

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN TOKO MEBEL BERBASIS MOBILE

Wiwit Agus Triyanto¹, Alif Catur Murti²

¹Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus
²Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus
Email: ¹at.wiwit@umk.ac.id, ²alif.catur@umk.ac.id

(Naskah masuk: 29 Desember 2021, diterima untuk diterbitkan: 31 Desember 2021)

Abstrak

Toko Mebel yang merupakan perusahaan bergerak dalam bidang Furniture semakin hari semakin berkembang dalam mengerjakan proyek pengadaan dari instansi pemerintahan, swasta ataupun perorangan. Namun, pemanfaatan teknologi informasi yang digunakan tergolong masih kurang baik karena belum memaksimalkan sistem terkomputerisasi yang digunakan dalam proses pengelolaan mebel. Dari permasalahan tersebut, dirancanglah sistem informasi pengelolaan toko mebel berbasis android yang nantinya digunakan untuk mempermudah pengelolaan manajemen toko mebel, dari mulai pendataan bahan baku sampai pelaporan pemesanan. Informasi atau hasil yang diperoleh dari sistem ini berupa laporan data manajemen mebel, laporan manajemen secara harian dan berkala secara bulanan dan tahunan.

Kata kunci: *Mebel, Pengelolaan, Mobile*

MOBILE-BASED FURNITURE STORE MANAGEMENT INFORMATION SYSTEM DESIGN

Abstract

Furniture Shop which is a company engaged in the furniture sector is growing day by day in working on procurement projects from government agencies, private or individual. However, the use of information technology used is still not good because it has not maximized the computerized system used in the furniture management process. From these problems, an Android-based furniture store management information system was designed which will later be used to facilitate the management of furniture store management, from data collection of raw materials to reporting of orders. Information or results obtained from this system are in the form of furniture management data reports, daily and monthly management reports and annual and monthly reports.

Keywords: *Furniture, Management, Mobile*

1. PENDAHULUAN

Toko Mebel yang merupakan perusahaan bergerak dalam bidang Furniture semakin hari semakin berkembang dalam mengerjakan proyek pengadaan dari instansi pemerintahan, swasta ataupun perorangan. Namun, pemanfaatan teknologi informasi yang digunakan tergolong masih kurang baik karena belum memaksimalkan sistem terkomputerisasi yang digunakan dalam proses pengelolaan mebel.

Sistem yang digunakan masih manual atau terkomputerisasi dengan menggunakan aplikasi microsoft office ternyata masih sering sekali menghambat proses pelaporannya, manajemen serta

akutansinya. Masalah lain yang masih menjadi kendala adalah pendataan material yang tersedia di toko mebel. Proses penggunaan bahan baku yang tidak tercatat pada saat pemesanan membuat pemilik tidak dapat mengontrol persediaan bahan baku yang masih tersedia secara in-house. Penyampaian laporan pesanan di toko mebel juga dirasa kurang maksimal, karena laporan pesanan hanya dibuat di selembur kertas yang disetujui dan ditandatangani oleh pemilik. Secarik kertas tentu mudah rusak, dan toko mebel kesulitan mendapatkan laporan saat mereka membutuhkannya.

Di sisi lain, proses pemesanan produk mebel mengharuskan pemilik menyimpan gambar permintaan konsumen secara manual. Hal ini dapat

dengan mudah merusak atau kehilangan gambar dan mengganggu proses pemesanan. Selain itu, data pesanan akan terus direkam melalui Excel dan data pesanan akan disimpan dalam file terpisah dari data pembelian bahan baku. Oleh karena itu, sulit bagi suatu perusahaan untuk melihat estimasi keuntungan dan kerugian karena perlu mengumpulkan data yang dikelola secara individual.

Dari permasalahan tersebut, dirancanglah sistem informasi pengelolaan toko mebel berbasis android yang nantinya digunakan untuk mempermudah pengelolaan manajemen toko mebel, dari mulai pendataan bahan baku sampai pelaporan pemesanan.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sistem buatan yang terdiri dari komponen-komponen dalam suatu organisasi untuk mencapai tujuan memberikan informasi kepada pengambil keputusan dan mengelola organisasi. (Ladjamudin, 2005)

2.2 Pengelolaan

Pengelolaan berasal dari kata “kelola” dan bertujuan untuk tumbuh secara efektif dan efisien serta memaksimalkan potensinya guna mencapai tujuan tertentu yang direncanakan sebelumnya. (Harsoyo, 1977)

2.3 Mebel

Mebel atau furniture adalah barang furniture yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. Mebel berasal dari kata movable, artinya, dapat bergerak. (Kusmadi, 2014)

2.4 Aplikasi Mobile

Aplikasi seluler adalah perangkat lunak yang berjalan di perangkat seluler seperti ponsel cerdas dan PC tablet. Aplikasi seluler juga dikenal sebagai aplikasi yang dapat diunduh dengan fitur khusus yang memperluas kemampuan perangkat seluler itu sendiri. (Mobile Marketing Association, 2015).

3. TINJAUAN PUSTAKA

(Amadhea, C, 2014) Sistem ini bertujuan untuk membuat sistem komputerisasi terintegrasi dengan database yang membantu menyimpan data dalam jumlah yang relatif besar untuk memudahkan penyimpanan, pengambilan, modifikasi, dan penghapusan data. Selain itu, sistem yang diusulkan dapat mengubah gaya iklan bengkel agar lebih banyak digunakan dan membuat laporan penjualan bengkel yang efektif dan detail. Dari sini dapat disimpulkan bahwa dengan adanya sistem pemesanan ini berguna untuk pengolahan data di bengkel. Dapat disimpan dengan rapi tanpa menumpuk data, sehingga memudahkan pencarian data.

(Mohammad, Dwi C, dkk, 2015) Menjelaskan Inti dari struktur sistem informasi pengelolaan distro adalah pengolahan data transaksi penjualan dan kemudahan pengelolaan data

produk dan pesanan perusahaan. Sistem informasi ini memberikan suatu cara penyelesaian masalah yang ada. Manfaat selanjutnya bagi perusahaan adalah dengan dikembangkannya sistem ini akan semakin memudahkan dalam pengelolaan data seperti data produk, data pemesanan, data keanggotaan, dll. Selain sistem informasi ini, pemasaran akan semakin diperluas dan menarik lebih banyak konsumen.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisa Kebutuhan Data dan Informasi

Untuk mewujudkan sistem yang baik, tidak dapat dihindari untuk memasukkan data-data penting ke dalam sistem yang nantinya akan diproses dan diinformasikan kepada pengguna.

a. Data

Data-data yang diperlukan antara lain:

1. Data User
2. Data Produk
3. Data Bahan
4. Data Pesanan
5. Data Pembayara
6. Data Supplier
7. Data Laporan

b. Kebutuhan Informasi

Informasi yang ingin dihasilkan penulis sebagai berikut:

1. Laporan Pembelian Bahan
2. Laporan Pembuatan Produk
3. Laporan Pemesanan

4.2 Perancangan Sistem

Aktor yang menggambarkan pengguna adalah sebagai berikut :

a. Admin

Admin adalah orang yang berhak melakukan transaksi penjualan / pembelian

b. Bagian Gudang

Bagian Gudang adalah orang yang mengelola atau memantau data bahan baku

c. Pimpinan

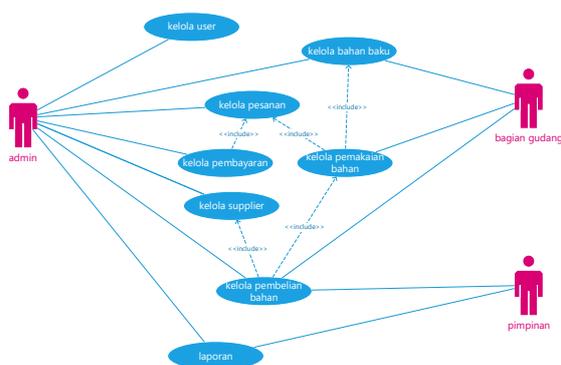
Pimpinan adalah orang yang akan menerima laporan baik penjualan maupun pembelian

Tabel 1. Proses Bisnis Use Case

No	Proses Bisnis	Aktor	Use Case
1	Admin membuat user	Admin	Kelola user
2	Admin memasukkan data pesanan ke sistem	Admin	Kelola pesanan
3	Admin memasukan data suplier	Admin	Kelola supplier
4	Bag. Gudang	Bag.	Kelola

	memasukan bahan baku yang tersedia	Gudang, Admin	bahan baku
5	Bag. Gudang memasukan data pemakaian bahan	Bag. gudang	Kelola pemakaian
6	Admin melakukan pembelian bahan apabila pimpinan sudah menyetujui pengajuan dari bagian. gudang	Admin, pimpinan, bag. gudang	Kelola pembelian bahan
7	Admin memasukkan data pembayaran yang telah dilakukan pelanggan setelah produk jadi dan diambil.	Admin	Kelola Pembayaran
8	Admin membuat laporan dari data data yang telah dimasukkan sebelumnya, pimpinan dapat melihat dan mencetak laporan	Admin, Pimpinan	Laporan

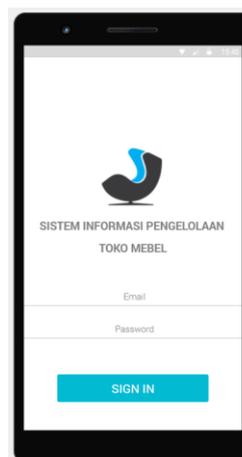
Berdasarkan proses sistem use case yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dihasilkan sistem usecase yang dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Use Case Diagram

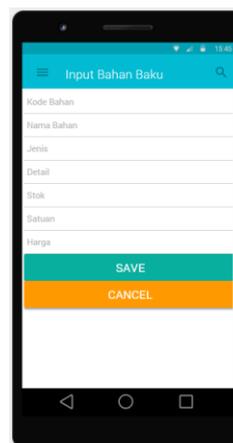
4.3 Desain Sistem

Desain tampilan login ini merupakan tampilan yang digunakan oleh setiap user sesuai dengan hak aksesnya dengan menggunakan email sebagai username dan password. Pada sistem informasi pengelolaan toko mebel berbasis android ini hak akses yaitu sebagai Admin, Bagian Gudang, Pimpinan. Desain tampilan login dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Desain Login

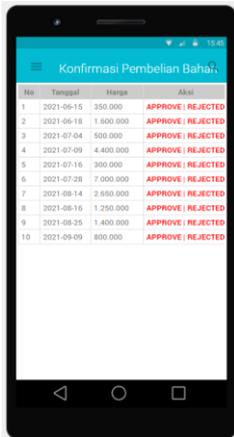
Desain tampilan form tambah data bahan baku ini merupakan tampilan yang digunakan untuk melakukan penambahan data bahan baku (stok). Terdapat field yang harus diisi antara lain, kode bahan, nama bahan, jenis, detail, stok, satuan dan harga. Berikut merupakan tampilan dari halaman tambah data bahan baku dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Desain Input Bahan Baku

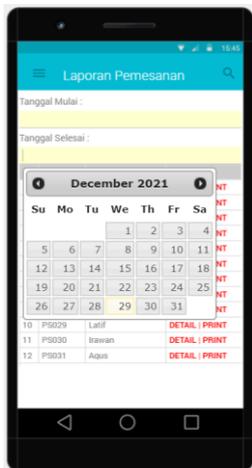
Desain tampilan halaman konfirmasi pembelian bahan ini merupakan tampilan yang digunakan untuk melakukan konfirmasi data pembelian bahan yang dilakukan oleh pimpinan. Pimpinan dapat melihat detail data yang perlu dikonfirmasi dengan klik no. Pada detail data konfirmasi menampilkan no, kode pembelian, tanggal, supplier, bahan, harga. Selain itu pimpinan

dapat klik approved untuk menyetujui pembelian bahan dan klik rejected untuk menolak pembelian bahan. Berikut merupakan tampilan dari halaman Konfirmasi data pembelian bahan yang dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Desain Konfirmasi Pembelian Bahan

Desain tampilan halaman laporan ini merupakan tampilan yang muncul dari data pemesanan. Pemilik dapat klik tanggal mulai dan tanggal selesai untuk melakukan menampilkan laporan secara periodik. Pemilik juga dapat klik detail atau print untuk melihat detail laporan pemesana yang ada. Berikut merupakan tampilan dari halaman data Laporan yang dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Laporan Pemesanan

5. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil analisis dan perancangan, serta desain dan pembahasan tentang sistem informasi pengelolaan toko mebel berbasis mobile, antara lain:

1. Sistem ini dirancang untuk mengelola data manajemen furnitur pada toko mebel.
2. Informasi atau hasil yang diperoleh dari proses data tersebut berupa laporan data manajemen mebel, laporan manajemen secara harian dan berkala secara bulanan dan tahunan..

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, Cita, (2014), Sistem Informasi Pemesanan Barang Berbasis Website pada Bengkel Las Listrik dan Kontruksi Tri Jaya, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer-Universitas Komputer Indonesia.
- Dwi, C,M., dkk. (2014). “Sistem Informasi Manajemen Pemsanan Dan Penjualan Pada UNDIP Distro”. Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer, Vol.3, No.3 : 370-378.
- Bin Ladjamudin, A.-B. (2005). Analisa dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Harsoyo. (1977). Manajemen Kinerja. Persada, Jakarta.