

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Dalam penelitian ini, telah berhasil dirancang sebuah sistem informasi untuk toko pakaian Pelangi Dumai dengan menggunakan metode *prototype*. Melalui proses pengembangan yang melibatkan pemodelan iteratif dan partisipasi aktif klien, sistem ini dirancang untuk meningkatkan efisiensi proses bisnis yang dilakukan oleh toko tersebut.

Sistem informasi yang dirancang memberikan dukungan terhadap berbagai aspek operasional toko, mulai dari manajemen produk, transaksi penjualan, pengurangan dan penambahan stok produk, manajemen *customer*, manajemen *supplier*, manajemen *user* dan laporan penjualan serta laporan penambahan dan pengurangan stok produk. Integrasi fitur-fitur ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap efisiensi proses bisnis toko Pakaian Pelangi Dumai.

#### 5.2. Saran

Dari penjelasan sebelumnya, menjadi sebuah catatan bagi penulis untuk menyampaikan beberapa saran adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi toko pakaian pelangi Dumai masih menggunakan metode input manual untuk penomoran barang. Disarankan untuk mengembangkan kemampuan sistem sehingga dapat menghasilkan kode barang dalam bentuk *barcode* dan dapat dibaca menggunakan perangkat pemindai (*scanner*).
2. Sistem informasi di toko pakaian Pelangi Dumai saat ini hanya digunakan secara internal. Sebaiknya dipertimbangkan untuk mengembangkan sebuah situs web *marketplace* khusus bagi toko pakaian Pelangi Dumai.

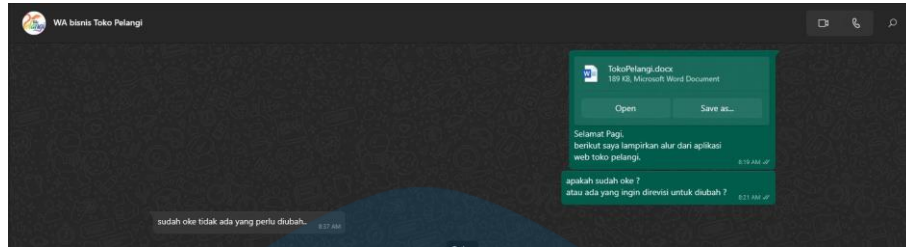
## DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Arnstein, "Catalogue of human error," *Br J Anaesth*, vol. 79, no. 5, pp. 645–656, Nov. 2010, doi: 10.1093/bja/79.5.645.
- [2] C. H. Primasari and Y. P. Wibisono, "Implementasi dan pelatihan penggunaan point of sales pada UMKM Kotabaru Yogyakarta," *Masyarakat Berdaya dan Inovasi*, vol. 3, no. 2, pp. 103–108, 2022, doi: 10.33292/mayadani.v3i2.87.
- [3] S. Bonita Sari, A. Rizki Marsa, and S. Tinggi Teknologi Payakumbuh, "Rancang Bangun Sistem Point of Sale Untuk Kasir Syams Boutique Berbasis Web Menggunakan Metode Pengembangan Waterfall," 2022.
- [4] R. Setiawan, "Apa Itu Prototype? Kenapa Itu Penting?," <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-prototype-kenapa-itu-penting/>. Accessed: Jan. 23, 2024. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-prototype-kenapa-itu-penting/>
- [5] E. Setia Ryananda, N. Yona, S. Munti, and E. Azriadi, "Rancang Bangun Sistem Informasi E-Laundry Dengan Implementasi Berbasis Web (Programming)," 2022.
- [6] P. Gede Surya Cipta Nugraha, N. Wayan Wardani, and I. Wayan Sukarmayasa, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI SOFTWARE POINT OF SALE (POS) DENGAN METODE WATERFALL BERBASIS WEB," *Sains dan Teknologi*, 2021.
- [7] F. Panjaitan and M. Taufik, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Layanan Transportasi (Studi Kasus : CV. Coral)," 2022. [Online]. Available: <https://journal-computing.org/index.php/journal-sea/index>
- [8] O. Ramdhani, I. Yustiana, and A. Fergina, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI BANK SAMPAH MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE (STUDI KASUS DI KAMPUNG LEMBUR SAWAH, SUKABUMI)," 2022.
- [9] D. Destiani, S. Fatimah, Y. Paryatin, and N. Nurhasanah, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Surat Desa Berbasis Web Menggunakan Metode Unified Approach," 2021. [Online]. Available: <https://jurnal.itg.ac.id/>
- [10] M. Ramli, "Implementasi Model Spiral untuk Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Pasien Laboratorium Patologi Anatomi Universitas Sumatera Utara," *Remik*, vol. 6, no. 3, pp. 351–358, Aug. 2022, doi: 10.33395/remik.v6i3.11523.
- [11] Fabianus Once Renggi, Kristianus Jago Tute, and L.B Finansius Mando, "Rancang Bangun Sistem Informasi Inventori Barang Masuk dan Keluar pada Bengkel Aries Star Motor Berbasis Websiste," *SATESI: Jurnal Sains Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 2, no. 2, pp. 117–124, Oct. 2022, doi: 10.54259/satesi.v2i2.1129.
- [12] S. Purwantoro and D. M. Adhari, "Jurnal Politeknik Caltex Riau," 2022. [Online]. Available: <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>
- [13] W. Feraldi, S. Andriyanto, and Y. A. Rindri, "Rancang Bangun Sistem Informasi Digital Fundraising LAZISMU Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung," *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi Komputer*, vol. 1, no. 1, pp. 1–16, Dec. 2022, doi: 10.53624/jsitik.v1i1.151.
- [14] S. P. Dinka, Z. P. Salsabilah, and L. Nilawati, "Penerapan Metode Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web," 2022. [Online]. Available: <https://jurnal.bsi.ac.id/index.php/akasia>

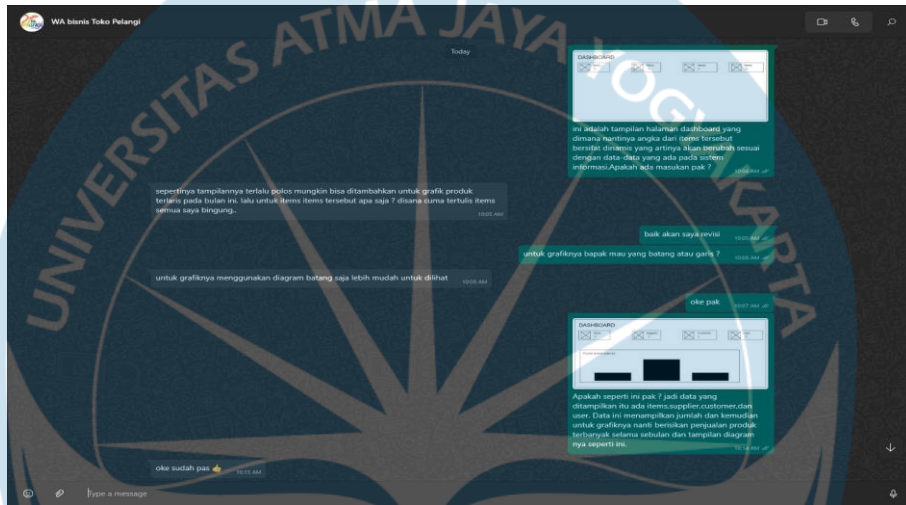
- [15] R. Romindo *et al.*, *Sistem Informasi*. Yayasan Kita Menulis, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=rnY6EAAAQBAJ>
- [16] J. Hutahaean, *Konsep Sistem Informasi*. Deepublish, 2015. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=o8LjCAAAQBAJ>
- [17] BSI, “Mengenal Metode Prototype Kelebihan Dan Kekurangan.”
- [18] Frederica Rosabel Ramli, Fikri Hakim, and Ria Anggelina Hutabarat, “Perancangan Web Design Aplikasi E-Learning dengan Metode Prototype pada Tingkat SMA,” *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, pp. 13–18, Jun. 2021, doi: 10.35134/jmi.v28i1.62.
- [19] H. Kuswanto and B. D. Dwi Arianti, “Pengembangan Aplikasi Buku Penghubung Berbasis Web Sebagai Media Interaksi Sekolah – Orang Tua,” *Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi*, vol. 5, no. 1, pp. 167–178, Jan. 2022, doi: 10.29408/jit.v5i1.4742.
- [20] M. E. A. Z. S. D. C. Edy Winarno ST, *Pemrograman Web Berbasis HTML 5, PHP, Dan JavaScript*. Elex Media Komputindo, 2014. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=YuVyDwAAQBAJ>
- [21] S. S. T. M. I. T. Umy Gusti Salamah and M. S. Indonesia, *Tutorial Cascading Style Sheets (CSS)*. Media Sains Indonesia, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=exclEAAAQBAJ>
- [22] Y. Muslimin and R. Kartono, *Konsep, Praktek, dan Implementasi JavaScript Untuk Mahasiswa dan Programmer*. in 1. Penerbit LOGIKA, 2017. [Online]. Available: [https://books.google.co.id/books?id=a\\_OBDwAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=a_OBDwAAQBAJ)
- [23] A. Solichin, G. Brotosaputro, and P. I. S. H. T. Utomo, *Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL*. Penerbit Budi Luhur, 2016. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=k8-GDAAAQBAJ>
- [24] S. Irsyad and A. S. Sitio, “PENERAPAN KONSEP MVC PADA SISTEM PENJUALAN ONLINE DENGAN SISTEM KEAMANAN MENGGUNAKAN ALGORITMA RIJNDEAL,” *INFORMATIKA*, vol. 11, no. 2, p. 44, Dec. 2019, doi: 10.36723/juri.v11i2.168.
- [25] Y. Dwi Wijaya and M. Wardah Astuti, “PENGUJIAN BLACKBOX SISTEM INFORMASI PENILAIAN KINERJA KARYAWAN PT INKA (PERSERO) BERBASIS EQUIVALENCE PARTITIONS BLACKBOX TESTING OF PT INKA (PERSERO) EMPLOYEE PERFORMANCE ASSESSMENT INFORMATION SYSTEM BASED ON EQUIVALENCE PARTITIONS,” *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, vol. 4, p. 2021.
- [26] R. Setiawan, “Black Box Testing Untuk Menguji Perangkat Lunak.” Accessed: Dec. 05, 2023. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/black-box-testing/>

# Lampiran

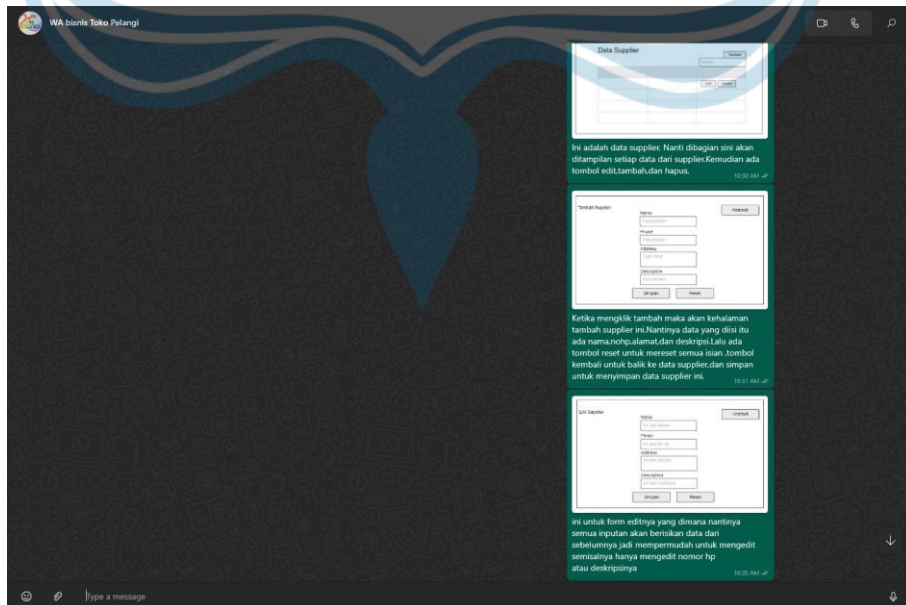
## Lampiran 1 : Komunikasi dengan klien mengenai desain *ui low fidelity*



Lampiran 1. 1 Komunikasi dengan klien 1



Lampiran 1. 2 Komunikasi dengan klien 2



Lampiran 1. 3 Komunikasi dengan klien 3



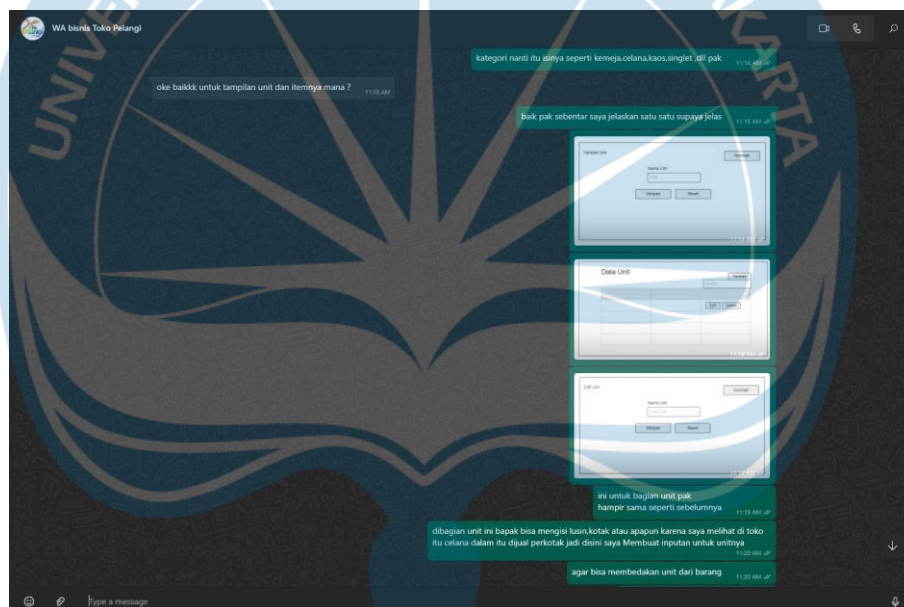
Lampiran 1. 4 Komunikasi dengan klien 4



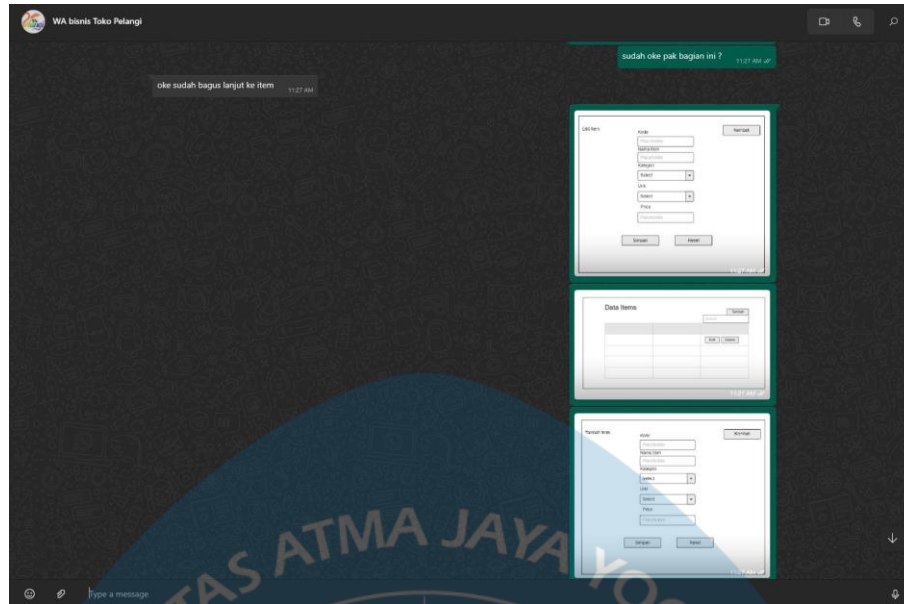
Lampiran 1. 5 Komunikasi dengan klien 5



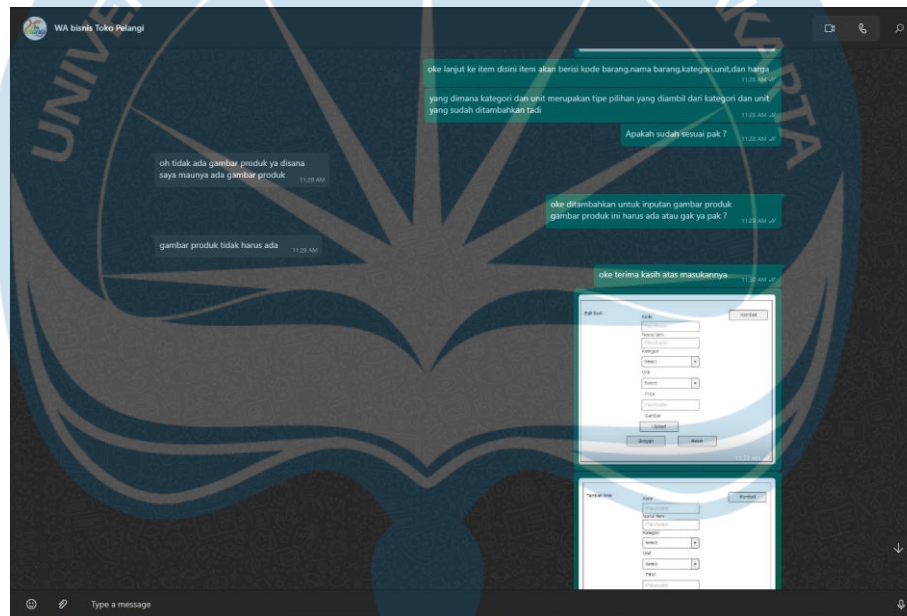
Lampiran 1. 6 Komunikasi dengan klien 6



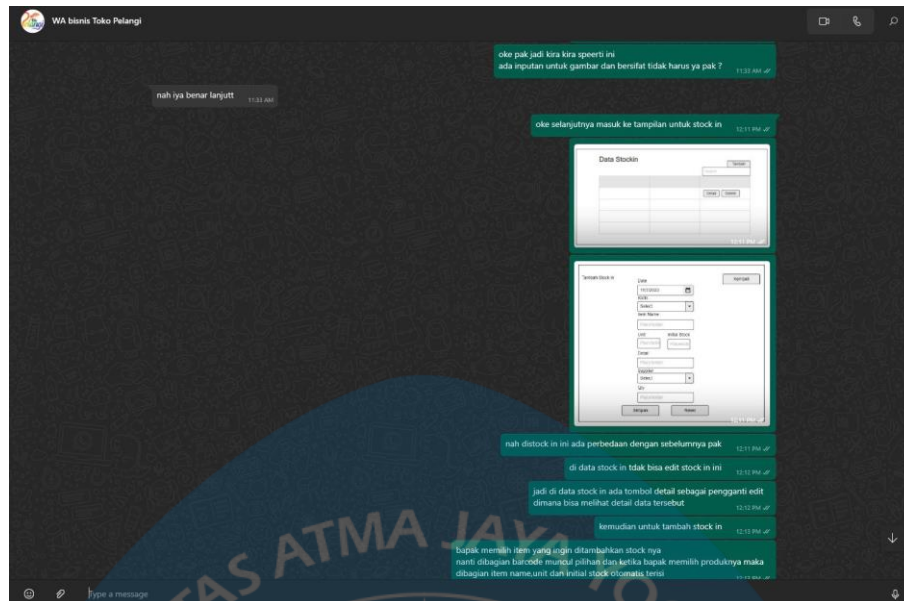
Lampiran 1. 7 Komunikasi dengan klien 7



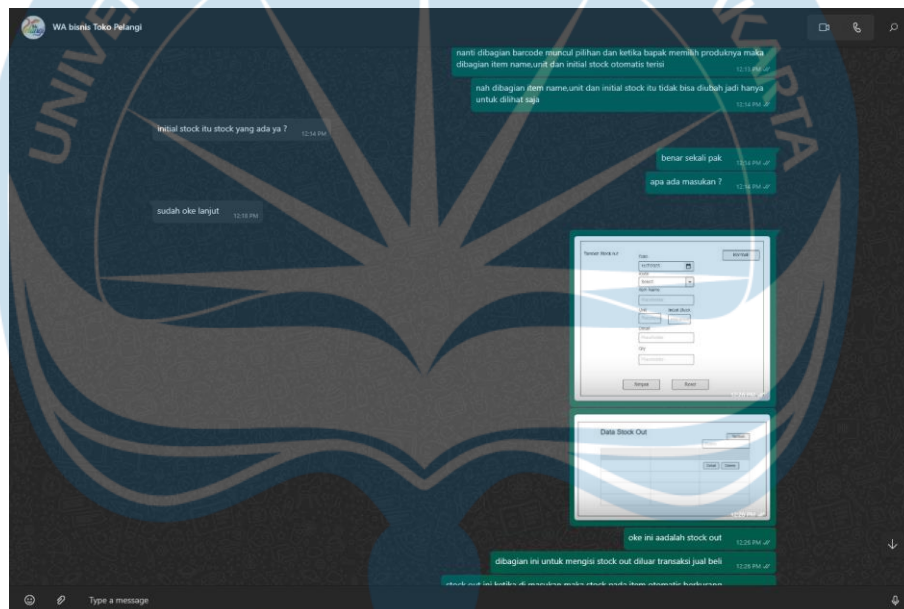
Lampiran 1. 8 Komunikasi dengan klien 8



Lampiran 1. 9 Komunikasi dengan klien 9

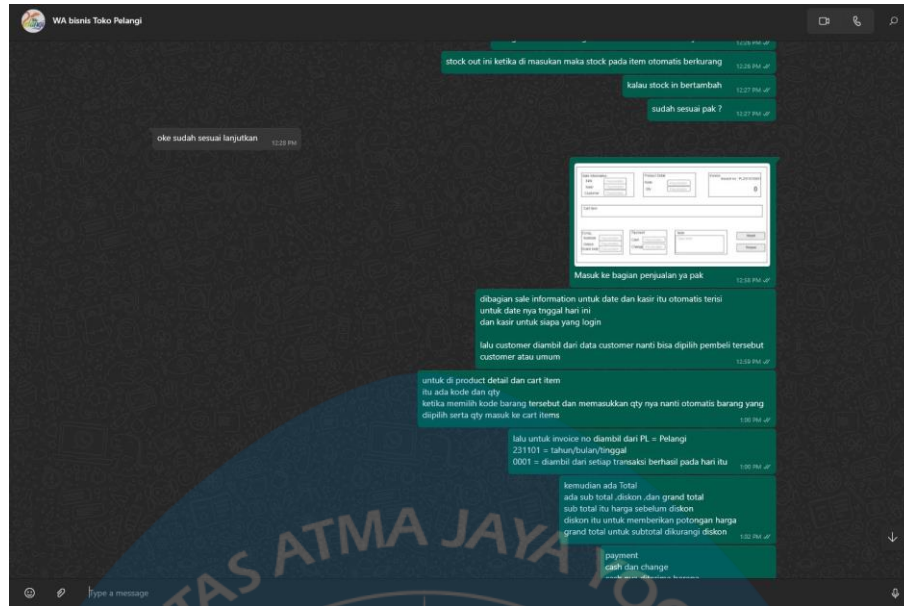


Lampiran 1. 10 Komunikasi dengan klien 10



Lampiran 1. 11 Komunikasi dengan klien 11

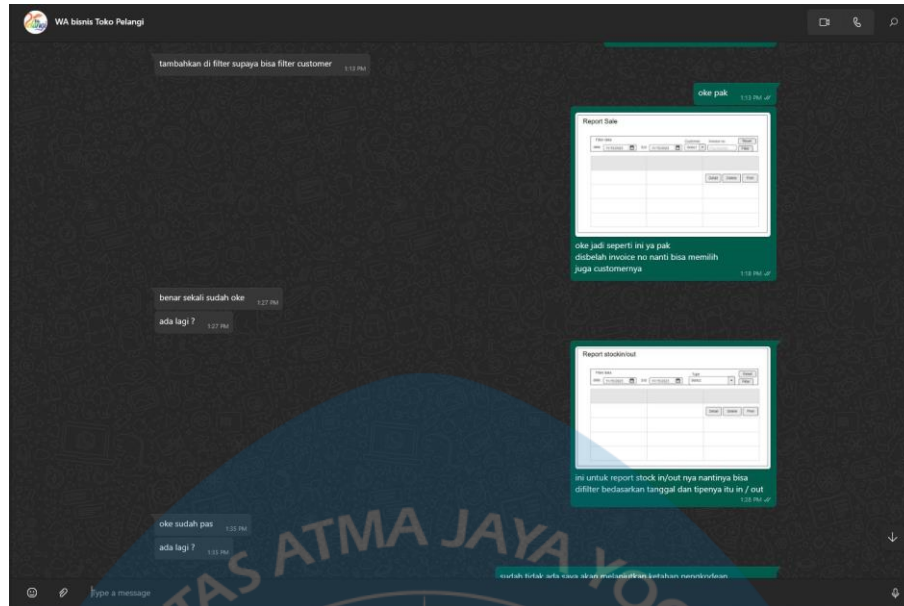




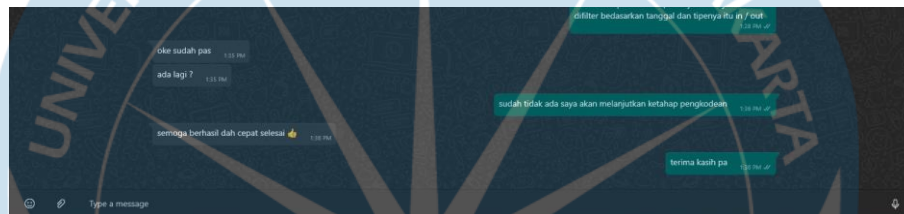
Lampiran 1. 12 Komunikasi dengan klien 12



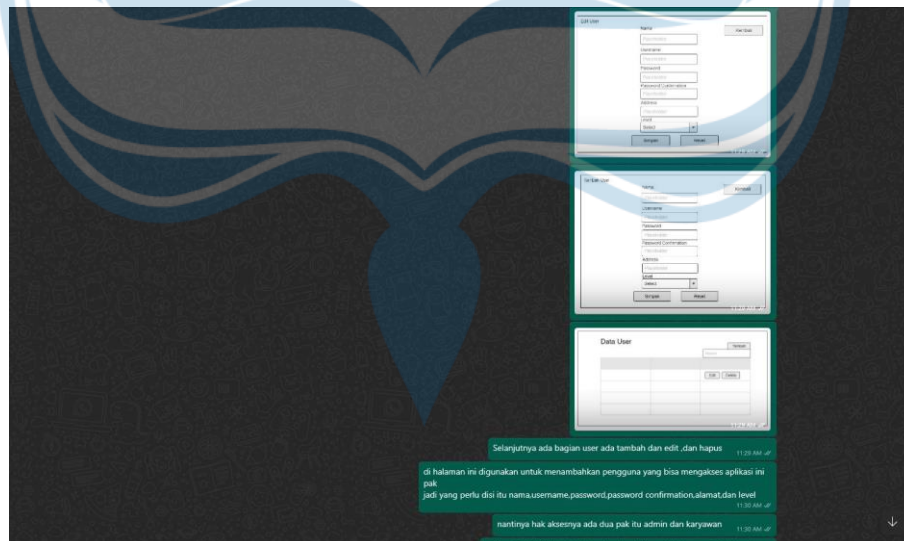
Lampiran 1. 13 Komunikasi dengan klien 13



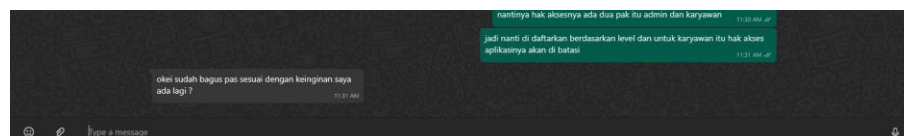
Lampiran 1. 14 Komunikasi dengan klien 14



Lampiran 1. 15 Komunikasi dengan klien 15

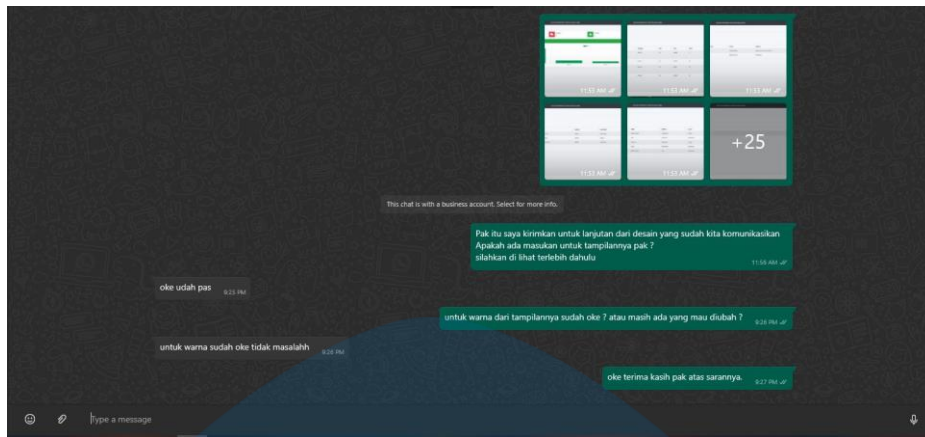


Lampiran 1. 16 Komunikasi dengan klien 16



Lampiran 1. 17 Komunikasi dengan klien 17

Lampiran 2 : Komunikasi mengenai tampilan desain *ui high fidelity*.



Lampiran 2. 1 Komunikasi UI High Fidelity

Lampiran 3 : *Database*

*Database* MySQL digunakan oleh penulis untuk menyimpan data yang akan digunakan pada sistem informasi toko pakaian pelangi Dumai ini. Adapun desain *database* yang penulis buat adalah sebagai berikut :

Lampiran 3. 1 Basis data Item

No.	Field name	Type	witdh	Keterangan
1.	Item_id	Int	11	Primary key
2.	barcode	varchar	100	
3.	Name	Varchar	100	
4.	Category_id	Int	11	Foreign key
5.	Unit_id	int	11	Foreign key
6.	price	int	11	
7.	stock	int	11	
8.	image	varchar	100	

9.	created	datetime		
10.	updated	datetime		

Lampiran 3. 2 Basis data *Customer*

No.	Field name	Type	witdh	Keterangan
1.	Customer_id	Int	11	Primary key
2.	Name	varchar	100	
3.	Gender	enum	'L','P'	
4.	phone	varchar	15	
5.	address	text		
6.	Created	datetime		
7.	updated	datetime		

Lampiran 3. 3 Basis data *Category*

No.	Field name	Type	witdh	Keterangan
1.	Category_id	int	11	Primary key
2.	Name	varchar	200	
3.	Created	datetime		
4.	updated	datetime		

Lampiran 3. 4 Basis data Unit

No.	Field name	Type	witdh	Keterangan
-----	------------	------	-------	------------

1.	Unit_id	int		Primary key
2.	Name	varchar	200	
3.	Created	datetime		
4.	updated	datetime		
5.	Harga_beli	double		

Lampiran 3. 5 Basis data *Supplier*

No.	Field name	Type	witdh	Keterangan
1.	Supplier_id	Int	11	Primary key
2.	Name	varchar	100	
3.	Phone	varchar	15	
4.	Address	Varchar	200	
5.	description	text		
6.	created	datetime		
7.	updated	datetime		

Lampiran 3. 6 Basis data *User*

No.	Field name	Type	witdh	Keterangan
1.	User_id	Int	11	Primary key
2.	username	varchar	50	
3.	password	varchar	50	

4.	name	Varchar	50	
5.	address	Varchar	200	
6.	level	int		

Lampiran 3. 7 Basis data *Sale\_detail*

No.	Field name	Type	witdh	Keterangan
1.	Detail_id	Int	11	Primary key
2.	Sale_id	int		
3.	Item_id	int		Foreign key
4.	price	int		
5.	qty	int		
6.	Discount_item	int		
7.	total	int		

Lampiran 3. 8 Basis data *cart*

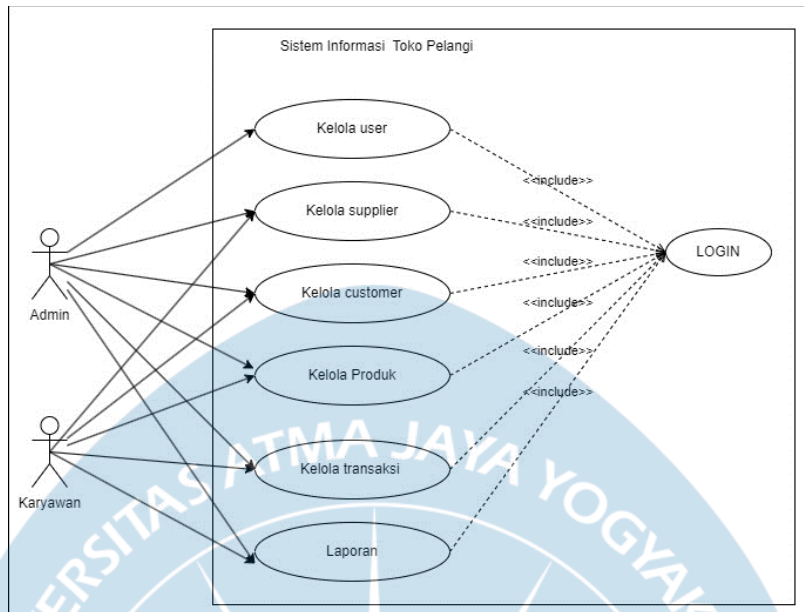
No.	Field name	Type	witdh	Keterangan
1.	Cart_id	Int	11	Primary key
2.	Item_id	int		
3.	price	int		
4.	qty	int		
5.	Discount_item	int		
6.	Total	int		

7.	User_id	Int		Foreign key
----	---------	-----	--	-------------

Lampiran 3. 9 Basis data Sale

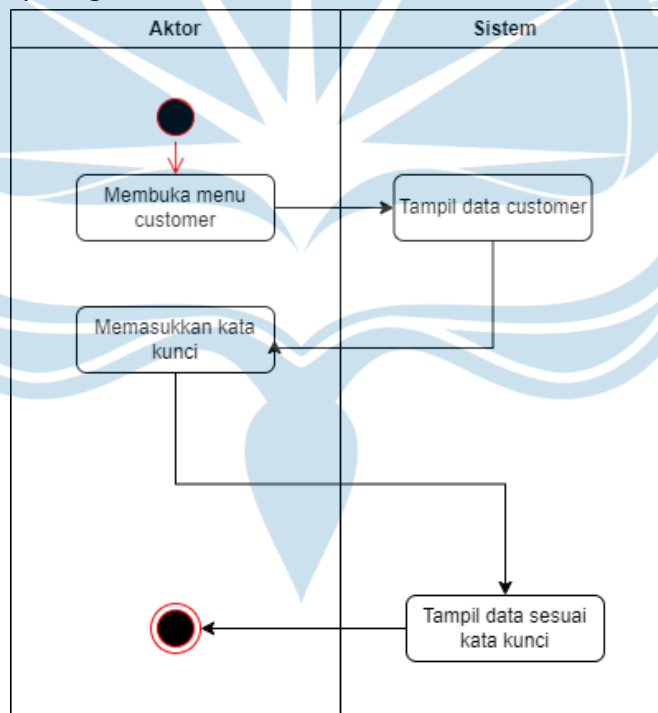
No.	Field name	Type	witdh	Keterangan
1.	Sale_id	Int	11	Primary key
2.	Invoice	varchar		
3.	Customer_id	int		
4.	Total_price	int		
5.	discount	int		
6.	Final_price	int		
7.	cash	int		
8.	remaining	Int		
9.	note	Text		
10.	date	Date		
11.	User_id	Int		
12.	updated	Datetime		

Lampiran 4 : Usecase Diagram Sistem



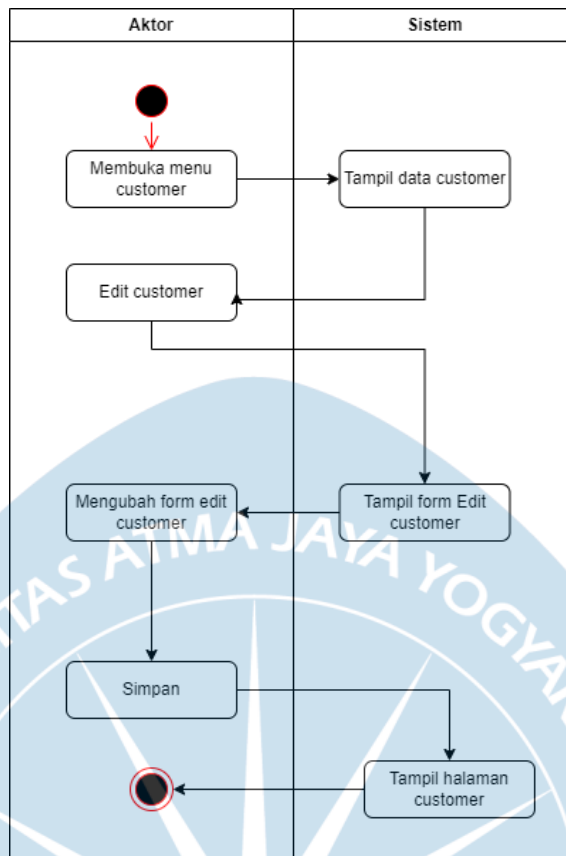
Lampiran 4. 1 Usecase Diagram Sistem

Lampiran 5 : Activity Diagram Sistem

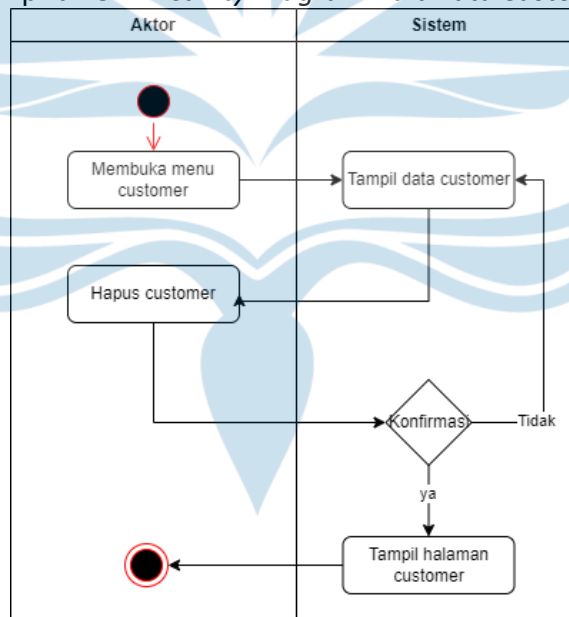


Lampiran 5. 1 Activity Diagram Cari Data Customer

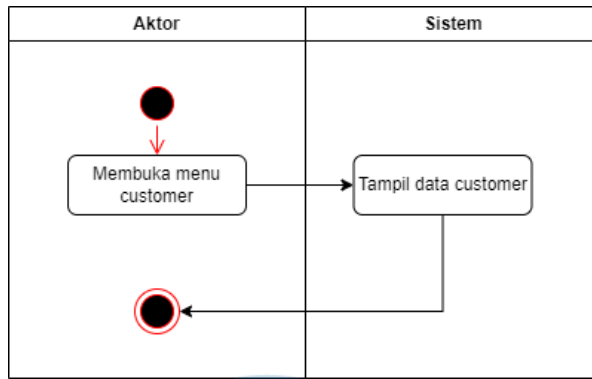




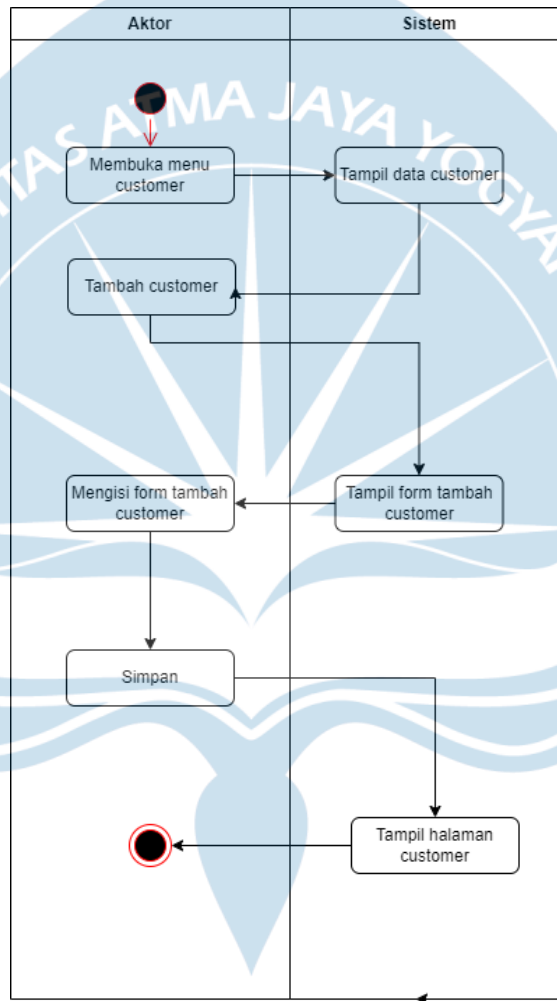
Lampiran 5. 2 Activity Diagram Edit Data Customer



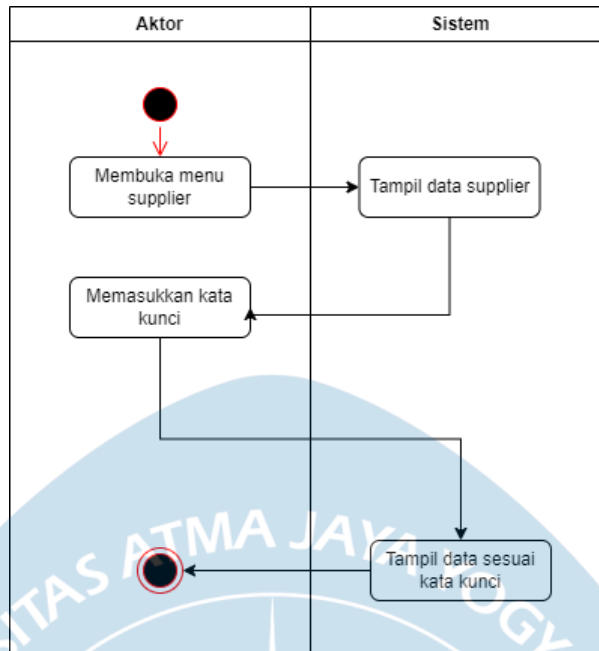
Lampiran 5. 3 Activity Diagram Hapus Data Customer



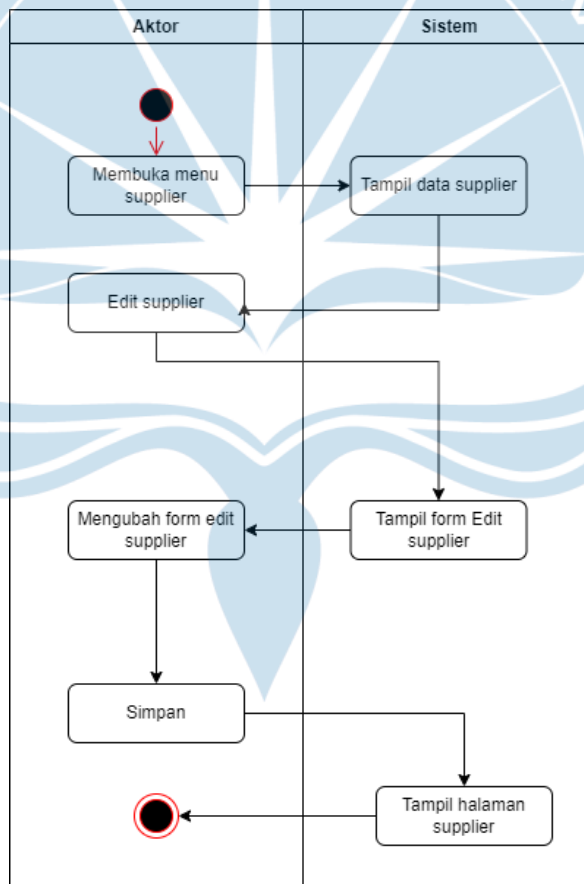
Lampiran 5. 4 Activity Diagram Tampil Data Customer



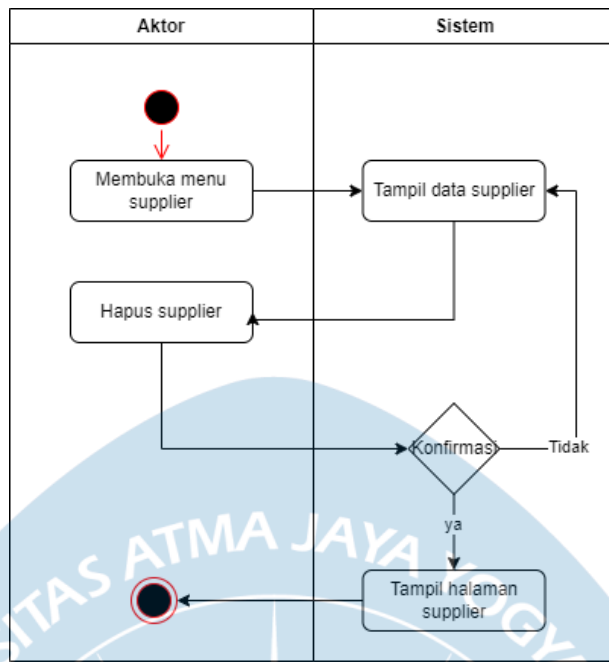
Lampiran 5. 5 Activity Diagram Tambah Data Customer



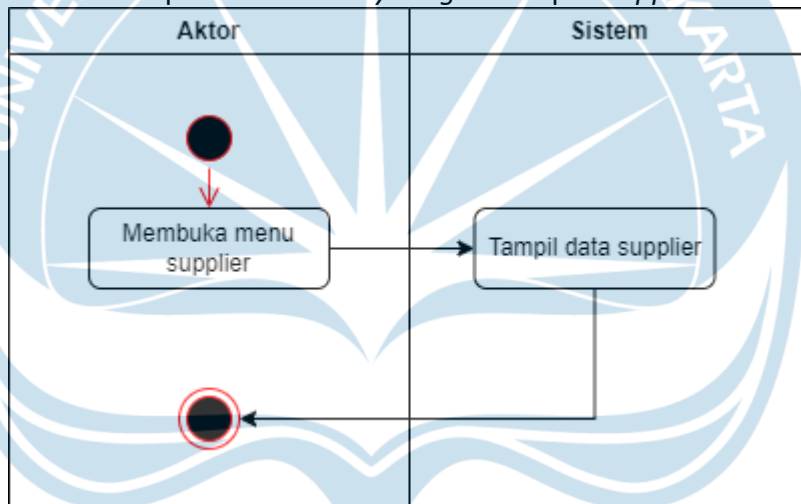
Lampiran 5. 6 Activity Diagram Cari Supplier



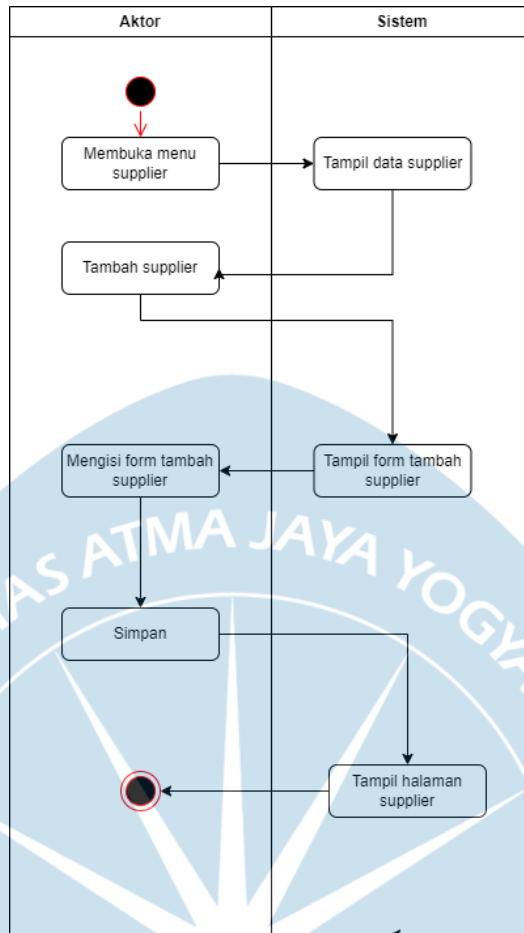
Lampiran 5. 7 Activity Diagram Edit Supplier



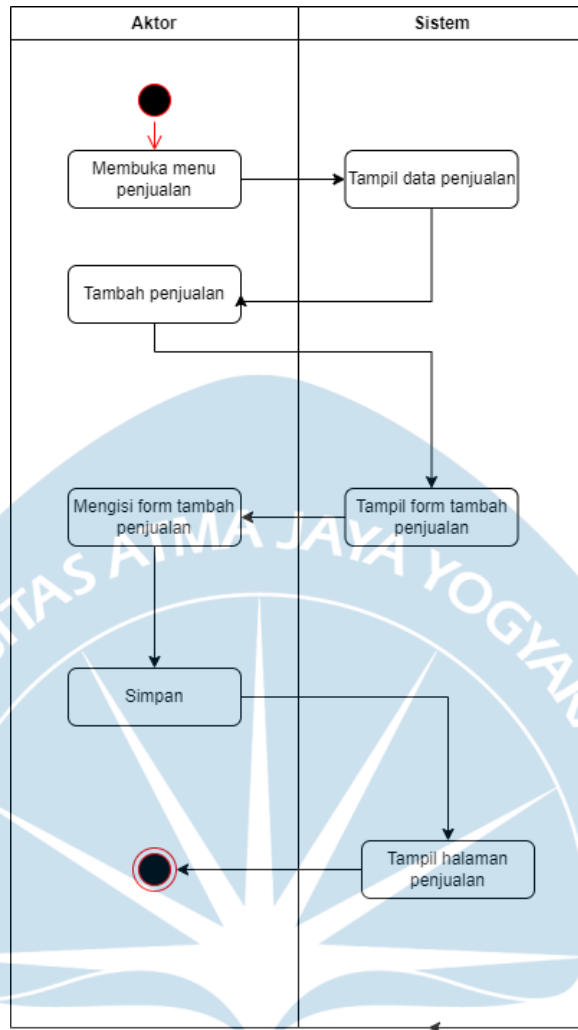
Lampiran 5. 8 Activity Diagram Hapus Supplier



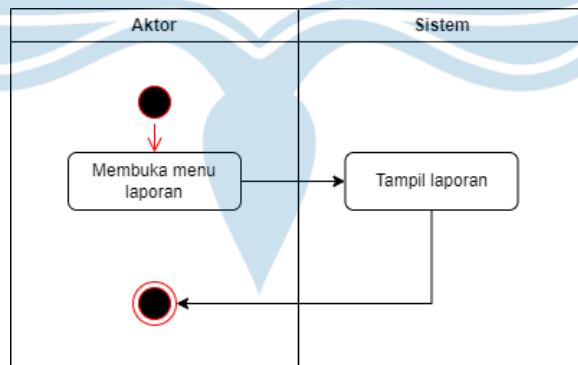
Lampiran 5. 9 Activity Diagram Tampil Supplier



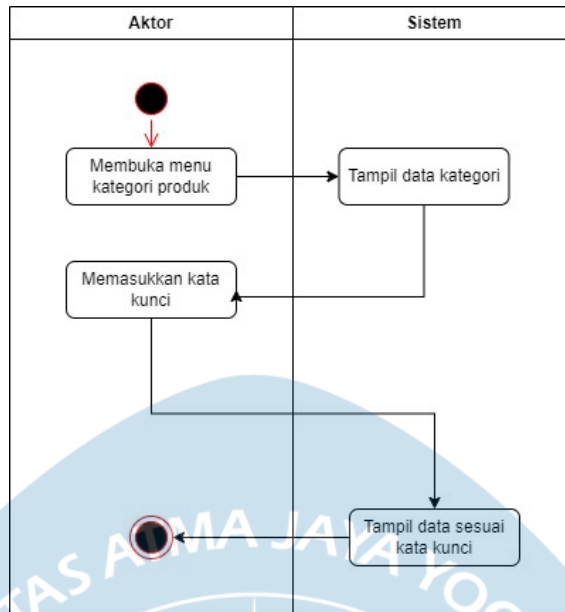
Lampiran 5. 10 Activity Diagram Tambah Supplier



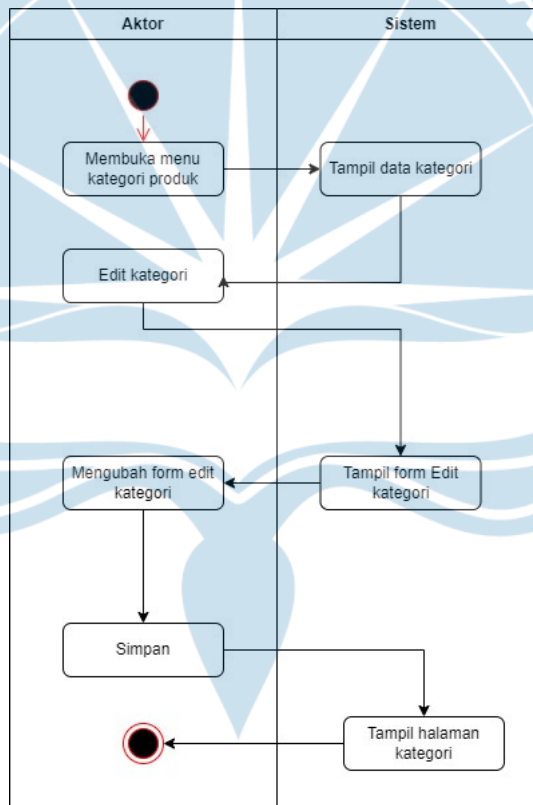
Lampiran 5. 11 Activity Diagram Tambah Penjualan



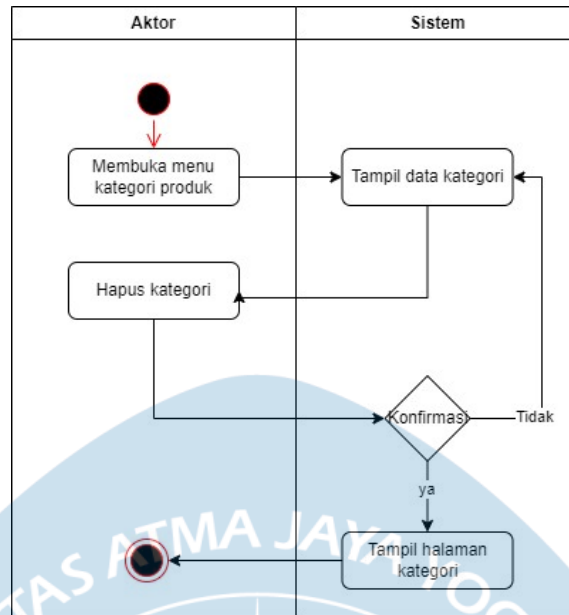
Lampiran 5. 12 Activity Diagram Laporan



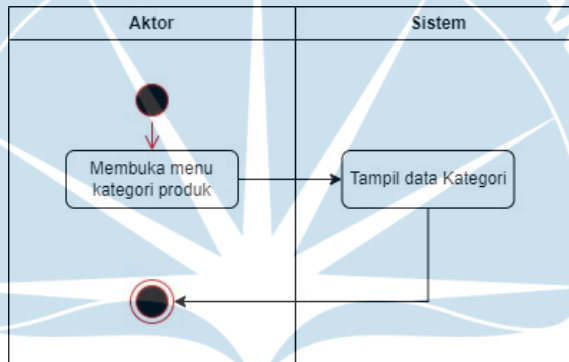
Lampiran 5. 13 Activity Diagram Cari Kategori



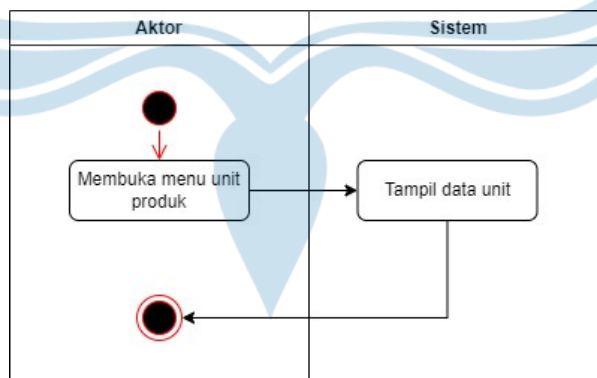
Lampiran 5. 14 Activity Diagram Edit Kategori



Lampiran 5. 15 Activity Diagram Hapus Kategori

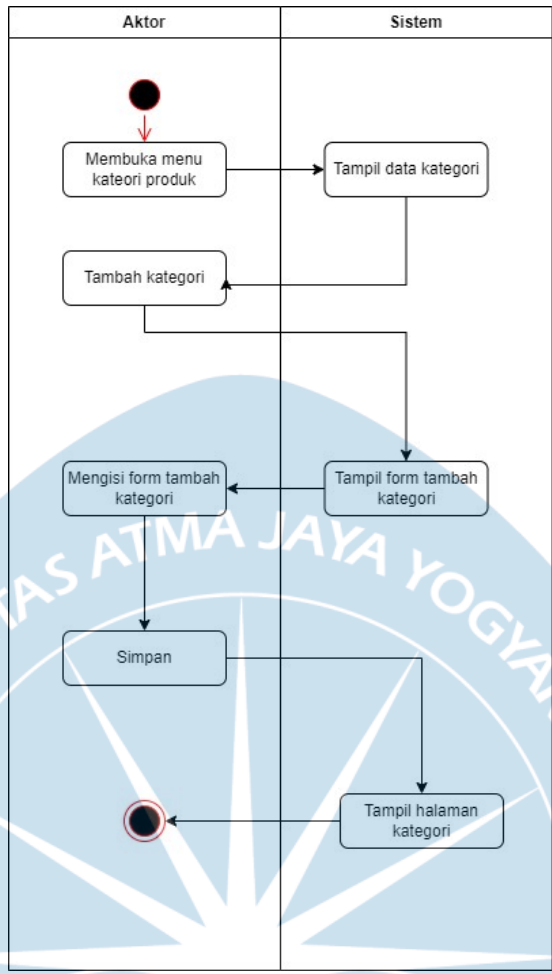


Lampiran 5. 16 Activity Diagram Tampil Kategori

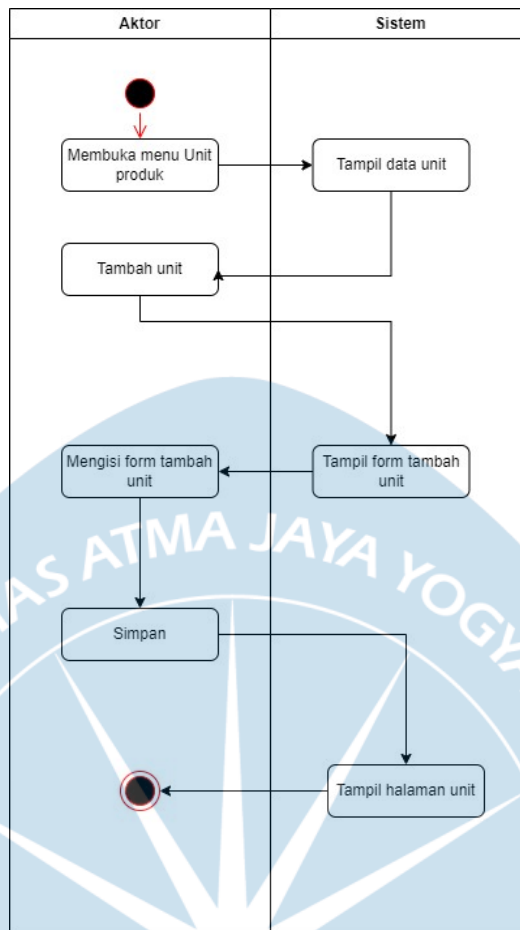


Lampiran 5. 17 Activity Diagram Lihat Unit

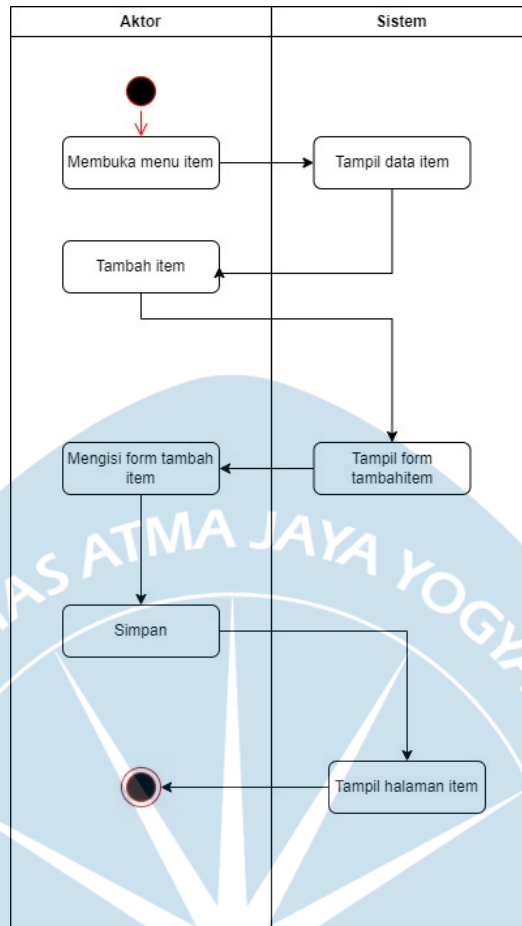




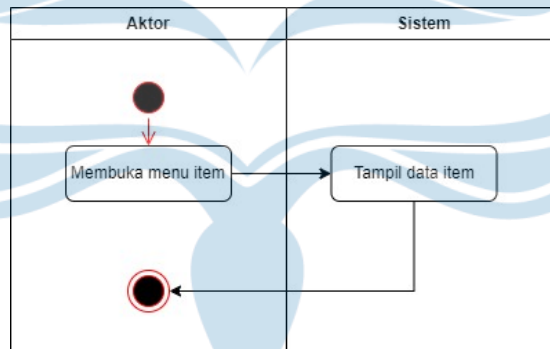
Lampiran 5. 18 Activity Diagram Tambah Kategori



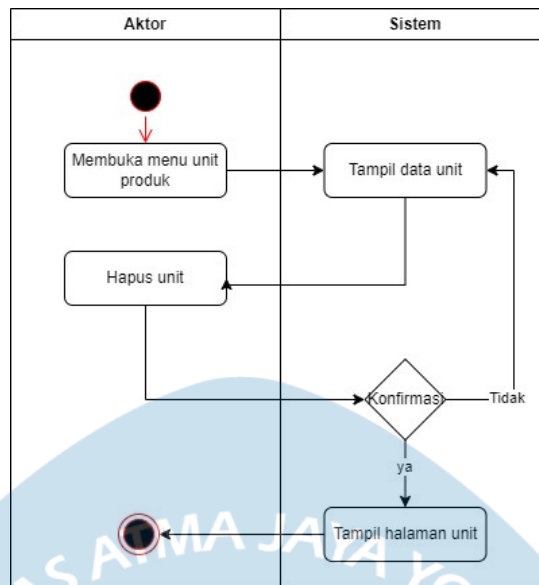
Lampiran 5. 19 Activity Diagram Tambah Unit



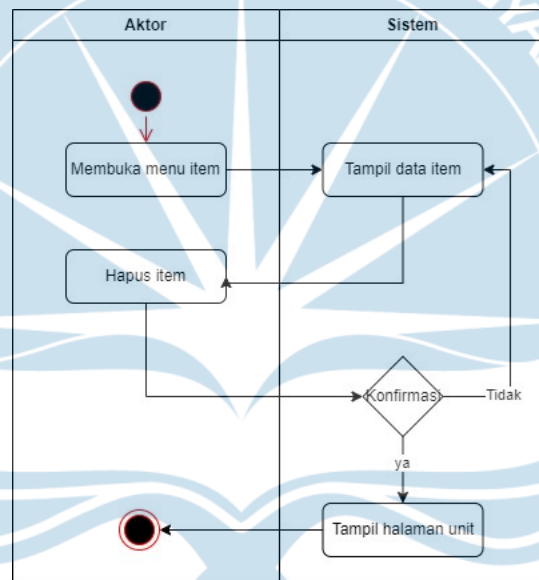
Lampiran 5. 20 Activity Diagram Tambah Item



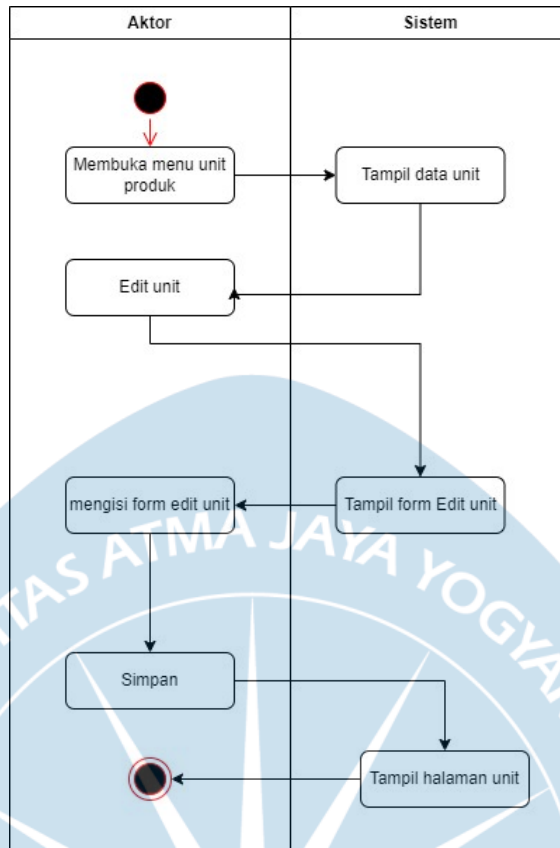
Lampiran 5. 21 Activity Diagram Tambah Item



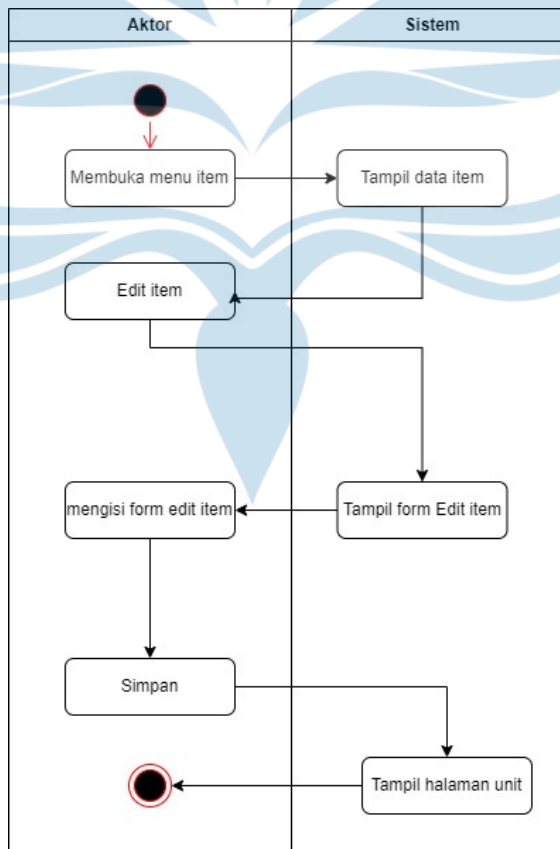
Lampiran 5. 22 Activity Diagram Hapus Unit



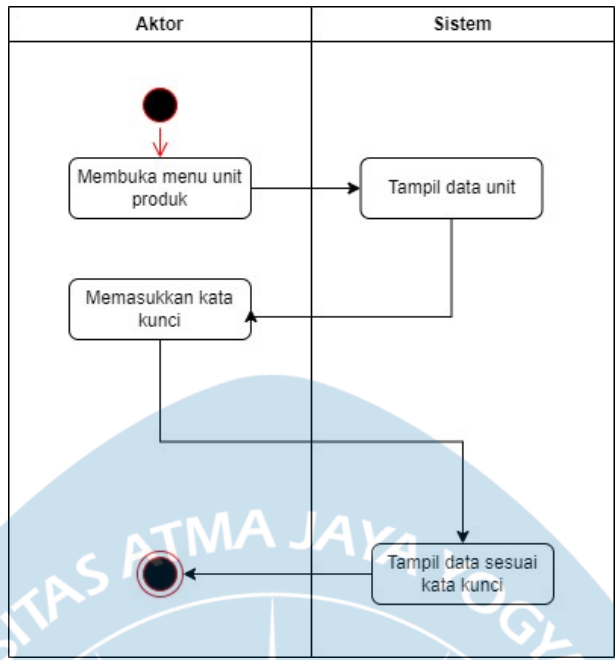
Lampiran 5. 23 Activity Diagram Hapus Item



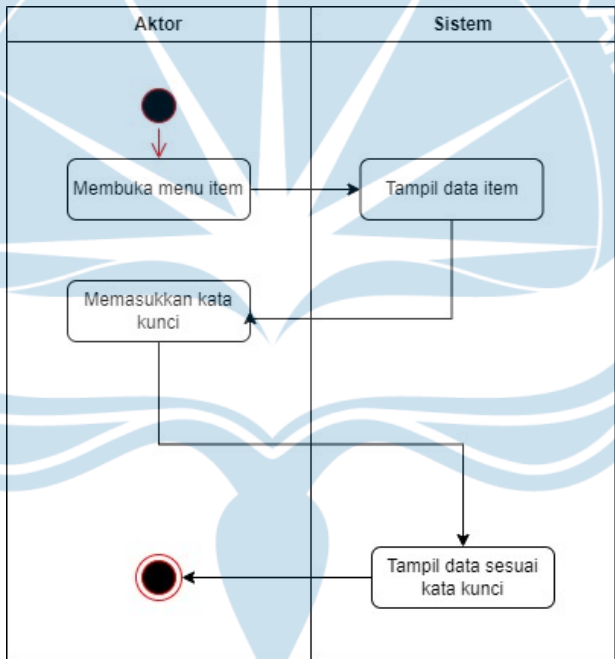
Lampiran 5. 24 Activity Diagram Edit Unit



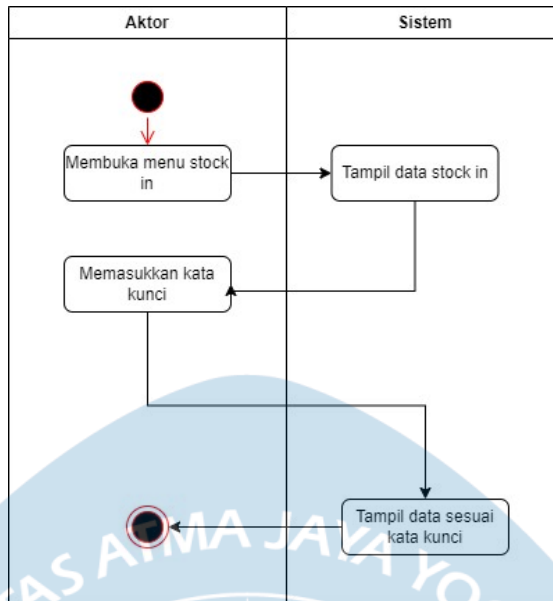
Lampiran 5. 25 Activity Diagram Edit item



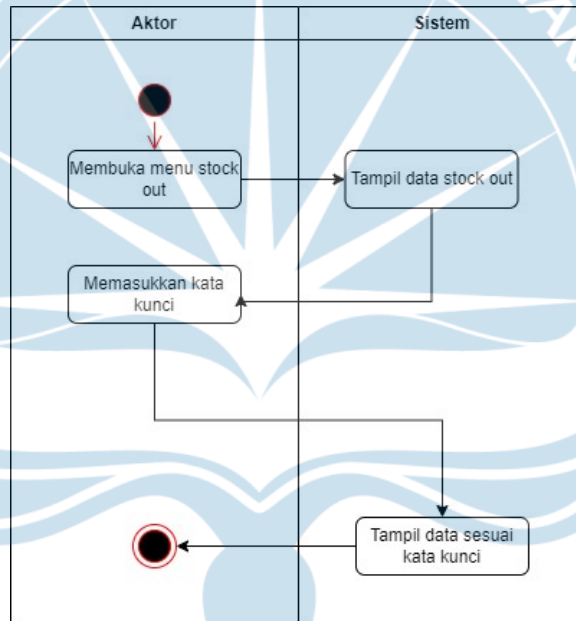
Lampiran 5. 26 Activity Diagram Cari Unit



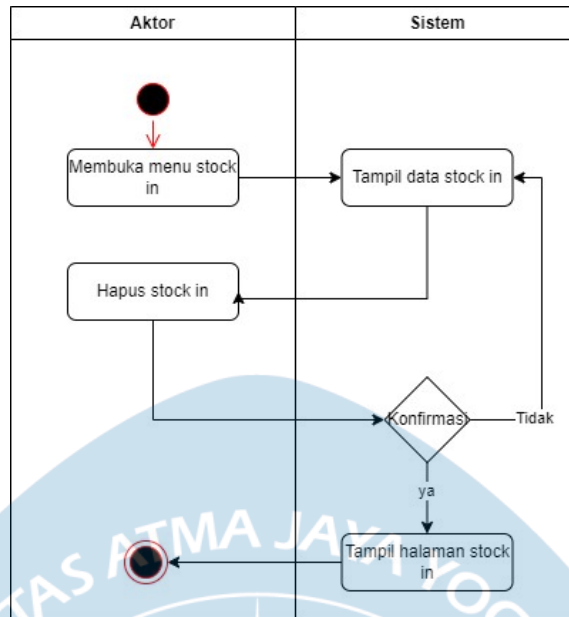
Lampiran 5. 27 Activity Diagram Cari Item



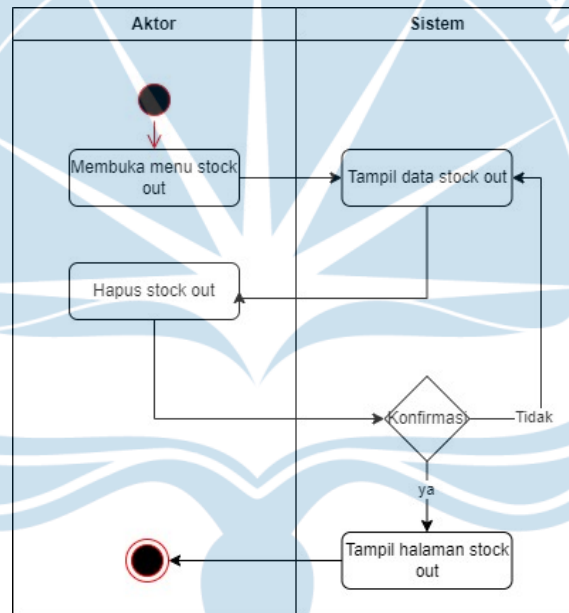
Lampiran 5. 28 Activity Diagram Cari Stock In



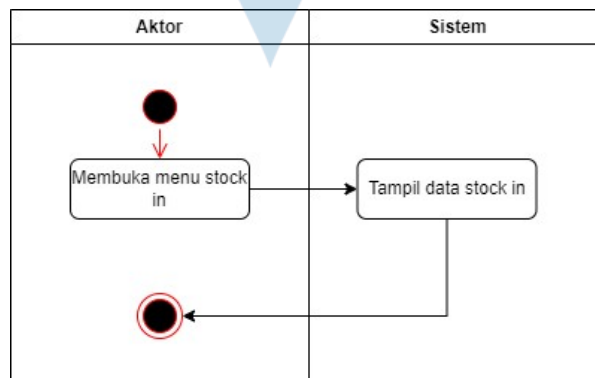
Lampiran 5. 29 Activity Diagram Cari Stock Out



Lampiran 5. 30 Activity Diagram Hapus Stock in

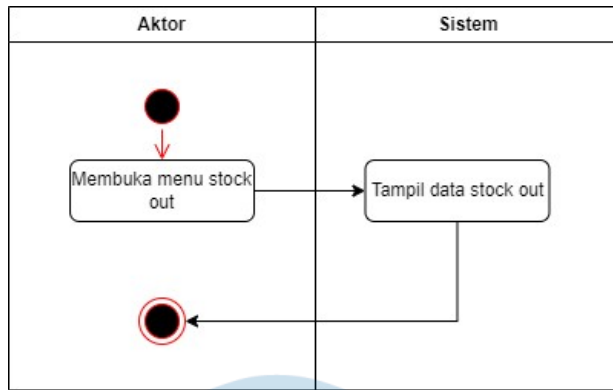


Lampiran 5. 31 Activity Diagram Hapus Stock out

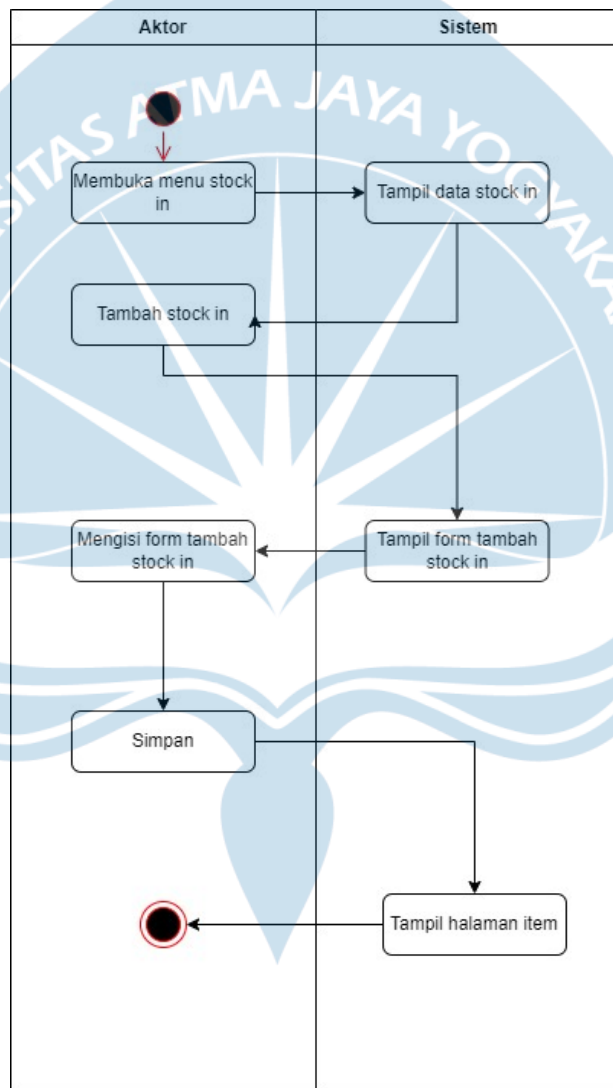


Lampiran 5. 32 Activity Diagram Tampil Stock in

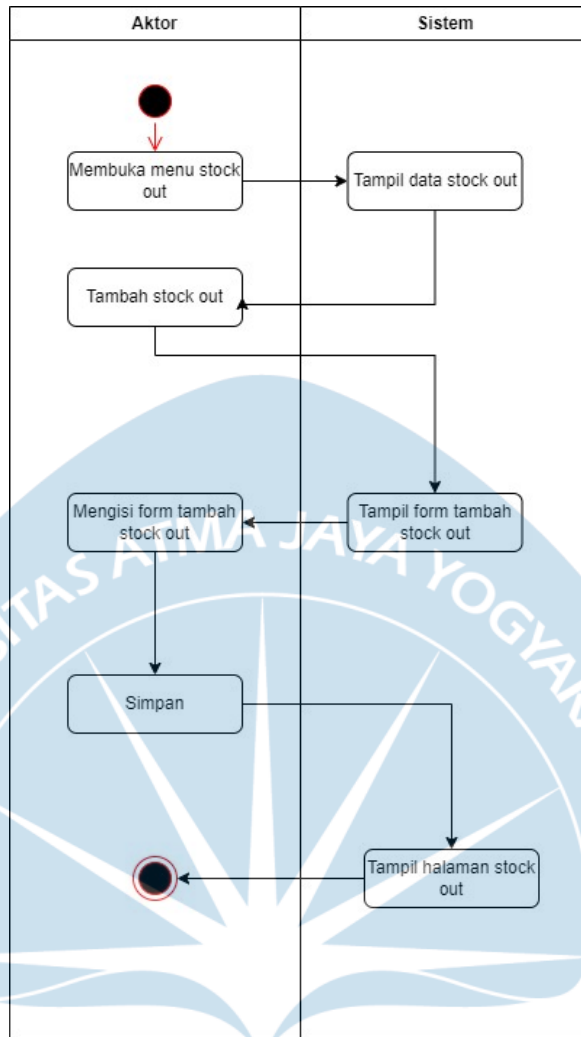




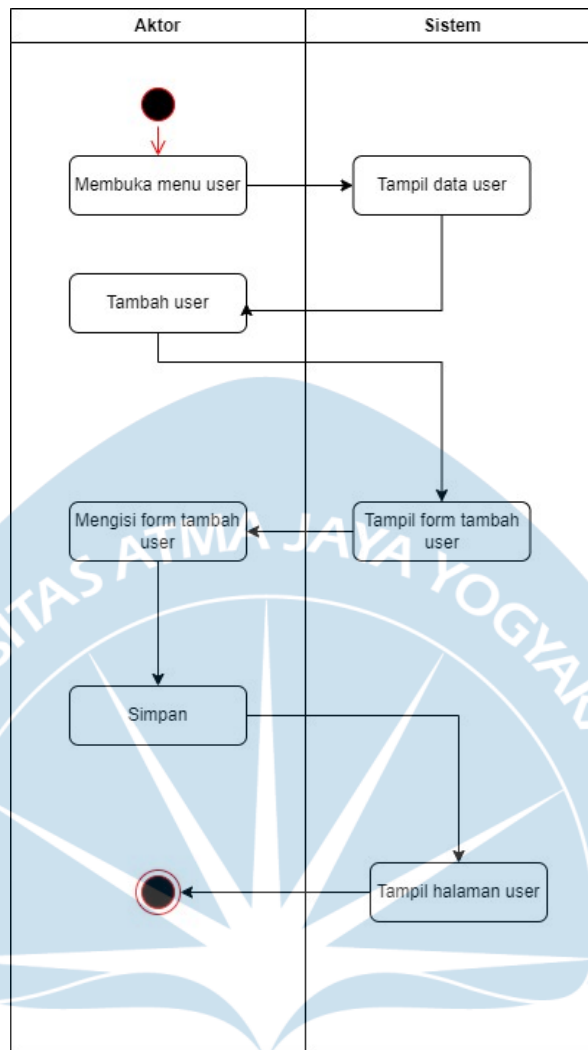
Lampiran 5. 33 Activity Diagram Tampil Stock Out



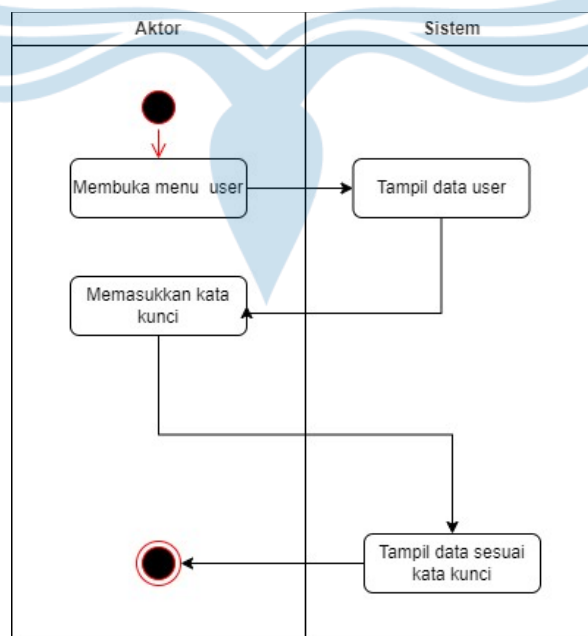
Lampiran 5. 34 Activity Diagram Tambah Stock in



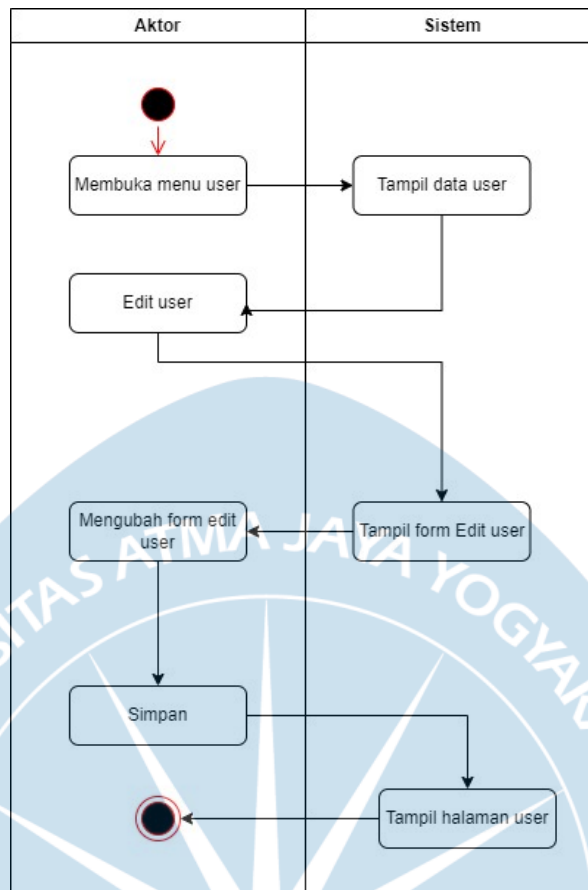
Lampiran 5. 35 Activity Diagram Tambah Stock in



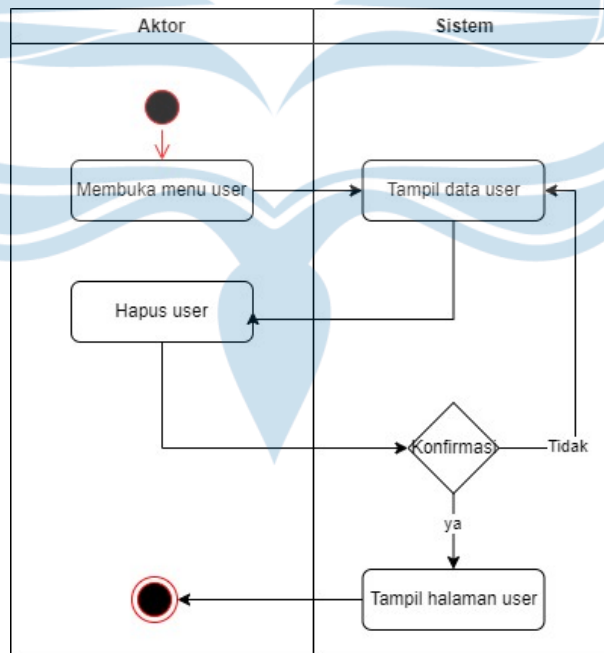
Lampiran 5. 36 Activity Diagram Tambah User



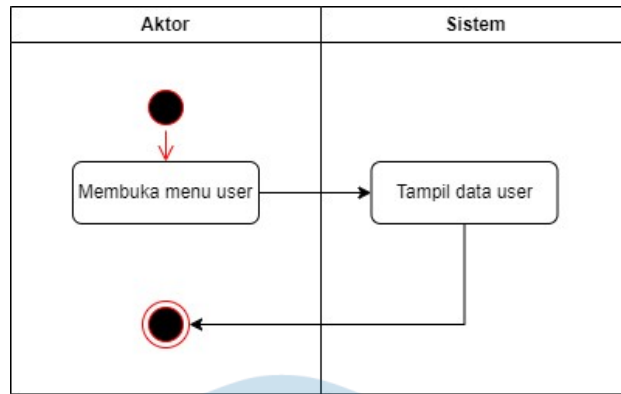
Lampiran 5. 37 Activity Diagram Cari User



Lampiran 5. 38 Activity Diagram Edit User



Lampiran 5. 39 Activity Diagram Hapus User



Lampiran 5. 40 Activity Diagram Tampil User

