JURNAL

SISTEM INFORMASI MEBEL "BAGUS" TITIK-KEDIRI MENGGUNAKAN METODE WATERFALL

INFORMATION SISTEM MEBLE "BAGUS" TITIK-KEDIRI USING WATERFALL METHOD

Oleh:

PUTRI KUSDIANA

12.1.03.03.0075

Dibimbing oleh :

1. **Drs. Yatmin, M.Pd**
2. **Erna Daniati, S.Kom., M.Kom**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2017

Artikel Skripsi
Universitas Nusantara PGRI Kediri

SURAT PERNYATAAN

ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: PUTRI KUSDIANA
NPM	: 12.1.03.03.0075
Telepun/HP	: 085749128018
Alamat Surel (Email)	: putrikusdiana@gmail.com
Judul Artikel	: SISTEM INFORMASI MEBEL "BAGUS" TITIK-KEDIRI MENGGUNAKAN METODE WATERFALL
Fakultas – Program Studi	: Fakultas Teknik – Sistem Informasi
Nama Perguruan Tinggi	: UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Alamat Perguruan Tinggi	: JL. K.H. Achmad Dahlan No. 76, Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;

b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 30 Januari 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Drs. Yatmin, M.Pd	Erna Daniati, S.Kom., M.Kom	Putri Kusdiana
NIDN : 0709076301	NIDN : 0723058501	NPM : 12.1.03.03.0075

Putri Kusdiana | 12.1.03.03.0075 simki.unpkediri.ac.id
Fakultas Teknik– Prodi Sistem Informasi

SISTEM INFORMASI MEBEL "BAGUS" TITIK-KEDIRI MENGGUNAKAN METODE WATERFALL

Putri Kusdiana

12.1.03.03.0075

Fakultas Teknik – Sistem Informasi

putrikusdiana@ymail.com

Drs. Yatmin, M. Pd dan Erna Daniati S.Kom, M.Kom

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, pemberian informasi kepada masyarakat belum dilakukan secara maksimal.Dalam pemberian informasi barang masih dilakukan secara manual. Ini mengakibatkan barang yang akan dijual belum banyak yang mengetahuinya.

Permasalahan peneliti ini adalah bagaimana membuat sistem informasi berbasis *web* untuk memudahkan admin dalam memberikan suatu informasi yang baik.

Peneliti ini menggunakan sistem *web* dengan subjek peneliti di desa Titik-Kediri.Peneliti ini mengambil data pada mebel untuk digunakan dalam pembuatan sistem informasi mebel "bagus" dengan berbasis *web.*

Kesimpuan hasil peneliti ini adalah membuat aplikasi yang dapat digunakan oleh mebel "bagus" di desa titik untuk mempermudah dalam pemberian informasi kepada masyarakat.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: (1) Tujuan pokok penggunaan sistem informasi ini adalah untuk mengembangkan kemampuan kerjasama. Oleh sebab itu pemilik sebagai pelaksana harus mengutamakan proses yang mendukung terciptanya suasana kerja kelompok. (2) pemilik harus terus menerus, untuk membuktikan apakah sistem sesuai dengan apa yang diinginkan.

KATA KUNCI : sistem informasi, mebel "bagus", metode *waterfall.*

A. Latar Belakang

Mebel adalah perlengkapan rumah yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. *Mebel* ini berasal dari kata movable, yang artinya bisa bergerak. Pada zaman dahulu meja, kursi dan lemari relative mudah digerakkan dari batu besar, tembok, dan atap. MEBEL "BAGUS" ini juga sangat membantu negara atau pemerintah dalam hal penciptaan lapangan kerja baru dan lewat MEBEL "BAGUS" juga banyak tercipta unit-unit kerja baru yang menggunakan tenaga-tenaga baru yang dapat mendukung pendapatan rumah tangga. Selain itu MEBEL "BAGUS" juga memiliki fleksibiitas yang tinggi jika dibandingkan dengan usaha yang berkapasitas lebih besar. MEBEL "BAGUS" ini perlu perhatian yang khusus dan di dukung oleh informasi yang akurat, agar terjadi link bisnis yang terarah antara pelaku usaha kecil dan menengah dengan elemen daya saing usaha, yaitu jaringan pasar.

Pada tataran perusahaan yang bergerak dibidang penjualan membutuhkan suatu sistem informasi yang baik, terutama sistem informasi penjualan, agar dalam kegiatannya dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Keadaan tersebut menyebabkan banyaknya perusahaan yang meningkatkan pengembangan di bidang penjualan untuk meningkatkan pelayanan yang lebih baik lagi dan dapat mengolah data dengan mudah, cepat dan akurat.

Demikian juga halnya yang terjadi dengan Toko Mebel di Desa Titik, sebagian besar proses pengolahan data dan penyajian informasinya masih secara manual, yang dapat menimbulkan kelemahan, misalnya membutuhkan waktu yang lama dalam pemasukan data, pencarian data, pembuatan dan penyajian laporan, atau dengan kata lain tidak efisien dalam menggunakan waktu kerja.

II. LANDASAN TEORI

a. Pengertian Mebel

Wiliam J., Sri L (2015, Mebel mempunyai arti sebagai berikut:

Mebel adalah perlengkapan rumah

yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. *Mebel* ini berasal dari kata movable, yang artinya bisa bergerak. Pada zaman dahulu meja, kursi dan lemari relative mudah digerakkan dari batu besar, tembok, dan atap.

b. Pengertian Sistem Informasi

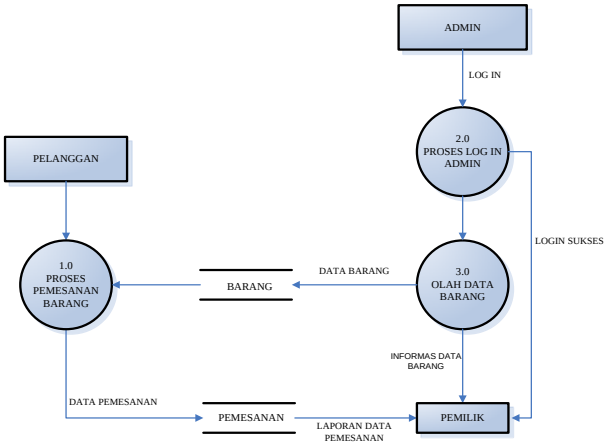
Witarto (2008 : 4). Sistem Informasi dapat diartikan sebagai berikut :

sekumpulan hardware, software, procedure dan atau aturan yang diorganisasikan secara integral untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat guna memecahkan masalah dan pengambilan keputusan sistem informasi adalah salah satu kesatuan data olahan yang terintegrasi dan saling melengkapi yang menghasilkan output baik dalam bentuk gambar, suara maupun tulisan.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Desain Sistem

a. *DFD Level 0*



Keterangan :

1. Pelanggan memesan barang di Mebel "BAGUS"
2. Admin log in untuk melihat barang
3. Admin menyetorkan data produk yang akan di kelola
4. Pemilik menerima data pemesanan
5. Pemilik menerima laporan data pemesanan

b. Evaluasi Sistem

Pengujian sistem dilakukan menggunakan *black box* testing untuk memeriksa kekompakan antar komponen sistem, dengan tujuan utamanya adalah untuk memastikan system berfungsi sesuai yang diharapkan. Pengujian sistem termasuk juga pengujian program secara menyeluruh. Kumpulan

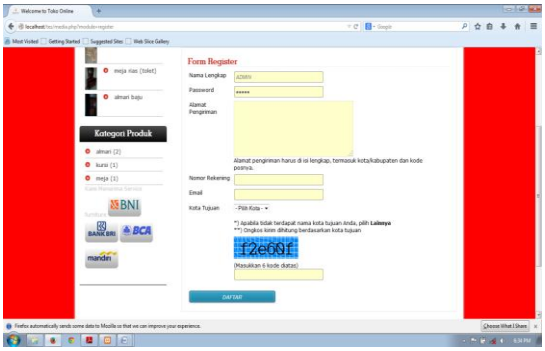
program dapat menerima dengan baik, memproses dan memberikan keluaran program yang baik pula. Tahap pertama pengujian dilakukan untuk proses *login*, input data register, dan tampilan produk.

1. Tampilan *Login*

Gambar 5.1 Tampilan *login*

Tampilan login ini digunakan pembeli untuk daftar menjadi customer sebelum membeli produk.

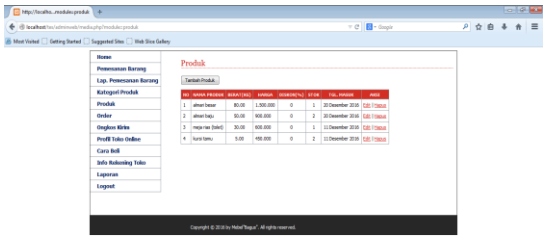
2. Tampilan Input Data Register



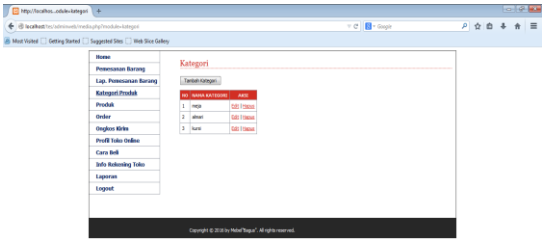
Gambar 5.2 Tampilan Input Data Register

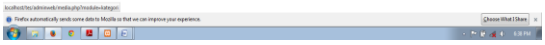
Tampilan register ini untuk mengisi data pembeli sebelum melakukan login.

3. Tampilan Produk



Gambar 5.3 Tampilan Produk





Gambar 5.4 Tampilan Kategori Produk

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan sebagai berikut :

Sistem informasi Mebel "BAGUS" berbasis web dapat dimanfaatkan oleh pengguna atau pihak-pihak yang hendak menjalin hubungan kerjasama dengan Mebel "BAGUS" di Titik-Kediri.

Penelitian yang dibuat oleh penulis ini sudah tercapai, dan dapat meningkatkan perekonomian yang ada di Desa Titik.

B. SARAN

Untuk meningkatkan fungsi sistem informasi yang lebih optimal, penulis memberikan harapan yaitu :

1. Pemilik usaha harus memperbarui informasi yang berhubungan dengan usahanya, dalam bentuk foto-foto produk, maupun penawaran-penawaran khusus pada pelanggan.
2. Untuk mengembangkan aplikasi selanjutnya sebaiknya memanfaatkan teknologi jaringan komputer.

DAFTAR PUSTAKA

Andri Kristanto, *Sistem Informasi dan aplikasinya*, CV. Andi Offset, Yogyakarta, 2008. Hal 1.

Handimi, Yanti faradillah siahaan. 2014. *Sistem Informasi Penjualan Furniture Menggunakan Metode Waterfall.*

Jogiyanto. *Sistem Teknologi Informasi*, CV. Andi Offset. Yogyakarta, 2008.Hal 34.

Karina Dewi Astuti, 2012. *Sistem Informasi UKM*. Bandung

S,Rossa A. dan M Shalahuddin.2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstukture dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.

William J., Sri L, 2005. *Jurnal pengabdian kepada masyarakat, Vol. 01, No 1* Bandar Lampung.