan implementasi halaman kelola data bahan baku.



Gambar 4.20 Implementasi Halaman Kelola Data Bahan Baku

Skenario Kelola Data Bahan Baku

Pada halaman kelola data bahan baku, pengguna dengan hak akses pemilik dan karyawan dapat menambahkan data bahan baku, menambahkan data warna bahan baku, mengubah data bahan baku, menghapus data bahan baku, dan menghapus data warna bahan baku. Berikut merupakan skenario yang dapat dilakukan pada halaman kelola data bahan baku:

- Masuk ke dalam sistem sebagai pemilik atau karyawan.
- Memilih menu master data, lalu memilih submenu data bahan baku. Sistem akan menampilkan halaman kelola data bahan baku seperti pada Gambar 4.20.
- Untuk menambahkan data bahan baku, pengguna harus memastikan bahwa data warna sudah ditambahkan. Selanjutnya pengguna mengeklik tombol “Tambah” pada halaman kelola data bahan baku dan harus mengisi seluruh input *field* pada *form* tambah data bahan baku. Jika tidak, sistem akan menampilkan pesan *error* bahwa input *field* tidak boleh kosong. Nama bahan baku yang akan ditambahkan harus belum tersimpan pada basis data. Jika tidak, sistem akan menampilkan pesan *error* bahwa bahan baku sudah ada dalam basis data seperti pada Gambar 4.21. Kemudian pilih warna bahan baku yang akan ditambahkan, klik tombol “Tambah warna” untuk menambahkan warna lainnya. Pengguna mengeklik tombol “Simpan” untuk menyimpan data. Gambar 4.22 merupakan *form* tambah data bahan baku.

The screenshot shows a web form titled "Tambah Data Bahan Baku" with a close button (X) in the top right corner. The form contains the following elements:

- Nama Bahan Baku:** A text input field containing "Moscrepe". Below it, a red error message reads: "Nama bahan baku sudah ada dalam basis data".
- Satuan Bahan Baku:** An empty text input field. Below it, a red error message reads: "Masukan satuan bahan baku".
- Table:** A table with two columns: "No" and "Warna".

No	Warna
1	Pilih warna (dropdown menu)

 Below the table, a red error message reads: "Masukan warna".
- Buttons:** A "Tambah Warna" button, a "Batal" button, and a "Simpan" button.

Gambar 4.21 Pesan *Error* Validasi *Form* Tambah Data Bahan Baku

Gambar 4.22 *Form* Tambah Data Bahan Baku

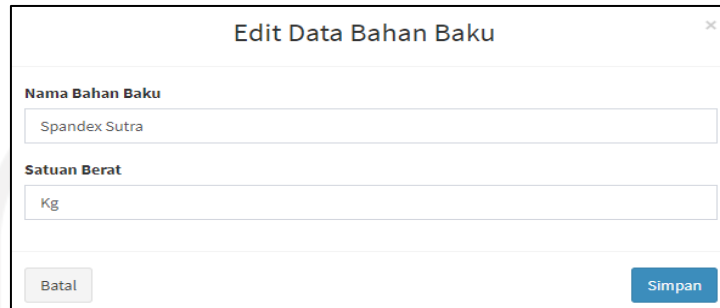
- d. Untuk menambahkan warna bahan baku, pengguna mengklik tombol *icon eye* pada Gambar 4.20 pada baris data bahan baku yang akan ditambahkan warnanya. Klik tombol “Tambah Warna” seperti tertera pada Gambar 4.23, lalu pilih warna yang akan ditambahkan. Pengguna mengklik tombol “Simpan” untuk menyimpan data. Gambar 4.24 merupakan *form* tambah data warna bahan baku.

No	Warna	Aksi
1	Pink	
2	Coklat Susu	
3	Biru Navy	

Gambar 4.23 Halaman Detail Data Bahan Baku

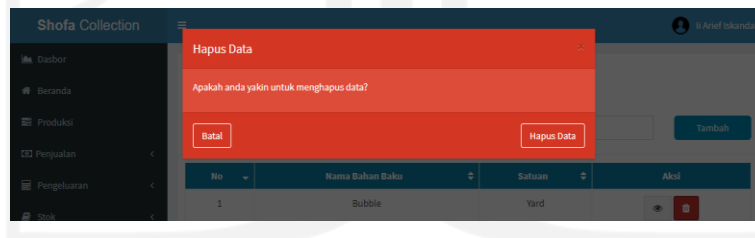
Gambar 4.24 *Form* Tambah Data Warna Bahan Baku

- e. Untuk mengubah data bahan baku, pengguna mengklik tombol *icon eye* seperti tertera pada Gambar 4.20 pada baris data bahan baku yang akan diubah. Pengguna mengklik tombol “Ubah” seperti tertera pada Gambar 4.23. Lalu mengklik tombol “Simpan” untuk menyimpan perubahan data. Gambar 4.25 merupakan *form* edit data bahan baku.



Gambar 4.25 *Form* Edit Data Bahan Baku

- f. Untuk menghapus data bahan baku, pengguna mengklik tombol *icon trash* pada baris data bahan baku yang akan dihapus. Sistem akan menampilkan validasi hapus data seperti pada Gambar 4.26. Lalu mengklik tombol “Hapus data” untuk menghapus data. Namun jika data bahan baku yang akan dihapus digunakan pada data kerudung, maka data tidak dapat dihapus dan akan menampilkan pesan *error* bahwa data tidak dapat dihapus seperti pada Gambar 4.27.



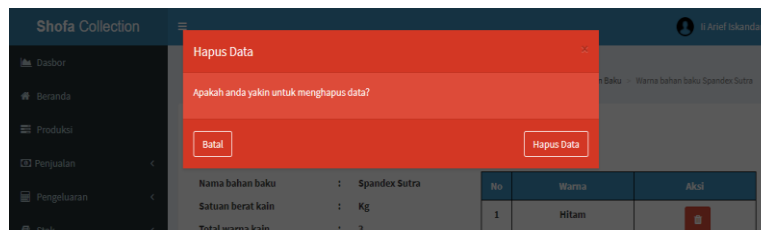
Gambar 4.26 Validasi Hapus Data Bahan Baku



Gambar 4.27 Validasi Data Tidak Dapat Dihapus

- g. Untuk menghapus data warna bahan baku, pengguna mengklik tombol *icon eye* pada bahan baku yang akan dihapus warnanya. Kemudian mengklik tombol *icon trash* pada baris data warna bahan baku yang akan dihapus. Sistem akan

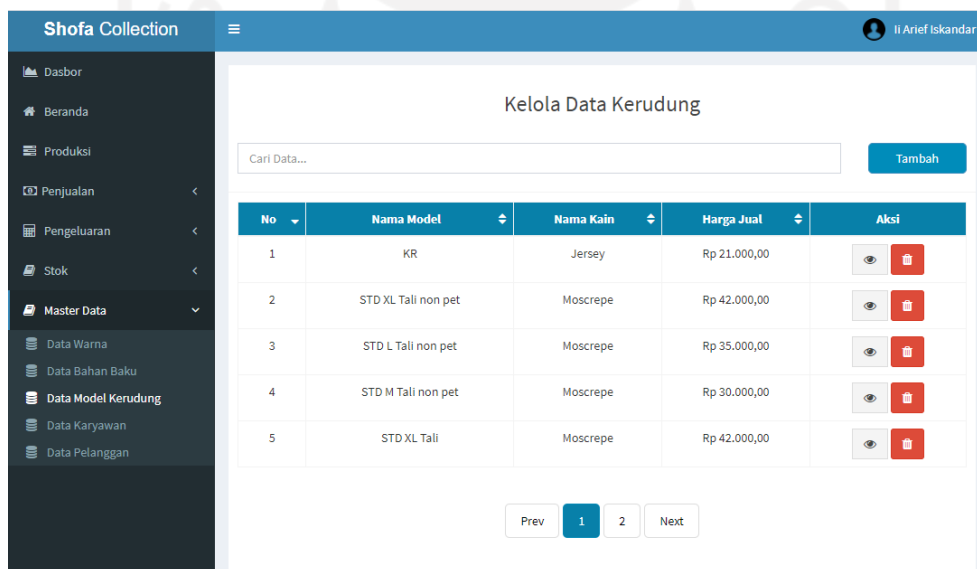
menampilkan validasi hapus data seperti pada Gambar 4.28. Lalu mengeklik tombol “Hapus data” untuk menghapus data.



Gambar 4.28 Validasi Hapus Data Warna Bahan Baku

4.1.7 Halaman Kelola Data Kerudung

Halaman kelola data kerudung merupakan halaman di mana pemilik dan pegawai dapat mengelola data model kerudung. Pada saat menambahkan data kerudung, pengguna harus memasukkan nama, bahan baku kain yang digunakan, harga jual, hingga upah pekerja. Implementasi halaman kelola data kerudung dapat dilihat pada Gambar 4.29.



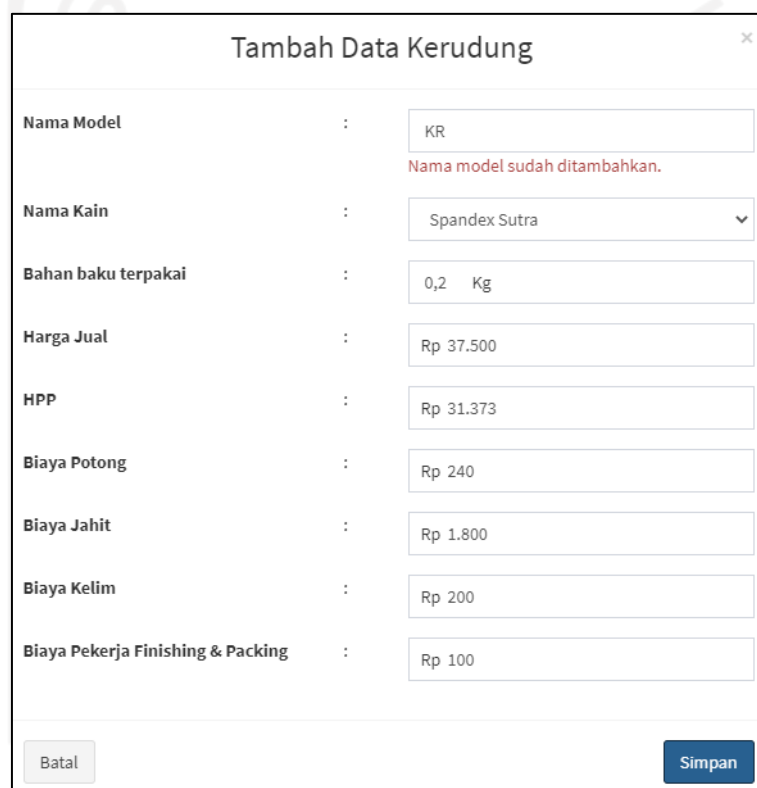
Gambar 4.29 Implementasi Halaman Kelola Data Kerudung

Skenario Kelola Data Kerudung

Pada halaman kelola data kerudung, pengguna dengan hak akses pemilik dan karyawan dapat menambahkan data kerudung, mengubah data kerudung, menambah warna kerudung, menghapus data kerudung, dan menghapus warna kerudung. Berikut merupakan skenario yang dapat dilakukan pada halaman kelola data kerudung.

- a. Masuk ke dalam sistem sebagai pemilik atau karyawan.

- b. Memilih menu master data, lalu memilih submenu data model kerudung. Sistem akan menampilkan halaman kelola data kerudung seperti pada Gambar 4.29.
- c. Untuk menambahkan data kerudung, pengguna mengklik tombol “Tambah”. Pengguna harus mengisi seluruh input *field* pada *form* tambah data kerudung. Jika tidak, sistem akan menampilkan pesan *error* bahwa input *field* tidak boleh kosong. Nama kerudung yang akan ditambahkan harus belum tersimpan pada basis data. Jika tidak, sistem akan menampilkan pesan *error* bahwa kerudung sudah ditambahkan seperti pada Gambar 4.30. Pengguna mengklik tombol “Simpan” untuk menyimpan data. Gambar 4.31 merupakan *form* tambah data kerudung.



The image shows a web form titled "Tambah Data Kerudung" with a close button (X) in the top right corner. The form contains several input fields, each with a label and a colon separator. The "Nama Model" field contains the text "KR" and has a red error message below it: "Nama model sudah ditambahkan." The other fields are: "Nama Kain" (Spandex Sutra), "Bahan baku terpakai" (0,2 Kg), "Harga Jual" (Rp 37.500), "HPP" (Rp 31.373), "Biaya Potong" (Rp 240), "Biaya Jahit" (Rp 1.800), "Biaya Kelim" (Rp 200), and "Biaya Pekerja Finishing & Packing" (Rp 100). At the bottom left is a "Batal" button and at the bottom right is a "Simpan" button.

Nama Model	:	KR	Nama model sudah ditambahkan.
Nama Kain	:	Spandex Sutra	
Bahan baku terpakai	:	0,2 Kg	
Harga Jual	:	Rp 37.500	
HPP	:	Rp 31.373	
Biaya Potong	:	Rp 240	
Biaya Jahit	:	Rp 1.800	
Biaya Kelim	:	Rp 200	
Biaya Pekerja Finishing & Packing	:	Rp 100	

Gambar 4.30 Pesan *Error* Nama Model Sudah Ditambahkan

Tambah Data Kerudung

Nama Model : Bergo Tangan

Nama Kain : Moscrepe

Bahan baku terpakai : 1 Yard

Harga Jual : Rp 37.500

HPP : Rp 31.373

Biaya Potong : Rp 240

Biaya Jahit : Rp 1.800

Biaya Kelim : Rp 200

Biaya Pekerja Finishing & Packing : Rp 100

Batal Simpan

Gambar 4.31 *Form* Tambah Data Kerudung

- d. Untuk mengubah data kerudung, pengguna mengklik tombol *icon eye* pada Gambar 4.29 pada baris data kerudung yang akan diubah. Pengguna mengklik tombol “Ubah” seperti tertera pada Gambar 4.32. Lalu mengklik tombol “Simpan” untuk menyimpan perubahan data. Catatan pada form edit data kerudung yaitu, bahan baku tidak dapat diubah. Apabila ada kesalahan dalam memasukkan nama bahan baku pengguna harus menambahkan data kembali. Gambar 4.33 merupakan *form* edit data kerudung.

Shofa Collection | ii Arief Iskandar

Model Kerudung Bergo Tangan Tali

Detail Model Kerudung

Nama model kerudung : Bergo Tangan Tali

Nama bahan baku kain : Moscrepe

Bahan baku terpakai : 1 Yard

Harga Jual : Rp 37.500,00

HPP : Rp 31.373,00

Biaya Potong : Rp 240,00

Biaya Jahit : Rp 1.800,00

Biaya Kelim : Rp 200,00

Biaya Finishing dan Packaging : Rp 100,00

No	Warna	Aksi
1	Hitam	Ubah
2	Putih	Ubah
3	Abu	Ubah
4	Biru Navy	Ubah
5	Merah Maroon	Ubah
6	Mustard	Ubah
7	Hijau Army	Ubah
8	Pink	Ubah
9	Ungu Muda	Ubah
10	Ungu Tua	Ubah

Tambah Warna Ubah

Gambar 4.32 Halaman Detail Data Model Kerudung

Edit Data Kerudung	
Nama Model	Bergo Tangan Tali
Nama Kain	Moscrepe
Bahan baku terpakai	1
Harga Jual	Rp 37500
HPP	Rp 31373
Biaya Potong	Rp 240
Biaya Jahit	Rp 1800
Biaya Kelim	Rp 200
Biaya Pekerja Finishing & Packing	Rp 100

Catatan!
Nama bahan baku tidak dapat diubah, apabila ada kesalahan silakan tambahkan kembali data model kerudung.

Batal Simpan

Gambar 4.33 *Form* Edit Data Kerudung

- e. Untuk menambah warna model kerudung, pengguna mengeklik tombol *icon eye* pada Gambar 4.29 pada baris data kerudung yang akan ditambahkan warnanya. Mengeklik tombol “Tambah Warna” seperti tertera pada Gambar 4.32, lalu pilih warna yang akan ditambahkan. Apabila warna tidak ada pada *select field*, pengguna harus menambahkan terlebih dahulu warna bahan baku dari model kerudung yang akan ditambahkan warnanya. Pengguna mengeklik tombol “Simpan” untuk menyimpan data. Gambar 4.34 merupakan *form* tambah data warna model kerudung.

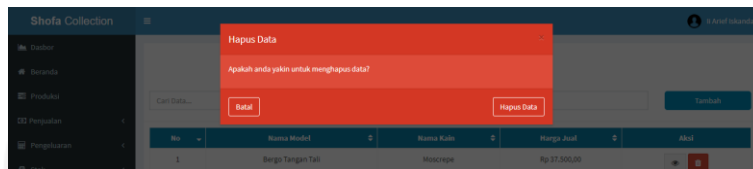
Tambah Warna Model Kerudung	
Warna Kerudung	Tosca

Catatan!
Apabila tidak menemukan warna, silakan tambahkan warna pada bahan baku model kerudung Bergo Tangan Tali.

Batal Simpan

Gambar 4.34 *Form* Tambah Warna Model Kerudung

- f. Untuk menghapus data kerudung, pengguna mengeklik tombol *icon trash* pada baris data kerudung yang akan dihapus. Sistem akan menampilkan validasi hapus data seperti pada Gambar 4.35. Lalu mengeklik tombol “Hapus data” untuk menghapus data. Namun jika data kerudung yang akan dihapus digunakan pada data penjualan/pesanan, maka data tidak dapat dihapus dan akan menampilkan pesan *error* bahwa data tidak dapat dihapus seperti pada Gambar 4.36.

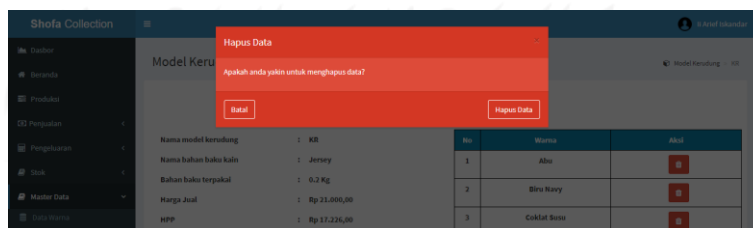


Gambar 4.35 Validasi Hapus Data Kerudung



Gambar 4.36 Validasi Data Kerudung Tidak Dapat Dihapus

- g. Untuk menghapus data warna model kerudung, pengguna mengeklik tombol *icon eye* pada model kerudung yang akan dihapus warnanya. Kemudian mengeklik tombol *icon trash* pada baris data warna model kerudung yang akan dihapus. Sistem akan menampilkan validasi hapus data seperti pada Gambar 4.37. Lalu mengeklik tombol “Hapus data” untuk menghapus data. Namun jika data warna model kerudung yang akan dihapus digunakan pada data penjualan/pesanan, maka data tidak dapat dihapus dan akan menampilkan pesan *error* bahwa data tidak dapat dihapus seperti pada Gambar 4.38.



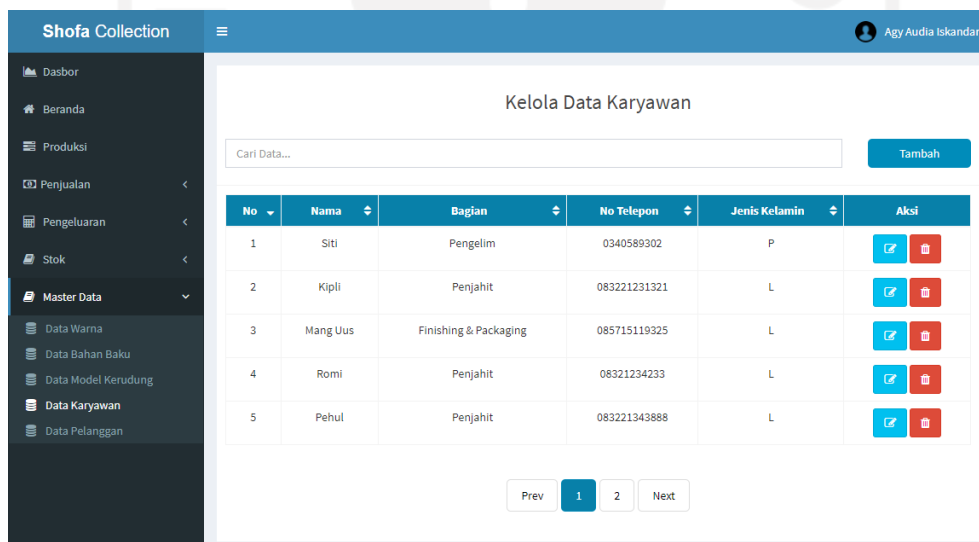
Gambar 4.37 Validasi Hapus Data Warna Model Kerudung



Gambar 4.38 Validasi Data Warna Model Kerudung Tidak Dapat Dihapus

4.1.8 Halaman Kelola Data Karyawan

Halaman kelola data karyawan merupakan halaman di mana pemilik dan pegawai dapat mengelola data karyawan. Ketika pengguna menambahkan data karyawan, pengguna harus memasukkan nama, nomor telepon, jenis kelamin, dan bagian (Pemotong, Penjahit, Pengelim, dan *Finishing & Packaging*). Implementasi halaman kelola data karyawan dapat dilihat pada Gambar 4.39.



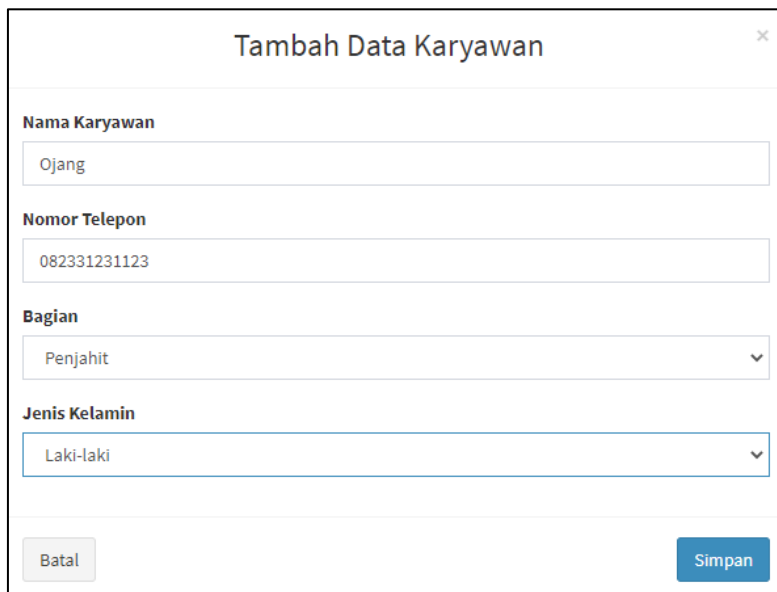
Gambar 4.39 Implementasi Halaman Kelola Data Karyawan

Skenario Kelola Data Karyawan

Berikut merupakan skenario yang dapat dilakukan pada halaman kelola data karyawan:

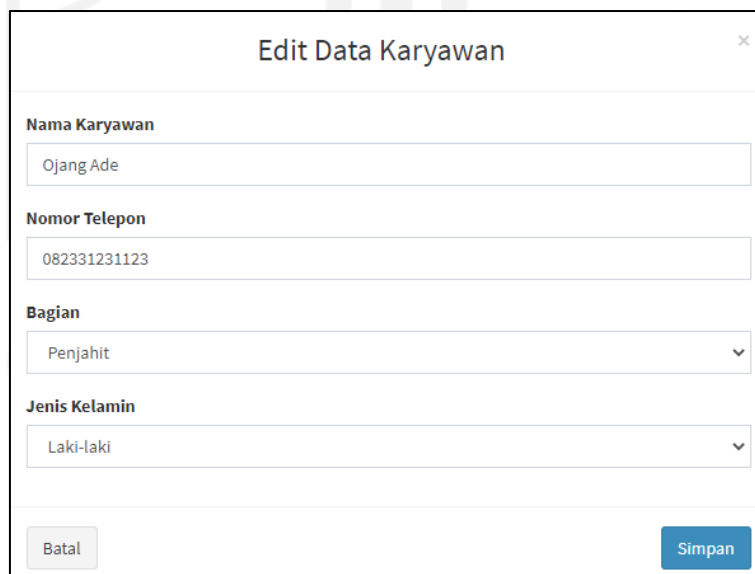
- Masuk ke dalam sistem sebagai pemilik atau karyawan.
- Memilih menu master data, lalu memilih submenu data karyawan. Sistem akan menampilkan halaman kelola data karyawan seperti pada Gambar 4.39.
- Untuk menambahkan data karyawan, pengguna mengklik tombol “Tambah” pada halaman kelola karyawan. Pengguna harus mengisi seluruh input *field* pada *form* tambah data karyawan. Jika tidak, sistem akan menampilkan pesan *error* bahwa

input *field* tidak boleh kosong. Pengguna mengklik tombol “Simpan” untuk menyimpan data. Gambar 4.40 merupakan *form* tambah data karyawan.



Gambar 4.40 *Form* Tambah Data Karyawan

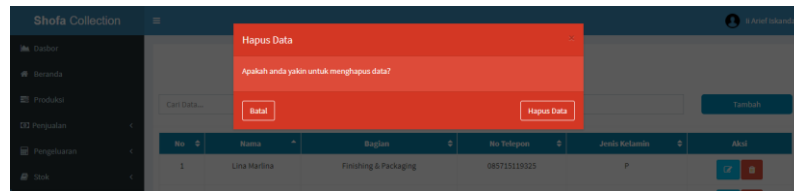
- d. Untuk mengubah data karyawan, pengguna mengklik tombol *icon* edit pada baris data yang akan diubah. Lalu mengklik tombol “Simpan” untuk menyimpan perubahan data. Gambar 4.41 merupakan *form* ubah data karyawan.



Gambar 4.41 *Form* Edit Data Karyawan

- e. Untuk menghapus data karyawan, pengguna mengklik tombol *icon trash* pada baris data karyawan yang akan dihapus. Sistem akan menampilkan validasi hapus data seperti pada Gambar 4.42. Lalu mengklik tombol “Hapus data” untuk menghapus

data. Namun jika data karyawan yang akan dihapus digunakan pada data penghitungan gaji, maka data tidak dapat dihapus dan akan menampilkan pesan *error* bahwa data tidak dapat dihapus seperti pada Gambar 4.43.



Gambar 4.42 Validasi Hapus Data Karyawan



Gambar 4.43 Pesan *Error* Data Karyawan Tidak Dapat Dihapus

4.1.9 Halaman Kelola Data Pelanggan

Halaman kelola data pelanggan merupakan halaman di mana pemilik dan pegawai dapat mengelola data pelanggan konfeksi *Shofa Collection*. Ketika pengguna menambahkan data pelanggan, pengguna memasukkan nama pelanggan, nomor telepon, dan alamat pelanggan. Data pelanggan yang disimpan merupakan pelanggan yang selalu melakukan pengulangan pemesanan maupun pembelian ke konfeksi *Shofa Collection*. Gambar 4.44 merupakan implementasi halaman kelola pelanggan.

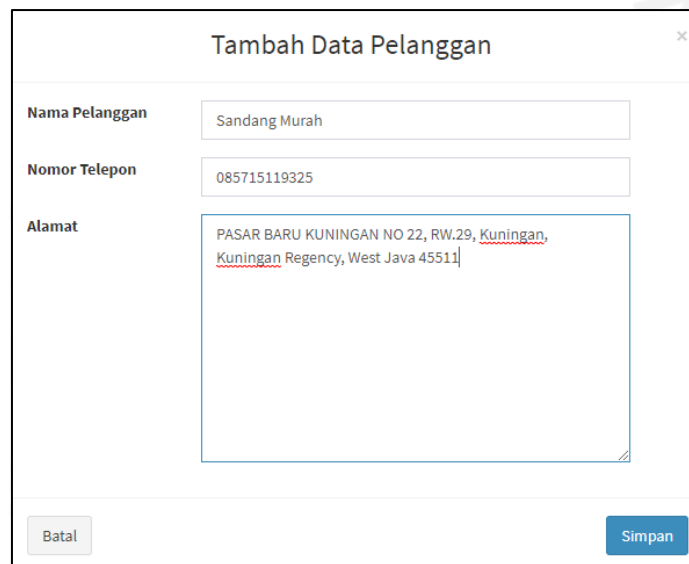


Gambar 4.44 Implementasi Halaman Kelola Data Pelanggan

Skenario Kelola Data Pelanggan

Pada halaman kelola data pelanggan, pengguna dengan hak akses pemilik dan karyawan dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus data pelanggan. Berikut merupakan skenario yang dapat dilakukan pada halaman kelola data pelanggan.

- Masuk ke dalam sistem sebagai pemilik atau karyawan.
- Memilih menu master data, lalu memilih submenu data pelanggan. Sistem akan menampilkan halaman kelola data pelanggan seperti pada Gambar 4.44.
- Untuk menambahkan data pelanggan, pengguna mengklik tombol “Tambah” pada halaman kelola data pelanggan. Pengguna mengklik tombol “Simpan” untuk menyimpan data. Gambar 4.45 merupakan *form* tambah data pelanggan.



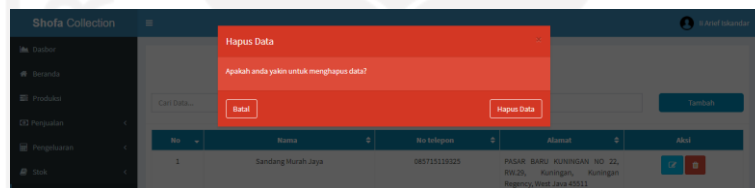
The image shows a web form titled "Tambah Data Pelanggan" (Add Customer Data). The form is enclosed in a window with a close button (X) in the top right corner. It contains three input fields: "Nama Pelanggan" (Customer Name) with the value "Sandang Murah", "Nomor Telepon" (Phone Number) with the value "085715119325", and "Alamat" (Address) with the value "PASAR BARU KUNINGAN NO 22, RW.29, Kuningan, Kuningan Regency, West Java 45511". At the bottom of the form, there are two buttons: "Batal" (Cancel) and "Simpan" (Save).

Gambar 4.45 *Form* Tambah Data Pelanggan

- Untuk mengubah data pelanggan, pengguna mengklik tombol *icon* edit seperti tertera pada Gambar 4.44 pada baris data yang akan diubah. Lalu mengklik tombol “Simpan” untuk menyimpan perubahan data. Gambar 4.46 merupakan *form* ubah data pelanggan.

Gambar 4.46 Form Edit Data Pelanggan

- e. Untuk menghapus data pelanggan, pengguna mengklik tombol *icon trash* seperti tertera pada Gambar 4.44 pada baris data yang akan dihapus. Sistem akan menampilkan validasi hapus data seperti pada Gambar 4.47. Lalu mengklik tombol “Hapus data” untuk menghapus data. Namun jika data pelanggan yang akan dihapus digunakan pada data penjualan/pesanan, maka data tidak dapat dihapus dan akan menampilkan pesan *error* bahwa data tidak dapat dihapus seperti pada Gambar 4.48.



Gambar 4.47 Validasi Hapus Data Pelanggan



Gambar 4.48 Pesan Error Data Pelanggan Tidak Dapat Dihapus

4.1.10 Halaman Kelola Data Stok Bahan Baku

Halaman kelola data stok bahan baku merupakan halaman di mana pemilik dan pegawai dapat menambahkan dan mengubah data stok bahan baku kain. Gambar 4.49 merupakan implementasi halaman kelola data stok bahan baku. Stok bahan baku kain akan berkurang otomatis ketika proses pemotongan bahan kain pada kelola data produksi dilakukan. Stok bahan baku kain akan bertambah otomatis ketika data pengeluaran pembelian bahan baku ditambahkan.

No	Nama Bahan Baku	Warna	Stok	Aksi
1	Jersey	Abu	19,6 Kg	+ Aksi
2	Jersey	Biru Navy	30,7 Kg	+ Aksi
3	Jersey	Colok Susu	30,7 Kg	+ Aksi
4	Jersey	Hijau Army	30,7 Kg	+ Aksi
5	Jersey	Hitam	30,7 Kg	+ Aksi
6	Jersey	Putih	30,7 Kg	+ Aksi
7	Jersey	Merah Maroon	30,7 Kg	+ Aksi
8	Jersey	Mustard	30,7 Kg	+ Aksi
9	Jersey	Pink	30,7 Kg	+ Aksi
10	Jersey	Tosca	30,7 Kg	+ Aksi

Gambar 4.49 Implementasi Halaman Kelola Data Stok Bahan Baku

Skenario Kelola Data Stok Bahan Baku

Pada halaman kelola data stok bahan baku, pengguna dengan hak akses pemilik dan karyawan dapat menambahkan dan mengubah data warna. Skenario ini dilakukan apabila terjadi selisih jumlah stok pada sistem dengan stok pada gudang. Berikut merupakan skenario kelola data stok bahan baku.

- Masuk ke dalam sistem sebagai pemilik atau karyawan
- Memilih menu stok, lalu memilih submenu stok bahan baku. Sistem akan menampilkan halaman kelola data stok bahan baku seperti pada Gambar 4.49.
- Untuk menambahkan data stok bahan baku, pengguna mengklik tombol *icon plus* pada baris data bahan baku yang akan ditambahkan stoknya. Gambar 4.50 merupakan *form* tambah stok bahan baku.

Tambah Stok Bahan Baku ×

Nama Bahan Baku Jersey

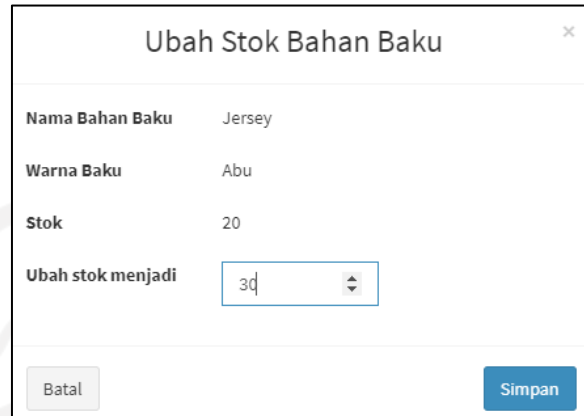
Warna Baku Abu

Stok 19,6

Tambah stok sebanyak

Gambar 4.50 *Form* Tambah Stok Bahan Baku

- d. Untuk mengubah data stok bahan baku, pengguna mengeklik tombol *icon* edit pada baris data bahan baku yang akan diubah jumlah stoknya. Gambar 4.51 merupakan *form* ubah stok bahan baku.



The form titled "Ubah Stok Bahan Baku" contains the following data:

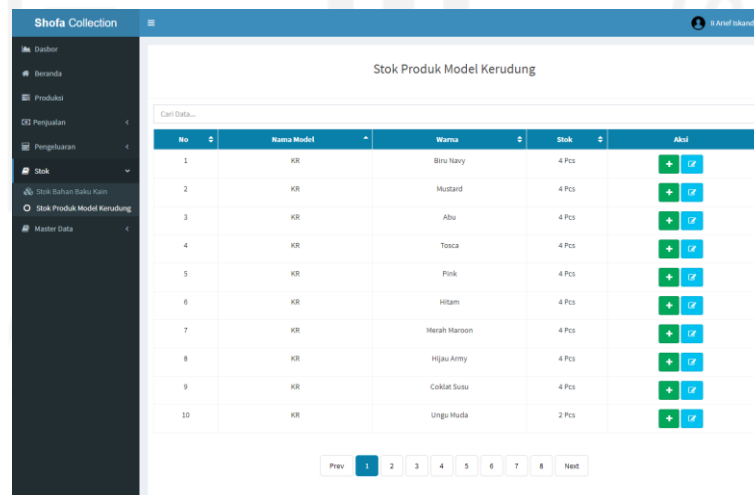
Nama Bahan Baku	Jersey
Warna Baku	Abu
Stok	20
Ubah stok menjadi	30

Buttons: Batal, Simpan

Gambar 4.51 *Form* Ubah Stok Bahan Baku

4.1.11 Halaman Kelola Data Stok Produk Model Kerudung

Halaman kelola data stok produk model kerudung merupakan halaman di mana pemilik dan pegawai dapat menambahkan dan mengubah data stok produk model kerudung. Stok produk model kerudung akan bertambah otomatis ketika produksi selesai dilakukan. Stok produk model kerudung akan berkurang otomatis ketika penjualan dilakukan. Gambar 4.52 merupakan implementasi halaman kelola data stok bahan baku.



The screenshot shows a dashboard for 'Shofa Collection' with a sidebar menu. The main content area displays a table titled 'Stok Produk Model Kerudung' with the following data:

No	Nama Model	Warna	Stok	Aksi
1	KR	Biru Navy	4 Pcs	[+] [✎]
2	KR	Mustard	4 Pcs	[+] [✎]
3	KR	Abu	4 Pcs	[+] [✎]
4	KR	Tosca	4 Pcs	[+] [✎]
5	KR	Pink	4 Pcs	[+] [✎]
6	KR	Hitam	4 Pcs	[+] [✎]
7	KR	Merah Maroon	4 Pcs	[+] [✎]
8	KR	Hijau Army	4 Pcs	[+] [✎]
9	KR	Coklat Susu	4 Pcs	[+] [✎]
10	KR	Ungu Muda	2 Pcs	[+] [✎]

Navigation: Prev 1 2 3 4 5 6 7 8 Next

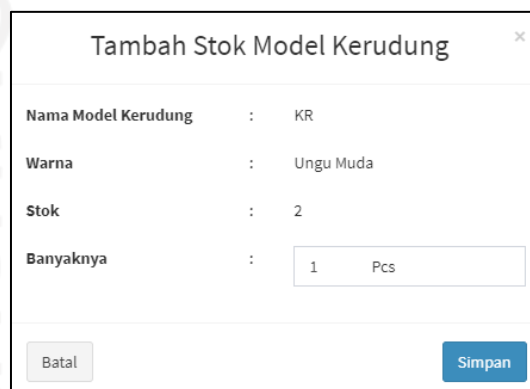
Gambar 4.52 Implementasi Halaman Stok Produk Model Kerudung

Skenario Kelola Data Stok Produk Model Kerudung

Pada halaman kelola data stok produk model kerudung, pengguna dengan hak akses pemilik dan karyawan dapat menambahkan dan mengubah data stok produk model kerudung.

Skenario ini dilakukan apabila terjadi selisih jumlah stok pada sistem dengan stok pada gudang. Berikut merupakan kelola data stok produk model kerudung.

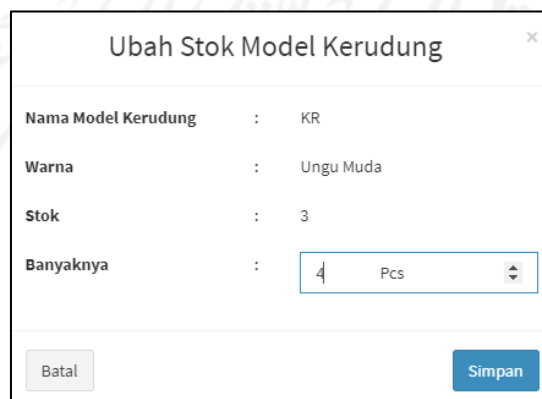
- a. Masuk ke dalam sistem sebagai pemilik atau karyawan.
- b. Memilih menu stok, lalu memilih submenu stok produk model kerudung. Sistem akan menampilkan halaman kelola data stok produk model kerudung seperti pada Gambar 4.52.
- c. Untuk menambahkan data stok produk model kerudung, pengguna mengklik tombol *icon plus* pada baris data stok produk model kerudung yang akan ditambahkan stoknya. Gambar 4.53 merupakan *form* tambah stok model kerudung.



Tambah Stok Model Kerudung	
Nama Model Kerudung	: KR
Warna	: Ungu Muda
Stok	: 2
Banyaknya	: <input type="text" value="1"/> Pcs
<input type="button" value="Batal"/> <input type="button" value="Simpan"/>	

Gambar 4.53 *Form* Tambah Stok Model Kerudung

- d. Untuk mengubah data stok produk model kerudung, pengguna mengklik tombol *icon edit* pada baris data stok produk model kerudung yang akan diubah jumlah stoknya. Pengguna harus menambahkan banyaknya stok yang akan ditambahkan pada *input field* yang tersedia. Jika tidak, sistem akan menampilkan pesan *error* bahwa banyak stok harus diisi. Gambar 4.54 merupakan *form* ubah stok model kerudung.



Ubah Stok Model Kerudung	
Nama Model Kerudung	: KR
Warna	: Ungu Muda
Stok	: 3
Banyaknya	: <input type="text" value="4"/> Pcs
<input type="button" value="Batal"/> <input type="button" value="Simpan"/>	

Gambar 4.54 *Form* Ubah Stok Model Kerudung

4.1.12 Halaman Kelola Data Pengeluaran Pembelian Bahan Baku

Halaman kelola data pengeluaran pembelian bahan baku merupakan halaman di mana pemilik dan pegawai dapat mengelola data pengeluaran perusahaan untuk pembelian bahan baku. Pada saat menambahkan data, pengguna harus memasukkan data bahan baku, banyaknya, dan total harga dari pembelian tersebut. Gambar 4.55 merupakan implementasi halaman kelola data pengeluaran pembelian bahan baku sistem informasi manajemen konfeksi *Shofa Collection*.

Tanggal	Nama Bahan Baku	Jumlah	Aksi
01-07-2021	Jersey	Rp 4.500.000,00	[View] [Delete]
30-06-2021	Jersey	Rp 3.000.000,00	[View] [Delete]
13-06-2021	Jersey	Rp 800.000,00	[View] [Delete]
13-06-2021	Jersey	Rp 500.000,00	[View] [Delete]
13-06-2021	Jersey	Rp 100.000,00	[View] [Delete]
13-06-2021	Moscrepe	Rp 50.000,00	[View] [Delete]

Gambar 4.55 Implementasi Halaman Kelola Data Pembelian Bahan Baku

Skenario Kelola Data Pembelian Bahan Baku

Pada halaman kelola data pembelian bahan baku, pengguna dengan hak akses pemilik dan karyawan dapat menambahkan data pembelian bahan baku, mengubah data pembelian bahan baku, menghapus detail data pembelian bahan baku, dan menghapus data pembelian bahan baku. Berikut merupakan skenario yang dapat dilakukan pada halaman kelola data pembelian bahan baku.

- Masuk ke dalam sistem sebagai pemilik atau karyawan.
- Memilih menu pengeluaran, lalu memilih submenu pembelian bahan baku. Sistem akan menampilkan halaman kelola data pembelian bahan baku seperti pada Gambar 4.55.
- Untuk menambahkan data pembelian bahan baku, pengguna mengklik tombol “Tambah” pada halaman kelola data pembelian bahan baku. Pengguna memasukkan tanggal pengeluaran, nama bahan baku, jumlah, dan total harga pembelian bahan baku. Klik tombol “Tambah Produk” untuk menambahkan data bahan baku lainnya. Pengguna mengklik tombol “Simpan” untuk menyimpan data dan otomatis data

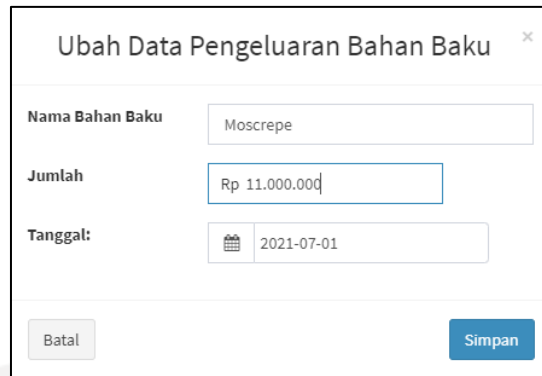
pada stok bahan baku kain bertambah. Gambar 4.56 merupakan *form* tambah data pembelian bahan baku.

Gambar 4.56 *Form* Tambah Data Pembelian Bahan Baku

- d. Untuk mengubah detail data pembelian bahan baku, pengguna mengklik tombol *icon eye* pada baris data bahan baku yang akan diubah. Pada halaman tabel detail pembelian bahan baku, pengguna mengklik *icon edit* pada baris data bahan baku yang akan diubah. Pengguna mengisi perubahan data pada input *field* yang akan diubah, lalu mengklik tombol “Simpan” untuk mengubah data dan otomatis data stok bahan baku kain berubah. Gambar 4.57 merupakan *form* ubah detail pengeluaran pembelian bahan baku.

Gambar 4.57 *Form* Ubah Detail Pengeluaran Pembelian Bahan Baku

- e. Untuk mengubah data pembelian bahan baku, pengguna mengklik tombol *icon eye* pada baris data bahan baku yang akan diubah. Pada halaman detail pembelian bahan baku, pengguna mengklik “Ubah data pengeluaran”. Pengguna dapat mengubah jumlah dan tanggal pengeluaran. Klik tombol “Simpan” untuk mengubah data. Gambar 4.58 merupakan *form* ubah data pengeluaran bahan baku.



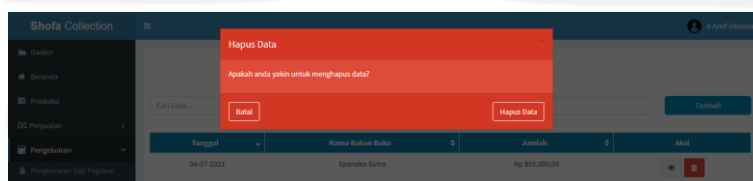
Gambar 4.58 *Form* Ubah Data Pengeluaran Bahan Baku

- f. Untuk menghapus detail data pembelian bahan baku, pengguna mengklik tombol *icon eye* pada baris data bahan baku yang akan dihapus. Pada halaman tabel detail pembelian bahan baku, pengguna mengklik *icon trash* pada baris data bahan baku yang akan dihapus. Lalu mengklik tombol “Hapus data” untuk menghapus data dan otomatis data pada stok bahan baku kain berkurang. Gambar 4.59 merupakan validasi hapus detail pembelian bahan baku.



Gambar 4.59 Validasi Hapus Detail Pembelian Bahan Baku

- g. Untuk menghapus data pembelian bahan baku, pengguna mengklik tombol *icon trash* pada baris data yang akan dihapus. Lalu mengklik tombol “Hapus data” untuk menghapus data dan otomatis data pada stok bahan baku kain berkurang. Gambar 4.60 merupakan validasi hapus data pembelian bahan baku.



Gambar 4.60 Validasi Hapus Data Pembelian Bahan Baku

4.1.13 Halaman Kelola Data Pengeluaran Operasional

Halaman kelola data pengeluaran operasional merupakan halaman di mana pemilik atau pegawai dapat menambahkan data pengeluaran perusahaan untuk mendukung operasional perusahaan seperti listrik, transportasi, dan uang makan. Pada saat menambahkan data, pengguna harus memasukkan nama pengeluaran dan jumlah uang yang dikeluarkan dari

pengeluaran tersebut. Gambar 4.61 merupakan implementasi halaman kelola data pengeluaran operasional konfeksi Shofa *Collection*.

Tanggal	Nama Pengeluaran	Jumlah	Aksi
04-07-2021	Bensin Kendaraan Operasional	Rp 50.000,00	[Edit] [Hapus]
01-07-2021	Listrik	Rp 750.000,00	[Edit] [Hapus]
18-06-2021	Listrik	Rp 700.000,00	[Edit] [Hapus]
13-06-2021	Uang Makan	Rp 150.000,00	[Edit] [Hapus]

Gambar 4.61 Implementasi Halaman Kelola Data Pengeluaran Operasional

Skenario Kelola Data Pengeluaran Operasional

Pada halaman data pengeluaran operasional, pengguna dengan hak akses pemilik dan karyawan dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus data pengeluaran operasional. Berikut skenario yang dapat dilakukan pada halaman kelola data pengeluaran operasional:

- Masuk ke dalam sistem sebagai pemilik atau karyawan.
- Memilih menu pengeluaran, lalu memilih submenu pengeluaran operasional. Sistem akan menampilkan halaman kelola data pengeluaran operasional seperti pada Gambar 4.61.
- Untuk menambahkan data pengeluaran operasional, pengguna mengklik tombol “Tambah” pada halaman kelola data pengeluaran operasional. Pengguna harus mengisi seluruh input *field* pada *form* tambah data pengeluaran operasional. Jika tidak, sistem akan menampilkan pesan *error* bahwa input *field* tidak boleh kosong. Pengguna mengklik tombol “Simpan” untuk menyimpan data. Gambar 4.62 merupakan *form* tambah data pengeluaran.

Gambar 4.62 *Form* Tambah Data Pengeluaran Operasional

- d. Untuk mengubah data, pengguna mengeklik tombol *icon* edit pada baris data yang akan diubah. Lalu mengeklik tombol “Simpan” untuk menyimpan perubahan data. Gambar 4.63 merupakan *form* pada ubah data pengeluaran.

Gambar 4.63 *Form* Ubah Data Pengeluaran Operasional

- e. Untuk menghapus data, pengguna mengeklik tombol *icon trash* pada baris data yang akan dihapus. Sistem menampilkan validasi hapus data gambar merupakan validasi hapus data. Klik tombol “Hapus data” untuk menghapus data. Gambar 4.64 merupakan tangkap layar validasi hapus data pengeluaran.



Gambar 4.64 Validasi Hapus Data Pengeluaran

4.1.14 Halaman Kelola Data Pengeluaran Gaji Karyawan

Halaman kelola data pengeluaran gaji karyawan merupakan halaman di mana pemilik dapat menambahkan pengeluaran untuk gaji karyawan. Secara *default* data gaji karyawan ditambahkan secara otomatis ketika kegiatan produksi dilakukan. Tetapi terdapat fitur untuk

menambahkan gaji karyawan secara manual, fitur ini untuk menunjang karyawan dengan bayaran bulanan. Gambar 4.65 merupakan implementasi halaman kelola data pengeluaran gaji karyawan.

Nama	Bagian	Bayaran	Aksi
Lina Marlina	Finishing & Packaging	Rp 7.000,00	Bayar
Mang Oded	Pemotong	Rp 115.200,00	Bayar
Mang Usus	Finishing & Packaging	Rp 6.000,00	Bayar
Mila	Pengelim	Rp 39.800,00	Bayar
Pehul	Penjahit	Rp 32.000,00	Bayar
Romi	Penjahit	Rp 248.000,00	Bayar

Gambar 4.65 Implementasi Halaman Kelola Data Pengeluaran Gaji Karyawan

Skenario Pembayaran Gaji Karyawan

Pada halaman kelola data pengeluaran gaji karyawan, pengguna dengan hak akses pemilik dan karyawan dapat melakukan pembayaran gaji karyawan, tambah data gaji bulanan karyawan, dan pembayaran gaji karyawan dibayar di muka.

- Masuk ke dalam sistem sebagai pemilik atau karyawan.
- Memilih menu pengeluaran, lalu submenu pengeluaran gaji karyawan. Sistem akan menampilkan halaman seperti pada Gambar 4.65.
- Data pengeluaran gaji karyawan secara *default* terisi otomatis berdasarkan data karyawan yang turut berperan dalam pekerjaan pada kegiatan produksi. Tetapi terdapat fitur untuk menambahkan data pengeluaran gaji karyawan secara manual ketika gaji karyawan digaji secara bulanan.
- Untuk menambahkan data gaji secara manual, klik tombol *plus* gaji bulanan lalu klik tombol “Tambah”. Sistem akan menampilkan *form* tambah data gaji karyawan seperti pada gambar. Klik tombol “Simpan” untuk menambahkan data pengeluaran. Gambar 4.66 merupakan tangkap layar *form* tambah data gaji karyawan.

Gambar 4.66 *Form* Tambah Gaji Karyawan Secara Manual

- e. Ketika akan dilakukan pembayaran gaji karyawan, pengguna mengklik tombol “Bayar” pada baris data karyawan yang akan dibayarkan gajinya. Sistem menampilkan validasi pembayaran dengan info detail nama karyawan dan jumlah bayaran yang harus dibayarkan. Masukkan tanggal pengeluaran lalu klik tombol “Bayar” untuk menyimpan data pengeluaran gaji karyawan. Gambar 4.67 merupakan tangkap layar *form* tambah data gaji karyawan. Selanjutnya sistem akan data pengeluaran pada halaman riwayat pengeluaran seperti pada Gambar 4.68.

Gambar 4.67 Halaman Bayar Gaji Karyawan

Riwayat Pengeluaran						
Cari Data...						
No	Tanggal	Jenis Pengeluaran	Keterangan	Jumlah	Aksi	
1	04-07-2021	Gaji	Lina Marlina	Rp 7.000,00		

Gambar 4.68 Halaman Riwayat Pengeluaran

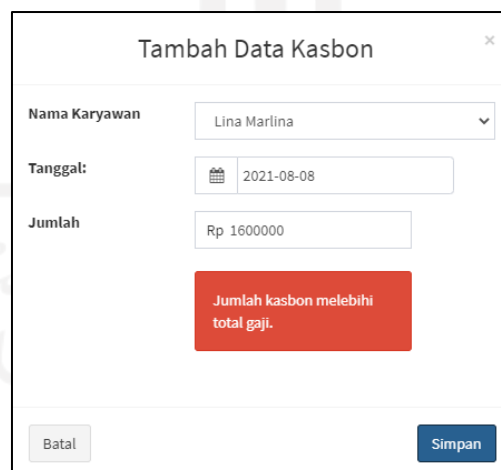
- f. Apabila karyawan ingin melakukan pembayaran gaji di muka, pengguna mengklik tombol “Kasbon” seperti tertera pada Gambar 4.69. Sistem akan menampilkan *form* tambah data *kasbon* seperti pada Gambar 4.71. Syarat karyawan melakukan pembayaran gaji di muka yaitu karyawan harus sudah melakukan pekerjaan sehingga karyawan memiliki data gaji yang harus dibayarkan oleh perusahaan dan jumlah

pembayaran gaji di muka tidak boleh melebihi total gaji yang harus dibayarkan oleh perusahaan kepada karyawan bersangkutan. Pada input *field* nama karyawan, sistem hanya menampilkan nama karyawan yang telah memiliki data gaji yang harus dibayarkan oleh perusahaan. Pada input *field* jumlah, apabila input *field* jumlah diisi melebihi jumlah yang harus dibayarkan oleh perusahaan akan menampilkan pesan *error* bahwa jumlah *kasbon* melebihi total gaji seperti pada Gambar 4.70. Masukkan tanggal lalu klik tombol “Simpan” untuk menyimpan data pembayaran gaji di muka. Sistem akan menyimpan dengan tambahan kata *kasbon* pada kolom keterangan tabel riwayat pengeluaran seperti pada Gambar 4.72.



Nama	Bagian	Bayaran	Aksi
Lina Marlina	Finishing & Packaging	Rp 1.500.000,00	Bayar
Mang Oded	Pemotong	Rp 216.000,00	Bayar
Mang Uus	Finishing & Packaging	Rp 6.000,00	Bayar
Mila	Pengelim	Rp 48.050,00	Bayar
Pehul	Penjahit	Rp 164.000,00	Bayar
Romi	Penjahit	Rp 248.000,00	Bayar

Gambar 4.69 Halaman Kelola Pengeluaran Gaji Karyawan



Tambah Data Kasbon

Nama Karyawan:

Tanggal:

Jumlah:

Jumlah kasbon melebihi total gaji.

Gambar 4.70 Pesan *Error* Jumlah Kasbon Melebihi Total Gaji

Tambah Data Kasbon

Nama Karyawan: Lina Marlina

Tanggal: 2021-08-08

Jumlah: Rp

Batal Simpan

Gambar 4.71 Form Tambah Data Kasbon

Riwayat Pengeluaran

Cari Data...

No	Tanggal	Jenis Pengeluaran	Keterangan	Jumlah	Aksi
1	04-07-2021	Gaji	Lina Marlina Kasbon	Rp 500.000,00	 

Gambar 4.72 Halaman Riwayat Pengeluaran

- g. Apabila ada kesalahan ketika sudah dilakukan pembayaran gaji, pengguna dapat mengubah data pengeluaran gaji sudah dibayarkan pada halaman riwayat pengeluaran. Untuk mengubah data pengeluaran gaji karyawan, pengguna mengklik menu pengeluaran lalu mengklik submenu riwayat pengeluaran. Klik *icon* edit pada baris data pengeluaran dengan jenis pengeluaran gaji yang akan diubah. Sistem akan menampilkan form ubah data pengeluaran seperti pada gambar. Klik simpan untuk menyimpan perubahan. Gambar 4.73 merupakan tangkap layar *form* ubah data pengeluaran gaji.

Ubah Data Pengeluaran

Nama Pengeluaran: Mila

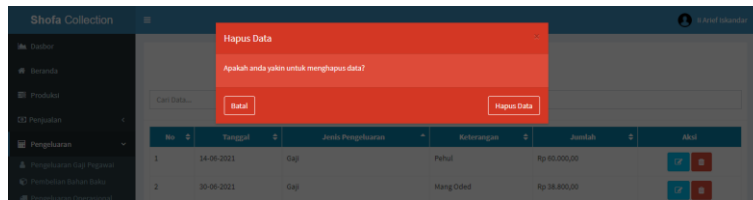
Jumlah: Rp 15.000

Batal Simpan

Gambar 4.73 Form Ubah Data Pengeluaran Gaji.

- h. Untuk menghapus data pengeluaran gaji karyawan, pengguna mengklik menu pengeluaran lalu mengklik submenu riwayat pengeluaran. Klik *icon trash* pada baris data pengeluaran dengan jenis pengeluaran gaji yang akan dihapus. Sistem

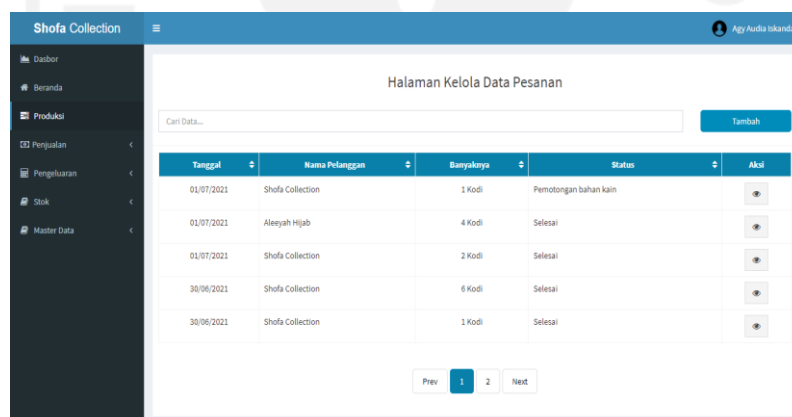
akan menampilkan validasi hapus data seperti pada gambar. Klik tombol “Hapus Data” untuk menghapus data. Gambar 4.74 merupakan validasi hapus data pengeluaran gaji.



Gambar 4.74 Validasi Hapus Data Pengeluaran Gaji

4.1.15 Halaman Kelola Data Produksi

Halaman kelola data produksi merupakan halaman di mana pemilik atau karyawan dapat mengelola data produksi. Implementasi halaman kelola data produksi dapat dilihat pada Gambar 4.75.



Gambar 4.75 Implementasi Halaman Kelola Data Pesanan

Skenario Kelola Data Produksi

Pada halaman kelola data produksi, pengguna dengan hak akses pemilik dan karyawan dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus data produksi. Berikut skenario kelola data produksi:

- Masuk ke dalam sistem sebagai pemilik atau karyawan.
- Memilih menu produksi, sistem akan menampilkan halaman kelola data produksi seperti pada Gambar 4.75.
- Klik tombol “Tambah” untuk menambahkan data produksi. Sistem menampilkan *form* tambah data produksi seperti pada Gambar 4.76. Pengguna harus memasukkan nama produk, kuantitas dari produk yang dipilih, dan nama pelanggan. Apabila

Shofa *Collection* ingin memproduksi kerudung untuk memenuhi stok pada kios, pengguna harus memilih Shofa *Collection* untuk *field* nama pelanggan. Karena apabila nama pelanggan yang dimasukkan selain Shofa *Collection*, ketika produksi selesai dilakukan sistem otomatis menambahkan pada data penjualan. Klik tombol tambah produk untuk menambahkan baris data produk yang akan diproduksi. Klik simpan untuk menyimpan data produksi dengan status produksi “Belum dikerjakan”. Gambar 4.77 merupakan halaman kelola data produksi yang berhasil ditambahkan.

Gambar 4.76 *Form* Tambah Data Pesanan

Tanggal	Nama Pelanggan	Banyaknya	Status	Aksi
09/08/2021	Shofa Collection	3 Kodi	Belum dikerjakan	
09/08/2021	Shofa Collection	1 Kodi	Selesai	
08/08/2021	Shofa Collection	5 Kodi	Selesai	

Gambar 4.77 Halaman Kelola Data Pesanan

- d. Untuk mengubah dan menghapus data produksi, hanya dapat dilakukan sebelum proses pemotongan bahan dilakukan. Klik tombol *icon eye* lalu sistem akan menampilkan halaman detail produksi seperti pada Gambar 4.78. Untuk mengubah data produksi, klik tombol *icon edit* pada baris data produk yang ingin diubah lalu sistem akan menampilkan *form* edit data produksi seperti pada Gambar 4.79. Untuk menghapus data produksi, klik tombol *icon trash* pada baris data yang ingin dihapus lalu sistem akan menampilkan validasi hapus data.

Produksi Detail Data Produksi

Tabel Detail Produksi

Nama pelanggan : Shofa Collection
 Nomor Pesanan : 213
 Banyaknya : 60 Pcs (3 Kodl)

Pilih Nama Karyawan :

No	Nama Produk	Warna	Banyaknya	Pemotong	Penjahit	Pengelim	Kendali Mutu	Aksi
1	KR	Merah Maroon	6 Pcs					Potong <input type="button" value="✓"/> <input type="button" value="✗"/>
2	KR	Biru Navy	6 Pcs					Potong <input type="button" value="✓"/> <input type="button" value="✗"/>
3	KR	Hitam	6 Pcs					Potong <input type="button" value="✓"/> <input type="button" value="✗"/>
4	KR	Putih	6 Pcs					Potong <input type="button" value="✓"/> <input type="button" value="✗"/>
5	KR	Pink	6 Pcs					Potong <input type="button" value="✓"/> <input type="button" value="✗"/>
6	KR	Abu	6 Pcs					Potong <input type="button" value="✓"/> <input type="button" value="✗"/>
7	KR	Tosca	6 Pcs					Potong <input type="button" value="✓"/> <input type="button" value="✗"/>
8	KR	Coklat Susu	6 Pcs					Potong <input type="button" value="✓"/> <input type="button" value="✗"/>
9	KR	Mustard	6 Pcs					Potong <input type="button" value="✓"/> <input type="button" value="✗"/>
10	KR	Hijau Army	6 Pcs					Potong <input type="button" value="✓"/> <input type="button" value="✗"/>

Gambar 4.78 Halaman Tabel Detail Produksi

Ubah data pesanan produksi ✕

Produk **Banyaknya**

Gambar 4.79 Form Ubah Data Pesanan Produksi

- e. Ketika akan dilakukan pemotongan bahan baku, pilih nama karyawan pemotong seperti tertera pada Gambar 4.78 lalu klik “Potong” pada baris data detail produksi. Stok bahan baku akan otomatis berkurang, data gaji karyawan potong akan otomatis bertambah, dan status produksi berubah menjadi “Pemotongan bahan kain”. Pada tabel halaman detail produksi, nama tukang potong akan ditambahkan pada kolom pemotong seperti pada Gambar 4.80.

Produksi Detail Data Produksi Produksi - Detail produksi #183

Catatan!
Apabila ada cacat ketika proses produksi, klik tambah untuk menambahkan data. Tambah

Tabel Detail Produksi

Nama pelanggan : Shofa Collection
 Nomor Pesanan : 183
 Banyaknya : 20 Pcs (1 Kodir)

Pilih Nama Karyawan

No	Nama Produk	Warna	Banyaknya	Pemotong	Penjahit	Pengelim	Kendali Mutu	Aksi
1	STD M Tali	Merah Maroon	2 Pcs	Mang Oded				Jahit <input type="button" value="📄"/>
2	STD M Tali	Biru Navy	2 Pcs	Mang Oded				Jahit <input type="button" value="📄"/>
3	STD M Tali	Hitam	2 Pcs	Mang Oded				Jahit <input type="button" value="📄"/>
4	STD M Tali	Putih	2 Pcs	Mang Oded				Jahit <input type="button" value="📄"/>
5	STD M Tali	Pink	2 Pcs	Mang Oded				Jahit <input type="button" value="📄"/>
6	STD M Tali	Ungu Muda	2 Pcs	Mang Oded				Jahit <input type="button" value="📄"/>
7	STD M Tali	Abu	2 Pcs	Mang Oded				Jahit <input type="button" value="📄"/>
8	STD M Tali	Ungu Tua	2 Pcs	Mang Oded				Jahit <input type="button" value="📄"/>
9	STD M Tali	Mustard	2 Pcs	Mang Oded				Jahit <input type="button" value="📄"/>
10	STD M Tali	Hijau Army	2 Pcs	Mang Oded				Jahit <input type="button" value="📄"/>

Gambar 4.80 Halaman Tabel Detail Produksi Status Pemotongan Bahan Kain

- f. Pilih nama karyawan penjahit, klik tombol “Jahit” pada baris data detail produksi apabila akan dilakukan penjahitan. Data gaji karyawan penjahit akan otomatis bertambah, dan status produksi berubah menjadi “Proses Penjahitan”. Pada tabel halaman detail produksi, nama penjahit akan ditambahkan pada kolom penjahit seperti pada Gambar 4.81.

Produksi Detail Data Produksi Produksi - Detail produksi #213

Catatan!
Apabila ada cacat ketika proses produksi, klik tambah untuk menambahkan data. Tambah

Tabel Detail Produksi

Nama pelanggan : Shofa Collection
 Nomor Pesanan : 213
 Banyaknya : 60 Pcs (3 Kodir)

Pilih Nama Karyawan

No	Nama Produk	Warna	Banyaknya	Pemotong	Penjahit	Pengelim	Kendali Mutu	Aksi
1	KR	Merah Maroon	6 Pcs	Mang Oded	Pehul			Kelim <input type="button" value="📄"/>
2	KR	Biru Navy	6 Pcs	Mang Oded	Pehul			Kelim <input type="button" value="📄"/>
3	KR	Hitam	6 Pcs	Mang Oded	Pehul			Kelim <input type="button" value="📄"/>
4	KR	Putih	6 Pcs	Mang Oded	Pehul			Kelim <input type="button" value="📄"/>
5	KR	Pink	6 Pcs	Mang Oded	Pehul			Kelim <input type="button" value="📄"/>
6	KR	Abu	6 Pcs	Mang Oded	Pehul			Kelim <input type="button" value="📄"/>
7	KR	Tosca	6 Pcs	Mang Oded	Pehul			Kelim <input type="button" value="📄"/>
8	KR	Coklat Susu	6 Pcs	Mang Oded	Pehul			Kelim <input type="button" value="📄"/>
9	KR	Mustard	6 Pcs	Mang Oded	Pehul			Kelim <input type="button" value="📄"/>
10	KR	Hijau Army	6 Pcs	Mang Oded	Pehul			Kelim <input type="button" value="📄"/>

Gambar 4.81 Halaman Tabel Detail Produksi Status Proses Penjahitan

- g. Pilih nama karyawan pengelime, klik tombol “Kelim” pada baris data detail produksi apabila akan dilakukan pengelime. Data gaji karyawan kelim akan otomatis bertambah, dan status produksi berubah menjadi “Proses Pengelime”. Pada tabel halaman detail produksi, nama pengelime akan ditambahkan pada kolom pengelime seperti pada Gambar 4.82.

Produksi Detail Data Produksi

Catatan!
Apabila ada cacat ketika proses produksi, klik tambah untuk menambahkan data.

Tambah

Tabel Detail Produksi

Nama pelanggan : Shofa Collection
Nomor Pesanan : 213
Banyaknya : 60 Pcs (3 Kodl)

Pilih Nama Karyawan Mila - Pengelime

No	Nama Produk	Warna	Banyaknya	Pemotong	Penjahit	Pengelime	Kendali Mutu	Aksi
1	KR	Merah Maroon	6 Pcs	Mang Odod	Pehul	Mila	Kendali Mutu	OK
2	KR	Biru Navy	6 Pcs	Mang Odod	Pehul	Mila	Kendali Mutu	OK
3	KR	Hitam	6 Pcs	Mang Odod	Pehul	Mila	Kendali Mutu	OK
4	KR	Putih	6 Pcs	Mang Odod	Pehul	Mila	Kendali Mutu	OK
5	KR	Pink	6 Pcs	Mang Odod	Pehul	Mila	Kendali Mutu	OK
6	KR	Abu	6 Pcs	Mang Odod	Pehul	Mila	Kendali Mutu	OK
7	KR	Tosca	6 Pcs	Mang Odod	Pehul	Mila	Kendali Mutu	OK
8	KR	Coklat Susu	6 Pcs	Mang Odod	Pehul	Mila	Kendali Mutu	OK
9	KR	Mustard	6 Pcs	Mang Odod	Pehul	Mila	Kendali Mutu	OK
10	KR	Hijau Army	6 Pcs	Mang Odod	Pehul	Mila	Kendali Mutu	OK

Gambar 4.82 Halaman Tabel Detail Produksi Status Proses Pengelime

- h. Pilih nama karyawan kendali mutu, klik tombol “Kendali Mutu” pada baris data detail produksi apabila akan dilakukan pengecekan mutu produk dan mengemas produk. Data gaji karyawan kendali mutu akan otomatis bertambah, dan status produksi berubah menjadi “Proses Pengemasan Produk”. Pada tabel halaman detail produksi, nama pengendali mutu akan ditambahkan pada kolom kendali mutu seperti pada Gambar 4.83.

Produksi Detail Data Produksi Produksi - Detail produksi #213

Catatan!
Apabila ada cacat ketika proses produksi, klik tambah untuk menambahkan data. Tambah

Tabel Detail Produksi

Nama pelanggan : Shofa Collection
 Nomor Pesanan : 1 213
 Banyaknya : 60 Pcs (3 Kodil)

Pilih Nama Karyawan Lina Marlina - Finishing & Packaging

No	Nama Produk	Warna	Banyaknya	Pemotong	Penjahit	Pengelim	Kendali Mutu	Aksi
1	KR	Merah Maroon	6 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Lina Marlina	
2	KR	Biru Navy	6 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Lina Marlina	
3	KR	Hitam	6 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Lina Marlina	
4	KR	Putih	6 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Lina Marlina	
5	KR	Pink	6 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Lina Marlina	
6	KR	Abu	6 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Lina Marlina	
7	KR	Tosca	6 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Lina Marlina	
8	KR	Coklat Susu	6 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Lina Marlina	
9	KR	Mustard	6 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Lina Marlina	
10	KR	Hijau Army	6 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Lina Marlina	

Gambar 4.83 Halaman Tabel Detail Produksi Status Pengemasan Produk

- i. Apabila ada kesalahan pada saat memasukkan nama karyawan, klik tombol dengan *icon* edit pada baris data. Sistem akan menampilkan *form* ubah data karyawan produksi seperti pada Gambar 4.84. Pilih nama karyawan, lalu klik “Simpan untuk menyimpan perubahan.

Ubah data karyawan produksi ×

Pemotong	Penjahit	Pengelim	Kendali Mutu
Mang Oded ▾	Pehul ▾	Mila ▾	Lina Marlina ▾

Batal
Simpan

Gambar 4.84 Form Ubah Data Detail Karyawan Produksi

- j. Klik tombol “Tambah” seperti yang tertera pada Gambar 4.83 apabila ada produksi yang cacat produksi, sistem akan menampilkan *form* tambah data produksi cacat seperti pada Gambar 4.85. Pada input *field* produk, sistem akan menampilkan nama produk yang ada pada data produksi tersebut. Klik simpan untuk menambahkan data produksi cacat dan sistem otomatis mengurangi stok bahan baku.

Gambar 4.85 Form Tambah Data Pesanan Cacat

- k. Klik tombol “Selesai” apabila produksi telah diselesaikan pada halaman kelola data produksi seperti pada Gambar 4.86. Status produksi akan berubah menjadi “Selesai”.

Tanggal	Nama Pelanggan	Banyaknya	Status	Aksi
04/07/2021	Shofa Collection	3 Kodi	Proses Pengemasan Produk	Selesai

Gambar 4.86 Halaman Kelola Data Pesanan

4.1.16 Halaman Kelola Data Penjualan

Halaman kelola data penjualan merupakan halaman di mana pemilik atau pegawai dapat mengelola data transaksi penjualan Shofa Collection. Pengguna mengklik tombol *icon* tambah pada daftar nama produk, selanjutnya pengguna harus memasukkan banyaknya produk yang terjual. Gambar 4.87 merupakan implementasi halaman kelola data penjualan.

No	Nama Produk	Aksi
1	KR	+
2	STD L Tali	+
3	STD L Tali non pet	+
4	STD M Tali	+
5	STD M Tali non pet	+
6	STD XL Tali	+
7	STD XL Tali non pet	+

No	Produk	Warna	Banyaknya	Jumlah	Aksi
Keranjang Kosong					
Banyak Total:				0 Pcs	
Potongan:				Rp. Jumlah Potongan	
				Rp 0,00	
Sub Total:				Rp 0,00	
Total				Rp 0,00	

Gambar 4.87 Implementasi Kelola Data Penjualan

Skenario Kelola Data Penjualan

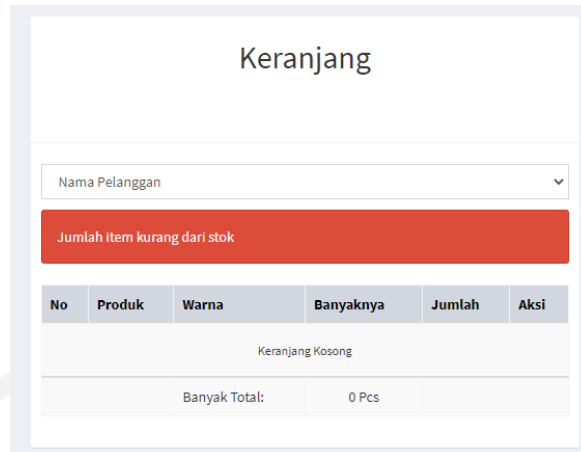
Pada halaman kelola data penjualan, pengguna dengan hak akses pemilik dan karyawan dapat menambahkan data penjualan, mengubah data penjualan, mengubah detail data penjualan, menghapus detail data penjualan, dan menghapus data penjualan. Berikut skenario yang dapat dilakukan pada halaman kelola data penjualan:

- a. Masuk ke dalam sistem sebagai pemilik atau karyawan.
- b. Memilih menu penjualan. Sistem akan menampilkan halaman kelola data penjualan seperti pada Gambar 4.87.
- c. Untuk menambahkan data penjualan, pengguna memilih submenu tambah data penjualan lalu mengeklik tombol *icon plus* untuk menambahkan produk. Lalu memasukkan kuantitas produk dengan jumlah kuantitas minimal setengah kodi (10pcs) atau memasukkan angka 0,5 pada input *field* kuantitas. Gambar 4.88 merupakan *form* input kuantitas. Apabila stok tidak mencukupi, maka akan menampilkan pesan *error* bahwa jumlah item yang dimasukkan kurang dari stok seperti pada Gambar 4.89. Setelah produk masuk ke keranjang seperti pada Gambar 4.90, pengguna dapat memilih nama pelanggan dan memasukkan jumlah potongan harga apabila ada. Pengguna mengklik tombol *icon* keranjang untuk menambahkan data, jika berhasil dilakukan penjualan, stok akan otomatis berkurang. Jika ingin mencetak nota, maka pengguna mengeklik tombol “Print” setelah muncul validasi bahwa data penjualan berhasil ditambahkan. Gambar 4.91 merupakan nota penjualan.

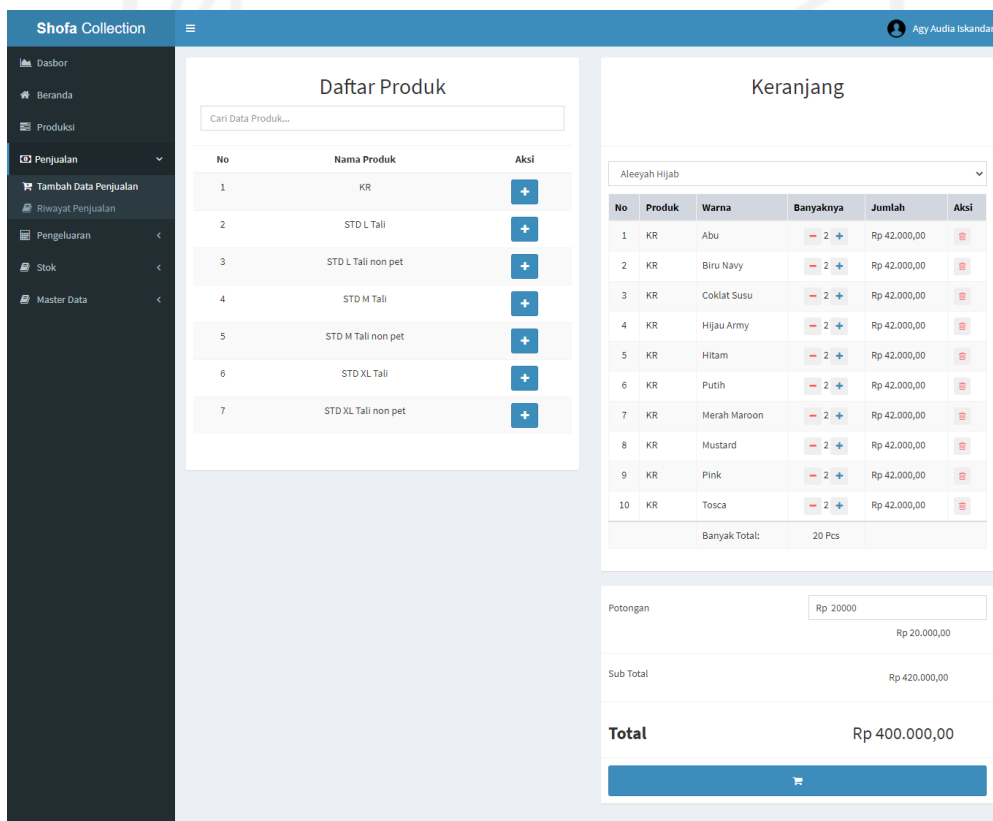


The image shows a dialog box titled "Input Kuantitas" with a close button (X) in the top right corner. Inside the dialog, there is a label "Kuantitas :" followed by a text input field containing the number "1" and the unit "Kodi". At the bottom of the dialog, there are two buttons: "Batal" (grey) and "Tambah" (blue).

Gambar 4.88 *Form* Input Kuantitas



Gambar 4.89 Pesan *Error* Jumlah Item Kurang Dari Stok



Gambar 4.90 Halaman Daftar Produk dan Keranjang

Shofa Collection

Los Bks, No. 16, PASAR TANAH ABANG, Blok F2, Lantai
5, Kp. Bali, Kecamatan Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10250

No Order	SHF-TSM268202107
Kasir	Agy Audia Iskandar
Tanggal	2021-07-04 : 11:03:13

Nama Model	Banyaknya	Harga	Jumlah
KR	1,0 Kodi	Rp 21,000	Rp 420,000
Potongan			Rp 20,000
Sub Total			Rp 420,000
Total			Rp 400,000

Terimakasih!

Silakan berkunjung kembali.

Gambar 4.91 Nota Penjualan

- d. Untuk mengubah data penjualan, pengguna memilih submenu riwayat penjualan. Lalu mengklik tombol *icon eye* pada baris data yang akan diubah. Pengguna mengklik tombol “Ubah data penjualan” apabila ada kesalahan pada nama pelanggan, jumlah, dan potongan. Setelah dilakukan perubahan data, lalu mengklik tombol “Simpan” untuk menyimpan perubahan data. Gambar 4.92 merupakan *form* pada ubah data penjualan.

Ubah Data Penjualan ✕

Nama Pelanggan ▼

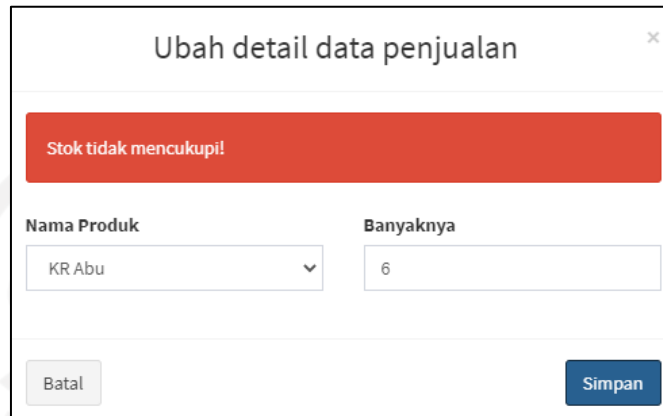
Jumlah

Potongan

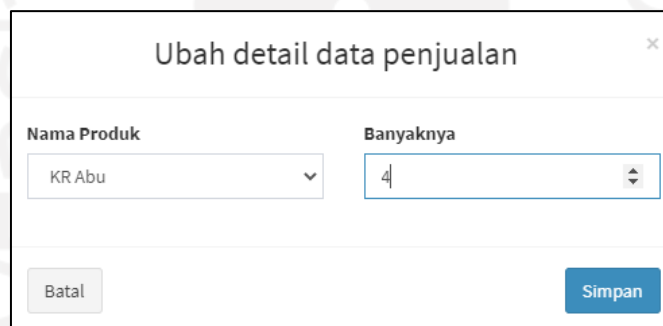
Gambar 4.92 Form Ubah Data Penjualan

- e. Untuk mengubah detail data penjualan, pengguna memilih submenu riwayat penjualan. Lalu mengklik tombol *icon eye* pada baris data yang akan diubah. Pengguna dapat mengubah nama produk dan banyaknya produk yang terjual. Perubahan pada detail data penjualan ini akan mempengaruhi ke jumlah total

penjualan dan stok produk. Apabila stok tidak mencukupi, maka akan menampilkan pesan *error* bahwa stok tidak mencukupi seperti pada Gambar 4.93. Lalu mengklik tombol “Simpan” untuk menyimpan perubahan data tersebut. Gambar 4.94 merupakan *form* ubah data pengeluaran.

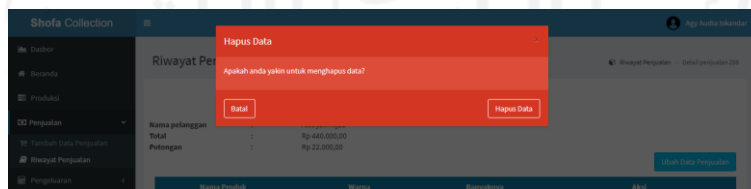


Gambar 4.93 Pesan *Error* Stok Tidak Mencukupi



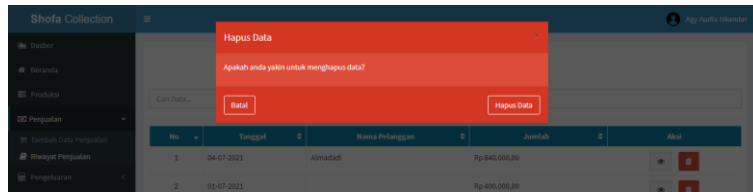
Gambar 4.94 *Form* Ubah Detail Data Penjualan

- f. Untuk menghapus detail data penjualan, pengguna memilih submenu riwayat penjualan. Lalu mengklik tombol *icon eye* pada baris data yang akan dihapus. Pengguna mengklik tombol “Hapus data” untuk menghapus. Jumlah akan otomatis berkurang dan data stok otomatis akan bertambah. Gambar 4.95 merupakan validasi hapus detail data penjualan.



Gambar 4.95 Validasi Hapus Detail Data Penjualan

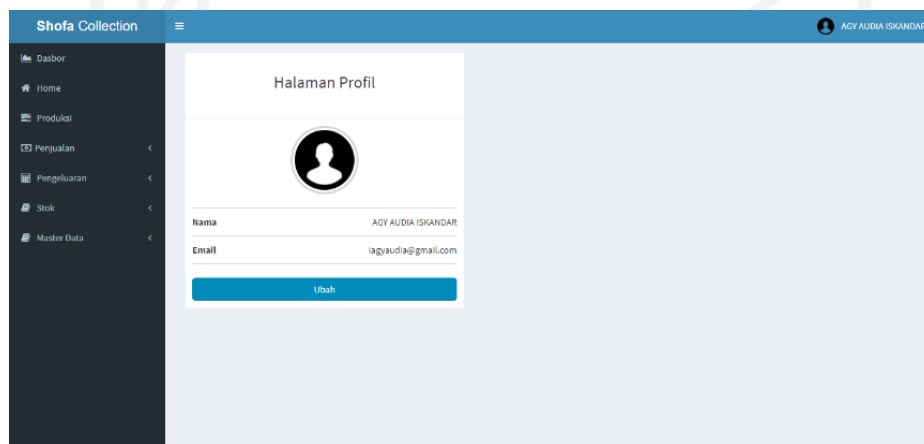
- g. Untuk menghapus data penjualan, pengguna memilih submenu riwayat penjualan. Lalu mengklik tombol *icon trash* pada baris data yang akan dihapus. Pengguna mengklik tombol “Hapus data” untuk menghapus data. Data akan terhapus dan stok otomatis bertambah. Gambar 4.96 merupakan validasi hapus data penjualan.



Gambar 4.96 Validasi Hapus Data Penjualan

4.1.17 Halaman Profile

Halaman *profile* merupakan halaman di mana pengguna dapat mengubah nama pengguna, email, dan *password* pengguna untuk masuk ke dalam sistem. Gambar 4.97 merupakan implementasi halaman *profile*.

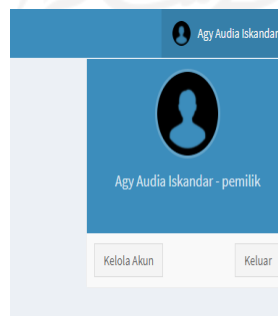


Gambar 4.97 Implementasi Halaman Profile

Skenario Kelola Akun Pada Halaman Profile

Berikut skenario kelola akun pada halaman *profile*:

- Pengguna masuk ke dalam sistem.
- Mengeklik nama pengguna pada pojok kanan atas seperti tertera pada Gambar 4.98, lalu mengeklik tombol “Kelola Akun” sistem akan menampilkan halaman kelola *profile* seperti pada Gambar 4.97.



Gambar 4.98 Halaman Home SIM Konfeksi Shofa Collection

- c. Klik tombol “Ubah” lalu sistem akan menampilkan *form* ubah data pengguna seperti pada Gambar 4.99.

Gambar 4.99 *Form* Ubah Data Pengguna

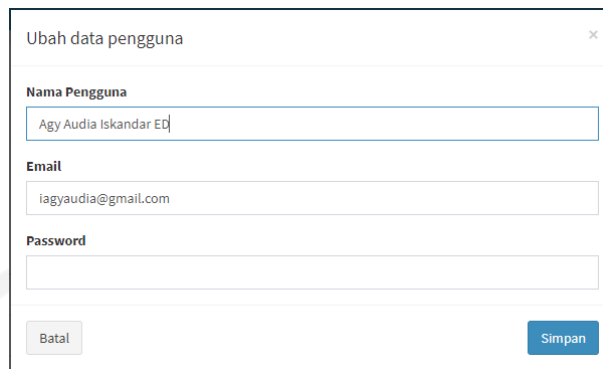
- d. Isikan input *field password* untuk mengubah password. Sistem akan menampilkan input *field password confirmation* dan *current password* untuk memverifikasi data seperti pada Gambar 4.100. Klik simpan untuk menyimpan perubahan.

Gambar 4.100 *Form* Ubah *Password* Data Pengguna

- e. Ubah input *field email* untuk mengubah email pengguna. Sistem akan menampilkan input *field current password* untuk memverifikasi data seperti pada Gambar 4.101. Klik simpan untuk menyimpan perubahan.

Gambar 4.101 *Form* Ubah Email Data Pengguna

- f. Ubah input *field* nama pengguna untuk mengubah nama pengguna seperti pada Gambar 4.102. Klik simpan untuk menyimpan perubahan.



Gambar 4.102 *Form* Ubah Nama Pengguna

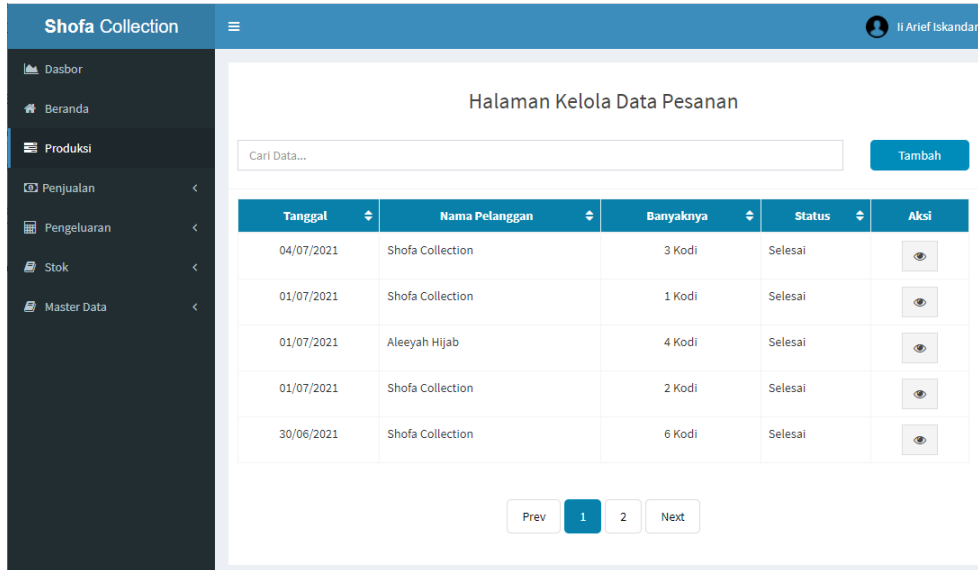
4.2 Skenario

Bagian skenario akan menjelaskan alur penggunaan sistem dalam mengelola proses produksi konfeksi Shofa *Collection*. Penjelasan dibuat berdasarkan studi kasus agar dapat lebih mudah dipahami oleh pembaca.

Skenario Ada Pesanan Dari Pelanggan yang Harus Diproduksi Terlebih Dahulu

Pada kasus ini ada pesanan dari pelanggan bernama Almadadi dan produk yang dipesan yaitu STD M Tali sebanyak 10 Kodi. Stok bahan baku kain yang digunakan untuk model kerudung STD M Tali yaitu kain *Moscrepe* habis, maka pengguna harus melakukan pembelian bahan baku terlebih dahulu. Pengguna dengan hak akses pemilik dan karyawan dapat melakukan pengelolaan data pesanan. Pada kasus ini pengguna dengan hak akses pemilik yang melakukan pengelolaan data pesanan tersebut. Berikut merupakan urutan skenario kasus di atas:

- a. Masuk ke dalam sistem sebagai pemilik.
- b. Pengguna memilih menu produksi, sistem akan menampilkan halaman kelola data produksi seperti pada Gambar 4.103.



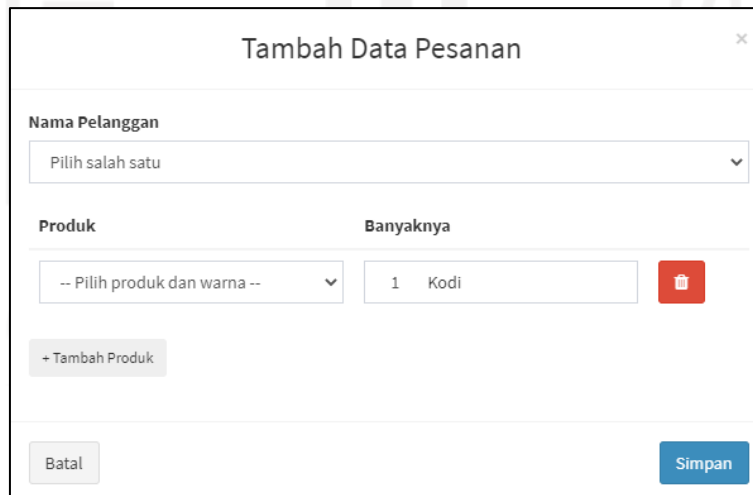
The screenshot shows a web application interface for 'Shofa Collection'. The main content area is titled 'Halaman Kelola Data Pesanan'. It features a search bar with the placeholder text 'Cari Data...' and a 'Tambah' button. Below the search bar is a table with the following data:

Tanggal	Nama Pelanggan	Banyaknya	Status	Aksi
04/07/2021	Shofa Collection	3 Kodi	Selesai	
01/07/2021	Shofa Collection	1 Kodi	Selesai	
01/07/2021	Aleeyah Hijab	4 Kodi	Selesai	
01/07/2021	Shofa Collection	2 Kodi	Selesai	
30/06/2021	Shofa Collection	6 Kodi	Selesai	

At the bottom of the table, there are navigation buttons: 'Prev', '1', '2', and 'Next'.

Gambar 4.103 Halaman Kelola Data Pesanan

- c. Mengklik tombol tambah seperti yang tertera pada Gambar 4.103. Sistem akan menampilkan *form* tambah data pesanan seperti pada Gambar 4.104. Pengguna harus mengisi seluruh input *field* pada *form* tambah data pesanan, jika tidak sistem akan menampilkan pesan *error* bahwa input *field* tidak boleh kosong seperti pada Gambar 4.105. Masukan input *field* nama pelanggan dengan nama Almadadi, input *field* produk dengan model kerudung STD M Tali, dan input *field* banyaknya 10 kodi lalu klik tombol simpan pada *form* tambah data pesanan seperti pada Gambar 4.106.



The screenshot shows a modal form titled 'Tambah Data Pesanan'. The form contains the following fields and controls:

- Nama Pelanggan:** A dropdown menu with the placeholder text 'Pilih salah satu'.
- Produk:** A dropdown menu with the placeholder text '-- Pilih produk dan warna --'.
- Banyaknya:** A text input field containing '1' and a unit label 'Kodi'.
- Actions:** A red trash icon, a '+ Tambah Produk' button, a 'Batal' button, and a 'Simpan' button.

Gambar 4.104 *Form* Tambah Data Pesanan

Tambah Data Pesanan

Nama Pelanggan

Pilih salah satu

Nama pelanggan tidak boleh kosong.

Produk Banyaknya

-- Pilih produk dan warna --

Kodi

Produk tidak boleh kosong. Banyaknya tidak boleh kosong.

+ Tambah Produk

Batal Simpan

Gambar 4.105 Validasi *Error Form* Tambah Data Pesanan

Tambah Data Pesanan

Nama Pelanggan

Almadadi

Produk Banyaknya

STD M Tali

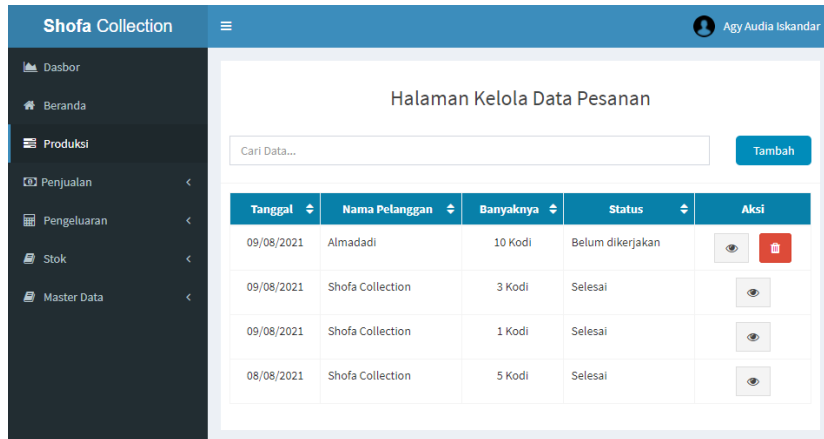
10 Kodi

+ Tambah Produk

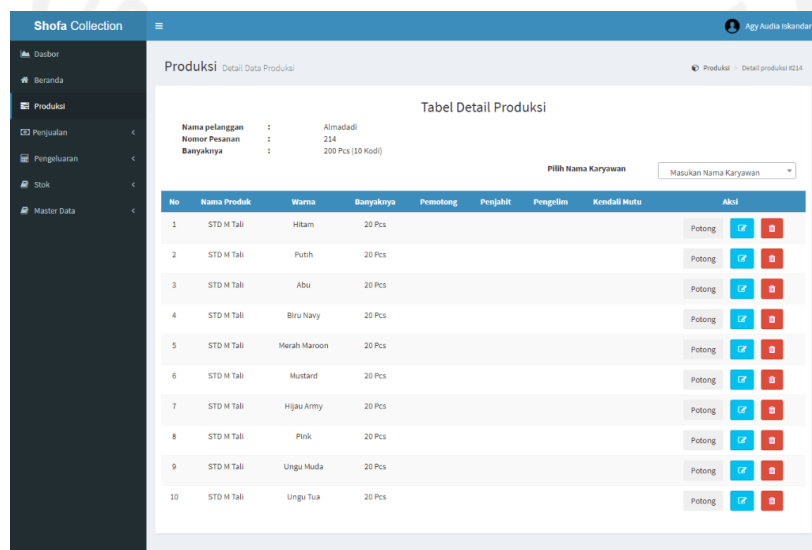
Batal Simpan

Gambar 4.106 *Form* Tambah Data Pesanan

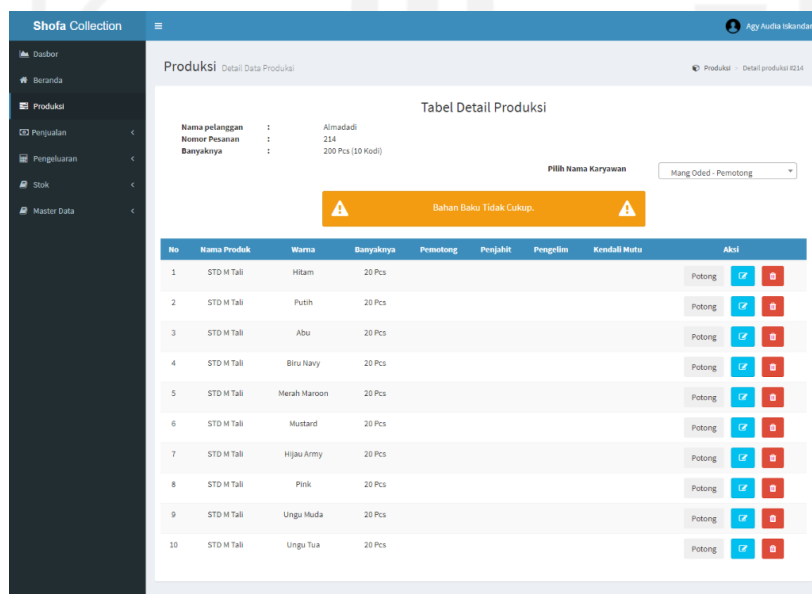
- d. Sistem akan menampilkan notifikasi bahwa data pesanan berhasil ditambahkan dan data telah ditambahkan pada tabel data pesanan dengan status “Belum dikerjakan” seperti pada Gambar 4.107. Ketika akan dilakukan pemotongan bahan baku, klik tombol dengan *icon eye* pada baris data lalu sistem akan menampilkan halaman detail produksi seperti pada Gambar 4.108. Pilih nama karyawan potong, klik tombol “Potong”. Apabila stok bahan baku tidak mencukupi, sistem akan menampilkan pesan *error* seperti pada Gambar 4.109.



Gambar 4.107 Notifikasi Data Pesanan Berhasil Ditambahkan



Gambar 4.108 Halaman Detail Produksi



Gambar 4.109 Notifikasi Bahan Baku Tidak Cukup

- e. Setiap model kerudung memiliki 10 warna seperti pada tabel warna yang tertera pada Gambar 4.110 dan dalam 1 kodi terdapat 20 pcs maka dalam 1 kodi terdapat 2 pcs kerudung dengan warna yang sama.

Detail Model Kerudung		
Nama model kerudung	: STD M Tali	
Nama bahan baku kain	: Moscrepe	
Bahan baku terpakai	: 1 Yard	
Harga Jual	: Rp 30.000,00	
HPP	: Rp 21.942,00	
Biaya Potong	: Rp 240,00	
Biaya Jahit	: Rp 1.200,00	
Biaya Kelim	: Rp 100,00	
Biaya Finishing dan Packaging	: Rp 50,00	
<input type="button" value="Tambah Warna"/> <input type="button" value="Ubah"/>		
No	Warna	Aksi
1	Hitam	
2	Putih	
3	Abu	
4	Biru Navy	
5	Merah Maroon	
6	Mustard	
7	Hijau Army	
8	Pink	
9	Ungu Muda	
10	Ungu Tua	

Gambar 4.110 Detail Model Kerudung STD M Tali

- f. Untuk memproduksi STD M Tali sebanyak 10 kodi, membutuhkan bahan baku kain *Moscrepe* sebanyak 200 yard dengan rincian 20 yard pada setiap warna kain *Moscrepe*. Stok kain *Moscrepe* hanya tersedia 5 yard pada setiap warna seperti pada Gambar 4.111. *Shofa Collection* harus membeli bahan baku kain terlebih dahulu.

Stok Bahan Baku Kain				
Cari Data...				
No	Nama Bahan Baku	Warna	Stok	Aksi
1	Moscrepe	Biru Navy	5 Yard	
2	Moscrepe	Ungu Tua	5 Yard	
3	Moscrepe	Abu	5 Yard	
4	Moscrepe	Ungu Muda	5 Yard	
5	Moscrepe	Putih	5 Yard	
6	Moscrepe	Pink	5 Yard	
7	Moscrepe	Hitam	5 Yard	
8	Moscrepe	Hijau Army	5 Yard	
9	Moscrepe	Mustard	5 Yard	
10	Moscrepe	Merah Maroon	5 Yard	

Gambar 4.111 Halaman Stok Bahan Baku Kain

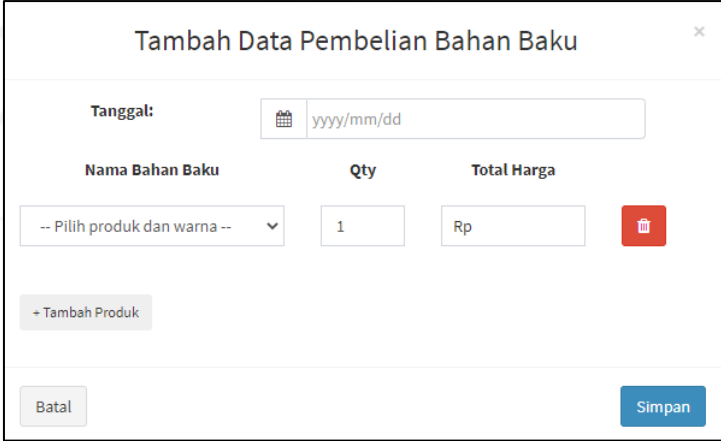
- g. Pemilik memilih menu pengeluaran lalu submenu pembelian bahan baku untuk menambahkan data pembelian bahan baku. Gambar 4.112 merupakan halaman kelola pengeluaran pembelian bahan baku.



Tanggal	Nama Bahan Baku	Jumlah	Aksi
01-07-2021	Jersey	Rp 4.500.000,00	
30-06-2021	Jersey	Rp 3.000.000,00	
13-06-2021	Jersey	Rp 800.000,00	
13-06-2021	Jersey	Rp 500.000,00	
13-06-2021	Jersey	Rp 100.000,00	
13-06-2021	Moscrepe	Rp 50.000,00	

Gambar 4.112 Halaman Kelola Pengeluaran Pembelian Bahan Baku

- h. Klik tombol “Tambah” seperti yang tertera pada Gambar 4.112, sistem akan menampilkan *form* tambah data pengeluaran bahan baku seperti pada Gambar 4.113. Masukkan nama bahan baku dengan nama bahan baku *Moscrepe* dan warna, kuantitas, dan total harga pada setiap bahan baku. Klik tombol “Tambah Produk” untuk menambahkan baris data pembelian bahan baku. *Shofa Collection* membeli bahan baku kain *roll* kepada pemasok bahan baku, 1 *roll Moscrepe* memiliki panjang sekitar kurang lebih 70 yard dan lebar 1,5 meter. Isi input *field* dan klik “Simpan” untuk menyimpan data pembelian bahan baku seperti pada Gambar 4.114.



Tambah Data Pembelian Bahan Baku

Tanggal:

Nama Bahan Baku:

Qty:

Total Harga:

Gambar 4.113 *Form* Tambah Data Pembelian Bahan Baku

Tambah Data Pembelian Bahan Baku

Tanggal:

Nama Bahan Baku	Qty	Total Harga	
Moscrepe Hitam (Yard) ▼	75	Rp 1.100.000	
Moscrepe Putih (Yard) ▼	70	Rp 1.100.000	
Moscrepe Abu (Yard) ▼	70	Rp 1.100.000	
Moscrepe Biru Navy (Yard) ▼	70	Rp 1.100.000	
Moscrepe Merah Maroon (Yarc) ▼	70	Rp 1.100.000	
Moscrepe Mustard (Yard) ▼	70	Rp 1.100.000	
Moscrepe Hijau Army (Yard) ▼	70	Rp 1.100.000	
Moscrepe Pink (Yard) ▼	70	Rp 1.100.000	
Moscrepe Ungu Muda (Yard) ▼	70	Rp 1.100.000	
Moscrepe Ungu Tua (Yard) ▼	70	Rp 1.100.000	

[+ Tambah Produk](#)

[Batal](#)
[Simpan](#)

Gambar 4.114 *Form Tambah Data Pembelian Bahan Baku Kain Moscrepe*

- i. Sistem akan menampilkan notifikasi pada halaman kelola data pembelian bahan baku bahwa data pembelian bahan baku berhasil ditambahkan dan data pengeluaran sudah ada pada tabel seperti pada Gambar 4.115. Stok bahan baku kain *Moscrepe* otomatis bertambah ketika data pembelian bahan baku ditambahkan. Pada Gambar 4.116, stok bahan baku kain *Moscrepe* sudah bertambah dari sebelumnya 5 yard pada setiap warna bahan *Moscrepe*, setelah dilakukan pembelian menjadi 75 yard pada tiap warna bahan *Moscrepe*.

Data pengeluaran berhasil ditambahkan

Kelola Data Pembelian Bahan Baku

Cari Data... Tambah

Tanggal	Nama Bahan Baku	Jumlah	Aksi
13-07-2021	Moscrepe	Rp 11.000.000,00	
01-07-2021	Jersey	Rp 4.500.000,00	
30-06-2021	Jersey	Rp 3.000.000,00	
13-06-2021	Jersey	Rp 800.000,00	
13-06-2021	Jersey	Rp 500.000,00	
13-06-2021	Jersey	Rp 100.000,00	

Gambar 4.115 Notifikasi Data Pengeluaran Berhasil Ditambahkan

Stok Bahan Baku Kain

Cari Data...

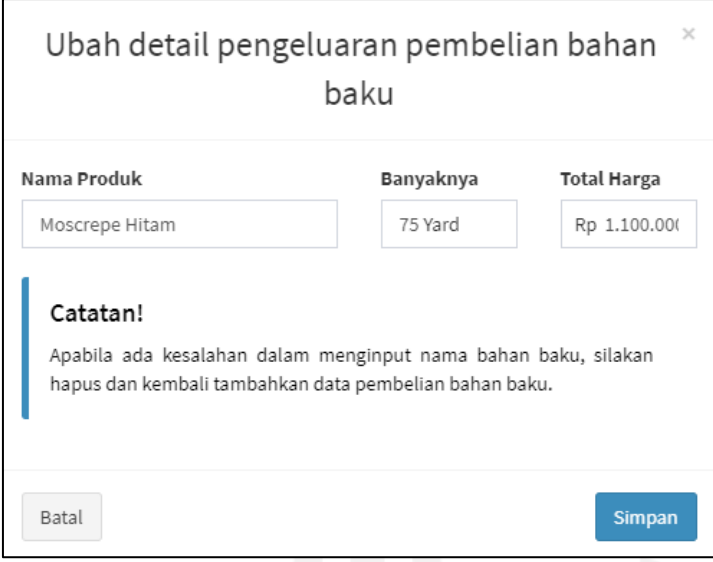
No	Nama Bahan Baku	Warna	Stok	Aksi
1	Moscrepe	Hitam	80 Yard	
2	Moscrepe	Putih	75 Yard	
3	Moscrepe	Abu	75 Yard	
4	Moscrepe	Biru Navy	75 Yard	
5	Moscrepe	Merah Maroon	75 Yard	
6	Moscrepe	Mustard	75 Yard	
7	Moscrepe	Hijau Army	75 Yard	
8	Moscrepe	Pink	75 Yard	
9	Moscrepe	Ungu Muda	75 Yard	
10	Moscrepe	Ungu Tua	75 Yard	

Prev 1 2 3 Next

Gambar 4.116 Halaman Stok Bahan Baku Kain

- j. Apabila terjadi kesalahan pada saat menambahkan data pembelian bahan baku. Pengguna dapat mengubah data pembelian bahan baku di halaman kelola pengeluaran pembelian bahan baku dengan mengklik *icon eye* pada baris data yang ingin diubah seperti tertera pada Gambar 4.115. Klik tombol dengan *icon edit* pada

baris data yang ingin diubah pada halaman detail pembelian bahan baku. Pada kasus ini, terdapat kesalahan input kuantitas atau banyaknya produk pada baris data dengan nama bahan baku *Moscrepe* berwarna hitam. Gambar 4.117 merupakan *form* edit detail pengeluaran bahan baku. Apabila ada kesalahan dalam memasukkan nama bahan baku, pengguna dapat menghapus data tersebut dan kembali menambahkan data pembelian bahan baku. Ubah banyaknya menjadi 70 lalu klik “Simpan” untuk menyimpan perubahan tersebut seperti pada Gambar 4.118. Sistem akan menampilkan notifikasi pada halaman detail pengeluaran pembelian bahan baku seperti pada Gambar 4.119. Stok bahan baku otomatis berubah kembali seperti pada Gambar 4.120.



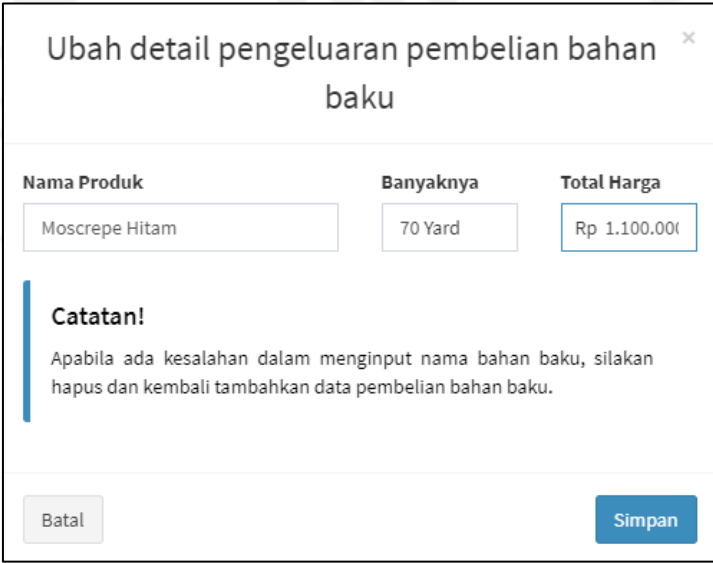
The screenshot shows a modal window titled "Ubah detail pengeluaran pembelian bahan baku" with a close button (x). It contains three input fields: "Nama Produk" with "Moscrepe Hitam", "Banyaknya" with "75 Yard", and "Total Harga" with "Rp 1.100.000". Below the fields is a "Catatan!" section with a blue vertical bar on the left and text: "Apabila ada kesalahan dalam menginput nama bahan baku, silakan hapus dan kembali tambahkan data pembelian bahan baku." At the bottom are "Batal" and "Simpan" buttons.

Nama Produk	Banyaknya	Total Harga
Moscrepe Hitam	75 Yard	Rp 1.100.000

Catatan!
Apabila ada kesalahan dalam menginput nama bahan baku, silakan hapus dan kembali tambahkan data pembelian bahan baku.

Batal Simpan

Gambar 4.117 *Form* Ubah Detail Pengeluaran Pembelian Bahan Baku



The screenshot shows the same modal window as in Gambar 4.117, but the "Banyaknya" field now contains "70 Yard". The "Total Harga" field still shows "Rp 1.100.000". The "Catatan!" section and buttons remain the same.

Nama Produk	Banyaknya	Total Harga
Moscrepe Hitam	70 Yard	Rp 1.100.000

Catatan!
Apabila ada kesalahan dalam menginput nama bahan baku, silakan hapus dan kembali tambahkan data pembelian bahan baku.

Batal Simpan

Gambar 4.118 *Form* Ubah Detail Pengeluaran Pembelian Bahan Baku

Data pengeluaran pembelian bahan baku berhasil diubah

Pembelian Bahan Baku Detail Data

Pembelian Bahan Baku > Detail Pembelian





















Tabel Detail Pembelian Bahan Baku

No	Nama Bahan Baku	Warna	Banyaknya	Total Harga	Aksi
1	Moscrepe	Hitam	70 Yard	Rp 1.100.000,00	 
2	Moscrepe	Putih	70 Yard	Rp 1.100.000,00	 
3	Moscrepe	Abu	70 Yard	Rp 1.100.000,00	 
4	Moscrepe	Biru Navy	70 Yard	Rp 1.100.000,00	 
5	Moscrepe	Merah Maroon	70 Yard	Rp 1.100.000,00	 
6	Moscrepe	Mustard	70 Yard	Rp 1.100.000,00	 
7	Moscrepe	Hijau Army	70 Yard	Rp 1.100.000,00	 
8	Moscrepe	Pink	70 Yard	Rp 1.100.000,00	 
9	Moscrepe	Ungu Muda	70 Yard	Rp 1.100.000,00	 
10	Moscrepe	Ungu Tua	70 Yard	Rp 1.100.000,00	 

Gambar 4.119 Notifikasi Data Detail Pengeluaran Bahan Baku Berhasil Diubah

Stok Bahan Baku Kain

Cari Data...

No	Nama Bahan Baku	Warna	Stok	Aksi
1	Moscrepe	Hitam	75 Yard	 
2	Moscrepe	Putih	75 Yard	 
3	Moscrepe	Abu	75 Yard	 
4	Moscrepe	Biru Navy	75 Yard	 
5	Moscrepe	Merah Maroon	75 Yard	 
6	Moscrepe	Mustard	75 Yard	 
7	Moscrepe	Hijau Army	75 Yard	 
8	Moscrepe	Pink	75 Yard	 
9	Moscrepe	Ungu Muda	75 Yard	 
10	Moscrepe	Ungu Tua	75 Yard	 

Prev 1 2 3 Next

Gambar 4.120 Halaman Stok Bahan Baku Kain

- k. Setelah pembelian bahan baku kain dilakukan dan bahan baku sudah mencukupi, pengguna kembali membuka halaman kelola detail data pesanan. Pilih nama karyawan potong lalu mengklik tombol “Potong”. Nama karyawan tukang potong akan tersimpan pada tabel seperti pada Gambar 4.121. Status pesanan berhasil *diupdate* menjadi tahap pemotongan bahan kain seperti pada Gambar 4.122. Stok bahan baku otomatis berkurang seperti pada Gambar 4.123 dan gaji karyawan potong otomatis ditambahkan seperti pada Gambar 4.124.

Produksi Detail Data Produksi Produkai - Detail produksi #214

Catatan!
Apabila ada cacat ketika proses produksi, klik tambah untuk menambahkan data. Tambah

Tabel Detail Produksi

Nama pelanggan : Almadadi
 Nomor Pesanan : 214
 Banyaknya : 200 Pcs (10 Kodi)

Pilih Nama Karyawan Mang Oded - Pemotong

No	Nama Produk	Warna	Banyaknya	Pemotong	Penjahit	Pengelim	Kendali Mutu	Aksi
1	STD M Tali	Hitam	20 Pcs	Mang Oded				Jahit
2	STD M Tali	Putih	20 Pcs	Mang Oded				Jahit
3	STD M Tali	Abu	20 Pcs	Mang Oded				Jahit
4	STD M Tali	Biru Navy	20 Pcs	Mang Oded				Jahit
5	STD M Tali	Merah Maroon	20 Pcs	Mang Oded				Jahit
6	STD M Tali	Mustard	20 Pcs	Mang Oded				Jahit
7	STD M Tali	Hijau Army	20 Pcs	Mang Oded				Jahit
8	STD M Tali	Pink	20 Pcs	Mang Oded				Jahit
9	STD M Tali	Ungu Muda	20 Pcs	Mang Oded				Jahit
10	STD M Tali	Ungu Tua	20 Pcs	Mang Oded				Jahit

Gambar 4.121 Halaman Detail Pesanan

Halaman Kelola Data Pesanan

Cari Data... Tambah

Tanggal	Nama Pelanggan	Banyaknya	Status	Aksi
09/08/2021	Almadadi	10 Kodi	Pemotongan bahan kain	
09/08/2021	Shofa Collection	3 Kodi	Selesai	
09/08/2021	Shofa Collection	1 Kodi	Selesai	
08/08/2021	Shofa Collection	5 Kodi	Selesai	

Gambar 4.122 Notifikasi Pesanan Status “Pemotongan Bahan Kain”

Stok Bahan Baku Kain

Cari Data...

No	Nama Bahan Baku	Warna	Stok	Aksi
1	Moscrepe	Hitam	55 Yard	+ ✍
2	Moscrepe	Putih	55 Yard	+ ✍
3	Moscrepe	Abu	55 Yard	+ ✍
4	Moscrepe	Biru Navy	55 Yard	+ ✍
5	Moscrepe	Merah Maroon	55 Yard	+ ✍
6	Moscrepe	Mustard	55 Yard	+ ✍
7	Moscrepe	Hijau Army	55 Yard	+ ✍
8	Moscrepe	Pink	55 Yard	+ ✍
9	Moscrepe	Ungu Muda	55 Yard	+ ✍
10	Moscrepe	Ungu Tua	55 Yard	+ ✍

Prev 1 2 3 Next

Gambar 4.123 Halaman Stok Bahan Baku

Gaji Bulanan + Kelola Data Pengeluaran Gaji Karyawan

Cari Data... Kasbon

Nama	Bagian	Bayaran	Aksi
Mang Oded	Pemotong	Rp 48.000,00	Bayar

Gambar 4.124 Halaman Gaji Karyawan

1. Apabila pemotongan bahan baku kain selesai dilakukan, karyawan potong memberikan kain yang sudah dipotong kepada penjahit. Pilih nama karyawan penjahit, lalu klik tombol “Jahit”. Nama penjahit akan tersimpan pada halaman detail produksi seperti pada Gambar 4.125. Status data pesanan telah berubah menjadi “Proses Penjahitan” seperti pada Gambar 4.126. Gaji karyawan jahit telah ditambahkan secara otomatis seperti pada Gambar 4.127.

Produksi Detail Data Produksi Produksi > Detail produksi #134

Catatan! Tambah
 Apabila ada cacat ketika proses produksi, klik tambah untuk menambahkan data.

Tabel Detail Produksi

Nama pelanggan : Almadadi
 Nomor Pesanan : 184
 Banyaknya : 200 Pcs (10 Kodi)

Pilih Nama Karyawan Pehul - Penjahit

No	Nama Produk	Warna	Banyaknya	Pemotong	Penjahit	Pengelim	Kendali Mutu	Aksi
1	STD M Tali	Merah Maroon	20 Pcs	Mang Oded	Pehul			Kelim
2	STD M Tali	Biru Navy	20 Pcs	Mang Oded	Pehul			Kelim
3	STD M Tali	Hitam	20 Pcs	Mang Oded	Pehul			Kelim
4	STD M Tali	Putih	20 Pcs	Mang Oded	Pehul			Kelim
5	STD M Tali	Pink	20 Pcs	Mang Oded	Pehul			Kelim
6	STD M Tali	Ungu Muda	20 Pcs	Mang Oded	Pehul			Kelim
7	STD M Tali	Abu	20 Pcs	Mang Oded	Pehul			Kelim
8	STD M Tali	Ungu Tua	20 Pcs	Mang Oded	Pehul			Kelim
9	STD M Tali	Mustard	20 Pcs	Mang Oded	Pehul			Kelim
10	STD M Tali	Hijau Army	20 Pcs	Mang Oded	Pehul			Kelim

Gambar 4.125 Halaman Detail Pesanan

Halaman Kelola Data Pesanan

Cari Data... Tambah

Tanggal	Nama Pelanggan	Banyaknya	Status	Aksi
09/08/2021	Almadadi	10 Kodi	Proses Penjahitan	
09/08/2021	Shofa Collection	3 Kodi	Selesai	
09/08/2021	Shofa Collection	1 Kodi	Selesai	
08/08/2021	Shofa Collection	5 Kodi	Selesai	

Gambar 4.126 Halaman Kelola Data Pesanan Status “Proses Penjahitan”

Gaji Bulanan Kelola Data Pengeluaran Gaji Karyawan

Cari Data... Kasbon

Nama	Bagian	Bayaran	Aksi
Mang Oded	Pemotong	Rp 48.000,00	Bayar
Pehul	Penjahit	Rp 240.000,00	Bayar

Gambar 4.127 Halaman Gaji Karyawan

- m. Pilih nama karyawan pengelim, klik tombol “Kelim” pada baris data seperti yang tertera pada Gambar 4.125. Nama pengelim telah tersimpan pada tabel detail pesanan seperti pada Gambar 4.128. Status data pesanan telah berubah menjadi “Proses Pengeliman” seperti pada Gambar 4.129. Gaji karyawan kelim telah ditambahkan secara otomatis seperti pada Gambar 4.130.

Produksi Detail Data Produksi Produksi - Detail produksi #134

Catatan!
Apabila ada cacat ketika proses produksi, klik tambah untuk menambahkan data. Tambah

Tabel Detail Produksi

Nama pelanggan : Almadadi
 Nomor Pesanan : 184
 Banyaknya : 200 Pcs (10 Kodi)

Pilih Nama Karyawan

No	Nama Produk	Warna	Banyaknya	Pemotong	Penjahit	Pengelim	Kendali Mutu	Aksi
1	STD M Tali	Merah Maroon	20 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Kendali Mutu	
2	STD M Tali	Biru Navy	20 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Kendali Mutu	
3	STD M Tali	Hitam	20 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Kendali Mutu	
4	STD M Tali	Putih	20 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Kendali Mutu	
5	STD M Tali	Pink	20 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Kendali Mutu	
6	STD M Tali	Ungu Muda	20 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Kendali Mutu	
7	STD M Tali	Abu	20 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Kendali Mutu	
8	STD M Tali	Ungu Tua	20 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Kendali Mutu	
9	STD M Tali	Mustard	20 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Kendali Mutu	
10	STD M Tali	Hijau Army	20 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Kendali Mutu	

Gambar 4.128 Halaman Detail Pesanan

Halaman Kelola Data Pesanan

Cari Data... Tambah

Tanggal	Nama Pelanggan	Banyaknya	Status	Aksi
09/08/2021	Almadadi	10 Kodi	Proses Pengeliman	
09/08/2021	Shofa Collection	3 Kodi	Selesai	
09/08/2021	Shofa Collection	1 Kodi	Selesai	
08/08/2021	Shofa Collection	5 Kodi	Selesai	

Gambar 4.129 Halaman Kelola Data Pesanan Status “Proses Pengeliman”

Nama	Bagian	Bayaran	Aksi
Mang Oded	Pematong	Rp 48.000,00	Bayar
Mila	Pengelim	Rp 20.000,00	Bayar
Pehul	Penjahit	Rp 240.000,00	Bayar

Gambar 4.130 Halaman Gaji Karyawan

- n. Apabila pengelim selesai mengelim kerudung, pengelim memberikan kerudung tersebut ke bagian gudang untuk dilakukan pemeriksaan mutu oleh karyawan kendali mutu. Pada kegiatan kendali mutu, karyawan akan memeriksa mutu dari produk model kerudung dan melakukan pengemasan produk model kerudung tersebut. Pilih nama karyawan kendali mutu, klik tombol “Kendali Mutu” nama kendali mutu akan tersimpan seperti yang tertera pada Gambar 4.128. Status data pesanan telah berubah menjadi “Proses Pengemasan Produk” seperti pada Gambar 4.132. Gaji karyawan kendali telah ditambahkan secara otomatis seperti pada Gambar 4.133.

Catatan!
Apabila ada cacat ketika proses produksi, klik tambah untuk menambahkan data.

Tabel Detail Produksi

Nama pelanggan : Almadadi
 Nomor Pesanan : 184
 Banyaknya : 200 Pcs (10 Kodj)

Pilih Nama Karyawan: Lina Marlina - Finishing & Pa...

No	Nama Produk	Warna	Banyaknya	Pematong	Penjahit	Pengelim	Kendali Mutu	Aksi
1	STD M Tali	Merah Maroon	20 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Lina Marlina	Kendali Mutu
2	STD M Tali	Biru Navy	20 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Lina Marlina	Kendali Mutu
3	STD M Tali	Hitam	20 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Lina Marlina	Kendali Mutu
4	STD M Tali	Putih	20 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Lina Marlina	Kendali Mutu
5	STD M Tali	Pink	20 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Lina Marlina	Kendali Mutu
6	STD M Tali	Ungu Muda	20 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Lina Marlina	Kendali Mutu
7	STD M Tali	Abu	20 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Lina Marlina	Kendali Mutu
8	STD M Tali	Ungu Tua	20 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Lina Marlina	Kendali Mutu
9	STD M Tali	Mustard	20 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Lina Marlina	Kendali Mutu
10	STD M Tali	Hijau Army	20 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Lina Marlina	Kendali Mutu

Gambar 4.131 Halaman Detail Pesanan

Halaman Kelola Data Pesanan

Cari Data... Tambah

Tanggal	Nama Pelanggan	Banyaknya	Status	Aksi
09/08/2021	Almadadi	10 Kodi	Proses Pengemasan Produk	<input type="checkbox"/> Selesai
09/08/2021	Shofa Collection	3 Kodi	Selesai	<input type="checkbox"/>
09/08/2021	Shofa Collection	1 Kodi	Selesai	<input type="checkbox"/>
08/08/2021	Shofa Collection	5 Kodi	Selesai	<input type="checkbox"/>

Gambar 4.132 Halaman Kelola Data Pesanan Status “Proses Pengemasan Produk”

Gaji Bulanan + Kelola Data Pengeluaran Gaji Karyawan

Cari Data... Kasbon

Nama	Bagian	Bayaran	Aksi
Lina Marlina	Finishing & Packaging	Rp 10.000,00	<input type="checkbox"/> Bayar
Mang Oded	Pemotong	Rp 48.000,00	<input type="checkbox"/> Bayar
Mila	Pengelim	Rp 20.000,00	<input type="checkbox"/> Bayar
Pehul	Penjahit	Rp 240.000,00	<input type="checkbox"/> Bayar

Gambar 4.133 Halaman Gaji Karyawan

- o. Apabila pada saat dilakukan kendali mutu pada kerudung ada yang cacat dalam proses produksi dan memerlukan pemotongan bahan baku kembali, klik tombol “Tambah” seperti yang tertera di atas pada tabel detail produksi seperti pada Gambar 4.131. Sistem menampilkan form tambah data pesanan cacat seperti pada Gambar 4.134. Pengguna memasukkan nama produk dan banyaknya produk yang cacat, lalu mengklik simpan untuk menyimpan data. Sistem akan menampilkan notifikasi bahwa data pesanan yang cacat sudah ditambahkan seperti pada Gambar 4.135. Stok bahan baku pada produk yang cacat otomatis berkurang seperti pada Gambar 4.136

Tambah Data Pesanan Cacat

Produk

-- Pilih produk dan warna --

-- Pilih produk dan warna --
STD M Tali - Hitam
STD M Tali - Putih
STD M Tali - Abu
STD M Tali - Biru Navy
STD M Tali - Merah Maroon
STD M Tali - Mustard
STD M Tali - Hijau Army
STD M Tali - Pink
STD M Tali - Ungu Muda
STD M Tali - Ungu Tua

Banyaknya

Delete

Simpan

Gambar 4.134 Form Tambah Data Pesanan Cacat

Data Pesanan Berhasil Ditambahkan

Produksi Detail Data Produksi Produksi Detail produksi #134

Catatan! Tambah

Apabila ada cacat ketika proses produksi, klik tambah untuk menambahkan data.

Tabel Detail Produksi

Nama pelanggan : Almadadi
Nomor Pesanan : 184
Banyaknya : 200 Pcs (10 Kodil)

Pilih Nama Karyawan Masukan Nama Karyawan

No	Nama Produk	Warna	Banyaknya	Pemotong	Penjahit	Pengecim	Kendali Mutu	Aksi
1	STD M Tali	Merah Maroon	20 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Lina Marlina	✎
2	STD M Tali	Biru Navy	20 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Lina Marlina	✎
3	STD M Tali	Hitam	20 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Lina Marlina	✎
4	STD M Tali	Putih	20 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Lina Marlina	✎
5	STD M Tali	Pink	20 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Lina Marlina	✎
6	STD M Tali	Ungu Muda	20 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Lina Marlina	✎
7	STD M Tali	Abu	20 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Lina Marlina	✎
8	STD M Tali	Ungu Tua	20 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Lina Marlina	✎
9	STD M Tali	Mustard	20 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Lina Marlina	✎
10	STD M Tali	Hijau Army	20 Pcs	Mang Oded	Pehul	Mila	Lina Marlina	✎

Data cacat produksi

No	Nama Produk	Warna	Banyaknya
1	STD M Tali	Hitam	2

Gambar 4.135 Notifikasi Berhasil Menambahkan Data Cacat Produksi

Stok Bahan Baku Kain

Cari Data...

No	Nama Bahan Baku	Warna	Stok	Aksi
1	Moscrepe	Hitam	53 Yard	+
2	Moscrepe	Putih	55 Yard	+
3	Moscrepe	Abu	55 Yard	+
4	Moscrepe	Biru Navy	55 Yard	+
5	Moscrepe	Merah Maroon	55 Yard	+
6	Moscrepe	Mustard	55 Yard	+
7	Moscrepe	Hijau Army	55 Yard	+
8	Moscrepe	Pink	55 Yard	+
9	Moscrepe	Ungu Muda	55 Yard	+
10	Moscrepe	Ungu Tua	55 Yard	+

Prev 1 2 3 Next

Gambar 4.136 Halaman Stok Bahan Baku Kain

- p. Klik tombol “Selesai” pada baris data seperti yang tertera pada Gambar 4.132. Sistem menampilkan notifikasi bahwa pesanan sudah diselesaikan dan status pesanan telah berubah menjadi “Selesai” seperti pada Gambar 4.138. Apabila memasukkan nama pelanggan selain “Shofa *Collection*” pada saat menambahkan data pesanan, maka data pesanan tersebut otomatis masuk ke pencatatan penjualan seperti pada Gambar 4.139. Apabila nama pelanggan diisi dengan “Shofa *Collection*”, pada saat mengeklik tombol “Selesai”, data stok model kerudung akan otomatis bertambah.

Halaman Kelola Data Pesanan

Cari Data... Tambah

Tanggal	Nama Pelanggan	Banyaknya	Status	Aksi
09/08/2021	Almadadi	10 Kodi	Proses Pengemasan Produk	Selesai
09/08/2021	Shofa Collection	3 Kodi	Selesai	
09/08/2021	Shofa Collection	1 Kodi	Selesai	
08/08/2021	Shofa Collection	5 Kodi	Selesai	

Gambar 4.137 Halaman Kelola Data Pesanan

Shofa Collection Agy Audia Iskandar

Data pesanan sudah diselesaikan

Halaman Kelola Data Pesanan

Cari Data... Tambah

Tanggal	Nama Pelanggan	Banyaknya	Status	Aksi
09/08/2021	Almadadi	10 Kodi	Selesai	
09/08/2021	Shofa Collection	3 Kodi	Selesai	
09/08/2021	Shofa Collection	1 Kodi	Selesai	
08/08/2021	Shofa Collection	5 Kodi	Selesai	

Gambar 4.138 Notifikasi Pesanan Telah Diselesaikan Status “Selesai”

Riwayat Penjualan Detail Data

Riwayat Penjualan > Detail penjualan 271

Tabel Detail Penjualan

Nama pelanggan : Almadadi
 Total : Rp 6.000.000,00
 Potongan : Rp 0,00

Ubah Data Penjualan

Nama Produk	Warna	Banyaknya	Aksi
STD M Tali	Hitam	20	
STD M Tali	Putih	20	
STD M Tali	Abu	20	
STD M Tali	Biru Navy	20	
STD M Tali	Merah Maroon	20	
STD M Tali	Mustard	20	
STD M Tali	Hijau Army	20	
STD M Tali	Pink	20	
STD M Tali	Ungu Muda	20	
STD M Tali	Ungu Tua	20	

Gambar 4.139 Halaman Kelola Detail Data Penjualan

4.3 Pengujian

Metode pengujian yang dilakukan adalah metode *Black-Box Testing* dan *Usability Testing*. Berikut hasil pengujian pada sistem yang telah dibangun.

4.3.1 *Black-Box Testing*

Pengujian *Black Box* merupakan pengujian yang dilakukan dengan mengamati *output* atau respons yang dihasilkan dari input dan kondisi eksekusi yang dipilih. Pengujian *Black Box* bertujuan untuk memeriksa fungsional sistem informasi apakah sudah sesuai dengan kebutuhan dan berjalan dengan sebagaimana mestinya. Pengujian dilakukan oleh pengguna sistem yaitu pemilik dan pegawai konfeksi Shofa *Collection*. Tabel 4.1, Tabel 4.2, Tabel 4.3, Tabel 4.4, Tabel 4.5, Tabel 4.6, Tabel 4.7, Tabel 4.8, Tabel 4.9, Tabel 4.10, Tabel 4.11, Tabel 4.12, Tabel 4.13, Tabel 4.14, Tabel 4.15, Tabel 4.16, dan Tabel 4.17 merupakan hasil pengujian sistem dengan metode *black box*. Pengujian *Black Box* pada sistem informasi manajemen konfeksi Shofa *Collection* menunjukkan semua fungsional sistem sudah sesuai kebutuhan dan berjalan sebagaimana mestinya.

Tabel 4.1 Pengujian *sign in*

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>Sign in</i> sebagai pemilik dengan memasukkan email dan <i>password</i> yang sudah didaftarkan di <i>database</i> .	Berhasil masuk ke dalam sistem sebagai pemilik.	Berhasil
2	<i>Sign in</i> sebagai pegawai dengan memasukkan email dan <i>password</i> yang sudah didaftarkan di <i>database</i> .	Berhasil masuk ke dalam sistem sebagai pegawai.	Berhasil
3	<i>Sign in</i> sebagai admin dengan memasukkan email dan <i>password</i> yang sudah didaftarkan di <i>database</i> .	Berhasil masuk ke dalam sistem sebagai admin.	Berhasil
4	<i>Sign in</i> dengan memasukkan email atau <i>password</i> yang salah atau tidak terdaftar pada <i>database</i> .	Tidak dapat masuk ke dalam sistem dan kembali menampilkan halaman <i>sign in</i> dan menampilkan pesan <i>error</i> .	Berhasil

Tabel 4.2 Pengujian kelola data bahan baku

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Pemilik dan pegawai memilih menu data bahan baku	Sistem menampilkan halaman kelola data bahan baku	Berhasil

2	Pemilik dan pegawai mengklik tombol “Tambah” pada halaman kelola data bahan baku	Sistem menampilkan <i>form</i> tambah data bahan baku	Berhasil
3	Pemilik dan pegawai mengisikan dengan lengkap <i>form</i> tambah data bahan baku yang ditampilkan oleh sistem dan menyimpan data isian dengan mengklik simpan pada form tambah data bahan baku.	Sistem menyimpan data bahan baku yang telah ditambahkan oleh pengguna dan menampilkan pesan “Data bahan baku berhasil ditambahkan”.	Berhasil
4	Pemilik dan pegawai mengosongkan beberapa hingga semua input <i>field</i> dari <i>form</i> tambah data bahan baku yang ditampilkan oleh sistem dan menyimpan data isian dengan mengklik simpan pada form tambah data bahan baku.	Sistem menampilkan pesan <i>error</i>	Berhasil
5	Pemilik dan pegawai mengklik tombol <i>icon edit</i> pada baris data bahan baku yang telah ditambahkan.	Sistem menampilkan <i>form</i> ubah data bahan baku yang sebelumnya sudah tersimpan pada basis data.	Berhasil
6	Pemilik dan pegawai mengubah data pada form ubah data bahan baku yang ditampilkan oleh sistem dan menyimpan perubahan dengan mengklik tombol “Simpan”	Sistem menyimpan perubahan yang dilakukan oleh pengguna dan menampilkan pesan “Data bahan baku berhasil diubah”.	Berhasil
7	Pemilik dan pegawai mengklik tombol <i>icon trash</i> pada baris data bahan baku yang telah ditambahkan dan mengklik tombol “Hapus data” pada pesan validasi yang ditampilkan oleh sistem.	Sistem menampilkan pesan validasi untuk melakukan penghapusan data bahan baku. Sistem akan menghapus data bahan baku dari basis data.	Berhasil

Tabel 4.3 Pengujian kelola data stok bahan baku

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Pemilik dan pegawai memilih menu stok lalu memilih submenu stok bahan baku.	Sistem menampilkan data stok pada setiap data bahan baku yang telah ditambahkan sebelumnya.	Berhasil
2	Pemilik dan pegawai mengklik tombol <i>icon</i> tambah pada halaman stok bahan baku dan memasukkan angka pada input <i>field</i> lalu mengklik tombol simpan.	Sistem menampilkan <i>form</i> tambah stok bahan baku dan menyimpan data stok yang baru ditambahkan.	Berhasil
3	Pemilik dan pegawai mengklik tombol <i>icon</i> tambah pada halaman stok bahan baku dan mengosongkan input <i>field</i> lalu mengklik tombol simpan.	Sistem menampilkan <i>form</i> tambah stok bahan baku lalu sistem tidak menyimpan data stok yang baru ditambahkan dan memberikan pesan <i>error</i> .	Berhasil
4	Pemilik dan pegawai mengklik elemen <i>select</i> untuk mengurutkan data stok barang jadi berdasarkan stok dan nama bahan baku dari terkecil atau terbesar.	Sistem menampilkan data stok bahan baku berdasarkan urutan yang dipilih.	Berhasil
5	Pemilik dan pegawai melakukan pencarian data stok dengan	Sistem menampilkan data stok bahan baku berdasarkan masukan pada kolom pencarian.	Berhasil

	memasukkan bahan baku atau warna dari bahan baku.		
6	Pemilik dan pegawai melakukan pencarian data stok dengan memasukkan bahan baku atau warna dari bahan baku yang belum disimpan atau tidak terdapat sebelumnya di database.	Sistem menampilkan pesan “Data tidak tersedia.”	Berhasil

Tabel 4.4 Pengujian kelola data model kerudung

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Pemilik dan pegawai memilih menu data model kerudung	Sistem menampilkan halaman kelola data model kerudung	Berhasil
2	Pemilik dan pegawai mengeklik tombol “Tambah” pada halaman kelola data model kerudung	Sistem menampilkan <i>form</i> tambah data model kerudung	Berhasil
3	Pemilik dan pegawai mengisikan dengan lengkap <i>form</i> tambah data model kerudung yang ditampilkan oleh sistem dan menyimpan data isian dengan mengeklik simpan pada <i>form</i> tambah data model kerudung.	Sistem menyimpan data model kerudung yang telah ditambahkan oleh pengguna dan menampilkan pesan “Data model kerudung berhasil ditambahkan”.	Berhasil
4	Pemilik dan pegawai mengosongkan beberapa hingga semua input <i>field</i> dari <i>form</i> tambah data model kerudung yang ditampilkan oleh sistem dan menyimpan data isian dengan mengeklik simpan pada <i>form</i> tambah model kerudung.	Sistem menampilkan pesan <i>error</i>	Berhasil
5	Pemilik dan pegawai mengeklik tombol <i>icon edit</i> pada baris data model kerudung yang telah ditambahkan.	Sistem menampilkan <i>form</i> ubah data model kerudung yang sebelumnya sudah tersimpan pada basis data.	Berhasil
6	Pemilik dan pegawai mengubah data pada <i>form</i> ubah data model kerudung yang ditampilkan oleh sistem dan menyimpan perubahan dengan mengeklik tombol “Simpan”	Sistem menyimpan perubahan yang dilakukan oleh pengguna dan menampilkan pesan “Data model kerudung berhasil diubah”.	Berhasil
7	Pemilik dan pegawai mengeklik tombol <i>icon trash</i> pada baris data model kerudung yang telah ditambahkan dan mengeklik tombol “Hapus data” pada pesan validasi yang ditampilkan oleh sistem.	Sistem menampilkan pesan validasi untuk melakukan penghapusan data model kerudung. Sistem akan menghapus data model kerudung dari basis data.	Berhasil

Tabel 4.5 Pengujian kelola data stok model kerudung

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Pemilik dan pegawai memilih menu stok lalu memilih submenu stok barang jadi.	Sistem menampilkan data stok pada setiap data model kerudung.	Berhasil
2	Pemilik dan pegawai mengeklik tombol <i>icon</i> tambah pada halaman stok barang jadi dan memasukkan angka pada input <i>field</i> lalu mengeklik tombol simpan.	Sistem menampilkan <i>form</i> tambah stok barang jadi dan menyimpan data stok yang baru ditambahkan.	Berhasil
3	Pemilik dan pegawai mengeklik tombol <i>icon</i> tambah pada halaman stok barang jadi dan mengosongkan input <i>field</i> lalu mengeklik tombol simpan.	Sistem menampilkan <i>form</i> tambah stok barang jadi lalu sistem tidak menyimpan data stok yang baru ditambahkan dan memberikan pesan <i>error</i> .	Berhasil
4	Pemilik dan pegawai mengeklik elemen <i>select</i> untuk mengurutkan data stok barang jadi berdasarkan stok dan nama model dari terkecil atau terbesar.	Sistem menampilkan data stok model kerudung berdasarkan urutan yang dipilih.	Berhasil
5	Pemilik dan pegawai melakukan pencarian data stok dengan memasukkan nama model atau warna dari model kerudung yang sudah disimpan sebelumnya di database.	Sistem menampilkan data stok model kerudung berdasarkan masukan pada kolom pencarian.	Berhasil
6	Pemilik dan pegawai melakukan pencarian data stok dengan memasukkan nama model atau warna dari model kerudung yang belum disimpan atau tidak terdapat sebelumnya di database.	Sistem menampilkan pesan “Data tidak tersedia.”	Berhasil

Tabel 4.6 Pengujian kelola data karyawan

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Pemilik dan pegawai memilih menu data karyawan	Sistem menampilkan halaman kelola data karyawan	Berhasil
2	Pemilik dan pegawai mengeklik tombol “Tambah” pada halaman kelola data karyawan	Sistem menampilkan <i>form</i> tambah data karyawan	Berhasil
3	Pemilik dan pegawai mengisikan dengan lengkap <i>form</i> tambah data karyawan yang ditampilkan oleh sistem dan menyimpan data isian dengan mengeklik simpan pada <i>form</i> tambah data karyawan	Sistem menyimpan data karyawan yang telah ditambahkan oleh pengguna dan menampilkan pesan “Data karyawan berhasil ditambahkan”.	Berhasil
4	Pemilik dan pegawai mengosongkan beberapa hingga semua input <i>field</i> dari <i>form</i> tambah	Sistem menampilkan pesan <i>error</i>	Berhasil

	data karyawan yang ditampilkan oleh sistem dan menyimpan data isian dengan mengeklik simpan pada form tambah karyawan.		
5	Pemilik dan pegawai mengeklik tombol <i>icon edit</i> pada baris data karyawan yang telah ditambahkan.	Sistem menampilkan <i>form</i> ubah data karyawan yang sebelumnya sudah tersimpan pada basis data.	Berhasil
6	Pemilik dan pegawai mengubah data pada form ubah data karyawan yang ditampilkan oleh sistem dan menyimpan perubahan dengan mengeklik tombol “Simpan”	Sistem menyimpan perubahan yang dilakukan oleh pengguna dan menampilkan pesan “Data karyawan berhasil diubah”.	Berhasil
7	Pemilik dan pegawai mengeklik tombol <i>icon trash</i> pada baris data karyawan yang telah ditambahkan dan mengeklik tombol “Hapus data” pada pesan validasi yang ditampilkan oleh sistem.	Sistem menampilkan pesan validasi untuk melakukan penghapusan data karyawan. Sistem akan menghapus data karyawan dari basis data.	Berhasil

Tabel 4.7 Pengujian kelola data pelanggan

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Pemilik dan pegawai memilih menu data pelanggan	Sistem menampilkan halaman kelola data pelanggan	Berhasil
2	Pemilik dan pegawai mengeklik tombol “Tambah” pada halaman kelola data pelanggan	Sistem menampilkan <i>form</i> tambah data pelanggan	Berhasil
3	Pemilik dan pegawai mengisikan dengan lengkap <i>form</i> tambah data pelanggan yang ditampilkan oleh sistem dan menyimpan data isian dengan mengeklik simpan pada form tambah data pelanggan	Sistem menyimpan data pelanggan yang telah ditambahkan oleh pengguna dan menampilkan pesan “Data pelanggan berhasil ditambahkan”.	Berhasil
4	Pemilik dan pegawai mengosongkan beberapa hingga semua input <i>field</i> dari <i>form</i> tambah data pelanggan yang ditampilkan oleh sistem dan menyimpan data isian dengan mengeklik simpan pada form tambah pelanggan.	Sistem menampilkan pesan <i>error</i>	Berhasil
5	Pemilik dan pegawai mengeklik tombol <i>icon edit</i> pada baris data pelanggan yang telah ditambahkan.	Sistem menampilkan <i>form</i> ubah data pelanggan yang sebelumnya sudah tersimpan pada basis data.	Berhasil
6	Pemilik dan pegawai mengubah data pada form ubah data pelanggan yang ditampilkan oleh sistem dan menyimpan perubahan dengan mengeklik tombol “Simpan”	Sistem menyimpan perubahan yang dilakukan oleh pengguna dan menampilkan pesan “Data pelanggan berhasil diubah”.	Berhasil
7	Pemilik dan pegawai mengeklik tombol <i>icon trash</i> pada baris data pelanggan yang telah ditambahkan dan mengeklik tombol “Hapus data” pada pesan validasi yang ditampilkan oleh sistem.	Sistem menampilkan pesan validasi untuk melakukan penghapusan data pelanggan. Sistem akan menghapus data pelanggan dari basis data.	Berhasil

Tabel 4.8 Pengujian kelola data produksi

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Pemilik dan pegawai memilih menu produksi	Sistem menampilkan halaman kelola data produksi.	Berhasil
2	Pemilik dan pegawai mengeklik tombol tambah pada halaman kelola data produksi dan mengisikan secara lengkap <i>form</i> tambah data produksi yang ditampilkan oleh sistem.	Sistem menampilkan <i>form</i> tambah data produksi, menyimpan data produksi yang telah diisikan oleh pengguna, dan menampilkan pesan “Data produksi berhasil ditambahkan”.	Berhasil
3	Pemilik dan pegawai mengeklik tombol tambah pada halaman kelola data produksi dan mengosongkan input <i>field</i> pada <i>form</i> tambah data produksi yang ditampilkan oleh sistem	Sistem menampilkan <i>form</i> tambah data produksi menampilkan pesan <i>error</i> .	Berhasil
4	Pemilik dan pegawai mengeklik tombol <i>icon eye</i> pada baris data produksi dengan status produksi “Belum dikerjakan”.	Sistem menampilkan detail data produksi produk yang telah ditambahkan atau disimpan pada basis data. Sistem akan menampilkan tombol ubah dan hapus pada produksi dengan status “Belum dikerjakan”.	Berhasil
5	Pemilik dan pegawai mengeklik tombol ubah pada baris data detail produksi dengan status produksi “Belum dikerjakan”. Lalu mengubah data yang sebelumnya telah disimpan pada <i>form</i> yang ditampilkan oleh sistem dan menyimpan hasil perubahan tersebut dengan mengeklik tombol “Simpan”	Sistem menampilkan <i>form ubah</i> detail data produksi produk yang telah ditambahkan atau disimpan pada basis data. Sistem menyimpan hasil perubahan yang dilakukan oleh pengguna ke dalam basis data. Sistem menampilkan pesan “Data produksi kerudung berhasil diubah”.	Berhasil
6	Pemilik dan pegawai mengeklik tombol hapus pada baris data detail produksi dengan status produksi “Belum dikerjakan” dan mengeklik tombol “Hapus” pada pesan validasi yang ditampilkan oleh sistem.	Sistem menampilkan pesan validasi untuk melakukan penghapusan data detail produksi. sistem akan menghapus data detail produksi dari basis data.	Berhasil
7	Pemilik dan pegawai mengeklik tombol “Potong” pada baris data produksi	Sistem mengubah status produksi menjadi “Pemotongan bahan kain”, sistem otomatis mengurangi stok bahan baku dari setiap produk.	Berhasil
8	Pemilik dan pegawai mengeklik tombol <i>icon trash</i> pada baris data produksi dan mengeklik tombol “Hapus” pada pesan validasi yang ditampilkan oleh sistem.	Sistem menampilkan pesan validasi untuk melakukan penghapusan data produksi. Apabila data yang dipilih merupakan produksi dalam status “Pemotongan bahan kain” sistem akan mengembalikan atau menambahkan stok bahan baku yang sebelumnya sudah dikurangi. Selain itu sistem akan menghapus data produksi dari basis data.	Berhasil

9	Pemilik dan pegawai mengklik tombol <i>icon eye</i> pada baris data produksi dengan status produksi "Pemotongan bahan kain".	Sistem menampilkan detail data produksi produk yang telah ditambahkan atau disimpan pada basis data. Sistem akan menampilkan tombol "Jahit" pada setiap baris data detail produksi produk.	Berhasil
10	Pemilik dan pegawai mengklik tombol "Jahit" pada baris data detail produksi dengan status produksi "Pemotongan bahan kain" lalu memilih nama penjahit dan menyimpan data dengan mengklik tombol "Simpan"	Sistem akan menampilkan <i>form</i> untuk memasukkan nama penjahit yang menjahit produksi produk tersebut. Sistem menyimpan nama penjahit pada baris data dan sistem akan mengubah status produksi menjadi "Proses Penjahitan"	Berhasil
11	Pemilik dan pegawai mengklik tombol <i>icon eye</i> pada baris data produksi dengan status produksi "Proses Penjahitan"	Sistem menampilkan detail data produksi produk yang telah ditambahkan atau disimpan pada basis data dan nama penjahit yang telah menjahit produksi tersebut. Sistem akan menampilkan tombol "Kelim" pada setiap baris data detail produksi produk.	Berhasil
12	Pemilik dan pegawai mengklik tombol "Kelim" pada baris data detail produksi dengan status produksi "Proses Penjahitan" lalu memilih nama pengelim dan menyimpan data dengan mengklik tombol "Simpan"	Sistem akan menampilkan <i>form</i> untuk memasukkan nama pengelim yang mengelim produksi produk tersebut. Sistem menyimpan nama pengelim pada baris data dan sistem akan mengubah status produksi menjadi "Proses Pengeliman"	Berhasil
13	Pemilik dan pegawai mengklik tombol <i>icon eye</i> pada baris data produksi dengan status produksi "Proses Pengeliman"	Sistem menampilkan detail data produksi produk yang telah ditambahkan atau disimpan pada basis data, nama penjahit, nama pengelim dari produksi tersebut. Sistem akan menampilkan tombol "Kendali mutu" pada setiap baris data detail produksi produk.	Berhasil
14	Pemilik dan pegawai mengklik tombol "Kendali Mutu" pada baris data detail produksi dengan status produksi "Proses Pengeliman" lalu memilih nama pegawai kendali mutu dan menyimpan data dengan mengklik tombol "Simpan".	Sistem akan menampilkan <i>form</i> untuk memasukkan nama pegawai kendali mutu produksi produk tersebut. Sistem menyimpan nama pegawai kendali mutu pada baris data dan sistem akan mengubah status produksi menjadi "Proses Pengemasan Produk". Sistem akan menampilkan tombol "Selesai" pada setiap baris data produksi produk.	Berhasil
15	Pemilik dan pegawai mengklik tombol "Selesai" pada baris data produksi dengan status produksi "Proses Pengemasan Produk".	Sistem akan mengubah status produksi menjadi "Selesai"	Berhasil

Tabel 4.9 Pengujian kelola data penjualan

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Pemilik dan pegawai memilih menu penjualan lalu memilih submenu tambah data penjualan.	Sistem menampilkan halaman tambah data penjualan, menampilkan data produk,	Berhasil
2	Pemilik dan pegawai memilih produk, dan nama pelanggan lalu mengeklik tombol keranjang.	Sistem menyimpan data penjualan, otomatis mengurangi stok produk yang dimasukkan dan menampilkan pesan "Data penjualan disimpan".	Berhasil
3	Pemilik dan pegawai memilih produk dan tidak memilih nama pelanggan lalu mengeklik tombol keranjang.	Sistem menyimpan data penjualan, otomatis mengurangi stok produk yang dimasukkan dan menampilkan pesan "Data penjualan disimpan".	Berhasil
4	Pemilik dan pegawai tidak memilih produk dan memilih nama pelanggan lalu mengeklik tombol keranjang.	Sistem menampilkan pesan peringatan "Tidak ada data penjualan yang dimasukkan".	Berhasil
5	Pemilik dan pegawai tidak memilih produk dan tidak memilih nama pelanggan lalu mengeklik tombol keranjang.	Sistem menampilkan pesan peringatan "Tidak ada data penjualan yang dimasukkan".	Berhasil
6	Pemilik dan pegawai memilih produk dengan stok produk = 0	Sistem menampilkan pesan <i>error</i> "Jumlah item kurang dari stok"	Berhasil
7	Pemilik dan pegawai memilih dan memasukkan banyaknya produk melebihi stok produk yang tersedia.	Sistem menampilkan pesan <i>error</i> "Jumlah item kurang dari stok"	Berhasil
8	Pemilik dan pegawai memilih menu penjualan lalu memilih submenu riwayat penjualan.	Sistem menampilkan data penjualan yang telah ditambahkan dan disimpan pada basis data.	Berhasil
9	Pemilik dan pegawai mengeklik <i>icon eye</i> pada baris data halaman riwayat penjualan.	Sistem menampilkan detail data penjualan produk yang telah ditambahkan dan disimpan pada basis data.	Berhasil
10	Pemilik dan pegawai mengeklik <i>icon edit</i> pada baris data halaman riwayat penjualan. Dan mengubah isi data penjualan tersebut	Sistem menampilkan <i>form</i> ubah data penjualan produk yang telah ditambahkan atau disimpan pada basis data. Sistem menyimpan perubahan yang dilakukan.	Berhasil
11	Pemilik dan pegawai mengeklik <i>icon trash</i> pada baris data halaman riwayat penjualan lalu mengeklik tombol "Hapus data" pada pesan validasi yang ditampilkan sistem.	Sistem menampilkan pesan validasi untuk melakukan penghapusan data penjualan. Sistem menghapus data penjualan dan otomatis mengembalikan data stok dari setiap produk pada data penjualan.	Berhasil

Tabel 4.10 Pengujian kelola data warna

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Pemilik dan pegawai memilih menu data warna	Sistem menampilkan halaman kelola data warna	Berhasil
2	Pemilik dan pegawai mengeklik tombol “Tambah” pada halaman kelola data warna	Sistem menampilkan <i>form</i> tambah data warna	Berhasil
3	Pemilik dan pegawai mengisikan dengan lengkap <i>form</i> tambah data warna yang ditampilkan oleh sistem dan menyimpan data isian dengan mengeklik simpan pada <i>form</i> tambah data warna	Sistem menyimpan data warna yang telah ditambahkan oleh pengguna dan menampilkan pesan “Data warna berhasil ditambahkan”.	Berhasil
4	Pemilik dan pegawai mengosongkan beberapa hingga semua input <i>field</i> dari <i>form</i> tambah data warna yang ditampilkan oleh sistem dan menyimpan data isian dengan mengeklik simpan pada <i>form</i> tambah warna.	Sistem menampilkan pesan <i>error</i>	Berhasil
5	Pemilik dan pegawai mengeklik tombol <i>icon edit</i> pada baris data warna yang telah ditambahkan.	Sistem menampilkan <i>form</i> ubah data warna yang sebelumnya sudah tersimpan pada basis data.	Berhasil
6	Pemilik dan pegawai mengubah data pada <i>form</i> ubah data warna yang ditampilkan oleh sistem dan menyimpan perubahan dengan mengeklik tombol “Simpan”	Sistem menyimpan perubahan yang dilakukan oleh pengguna dan menampilkan pesan “Data warna berhasil diubah”.	Berhasil
7	Pemilik dan pegawai mengeklik tombol <i>icon trash</i> pada baris data warna yang telah ditambahkan dan mengeklik tombol “Hapus data” pada pesan validasi yang ditampilkan oleh sistem.	Sistem menampilkan pesan validasi untuk melakukan penghapusan data warna. Sistem akan menghapus data warna dari basis data.	Berhasil

Tabel 4.11 Pengujian kelola data pengeluaran operasional

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Pemilik dan pegawai memilih menu pengeluaran lalu memilih submenu pengeluaran operasional	Sistem menampilkan data pengeluaran operasional perusahaan.	Berhasil
2	Pemilik dan pegawai mengeklik tombol “Tambah” dan mengisikan <i>form</i> tambah data pengeluaran operasional secara lengkap dan menyimpan data yang telah diisikan dengan mengeklik tombol “Simpan” pada <i>form</i> tambah data.	Sistem menampilkan <i>form</i> tambah data pengeluaran operasional, menyimpan hasil isian pengguna ke dalam basis data dan menampilkan pesan “Data pengeluaran berhasil ditambahkan”	Berhasil
3	Pemilik dan pegawai mengeklik tombol “Tambah” dan mengisikan <i>form</i> tambah data pengeluaran operasional dengan mengosongkan satu dan atau semua data yang diperlukan dan mengeklik tombol “Simpan” pada <i>form</i> tambah data.	Sistem menampilkan <i>form</i> tambah data pengeluaran operasional, tidak menyimpan hasil isian pengguna ke dalam basis data dan menampilkan pesan <i>error</i> .	Berhasil

4	Pemilik dan pegawai mengklik tombol edit pada data pengeluaran operasional yang telah ditambahkan sebelumnya dan mengubah data tersebut pada <i>form</i> ubah pengeluaran operasional dan menyimpan data yang telah diisikan dengan mengklik tombol “Simpan” pada <i>form</i> ubah data pengeluaran.	Sistem menampilkan <i>form</i> ubah data pengeluaran operasional, menyimpan hasil isian pengguna ke dalam basis data dan menampilkan pesan “Data pengeluaran berhasil diubah”	Berhasil
5	Pemilik dan pegawai mengklik tombol hapus pada data pengeluaran operasional yang telah ditambahkan sebelumnya lalu mengklik tombol “Hapus data” pada pesan validasi yang ditampilkan sistem.	Sistem menampilkan pesan validasi untuk melakukan penghapusan data pengeluaran. Sistem menghapus data pengeluaran dari basis data.	Berhasil

Tabel 4.12 Pengujian kelola data pengeluaran pembelian bahan baku

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Pemilik dan pegawai memilih menu pengeluaran lalu memilih submenu pengeluaran bahan baku	Sistem menampilkan data pengeluaran bahan baku.	Berhasil
2	Pemilik dan pegawai mengklik tombol “Tambah” dan mengisikan <i>form</i> tambah data pengeluaran bahan baku secara lengkap dan menyimpan data yang telah diisikan dengan mengklik tombol “Simpan” pada <i>form</i> tambah data.	Sistem menampilkan <i>form</i> tambah data pengeluaran bahan baku, menyimpan hasil isian pengguna ke dalam basis data dan menampilkan pesan “Data pengeluaran berhasil ditambahkan”	Berhasil
3	Pemilik dan pegawai mengklik tombol “Tambah” dan mengisikan <i>form</i> tambah data pengeluaran bahan baku dengan mengosongkan satu dan atau semua data yang diperlukan dan mengklik tombol “Simpan” pada <i>form</i> tambah data.	Sistem menampilkan <i>form</i> tambah data pengeluaran bahan baku, tidak menyimpan hasil isian pengguna ke dalam basis data dan menampilkan pesan <i>error</i> .	Berhasil
4	Pemilik dan pegawai mengklik tombol edit pada data pengeluaran bahan baku yang telah ditambahkan sebelumnya dan mengubah data tersebut pada <i>form</i> ubah pengeluaran bahan baku dan menyimpan data yang telah diisikan dengan mengklik tombol “Simpan” pada <i>form</i> ubah data pengeluaran.	Sistem menampilkan <i>form</i> ubah data pengeluaran bahan baku, menyimpan hasil isian pengguna ke dalam basis data dan menampilkan pesan “Data pengeluaran berhasil diubah”	Berhasil
5	Pemilik dan pegawai mengklik tombol hapus pada data pengeluaran operasional yang telah ditambahkan sebelumnya lalu mengklik tombol “Hapus data” pada pesan validasi yang ditampilkan sistem.	Sistem menampilkan pesan validasi untuk melakukan penghapusan data pengeluaran. Sistem menghapus data pengeluaran dari basis data.	Berhasil

Tabel 4.13 Pengujian kelola data pengeluaran gaji karyawan

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Pemilik dan pegawai memilih menu pengeluaran lalu memilih submenu pengeluaran gaji karyawan.	Sistem menampilkan data pengeluaran gaji karyawan yang harus dibayarkan berdasarkan nama karyawan yang sudah melakukan/mengambil pekerjaan.	Berhasil
2	Pemilik dan pegawai mengeklik tombol “Tambah” dan mengisikan <i>form</i> tambah data pengeluaran gaji karyawan secara lengkap dan menyimpan data yang telah diisikan dengan mengeklik tombol “Simpan” pada <i>form</i> tambah data.	Sistem menampilkan <i>form</i> tambah data pengeluaran gaji karyawan, menyimpan hasil isian pengguna ke dalam basis data dan menampilkan pesan “Data pengeluaran berhasil ditambahkan”	Berhasil
3	Pemilik dan pegawai mengeklik tombol “Tambah” dan mengisikan <i>form</i> tambah data pengeluaran gaji karyawan dengan mengosongkan satu dan atau semua data yang diperlukan dan mengeklik tombol “Simpan” pada <i>form</i> tambah data.	Sistem menampilkan <i>form</i> tambah data pengeluaran gaji karyawan, tidak menyimpan hasil isian pengguna ke dalam basis data dan menampilkan pesan <i>error</i> .	Berhasil
4	Pemilik dan pegawai mengeklik tombol bayar pada data pengeluaran gaji karyawan yang telah ditambahkan otomatis sebelumnya pada saat mengelola data produksi, lalu mengeklik tombol “Simpan” pada <i>form</i> yang ditampilkan oleh sistem.	Sistem menampilkan <i>form</i> jumlah bayaran gaji yang harus dibayarkan, menyimpan data pengeluaran gaji karyawan dan menampilkan pesan “Gaji karyawan telah dibayarkan”, dan sistem menghapus data pengeluaran yang harus dibayarkan kepada karyawan.	Berhasil
5	Pemilik dan pegawai mengeklik tombol pinjam pada data pengeluaran gaji karyawan lalu mengisikan <i>form</i> tambah data pinjam dan mengeklik tombol “Simpan” pada <i>form</i> yang ditampilkan oleh sistem	Sistem menampilkan <i>form</i> pinjam dan menyimpan data ke dalam basis data.	Berhasil

Tabel 4.14 Pengujian lihat laporan pengeluaran operasional

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Pemilik memilih menu <i>dashboard</i> dengan sebelumnya sudah ditambahkan beberapa data pengeluaran operasional perusahaan.	Sistem menampilkan laporan pengeluaran operasional berupa grafik batang pengeluaran berdasarkan jenis pengeluaran, bulan, dan tahun pada halaman <i>dashboard</i> .	Berhasil
2	Pemilik memilih menu <i>dashboard</i> dengan sebelumnya belum ditambahkan beberapa data pengeluaran operasional.	Sistem menampilkan grafik batang kosong dengan <i>title</i> pengeluaran berdasarkan jenis pengeluaran, bulan, dan tahun pada halaman <i>dashboard</i>	Berhasil

Tabel 4.15 Pengujian lihat laporan pengeluaran pembelian bahan baku

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Pemilik memilih menu <i>dashboard</i> dengan sebelumnya sudah ditambahkan beberapa data pengeluaran bahan baku perusahaan.	Sistem menampilkan laporan pengeluaran bahan baku berupa grafik batang berdasarkan bulan dan tahun pada halaman <i>dashboard</i> .	Berhasil
2	Pemilik memilih menu <i>dashboard</i> dengan sebelumnya belum ditambahkan beberapa data pengeluaran bahan baku perusahaan.	Sistem menampilkan grafik batang kosong dengan <i>title</i> pengeluaran berdasarkan jenis pengeluaran, bulan, dan tahun pada halaman <i>dashboard</i>	Berhasil

Tabel 4.16 Pengujian lihat laporan pengeluaran gaji karyawan

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Pemilik memilih menu <i>dashboard</i> dengan sebelumnya sudah ditambahkan beberapa data gaji karyawan.	Sistem menampilkan laporan pengeluaran gaji karyawan berupa grafik batang berdasarkan bulan dan tahun pada halaman <i>dashboard</i> .	Berhasil
2	Pemilik memilih menu <i>dashboard</i> dengan sebelumnya belum ditambahkan beberapa data gaji karyawan.	Sistem menampilkan grafik batang kosong dengan <i>title</i> pengeluaran berdasarkan jenis pengeluaran, bulan, dan tahun pada halaman <i>dashboard</i>	Berhasil

Tabel 4.17 Pengujian kelola data pengguna

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>Sign in</i> sebagai admin ke dalam sistem	Sistem menampilkan halaman kelola pengguna	Berhasil
2	Admin mengklik tombol “Tambah” pada halaman kelola data pengguna	Sistem menampilkan <i>form</i> tambah data pengguna	Berhasil
3	Admin mengisikan dengan lengkap <i>form</i> tambah data pengguna yang ditampilkan oleh sistem dan menyimpan data isian dengan mengklik simpan pada form tambah data pengguna	Sistem menyimpan data pengguna yang telah ditambahkan oleh pengguna dan menampilkan pesan “Data pengguna berhasil ditambahkan”.	Berhasil
4	Admin mengosongkan beberapa hingga semua input <i>field</i> dari <i>form</i> tambah data pengguna yang ditampilkan oleh sistem dan menyimpan data isian dengan mengklik simpan pada form tambah pengguna.	Sistem menampilkan pesan <i>error</i>	Berhasil

5	Admin mengklik tombol <i>icon edit</i> pada baris data pengguna yang telah ditambahkan.	Sistem menampilkan <i>form</i> ubah data pengguna yang sebelumnya sudah tersimpan pada basis data.	Berhasil
6	Admin mengubah data pada form ubah data pengguna yang ditampilkan oleh sistem dan menyimpan perubahan dengan mengklik tombol “Simpan”	Sistem menyimpan perubahan yang dilakukan oleh admin dan menampilkan pesan “Data pengguna berhasil diubah”.	Berhasil
7	Admin mengklik tombol <i>icon trash</i> pada baris data pengguna yang telah ditambahkan dan mengklik tombol “Hapus data” pada pesan validasi yang ditampilkan oleh sistem.	Sistem menampilkan pesan validasi untuk melakukan penghapusan data pengguna. Sistem akan menghapus data pengguna dari basis data.	Berhasil

4.3.2 Usability Testing

Usability Testing merupakan pengujian yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana sistem dapat digunakan dan dipahami oleh pengguna. Dengan dilakukannya pengujian ini maka akan diketahui apakah sistem dapat digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga dapat membantu juga memudahkan pekerjaan pengelola konfeksi dibandingkan sebelum ada sistem. Selain itu hasil dari pengujian juga menunjukkan seberapa puas pengguna dengan adanya sistem yang telah dibangun. Urutan langkah yang dilakukan penulis untuk melakukan pengujian *usability* adalah sebagai berikut:

- a. Pemilik dan pegawai administrasi sebagai pengguna sistem diberikan email dan *password* untuk masuk ke dalam sistem.
- b. Pengguna diminta masuk ke dalam sistem dan melakukan tugas yang sebelumnya sudah diberikan oleh penulis.
- c. Pengguna mengisi kuesioner yang diberikan oleh penulis.

Pengukuran pengujian *usability* menggunakan kuesioner dengan pertanyaan mengacu pada model *USE Questionnaire* yang meliputi 4 faktor yaitu *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan *satisfaction* (A.M. Lund, 2001). Pengujian usability dilakukan oleh 2 orang pemilik dan 1 orang pegawai administrasi. Setiap pertanyaan memiliki nilai maksimal 5, adapun hasil dari pengujian *usability* dengan kuesioner dapat dilihat pada Tabel 4.18.

Tabel 4.18 Pengujian *usability* SIM Konfeksi Shofa *Collection*

No	Variabel	Penilaian					Rerata
		1	2	3	4	5	
<i>Usefulness</i>							
1	Sistem membantu saya untuk lebih efektif dalam mengelola data perusahaan konfeksi?					3	5
2	Sistem membantu saya menjadi lebih produktif dalam mengelola data perusahaan konfeksi?					3	5

3	Sistem sangat bermanfaat dalam melakukan proses kelola data perusahaan konfeksi?					3	5
4	Sistem membuat saya lebih leluasa dalam mengendalikan aktivitas pengelolaan data perusahaan konfeksi?				1	2	4,6
5	Sistem menjadikan proses pengelolaan data perusahaan konfeksi lebih mudah dilakukan					3	5
6	Sistem menghemat waktu saya dalam melakukan pengelolaan data perusahaan konfeksi.				1	2	4,6
7	Sistem memenuhi kebutuhan saya dalam melakukan proses pengelolaan data perusahaan konfeksi.					3	5
8	Sistem melakukan banyak yang saya harapkan yang berkaitan dengan pengelolaan data perusahaan konfeksi.				1	2	4,6
Rerata							4,8
<i>Ease of use</i>							
9	Sistem mudah digunakan untuk mengelola data perusahaan konfeksi.				1	2	4,6
10	Sistem praktis digunakan untuk mengelola data perusahaan konfeksi				1	2	4,6
11	Sistem bersifat <i>user friendly</i> .				3		4
12	Penggunaan Sistem hanya membutuhkan sedikit langkah untuk mencapai apa yang saya inginkan dalam mengelola data perusahaan konfeksi.				3		4
13	Sistem sangat fleksibel.				3		4
14	Menggunakan sistem tidak membutuhkan tenaga.					3	5
15	Saya dapat menggunakan Sistem tanpa instruksi tertulis.				1	2	4,6
16	Saya tidak menemukan inkonsistensi saat menggunakan.					3	5
17	Pengguna yang teratur maupun yang hanya sesekali memakai Sistem akan menyukainya.					3	5
18	Saya dapat mengatasi kesalahan dalam penggunaan Sistem dengan mudah.				1	2	4,6
19	Saya dapat berhasil menggunakan Sistem untuk mengelola data perusahaan konfeksi setiap saat.					3	5
Rerata							4,5
<i>Easy of Learning</i>							
20	Saya dengan cepat dapat mempelajari Sistem untuk mengelola data perusahaan konfeksi.				1	2	4,6
21	Saya dapat mengingat cara penggunaan Sistem untuk mengelola data perusahaan konfeksi.				1	2	4,6
22	Sistem mudah dipelajari.				2	1	4,3
23	Saya cepat mahir menggunakan Sistem untuk mengelola data perusahaan konfeksi.				3		4
Rerata							4,3
<i>Satisfaction</i>							
24	Saya puas dengan Sistem.					3	5

25	Saya akan merekomendasikan Sistem kepada teman saya.					3	5	
26	Sistem menyenangkan untuk digunakan dalam proses mengelola data perusahaan konfeksi.					3	5	
27	Sistem bekerja sebagaimana seharusnya					3	5	
28	Sistem memiliki tampilan yang bagus.				1	2	4,6	
29	Saya merasa harus menggunakan Sistem untuk mengelola data perusahaan konfeksi .					3	5	
30	Sistem nyaman digunakan untuk mengelola data perusahaan konfeksi					3	5	
Rerata								4,9

Berdasarkan pengujian *usability* yang dilakukan oleh pengguna yaitu dua orang pemilik dan satu orang pegawai administrasi didapatkan hasil dengan nilai rata-rata pada faktor *usefulness* sebesar 4,8/5. Pada faktor *ease of use*, didapatkan nilai dengan rata-rata 4,5/5. Selanjutnya nilai rata-rata pada faktor *easy of learning* sebesar 4,3/5. Serta nilai rata-rata pada faktor *satisfaction* sebesar 4,9/5.

4.4 Kekurangan dan Keterbatasan Sistem

SIM Konfeksi Shofa *Collection* yang sudah dibangun memiliki beberapa kekurangan juga keterbatasan. Berikut kekurangan dan keterbatasan sistem:

- a. Pelanggan tidak bisa melakukan transaksi atau pembelian pada sistem.
- b. Bahan baku yang dapat dikelola hanya bahan baku kain. Bahan baku yang lainnya seperti, benang, busa, dan kancing tidak dapat dikelola sistem.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Sistem Informasi Manajemen Konfeksi Shofa *Collection* dirancang berdasarkan hasil dari pengumpulan data yang berupa analisis dokumen pencatatan, wawancara, dan observasi ke tempat konfeksi Shofa *Collection*. Sistem dibangun dengan bahasa pemrograman PHP, *framework* Laravel Livewire, dan basis data MySQL. Berdasarkan hasil pengujian *Black-Box* menunjukkan seluruh fungsionalitas sistem telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan hasil pengujian *Usability*, didapatkan hasil dengan nilai rata-rata pada faktor *usefulness* sebesar 4,8/5. Pada faktor *ease of use*, didapatkan hasil dengan nilai rata-rata sebesar 4,5/5. Selanjutnya nilai rata-rata pada faktor *easy of learning* sebesar 4,3/5. Serta nilai rata-rata pada faktor *satisfaction* sebesar 4,9/5. SIM Konfeksi Shofa *Collection* yang telah dibangun dapat membantu serta memudahkan pemilik juga pegawai dalam mengelola pencatatan konfeksi Shofa *Collection*. Dengan sistem ini, pegawai dapat mengelola pencatatan data penjualan, pengeluaran, dan produksi dengan mudah. Selain itu, pemilik juga dapat memantau proses produksi, stok bahan baku, stok produk, dan mengetahui informasi mengenai perkembangan perusahaan secara finansial untuk dasar sebagai pemilik membuat keputusan dan mengevaluasi strategi bisnisnya.

5.2 Saran

Adapun saran untuk perbaikan pada pengembangan sistem mendatang sebagai berikut:

- a. Menambahkan fungsional terhadap sistem agar dapat bisa diakses oleh pelanggan sehingga pelanggan dapat langsung melakukan transaksi melalui sistem.
- b. Menambahkan fungsional kelola bahan baku yang lainnya seperti, benang, busa, dan kancing.

DAFTAR PUSTAKA

- Arora, R., & Arora, N. (2016). Analysis of SDLC Models. *International Journal of Current Engineering and Technology*, 6(1), 2277–4106. Retrieved from <http://inpressco.com/category/ijcet>
- Azzaky, G. H., Chumaidiyah, E., & Tripiawan, W. (2016). Perencanaan Sistem Informasi Berbasis Web Untuk Sistem Persediaan Dan Sitem Pemesanan Produk Jadi Konveksi. *E-Proceeding of Engineering*, 3(2), 2788–2794.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). konfeksi. Retrieved 9 July 2021, from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/konfeksi>
- Endrawati, Surya, F., & R, W. P. P. (2015). Perancangan sistem akuntansi persediaan dan kartu gudang berbasis komputer pada konveksi tas. *Jurnal Akuntansi & Manajemen*, 10, 21–27.
- Farhan, M. (2020). Perancangan Sistem Inventory dan Penjualan Pakaian di Konveksi Aulia Collection. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 1(02), 171–176.
- Firdaus, A., & Widaningsih, S. (2016). Analisa Dan Perancangan Sistem Monitoring Produksi Konveksi Abstrak. *Media Jurnal Informatika*, 8(2), 52–61. Retrieved from <https://jurnal.unsur.ac.id/mjinformatika/article/view/147>
- Juniar, A. (2015). Penerapan Algoritma Greedy pada Penjadwalan Produksi Single-Stage dengan Parallel Machine di Industri Konveksi. *Jurnal Sifo Mikroskil*, 16(2), 175–184.
- Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2014). *Management Information Systems: Managing the Digital Firm*. (Stephanie Wall, Ed.) (13th ed.). England: Pearson Education Limited.
- Lewis, J. R. (2006). *Handbook of Human Factors and Ergonomics. Ergonomics in Design: The Quarterly of Human Factors Applications* (Vol. 24). doi:10.1177/1064804616629925
- M. Lund, A. (2001). Measuring usability with the USE questionnaire. *Usability Interface*, 8(2), 3–6.
- Marthasari, G. I., & Hayatin, N. (2017). Analisis Usability Terhadap Sistem Lective Gegulang. *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Dan Rekayasa (SENTRA)*, 1(1), 1–8.
- Nidhra, S., & Dondeti, J. (2012). B LACK BOX AND W HITE B OX T ESTING T ECHNIQUES – A L ITERATURE R EVIEW, 2(2), 29–50.
- Rusdiana, A., & Irfan, M. (2014). *Pustaka Setia*. (M. S. Drs. Beni Ahmad Saebani, Ed.), *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sabaruddin, R., Juniarti, M., & Nugraha, W. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Perusahaan Konveksi dan Sablon Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi*, 01(01), 21–30.

- Saputro, S. O., Rostianingsih, S., & Purnama, C. (2020). Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Web pada Toko Konveksi Gracia Sprei Tulungagung. *Jurnal Infra*, 8(1), 26–29.
- Stair, R., & Reynolds, G. (2010). *Principles of Information Systems: a managerial Approach*, 9th Edition, 10.
- Suryadi, L., & Supriyatno. (2019). Perancangan sistem informasi penjualan dan pembelian dengan metodologi berorientasi obyek studi kasus astira konveksi. *Jurnal IDEALIS*, 2, 18–24.
- Suwintana, I. K., Suarta, I. M., & Hariyanti, N. K. D. (2015). PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI BERBASIS WEB PADA PERUSAHAAN JASA KONVEKSI. *Prosiding Simposium Nasional Akuntansi Vokasi*, 4, 28–30.
- Wicaksono, A., Wikusna, W., & Aji, P. (2019). APLIKASI MANAJEMEN KONVEKSI DAN GAJI PEGAWAI BORDIR BERBASIS WEB (STUDI KASUS: PURI BUSANA COLLECTION). *E-Proceeding of Applied Science*, 5(3), 1926.
- Yanuarey, H. K., Setiabudi, D. H., & Santoso, L. W. (2016). Pembuatan dan Perancangan Sistem Informasi Penggajian dan Absensi pada Perusahaan Konveksi Style Promo. *Jurnal Infra*, 5(2), 282–287.
- Yulia, S., & Fauzi, R. (2018). *DIKTAT KULIAH Sistem Informasi Manajemen Universitas Putera Batam*. Batam.

LAMPIRAN

Lampiran A. Catatan Produksi

NO	Tanggal	Model	Warna	Res/Tr	Pengabik	Est
✓	04-01-2019	Stel	L-X	20 20	Honda	20+20 ✓
			1. M. Aji ✓	20 20	M. Yung	20+20 ✓
			2. Coklat ✓	20 20	Opik	20+20 ✓
			3. Abu M ✓	20 20	M. Yung	20+20 ✓
			4. Kukur ✓	20 20	Panda	20+20 ✓
			5. M. Bora ✓	20 20	Anis	20+20 ✓
			6. Lemon ✓	20 20	Anis	20+20 ✓
			7. Hitam ✓	20 20	Rani	20+20 ✓
			8. Abu M ✓	20 20	Rani	20+20 ✓
			9. Dongsker ✓	20 20	Pahl	20+20 ✓
			10. Dongsker ✓	20 20	Pahl	20+20 ✓
	05-01-2019	Stel M				
			1. Coklat	19	✓ Opik	19 ✓
			2. H. Melon (10)	19	✓ Rani	19 ✓
			3. M. Aji	19	✓ Opik	19 ✓
			4. Lemon	10	✓ Anis	10 ✓
			5. Abu M	21	✓ M. Yung	21 ✓
			6. Mokka	25	✓ Rani	25 ✓
			7. Kukur	24	✓ Honda	24 ✓
			8. Kaki	24	✓ Opik	33 ✓
			9. Hitam	20	✓ Pahl	20 ✓
			10. Dongsker	20	✓ Pahl	20 ✓
	05-01-2019	Stel				
			1. Hitam	40	✓ Pahl	40 ✓
			2. Dongsker	20	✓ Pahl	20 ✓

NO	Tanggal	Model	Warna	Res/Tr	Pengabik	Est
✓	05-01-2019	Silang XL-M	1. H. Melon	20 20	Pahl	20+20 ✓
✓			2. Kukur	20 20	Opik	20+20 ✓
✓		Lin	3. Lemon	20 20	M. Yung	20+20 ✓
✓			4. Abu M	20 20	M. Yung	20+20 ✓
✓			5. M. Aji	20 20	Ahmad	20+20 ✓
✓			6. Mokka	20 20	Rani	20+20 ✓
✓			7. Pink red	20 20	Hendra	20+20 ✓
✓			8. Coklat	20 20	Ahmad	20+20 ✓
✓			9. M. Bora	20 20	Anis	20+20 ✓
✓			10. Hitam	20 20	Opik	20+20 ✓
✓			11. Dongsker	20 20	Anis	20+20 ✓
✓	06-01-2019	Haddy extras	Turki	80	Pahl	20+20+20 ✓
✓		(Shofa)	2. Hitam (8)	80	M. Yung	14+20+20+20 ✓
✓		(1.9616)	3. Lemon	80	Anis	20+20+20 ✓
✓			4. D. (13)	80	Honda	20+20 ✓
✓			5. Mokka	80	Opik	20+20 ✓
✓			6. Abu M	80	Rani	80 ✓
✓			7. Kukur	80	Dendra	15+20+20 ✓
✓			8. H. Melon	80	Pahl	60+19 ✓
✓			9. Pink red	80	Kipi	14+20+20+20 ✓
✓			10. H. Kuning	80	Anis	20+20 ✓
✓			11. M. Aji	80	Rani	20+20 ✓
✓			12. Dongsker	80	Anis	20+20 ✓
✓			13. Dongsker	80	Ahmad	20 ✓
✓			14. Abu T	80	Ahmad	20 ✓

Lampiran B. Catatan Penjualan

19 Februari 2019

> Penjualan		
- Penjualan	602.500.000	6.257.500
- HPP		
Laba/Rugi kotor		
> Beban Usaha		
- Biaya pemasaran & penjualan		4.900.000
Laba Usaha		
> Biaya & pendapatan lain-lain		
- Biaya & pendapatan lain-lain		4.686.000
Laba bersih sebelum pajak		

11 Februari 2019

> Penjualan		
- Penjualan	12.191.500	
- HPP		
Laba/Rugi kotor		
> Beban Usaha		
- Biaya pemasaran & penjualan		4.000.000
Laba Usaha		
> Biaya & pendapatan lain-lain		
- Biaya & pendapatan lain-lain		32.000
Laba bersih sebelum pajak		

Lampiran C. Catatan Stok Model Kerudung

SHoFA **BRG.T** No. _____
 650.000 Date: _____
 SOLLU

Tgl	Masuk	keluar	sisa	Tgl	Masuk	keluar	sisa
5-7-18	5%	-	5%	5-7-18	5%	-	5%
9-7-18	-	1/2 8%	4 1/2 8%	9-7-18	-	1/2	5
12-7-18	-	2 1/2	2 1/2 8%	12-7-18	-	1/2	4 1/2
16-7-18	1	-	2 1/2 8%	16-7-18	X	1	3 1/2
19-7-18	-	-	2 1/2 8%	19-7-18	-	1 1/2	2
23-7-18	-	1 1/2 6%	1 1/2 8%	20-7-18	-	1 1/2	1 1/2
26-7-18	-	1 8%	0	26-7-18	-	1	0
30-7-18	16 1/2	-	16 1/2	30-7-18	3	-	3
3-8-18	-	3%	16 1/2 8%	2-08-18	-	-	3
6-8-18	-	2 1/2 8%	13 1/2 8%	6-8-18	-	-	3
9-8-18	-	-	13 1/2 8%	9-8-18	-	-	3
12-8-18	-	1/2	13 1/2 8%	12-8-18	-	-	3
16-8-18	-	1	12 1/2 8%	16-8-18	-	-	3
27-8-18	-	1	11 1/2 8%	27-8-18	-	6%	2 1/2 4%
30-8-18	-	-	11 1/2 8%	30-8-18	-	-	2 1/2 4%
3-9-18	-	1/2	10 1/2 8%	3-9-18	-	1%	2 1/2 4%
6-9-18	-	1 1%	9 1/2 1%	6-9-18	-	1%	2 1/2 4%
10-9-18	-	1 1/2	8 1/2 1%	10-9-18	-	1 1/2 2%	1 1/2 1%
24-9-18	-	1	7 1/2 1%	24-9-18	-	-	1 1/2 1%
27-9-18	1 1/2 5%	7 1/2 8%	0	27-9-18	-	1 1/2 8%	1 1/2 2%
1-10-18	1	2	0	1-10-18	-	1	0
4-10-18	16 3/4	-	16 3/4	4-10-18	3 1/2	-	3 1/2
8-10-18	-	1 1/2	15 1/4 3%	8-10-18	-	-	3 1/2

PAPERLINE

SHoFA **KR** No. _____
 420.000 Date: _____
 SOLLU

Tgl	Masuk	keluar	sisa	Tgl	Masuk	keluar	sisa
5-7-18	10 1/2 3%	-	10 1/2 3%	5-7-18	6 1/2 4%	-	6 1/2 4%
9-7-18	1 1/2 1%	4	7 1/2 4%	9-7-18	1 1/2 8%	1/2 8%	5 1/2 6%
12-7-18	-	3	4 1/2 4%	12-7-18	-	-	5 1/2 5%
16-7-18	-	1 1/2	2 1/2 4%	16-7-18	-	1 1/2	5 1/2 6%
19-7-18	-	1 1/2 5%	2 1/2 4%	19-7-18	-	-	5 1/2 6%
23-7-18	-	5%	1 1/2 5%	23-7-18	-	-	5 1/2 6%
31-7-18	2 9%	-	0	31-7-18	-	5 1/2 8%	0
3-8-18	-	-	-	3-8-18	-	-	-
6-8-18	18 3%	2	16 3%	6-8-18	6 1/2	1 1/2	4 1/2
9-8-18	-	-	16 3%	9-8-18	-	1 1/2	4
13-8-18	-	5 8%	10 1/2 3%	13-8-18	-	1	3
16-8-18	-	5 1%	10 1/2 2%	16-8-18	-	-	3
27-8-18	-	1/2	10 1/2 2%	27-8-18	-	-	3
30-8-18	-	-	10 1/2 2%	30-8-18	-	-	3
3-9-18	-	2 1/2	7 1/2 2%	3-9-18	2 1/2	1 1/2	4 1/2
6-9-18	-	5%	7 1/2 2%	6-9-18	-	-	4
10-9-18	-	1	6 1/2 2%	10-9-18	-	1 1/2	3 1/2
13-9-18	-	-	6 1/2 2%	13-9-18	-	1	2 1/2
17-9-18	-	1	5 1/2 2%	17-9-18	-	1	1 1/2
20-9-18	-	1 1/2	3 1/2 3%	20-9-18	1 1/2	1 1/2	2 1/2
24-9-18	-	1 1/2	3 1/2 3%	24-9-18	-	5%	2 1/2 3%
27-9-18	-	1	2 1/2 3%	27-9-18	-	-	2 1/2 3%
1-10-18	-	-	-	1-10-18	-	-	2 1/2 3%

PAPERLINE

Lampiran D. Catatan Pengeluaran

	Plastik 12/25	✓	250.000	
	20/30	✓	390.000	
	25/35	✓	950.000	
08	Pembelian kain	✓	6.107.500	
07	Top in 1 bkr	✓	20.800	
	Berang obras 6 per	✓	59.000	
	Berang 5007	✓	621.100	
09	Karet 1 1/2" 5 rol	✓	192.500	
10	Meak	✓	1.500.000	
Minggu 2	Uang makan	✓	370.000	10.629.998
Des	11 Tiner	✓	23.000	
	lem	✓	5.000	
12	Kertas	✓	10.000	
14	Penggaris plastik	✓	5.000	
	Beras + telur	✓	267.700	
	Bensin	✓	10.000	
15	Galon	✓	16.000	
	Berang jahit 932 per	✓	634.878	
	Berang obras 117-016 per	✓	59.000	
	Kain keras 1 roll	✓	120.000	
	Berang obras 1 per	✓	45.000	
	Berang obras 3 per	✓	29.000	
	Kain (Trimex)	✓	25.500	
Minggu 3	Uang makan	✓	52.972.500	
		✓	365.000	59.584.538

Des	1d	Berang Tambang 6 km	✓	117.000	
		Berang obras 3 per	✓	22.500	
		1 liter oli	✓	27.000	
		parkir	✓	1.000	
		Kain (Trimex)	✓	3.605.000	
	21	Kain	✓	26.136.000	
		Ongkos kain	✓	160.000	
		Beras + telur	✓	319.000	
		Kain keras 25 2 per	✓	240.000	
		Berang 50 kls	✓	85.220	
		Berang obras 1/2 kg HTM	✓	70.500	
		Berang obras APK WPT	✓	27.000	
		Berang obras WK 3 Pkt	✓	25.500	
	22	Berang Tambang 3 km	✓	58.500	
		Peso potong	✓	30.000	
		Asahan	✓	9.000	
		parkir	✓	2.000	
	23	Galon	✓	16.000	
		Plastik 20x30	✓	55.000	
		20x30	✓	55.000	
		Top in	✓	19.000	
		Uang makan	✓	380.000	31.438.220
Minggu 4	25	Rexo	✓	40.000	
		Bensin	✓	8.000	