



LAPORAN SKRIPSI

SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN PRODUKSI KERAJINAN KULIT SAPI PADA SINTA SHOES KUDUS BERBASIS WEB

TRI IDA FAIZUL MUNA
NIM. 201353047

DOSEN PEMBIMBING

Pratomo Setiaji, S.Kom, M.Kom
Andy Prasetyo Utomo, S.Kom, MT

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2017

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN PRODUKSI KERAJINAN KULIT SAPI PADA SINTA SHOES KUDUS BERBASIS WEB



Koordinator Skripsi

Wiwit Agus Triyanto, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0631088901

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN PRODUKSI KERAJINAN KULIT SAPI PADA SINTA SHOES KUDUS BERBASIS WEB



SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Triida Faizul Muna

NIM : 2013-53-047

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang : Strata Satu (S-1)

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus. **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah kami yang berjudul: "**Sistem Informasi Pemesanan Dan Produksi Kerjarian Kulit Sapi Pada Sinta Shoes Berbasis Web**".

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini pihak Universitas Muria Kudus berhak menyimpan, mengalih-media atau bentuk-kan, pengelolaannya dalam pangkalan data (*database*), untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Muria Kudus, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Kudus, 23 Agustus 2017

Yang menyatakan,



Tri Ida Faizul Muna

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tri Ida Faizul Muna
NIM : 201353047
Tempat & Tanggal Lahir : Kudus, 23 Maret 1996
Judul Skripsi/Tugas Akhir* : Sistem Informasi Pemesanan Dan Produksi Kerajinan Kulit Sapi Pada Sinta shoes Berbasis Web

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi atau Tugas Akhir* ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 23 Agustus 2017

Yang memberi pernyataan,



Tri Ida Faizul Muna

NIM. 201353047

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN PRODUKSI
KERAJINAN KULIT SAPI PADA SINTA SHOES KUDUS
BERBASIS WEB**

Nama mahasiswa : Tri Ida Faizul Muna
NIM : 201353047
Pembimbing :
1. Pratomo Setiaji, S.Kom, M.Kom
2. Andy Prasetyo Utomo, S.Kom, MT

RINGKASAN

Tujuan penelitian skripsi ini yaitu untuk merancang dan menghasilkan suatu aplikasi sistem informasi pemesanan dan produksi kerajinan kulit sapi dan memberikan kemudahan pada sinta shoes. Proses produksi pada Sinta Shoes sekarang ini mengalami permasalahan dalam menghitung jumlah bahan baku yang dibutuhkan untuk memenuhi pesanan. Adanya proses produksi yang bertahap menimbulkan kesulitan dalam menentukan harga pokok produksinya, karena setiap tahapan mempunyai jenis bahan baku dan tenaga kerja yang berbeda. Dari segi pemesanan pada sinta shoes ini masih mengalami kendala yaitu para pelanggan harus datang ke toko untuk melihat barangnya yang akan dipesan, terlebih lagi jika alamat pelanggan berada diluar kota kudus sedangkan barang yang sudah ada terkadang sudah dipesan oleh konsumen lain.

Dengan penggunaan aplikasi sistem informasi pemesanan dan produksi kerajinan kulit sapi, diharapkan bisa mengurai sedikit masalah yang ada di sinta shoes, pendataan keseluruan alur proses data perusahaan akan lebih dapat terlihat dan dapat di manajemen lebih baik lagi, serta sebagai sarana pembantu dalam pembuatan rekap laporan. Proses sms reminder digunakan untuk memberitahukan kepada pelanggan sebagai penentuan harga dan pengiriman barang ketika pemesanan produk baru. Perancangan sistem ini menggunakan pemodelan UML(*Unified Modeling Language*) dan dalam menganalisa sistem menggunakan metode pengumpulan data dan wawancara langsung, sehingga dengan demikian, diharapkan dapat menghasilkan rancangan sistem baru yang baik dan sesuai untuk mengatasi permasalahan yang ada.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Produksi, Pemesanan, Sepatu, Kulit Sapi, Sms reminber, Berbasis Web.

**RESERVATION AND PRODUCTION INFORMATION SYSTEM
CRAFT LEATHER CRAFTS IN HOSPITAL SHOES SINTA
WEB BASED**

Student Name : Tri Ida Faizul Muna
Student Identity Number : 201353047
Supervisor :
1. Pratomo Setiaji, S.Kom, M.Kom
2. Andy Prasetyo Utomo, S.Kom, MT

ABSTRACT

The purpose of this thesis research is to design and produce an application item information ordering and production of cowhide leather and provide convenience on sintal shoes. The production process at Sinta Shoes is currently experiencing problems in calculating the amount of raw materials needed to fulfill orders. The existence of a gradual production process creates difficulties in determining the cost of production, because each stage has different types of raw materials and labor. In terms of reservations on sintal shoes is still experiencing constraints that customers must come to the store to see the goods that will be ordered. Even more so if the customer's address is outside the holy city while the existing goods are sometimes already ordered by other consumers.

With the use of ordering information system application and production of cowhide leather, it is expected to break down a little problem in sintal shoes, data collection keseluruan flow data process company will be more visible and can be in management better again, as well as auxiliary tool in making a recap report. Sms reminder process is used to notify the customer as the pricing and delivery of goods when ordering new products. The design of this system using UML (Unified Modeling Language) modeling and in analyzing the system using data collection methods and direct interviews, so that it is expected to produce a good new system design and appropriate to overcome the existing problems.

Keywords: *Information Systems, Production, Ordering, Shoes, Cow Skin, Sms reminber , Web-Based.*

KATA PENGANTAR

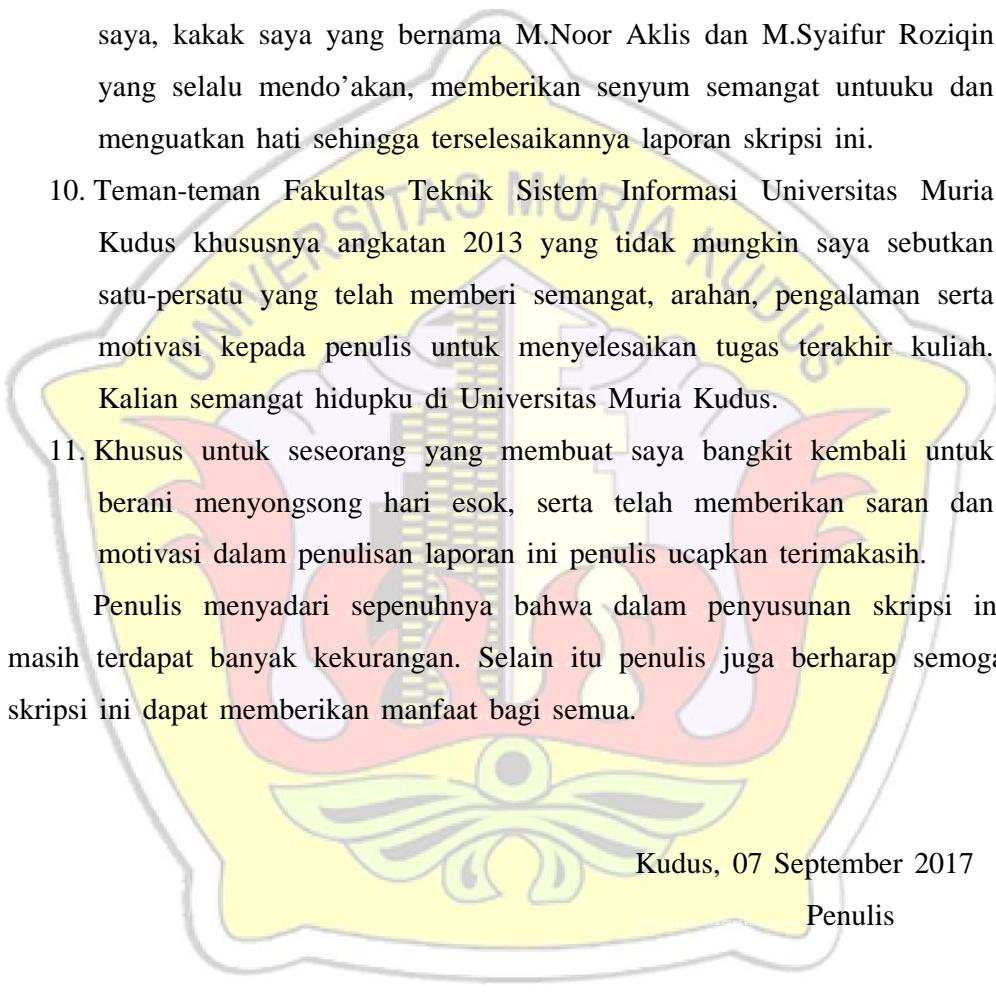
Segala puji syukur bagi Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang yang telah melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya, sehingga akhirnya penulis berhasil menyelesaikan penulisan laporan skripsi berjudul “Sistem Informasi Pemesanan dan Produksi Kerajianana Kulit Sapi pada Sinta Shoes Kudus Berbasis Web”. Sholawat dan salam tak lupa penulis haturkan ke pangkuhan beliau Nabi Muhammad SAW yang kita nanti-nanti syafa’at-Nya di yaumul qiyamah.

Penyusunan Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana S1 pada program studi sistem informasi fakultas teknik

Universitas Muria Kudus.

Pelaksanaan penelitian dan penyusunan laporan skripsi ini tak lepas dari bantuan dan dukungan beberapa pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Suparnyo, SH., MS, selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Mohammad Dahlan, ST, MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Pratomo Setiaji, S.Kom, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
4. Bapak Wiwit Agus Triyanto, M.Kom, selaku Koordinator Skripsi.
5. Bapak Pratomo Setiaji, S.Kom, M.Kom, selaku pembimbing utama, terimakasih yang telah memberikan waktu, ilmu, saran, semangat, nasehat, pengarahan dan bimbingan selama penyusunan laporan skripsi ini.
6. Bapak Andy Prasetyo Utomo, S.Kom, MT, selaku pembimbing utama, terimakasih yang telah memberikan waktu, ilmu, saran, semangat, nasehat, pengarahan dan bimbingan selama penyusunan laporan skripsi ini.

- 
7. Bapak Arif Budiman, selaku pemilik Sinta Shoes. Terimakasih yang telah memberikan waktu dan izin untuk melakukan wawancara dan penelitian, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini.
 8. Segenap dosen Universitas Muria Kudus, khususnya di program studi Sistem Informasi yang telah mendidik dan membagi ilmu baru kepada penulis.
 9. Bapak Sumadi Edi Riyanto dan Ibu Siti Munawaroh selaku orangtua saya, kakak saya yang bernama M.Noor Akhis dan M.Syaiful Roziqin yang selalu mendo'akan, memberikan senyum semangat untukku dan menguatkan hati sehingga terselesaikannya laporan skripsi ini.
 10. Teman-teman Fakultas Teknik Sistem Informasi Universitas Muria Kudus khususnya angkatan 2013 yang tidak mungkin saya sebutkan satu-persatu yang telah memberi semangat, arahan, pengalaman serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan tugas terakhir kuliah. Kalian semangat hidupku di Universitas Muria Kudus.
 11. Khusus untuk seseorang yang membuat saya bangkit kembali untuk berani menyongsong hari esok, serta telah memberikan saran dan motivasi dalam penulisan laporan ini penulis ucapkan terimakasih.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Selain itu penulis juga berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua.

Kudus, 07 September 2017

Penulis

Tri Ida Faizul Muna

NIM. 201353047

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
RINGKASAN.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan.....	3
1.5. Manfaat.....	3
1.6. Metode Penelitian	3
1.6.1. Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2. Metode Pengembangan Sistem	4
1.6.3. Metode Perancangan Sistem.....	6
1.7. Kerangka Pemikiran	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1. Penelitian Terkait.....	10
2.2. Tabel Perbandingan Penelitian Terkait.....	12
2.3. Landasan Teori	13
2.3.1. Pengertian Sistem	13
2.3.2. Pengertian Informasi	13
2.3.3. Pengertian Sistem Informasi.....	13
2.3.5. Pengertian Produksi.....	13

2.3.6. Pengertian Pemesanan	13
2.3.7. Pengertian Kerajinan Kulit	14
2.3.8. Pengertian Sistem Informasi Produksi	14
2.3.9. Pengertian Sistem Informasi Pemesanan dan Produksi	14
2.3.10. Pengertian <i>Web</i>	14
2.4. FOD (Flow Of Document).....	14
2.5. UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	15
2.6. ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1. Sejarah Singkat Perusahaan.....	21
3.2. Objek Penelitian	21
3.3. Analisa Sistem Lama.....	21
3.4. <i>Flow of Document</i> Pemesanan dan Produksi Sinta Shoes.....	22
3.5. Analisa dan Rancangan Sistem Baru	24
3.5.1. Analisa Kebutuhan	24
3.5.2. Rancangan Sistem Baru	25
3.5.2.1. Analisa Aktor	25
3.5.2.2. Proses Bisnis	25
3.5.2.3. <i>Use Case</i>	26
3.5.2.4. Analisa Class Diagram	37
3.5.2.5. <i>Sequence Diagram</i>	44
3.5.2.6. <i>Activity Diagram</i>	58
3.5.2.7. <i>Statechart Diagram</i>	72
3.6. Perancangan Basis Data	81
3.6.1. <i>Entity Relationship Diagram</i>	81
3.6.2. Perancangan Struktur Tabel.....	87
3.6.3. Relasi Tabel.....	92
3.7. Desain <i>Input</i> dan <i>Output</i>	93
3.7.1. Desain Input	93
3.7.2. Desain Output	96
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	98
4.1. Implementasi Sistem.....	98
4.1.1. Hasil Pembahasan.....	98
4.2. Pengujian Sistem	112
BAB V PENUTUP	114
5.1. Kesimpulan	114
5.2. Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA.....	116

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran	9
Gambar 3. 1 <i>Flow Of Document</i> Pemesanan dan Produksi Sinta Shoes	23
Gambar 3. 2 Bisnis Usecase Pemesanan dan Produksi pada sintas shoes.....	27
Gambar 3. 3 Sistem Usecase Pemesanan dan Produksi Sinta Shoes	28
Gambar 3. 4 <i>Class Diagram User</i>	37
Gambar 3. 5 Class Pelanggan.....	38
Gambar 3. 6 Class Bag Penjualan	38
Gambar 3. 7 Class Bag Produksi.....	38
Gambar 3. 8 Class Pemilik	39
Gambar 3. 9 Class Pendaftaran	39
Gambar 3. 10 Class Pemesanan.....	39
Gambar 3. 11 Class Pembelian.....	40
Gambar 3. 12 Class Pembayaran	40
Gambar 3. 13 Class Penjualan.....	41
Gambar 3. 14 Class Pengiriman	41
Gambar 3. 15 Class Notifikasi.....	41
Gambar 3. 16 Class Produk.....	42
Gambar 3. 17 Class Bahan Baku.....	42
Gambar 3. 18 Class Pemebelian Bahan.....	43
Gambar 3. 19 Class Produksi	43
Gambar 3. 20 Class Diagram.....	44
Gambar 3. 21 <i>Sequen Diagram</i> Lihat Produk	45
Gambar 3. 22 <i>Sequence Diagram</i> Pendaftaran	46
Gambar 3. 23 <i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi Pembayaran	46
Gambar 3. 24 <i>Sequence Diagram</i> Pembelian	47
Gambar 3. 25 <i>Sequence Diagram</i> Pemesanan.....	48
Gambar 3. 26 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Produk.....	49
Gambar 3. 27 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Bahan Baku	50
Gambar 3. 28 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Pembelian Bahan	51
Gambar 3. 29 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Produksi	52
Gambar 3. 30 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Penjualan.....	53
Gambar 3. 31 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Pemesanan	54
Gambar 3. 33 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Pengiriman	55
Gambar 3. 34 <i>Sequence Diagram</i> Notifikasi Harga.....	56
Gambar 3. 35 <i>Sequence Diagram</i> Notifikasi Pengriman	56
Gambar 3. 36 Sequen Diagram Laporan	57
Gambar 3. 37 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Laporan	57
Gambar 3. 38 <i>Activity Diagram</i> Pendaftaran.....	58
Gambar 3. 39 <i>Activity diagram</i> Lihat Produk	59

Gambar 3. 54 Statechart Diagram Tambah.....	72
Gambar 3. 79 Statechart Diagram Pembayaran.....	80
Gambar 3. 98 deasain menu pemebelian.....	94
Gambar 3. 99 Desain Menu histori pembayaran	95
Gambar 3. 100 Menu bagian penjualan.....	95
Gambar 3. 101 Desain Menu bagian produksi	96
Gambar 3. 102 Desain Laporan Produksi.....	96
Gambar 3. 103 Desain Lpaoran Pemesanan	97
Gambar 4. 1 Form Utama Pembeli sebelum Login.....	98
Gambar 4. 2 Form Utama Pembeli setelah Login.....	99
Gambar 4. 3 Menu Pemesanan.....	99
Gambar 4. 4 Menu Pembatalan Pemesanan	100
Gambar 4. 5 Menu pembayaran uang muka pembeli.....	100
Gambar 4. 6 Menu pembayaran sesudah produk di produksi	101
Gambar 4. 7 Menu Pembelian Pembeli.....	101
Gambar 4. 8 Menu Kelola Garansi Barang.....	102
Gambar 4. 9 Tampilan Notifikasi Harga Untuk Pelanggan.....	102
Gambar 4. 10 Tampilan Notifikasi Pengiriman.....	103
Gambar 4. 11 Form Utama Bag Produksi Sebelum Login	103
Gambar 4. 12 Form Utama Produksi	104
Gambar 4. 13 Menu Kelola Bahan.....	104
Gambar 4. 14 Menu kelola Pembelian Bahan.....	105
Gambar 4. 15 Menu Kelola Produksi.....	105
Gambar 4. 16 Menu Kelola Produksi Pemesanan	106
Gambar 4. 17 Notifikasi Harga Pemesanan ke pembeli.....	106
Gambar 4. 18 Notifikasi Harga Pemesanan Jika Terkirim	106
Gambar 4. 19 Form Utama Bag.Penjualan Sebelum Login	107
Gambar 4. 20 Form Utama Bag. Penjualan	107
Gambar 4. 21 Menu Kelola Pemesanan	108
Gambar 4. 22 Menu Detail Pemesanan	108
Gambar 4. 23 Menu Kelola Pemesanan	109
Gambar 4. 24 Menu Detail Pengiriman.....	109
Gambar 4. 25 Menu Bag Penjualan Klik Kirim Sekarang.....	109
Gambar 4. 26 Tampilan Notifikasi Pengiriman Terkirim.....	110
Gambar 4. 27 Menu Kelola Garansi Barang	110
Gambar 4. 28 Laporan Pengiriman.....	110
Gambar 4. 29 Laporan HPP	111
Gambar 4. 30 Pengujian Sistem Yang Normal	112
Gambar 4. 31 Pengujian Sistem Yang Tidak Normal	112

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan Penelitian	12
Tabel 2. 2 <i>Flow Of Document</i>	14
Tabel 2. 3 Notasi Use Case Diagram.....	16
Tabel 2. 5 Notasi <i>Sequence Diagram</i>	17
Tabel 2. 6 Activity Diagram.....	18
Tabel 2. 7 Notasi <i>Statechart Diagram</i>	19
Tabel 2. 8 Simbol-simbol ERD	19
Tabel 3. 1 Tabel Proses Bisnis.....	25
Tabel 3. 2 Skenario Sistem Kelola Produk	28
Tabel 3. 17 Notifikasi	88
Tabel 3. 18 Pembayaran	88
Tabel 3. 19 Pemesanan	88
Tabel 3. 20 member.....	89
Tabel 3. 21 bahan_produksi.....	89
Tabel 3. 22 Bahan.....	90
Tabel 3. 23 Pembelian Bahan.....	90
Tabel 3. 24 Produk	90
Tabel 3. 26 Hpp	91
Tabel 3. 27 User	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Fotocopy Buku Bimbingan

Lampiran 2 : Fotocopy Surat Balasan

Lampiran 3 : Biodata Penulis



BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sinta Shoes adalah pabrik sepatu rumahan atau yang biasa dikenal dengan *home industry*. Shinta Shoes berlokasi di Desa Gribig Kecamatan Gebog Kudus. Perusahaan yang sudah berkembang sejak tahun 1993 memeliki kurang lebih dua belas karyawan.

Beberapa contoh barang yang diproduksi adalah sepatu, gesper dan dompet yang terbuat dari kulit sapi. Sinta shoes menerima pemesanan sesuai keinginan pembeli. Dalam memproduksi sepatu, dompet dan gesper yang terbuat dari kulit sapi diperlukan beberapa tahapan proses produksi. Beberapa tahapan proses produksi yaitu pemilihan bahan kulit sapi, proses pemotongan bahan baku, penjahitan kulit, proses finshing. Dan untuk setiap tahapan diperlukan pengontrolan yang ketat. Karena setiap pembuatan produk yang diproduksi mempunyai model dan ukuran yang berbeda-beda.

Dari segi pemesanan pada sinto shoes ini masih mengalami kendala yaitu para pembeli harus datang ke toko untuk melihat barangnya yang akan dipesan. terlebih lagi jika alamat pelanggan berada diluar kota kudus sedangkan barang yang sudah ada terkadang sudah dibeli oleh pembeli lain. Selain itu pembeli setelah melakukan pemesanan belum mengetahui harga pastinya untuk setiap produk yang akan dipesan dan untuk jadwal pengirimannya pembeli belum mengetahui kapan barang akan dikirim. Untuk memenuhi pemesanan proses produksi masih mengalami permasalahan dalam menghitung jumlah bahan baku. Dan adanya proses produksi yang bertahap menimbulkan kesulitan dalam menentukan harga, karena setiap tahapan mempunyai jenis bahan baku dan tenaga kerja yang berbeda.

Dalam era globalisasi dan teknologi, Pemanfaatan teknologi informasi di berbagai bidang sangat diperlukan guna membantu proses pekerjaan seseorang, organisasi, atau perusahaan. Menurut Haryanti (2015), sistem informasi produksi bertujuan untuk menghasilkan sebuah sistem produksi yang meliputi order keluar, order masuk, bahan baku, produk, pemakaian bahan baku, cek stok bahan baku, *supplier*. Menurut Viktor (2013), Perancangan

sistem informasi pemesanan berbasis web dapat membantu konsumen dalam mengakses informasi mengenai produk yang dijual dan dalam melakukan pemesanan produk.

Dengan dibuatnya sistem informasi pemesanan dan produksi kerajinan kulit sapi pada Sinta Shoes Kudus berbasis web dapat mempermudah pembeli untuk mengetahui harga setiap produk dan jadwal pengiriman pemesanan dengan menggunakan sms reminder. Memudahkan karyawan dalam menampilkan atau memberi peringatan stok yang habis. Dapat membantu menentukan harga pokok penjualan sesuai dengan harga bahan dan biaya produksi. Selain itu, juga bisa digunakan sebagai media promosi dan pemesanan produk.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka penulis mencoba membahas pokok permasalahan yang perlu dirumuskan dalam penelitian ini adalah masih dilakukannya proses manual dalam kegiatan pemesanan dan produksi di Sinta Shoes. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah sistem informasi pemesanan dan produksi kerajinan kulit sapi pada Sinta Shoes.

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan Berkaitan dengan masalah diatas, maka penulis membatasi laporan ini agar lebih terarah dan sesuai, yaitu :

- a. Proses yang terjadi meliputi :
 1. proses produksi yang terdiri dari pembelian bahan baku, produksi, pengecekan stok bahan, penentuan harga pokok penjualan.
 2. proses pemesanan yang terdiri dari pemilihan model, pemilihan warna, dan ukuran.
 3. Proses sms reminder digunakan untuk memberitahukan kepada pelanggan sebagai penentuan harga dan pengiriman barang ketika pemesanan produk baru.
 4. proses penjualan yang terdiri dari penjualan dan pengiriman produk.

- b. Output yang dihasilkan yaitu laporan produk, laporan hpp, laporan penjualan, laporan stok bahan, dan laporan stok produk.

1.4. Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian skripsi ini yaitu untuk merancang dan menghasilkan suatu aplikasi sistem informasi pemesanan dan produksi kerajinan kulit sapi dan memberikan kemudahan pada sintia shoes.

1.5. Manfaat

a. Bagi Penulis

- 1. Memperoleh kesempatan untuk mengetahui sistem kerja perusahaan.
- 2. Menambah wawasan dan pengalaman dalam merancang sebuah sistem dan mengimplementasikan ke dalam aplikasi khususnya berbasis web.
- 3. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer pada Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.

b. Bagi Akademik

Penelitian ini diharapkan akan memperkaya studi sistem informasi tentang bagaimana sistem pemesanan dan produksi menggunakan sistem yang berbasis *Website* di Kabupaten Kudus agar menjadi bekal mahasiswa.

c. Bagi Instansi

- 1. Membantu perusahaan untuk lebih mengetahui pentingnya sarana teknologi untuk kemajuan perusahaan melalui mahasiswa.
- 2. Memperbaiki sistem perencanaan kebutuhan material yang dilakukan secara manual dengan sistem terkomputerisasi.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat, relevan, valid, maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara :

a. Sumber Data Primer

Merupakan data yang diperoleh langsung dari instansi baik melalui pengamatan maupun pencatatan terhadap obyek penelitian, meliputi :

1. Observasi

Observasi Pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan terhadap gejala atau peristiwa yang diselidiki pada objek penelitian secara langsung pada Sinta shoes.

misalnya : mengamati saat pembeli melakukan pemesanan dimana bila data pemesanan tersebut akan di simpan dalam bentuk file yang akan di gunakan dalam pembuatan laporan di akhir bulan.

2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara pada penelitian ini menggunakan interview langsung dengan narasumber bapak arif budiman selaku pemilik sinta shoes.

Wawancara yang dilakukan penulis adalah menyakinkan data yang akurat. Untuk mengetahui apa dan bagaimana dari kegiatan pengolahan data tersebut serta kemampuan memberi informasi yang tepat dan jelas.

b. Sumber Data Sekunder

Data ini diperoleh dari buku-buku, dokumentasi, dan literatur-literatur, sebagai berikut :

1. Study Kepustakaan

Pengumpulan data dari buku-buku yang sesuai dengan tema permasalahan. Misalnya, pengumpulan teori-teori mengenai perancangan untuk penyusunan laporan kerja praktek.

2. Study Dokumentasi

Pengumpulan data dari literatur-literatur, buku-buku, dokumentasi dari internet atau sumber informasi lain.

1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Pada metodologi pengembangan sistem ini menggunakan metode *Waterfall.* Model *System Development Life Cycle* (SDLC) air terjun

(*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*).

Menurut Rossa A.S dan M.Shalahuddin (2014) tahapan-tahapan dalam model *waterfall* antara lain :

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau studi literatur. Sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari user sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh user tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen user requirement atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan user dalam pembuatan sistem. Dokumen ini lah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menerjemahkan ke dalam bahasa pemrogram. Sebelum peneliti menyimpulkan analisa kebutuhan perangkat lunak. Peneliti mengumpulkan data permasalahan yang sering terjadi pada pelaporan antara lain :

1. Pengelolaan pendapatan dan pengeluaran meliputi pembelian bahan , produksi pemesanan dan penjualan produk.

b. Desain Program

Tahapan dimana dilakukan penuangan pikiran dan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan perangkat pemodelan sistem seperti diagram alir data (*data flow diagram*), diagram hubungan entitas (*entity relationship diagram*) serta struktur dan bahasan data.

Berikut data-data yang diperlukan pada tahapan desain perangkat lunak:

1. Data pembeli
2. Data produksi
3. Data pemesanan
4. Data Pendapatan(hasil produksi pemesanan)
5. Data Pengeluaran(pembelian bahan, return barang)

c. Pembuatan Kode Program

Pembuatan kode program atau coding merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh programmer yang akan meterjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahapan ini lah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

d. Pengujian Program

Tahapan akhir dimana sistem yang baru diuji kemampuan dan keefektifannya sehingga didapatkan kekurangan dan kelemahan sistem yang kemudian dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap aplikasi menjadi lebih baik dan sempurna.

e. Penerapan dan pemeliharaan program

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (periperal atau sistem operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

1.6.3. Metode Perancangan Sistem

Proses perancangan sistem menggunakan bahasa pemodelan *Unified Modelling Language* (UML). *Unified Modelling Language* (UML) adalah bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Menurut Rosa A.S dan M.Shalahuddin (2014). Beberapa diagram yang disediakan dalam UML antara lain :

a. *Use Case Diagram*

Use Case atau *Diagram Use case* menggambarkan apa yang akan dilakukan oleh sistem yang akan dibangun dan siapa yang berinteraksi dengan sistem.

Tahap ini menggambarkan hubungan antar aktor dan sistem yang akan dibangun seperti produksi dengan modul pengolahan data pemesanan pembeli.

b. *Class Diagram*

Diagram Kelas atau *Class diagram* menunjukkan hubungan antar kelas dalam sistem yang sedang dibangun dan bagaimana mereka saling berkolaborasi untuk mencapai suatu tujuan.

Tahap ini hubungan antar kelas yang berkolaborasi dalam sistem.

c. *Sequence Diagram*

Sequence diagram menjelaskan secara detail urutan proses yang dilakukan dalam sistem.

Tahap ini seperti user login ke sistem.

d. *Activity Diagram*

Diagram aktivitas atau *Activity Diagram* menggambarkan *Workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis.

Tahap ini seperti tambah data, edit data, dan hapus data.

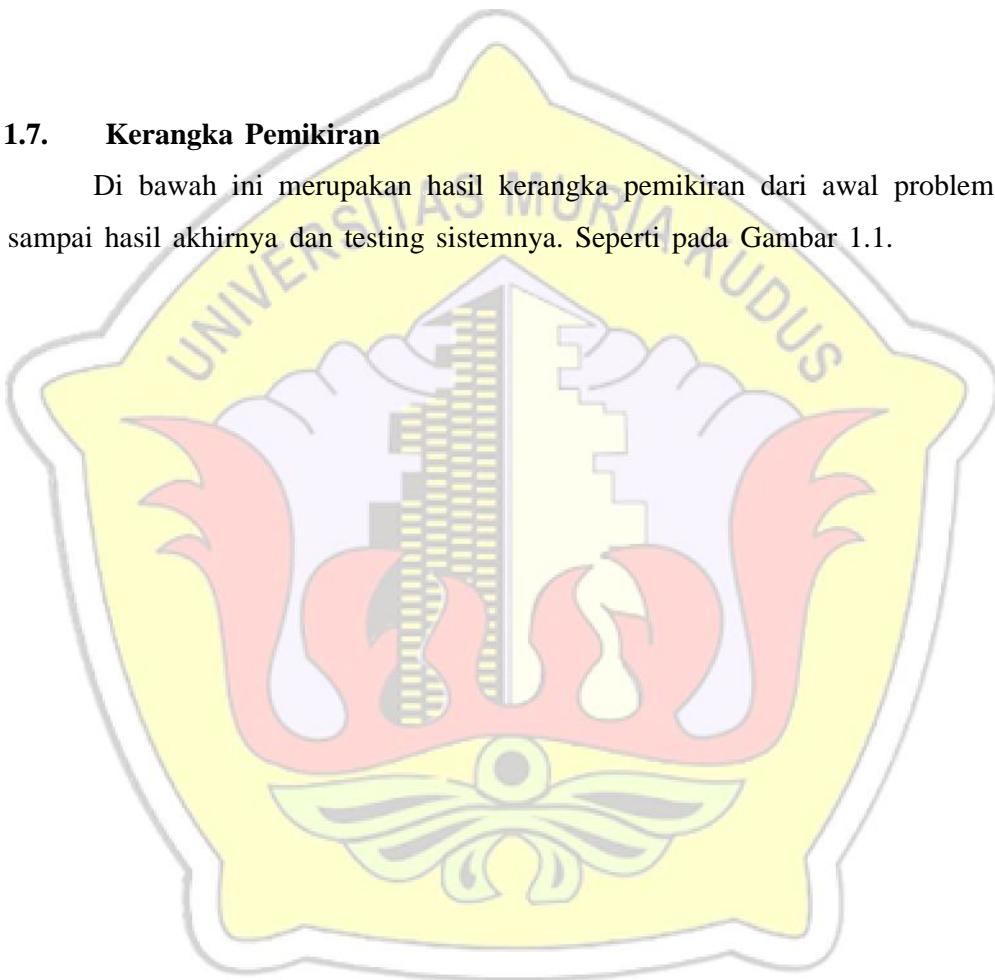
f. *Statechart Diagram*

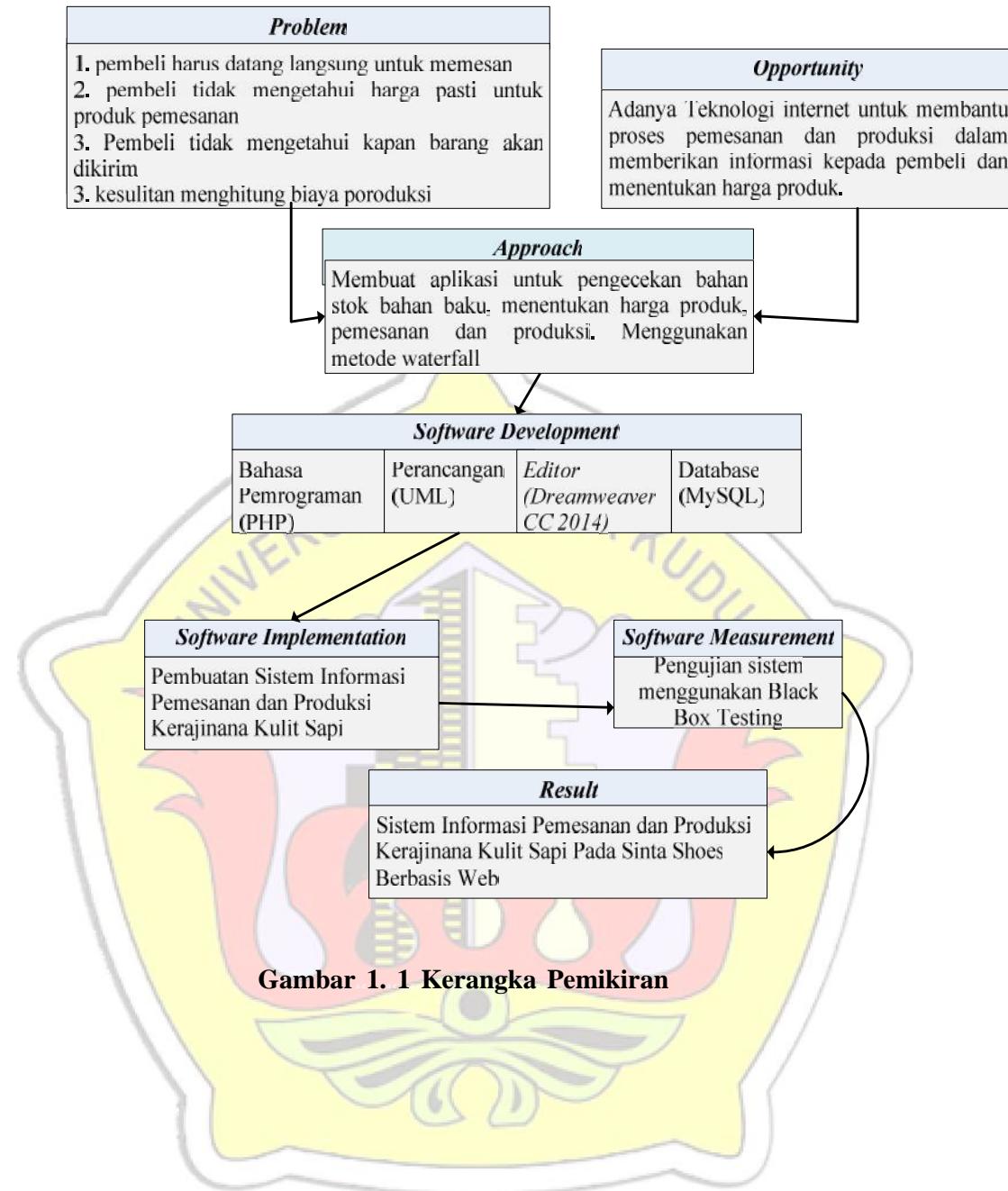
Statechart diagram menggambarkan transisi dan perubahan keadaan (dari satu *state* ke *state* lainnya) suatu obyek pada sistem sebagai akibat dari stimuli yang diterima. Pada umumnya *statechart diagram* menggambarkan kelas tertentu (satu kelas dapat memiliki lebih dari satu *statechart diagram*).

Tahap ini seperti saat mencetak data user harus menginput kata kunci dan menekan tombol tertentu.

1.7. Kerangka Pemikiran

Di bawah ini merupakan hasil kerangka pemikiran dari awal problem sampai hasil akhirnya dan testing sistemnya. Seperti pada Gambar 1.1.





BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terkait

Menurut Johannes (2011), dalam penelitiannya tentang Sistem Informasi Produksi Dan Pemasaran Garam, menjelaskan bahwa Sistem Informasi Produksi dan Pemasaran merupakan suatu sistem yang dapat membantu dan mempermudah proses pengolahan data produksi dan pemasaran garam. Sistem ini dibuat dari DFD dan ERD. Sistem informasi yang dibuat oleh penulis ini menggunakan Borland Delphi 7.0 dan SQL Server 2008. Laporan yang dihasilkan dari pembuatan sistem ini yaitu laporan pemasok, laporan bahan antara, laporan barang jadi, laporan barang masuk, laporan pengiriman barang, laporan data perintah giling, laporan hasil giling, laporan data agen, laporan pengiriman barang dan laporan. Kesimpulan yang dapat diambil dari penulisan dan pembuatan sistem informasi ini adalah sistem informasi yang berbasis komputer sangat mendukung dalam kelancaran dalam pekerjaan.

Menurut Josephine (2012) dalam penelitiannya tentang analisa dan perancangan sistem Informasi proses produksi pada Pt. Gunindo trimukti, menjelaskan bahwa merancang sistem informasi produksi yang terkomputerisasi dengan menggunakan metode *full costing*, merancang sistem yang membantu melakukan perhitungan harga pokok produksi yang akurat, serta mengidentifikasi kebutuhan informasi yang dibutuhkan oleh pihak terkait. Perancangan sistem informasi menggunakan pemodelan UML, sedangkan bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan database MySQL.

Menurut Nurul (2012), dalam penelitian tentang perancangan Sistem Informasi pemesanan produk perlengkapan fashion wanita berbasis web untuk pemasaran paguyuban konveksi Padurenan Gebog Kudus menjelaskan tentang penjualan produk-produk khususnya bagi wanita Indonesia dalam melakukan pemesanan produk secara *online*. Serta dapat mengajak para pemilik konveksi untuk mempromosikan produknya lewat media intenet. Perancangan sistem dilakukan dengan bahasa pemodelan dengan menggunakan UML. Sedangkan

pemrograman yang dipakai adalah PHP dengan menggunakan *database* MySQL.

Menurut Viktor (2013), dalam penelitiannya tentang Perancangan Sistem Informasi Pemesanan, menjelaskan bahwa Perancangan sistem informasi pemesanan berbasis web dapat membantu konsumen dalam mengakses informasi mengenai produk yang dijual dan dalam melakukan pemesanan produk, mengimplementasikan sistem informasi yang meliputi implementasikan perangkat lunak, perangkat keras, basis data serta antarmuka dari aplikasi yang dihasilkan. Sedangkan pembuatan perangkat lunak dalam penelitiannya, Perancangan sistem informasi menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD) dan penulis menggunakan perangkat lunak PHP dan Macromedia Adreamwever dan untuk databasesnya menggunakan MySQL.

Menurut Hermawan dan Kurnia (2014), dalam penelitiannya tentang Sistem Informasi Pemesanan Paket Pengantin Berbasis Web, menjelaskan bahwa sistem informasi pemesanan bertujuan untuk membantu mempermudah Merancang dan membuat sistem informasi pemesanan paket pengantin berbasis web, sehingga dapat memperluas area promosi dalam penjualan paket pernikahan dan mempermudah proses pemesanannya. seperti pendaftaran online dan proses pengolahan penyewaan seperti pengiriman peralatan, pengembalian peralatan dan pembuatan laporan. Perancangan sistem informasi menggunakan pemodelan UML, sedangkan bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan database MySQL.

Maka penulis membantu meningkatkan bisnis dengan membangun aplikasi pemesanan dan produksi kerajinan kulit sapi pada sinto shoes maka dapat ditemukan beberapa kelemahan yaitu bagaimana membuat aplikasi Sistem Informasi untuk mengolah data pemesanan produk dan produksi Kerajinan Kulit Sapi pada Sinta Shoes Kudus. sistem tersebut membahas tentang pemesanan,sms reminder digunakan untuk memberitahu pembeli harga pemesanan dan jadwal pengiriman sehingga memudahkan pembeli, transaksi antar pembeli dan bag penjualan, produksi pemesanan sehingga dapat

mempermudah keduanya untuk transaksi dan dapat membantu perhitungan biaya produksi.

2.2. Tabel Perbandingan Penelitian Terkait

Sebagai perbandingan perbedaan aplikasi yang sudah ada dengan aplikasi yang akan dibuat, maka dapat dilihat pada Tabel 2.1 dibawah ini:

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan Penelitian

Judul	Notifikasi Harga	Notifikasi Pengiriman	Pemesanan Secara Online	Perhitungan HPP	Objek Penilitian	Metode RPL	Berbasis
Sistem Informasi Produksi Dan Pemasaran Garam Pada Pt. Sukses Citra Pangan Menggunakan Borland Delphi 7.0 Dan Sql 2008.	X	X	X	X	PT. SUKSES CITRA PANGAN	SDLC	Desktop
Analisa dan perancangan sistem Informasi proses produksi	X	X		X	pada Pt. Gunindo trimukti	Waterfall	Web
Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Produk Berbasis Web.	X	X	✓	X	CV.Richness development bandung	Prototypi	Web
perancangan Sistem Informasi pemesanan produk perlengkapan fashion wanita berbasis web	X	X	✓	X	pagiuyuban konveksi Padurenan Gebog Kudus	Waterfall	Web
Sistem Informasi Pemesanan Paket Pengantin Berbasis WEB Pada Yuni Salon Duku Puntang Kabupaten Cirebon	X	X	✓	X	Yuni Salon Duku Puntang Kabupaten Cirebon	Waterfall	Web
Sistem Informasi Pemesanan dan Produksi Kerajinan Kulit Sapi pada	✓	✓	✓	✓	Sinta Shoes Kudus	Waterfall	Web

Sinta Shoes Kudus Beerbasis Web							
------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--

2.3. Landasan Teori

2.3.1. Pengertian Sistem

sistem adalah Sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan tujuan yang sama untuk mencapai tujuan. Sistem juga merupakan suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, terkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk tujuan tertentu. (Yakub, 2012).

2.3.2. Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. (Yakub, 2012).

2.3.3. Pengertian Sistem Informasi

sistem informasi (*information system*) merupakan kombinasi teratur dari orang-orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi. (Yakub, 2012).

2.3.4. Pengertian SmS Reminder

SmS Reminder merupakan layanan pesan antar pengguna handphone atau pelanggan.

2.3.5. Pengertian Produksi

Produksi merupakan pengubahan bahan-bahan dari sumber-sumber menjadi hasil yang diinginkan konsumen, hasil itu dapat berupa barang maupun jasa. (Daryanto, 2012).

2.3.6. Pengertian Pemesanan

Menurut kamus besar bahasa Indonesia yang dimaksud pemesanan adalah proses, perbuatan dan cara memesan (tempat, barang, dsb) kepada

orang lain. Pemesanan suatu aktifitas yang dilakukan konsumen sebelum membeli.

2.3.7. Pengertian Kerajinan Kulit

Kerajinan kulit adalah kerajinan yang menggunakan bahan baku dari kulit mentah yang sudah dimasak. Cara pengolahannya juga secara alami tidak dicampur maupun dikombinasi dengan bahan buatan.

2.3.8. Pengertian Sistem Informasi Produksi

Sistem informasi produksi adalah pendukung kegiatan operasional yang tergantung kepada beberapa aspek meliputi organisasi, teknologi, sumber daya manusia, penjualan produk pesanan pasar. (Guswana, 2011)

2.3.9. Pengertian Sistem Informasi Pemesanan dan Produksi

Sistem informasi pemesanan dan produksi adalah sistem informasi Pemesanan dan manajemen yang menyediakan informasi untuk digunakan oleh fungsi produksi kerajinan kulit sapi. (Bodnar dan Hopwood, 2010).

2.3.10. Pengertian Web

Web adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia dan lainnya pada jaringan *internet*. (Sibero, 2011) .

2.4. FOD (Flow Of Document)

Bagan alir dokumen (*flow of document*) merupakan bagan alir yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. Berikut adalah simbol-simbol yang pada Tabel 2.2 Sebagai berikut :

Tabel 2. 2 Flow Of Document

Nama	Gambar	Fungsi
Simbol Terminator		Untuk menyatakan permulaan atau Akhir suatu proses
Simbol Dokumen		Menunjukkan dokumen <i>input</i> dan <i>output</i> baik untuk proses manual, mekanik, atau komputer.

Simbol <i>Decision / Logika</i>		Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban, ya atau tidak.
Simbol Data		Menunjukkan data yang diinputkan dan data yang dioutputkan ke dalam sistem.

(Bersambung)

Tabel 2.2 lanjutan.

Nama	Gambar	Fungsi
Simbol Simpanan Offline		File non komputer yang diarsip urut ganda (<i>numerical</i>). File non komputer yang diarsip urut huruf (<i>alphabetic</i>). File non komputer yang diarsip urut tanggal (<i>chronologic</i>).
Simbol Penghubung		Menunjukkan penghubung ke halaman yang masih sama atau ke halaman yang lain.
Simbol Proses		Menunjukkan kegiatan proses dari operasi komputer.
Simbol Garis Alir		Menunjukkan arus dari suatu proses.
Simbol Kegiatan Manual		Menunjukkan pekerjaan manual.

Sumber : Al Bahra Bin Ladjamudin, 2005

2.5. UML (*Unified Modeling Language*)

Unified Modeling Language (UML) adalah pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram. (Rossa A.S dan M.Shalahuddin, 2014).

Beberapa diagram yang disediakan dalam UML antara lain :

- a. *Use Case Diagram*