

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA
PENJUALAN MAKANAN RINGAN DI TOKO X
MENGUNAKAN METODE *SYSTEMS DEVELOPMENT
LIFE CYCLE***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar
Sarjana dalam bidang ilmu Teknik Industri

Disusun oleh:

Nama : Tania Sandriyana

NPM : 2016610097



**PROGRAM STUDI SARJANA TEKNIK INDUSTRI
JURUSAN TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
BANDUNG
2020**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA
PENJUALAN MAKANAN RINGAN DI TOKO X
MENGUNAKAN METODE *SYSTEMS DEVELOPMENT
LIFE CYCLE***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar
Sarjana dalam bidang ilmu Teknik Industri

Disusun oleh:

Nama : Tania Sandriyana

NPM : 2016610097



**PROGRAM STUDI SARJANA TEKNIK INDUSTRI
JURUSAN TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
BANDUNG
2020**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
BANDUNG**



Nama : Tania Sandriyana
NPM : 2016610097
Program Studi : Sarjana Teknik Industri
Judul Skripsi : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA
PENJUALAN MAKANAN RINGAN DI TOKO X
MENGUNAKAN METODE *SYSTEMS
DEVELOPMENT LIFE CYCLE*

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Bandung, 29 Juli 2020

**Ketua Program Studi Sarjana
Teknik Industri**

(Romy Loice, S.T., M.T.)

Pembimbing Tunggal

(Romy Loice, S.T., M.T.)



PERNYATAAN TIDAK MENCONTEK ATAU MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Tania Sandriyana

NPM : 2016610097

dengan ini menyatakan bahwa Skripsi dengan Judul:

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA PENJUALAN MAKANAN
RINGAN DI TOKO X MENGGUNAKAN METODE *SYSTEMS DEVELOPMENT
LIFE CYCLE***

adalah hasil pekerjaan saya dan seluruh ide, pendapat atau materi dari sumber lain telah dikutip dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan jika pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya bersedia menanggung sanksi yang akan dikenakan kepada saya.

Bandung, 29 Juli 2020

Tania Sandriyana
NPM : 201661097

ABSTRAK

Toko X adalah toko yang menjual barang kebutuhan sehari-hari dan juga menjual makanan ringan setiap kurang lebih empat bulan sebelum Hari Raya Idul Fitri. Berdasarkan hasil pengamatan, terdapat permasalahan pada sistem informasi di Toko X yang mengakibatkan Toko X mengalami kerugian waktu dan biaya. Untuk mencegah kerugian ini terus berlangsung, maka perlu dilakukan perbaikan pada sistem informasi di Toko X.

Perbaikan sistem informasi di Toko X dilakukan dengan menggunakan metode *Systems Development Life Cycle* (SDLC). Metode SDLC memiliki empat tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap analisis, tahap perancangan, dan tahap implementasi. Pada tahap perencanaan dilakukan pembuatan proses bisnis toko, identifikasi masalah sistem saat ini, dan penentuan tujuan sistem informasi. Pada tahap analisis dilakukan pembuatan identifikasi kebutuhan informasi dan penentuan kriteria sistem informasi. Pada tahap perancangan dilakukan pembuatan solusi dari kebutuhan sistem informasi, proses bisnis usulan, dan *input* dan *output design*. Pada tahap implementasi dilakukan perancangan *user interface* dan *prototype*, perancangan formulir terstandar, dan perancangan instruksi kerja.

Hasil dari penelitian ini adalah proses bisnis usulan dan rancangan sistem informasi. Rancangan sistem informasi berupa sistem informasi yang terkomputerisasi dengan menggunakan aplikasi pada komputer, formulir terstandar, dan instruksi kerja. Diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini, Toko X dapat memiliki data yang lengkap, tepat, dan akurat, menyimpan data yang dibutuhkan, mengurangi waktu dan mencegah kesalahan dalam menghitung bon.

ABSTRACT

X, a store that sells daily supplies and snacks, usually does business four months before the Eid Day. The observation done showed this store has been experiencing several issues regarding their information systems resulting in the inefficiency of cost and time. Therefore, some actions to fix the information systems must be considered to prevent this problem from occurring in the future.

To improve this condition, the Systems Development Life Cycle (SDLC) was applied. This method covered the four essential phases, such as planning, analyzing, designing, and implementing. The planning phase focused on creating the business process, identifying the current issues, and determining the goals of the information systems. Then, identifying the information acquired and selecting the criteria came second in the analyzing phase. The planning phase covered the solutions, business process suggestions, and both input and output designs to deal with the issues. Lastly, the implementing stage provided details in the interface and prototype, standard form, and work instruction designs.

The results extracted the business process suggestion and information system designs. The information system designs are computerized information systems acquired from applying the computer app, standard form, and work instructions. This research is expected to help X provide a more complete and accurate list, reduce the time, and prevent errors in calculating receipts.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Pada Penjualan Makanan Ringan Di Toko X Menggunakan Metode *Systems Development Life Cycle*”. Skripsi ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi syarat kelulusan untuk meraih gelar sarjana pada Jurusan Teknik Industri, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Katolik Parahyangan Bandung.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Ucapan terima kasih terutama penulis ucapkan kepada:

1. Bapak Romy Loice, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan ilmu, waktu, tenaga, masukan, dorongan, dan dukungan dalam pengerjaan skripsi ini.
2. Bapak Ignatius A. Sandy, S.Si, M.T. dan Bapak Dedy Suryadi, Ph.D selaku dosen penguji proposal yang telah memberikan kritik dan masukan serta saran dalam pembuatan skripsi ini.
3. Bapak Dedy Suryadi, Ph.D dan Ibu Yani Herawati, S.T., M.T. selaku dosen penguji sidang skripsi yang telah memberikan kritik dan masukan serta saran dalam pembuatan skripsi ini.
4. Pemilik Toko X dan seluruh pekerja Toko X yang telah mengizinkan dilakukannya penelitian serta menyempatkan waktu untuk diwawancara dan membantu dalam pembuatan skripsi ini.
5. Keluarga penulis yang telah memberikan semangat, dukungan, dan doa untuk penulis selama pengerjaan skripsi ini.
6. Teman-teman penulis khususnya Nadya Silviana, Tiffany Murjadi, Luthfi Anggasari, Natasha Nursalim, Michael Justin, dan Marcello Pangaribuan atas semangat dan dukungan yang diberikan selama pengerjaan skripsi ini.

7. Semua pihak lain yang turut terlibat selama masa perkuliahan, penyusunan skripsi, dan proses pengembangan diri penulis yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih ada berbagai kekurangan pada penelitian ini. Oleh karena itu penulis sangat terbuka akan kritik dan saran yang dapat berguna bagi penelitian ini. Penulis berharap penelitian ini dapat berguna, tidak hanya bagi pihak Toko X namun juga bagi setiap orang yang membaca penelitian ini, serta dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya maupun penelitian terkait dengan topik ini.

Bandung, 29 Juli 2020

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|--|--------------|
| ABSTRAK | i |
| ABSTRACT | ii |
| KATA PENGANTAR | iii |
| DAFTAR ISI | v |
| DAFTAR TABEL | vii |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| DAFTAR LAMPIRAN | xi |
| BAB I PENDAHULUAN | I-1 |
| I.1 Latar Belakang Masalah | I-1 |
| I.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah | I-4 |
| I.3 Pembatasan Masalah dan Asumsi Penelitian | I-8 |
| I.4 Tujuan Penelitian..... | I-9 |
| I.5 Manfaat Penelitian..... | I-9 |
| I.6 Metodologi Penelitian | I-10 |
| I.7 Sistematika Penulisan | I-13 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | II-1 |
| II.1 Data dan Informasi | II-1 |
| II.2 Sistem Informasi..... | II-1 |
| II.3 Proses Bisnis..... | II-4 |
| II.4 <i>Procurement, Fulfillment</i> , dan Proses <i>Integrated End-to-End</i> | II-6 |
| II.5 System Development Life Cycle (SDLC) | II-8 |
| II.6 <i>Input Design</i> | II-16 |
| II.7 <i>Output Design</i> | II-22 |
| II.8 Formulir Terstandar | II-25 |
| II.9 Instruksi Kerja..... | II-25 |
| BAB III IDENTIFIKASI DAN ANALISIS SISTEM AWAL | III-1 |
| III.1 Deskripsi Toko..... | III-1 |
| III.1.1 Struktur Organisasi | III-2 |
| III.1.2 Deskripsi Pekerjaan | III-3 |
| III.2 Tahap Perencanaan Sistem Informasi..... | III-8 |

| | | |
|---|--|-------------|
| III.2.1 | Proses Bisnis Toko | III-8 |
| III.2.2 | Identifikasi Masalah Sistem Saat Ini..... | III-15 |
| III.2.3 | Penentuan Tujuan Sistem Informasi | III-18 |
| III.3 | Tahap Analisis Sistem Informasi..... | III-19 |
| III.3.1 | Identifikasi Kebutuhan Informasi | III-19 |
| III.3.2 | Penentuan Kriteria Sistem Informasi | III-22 |
| BAB IV PERANCANGAN SISTEM INFORMASI USULAN | | IV-1 |
| IV.1 | Tahap Perancangan Sistem Informasi..... | IV-1 |
| IV.1.1 | Penentuan Solusi dari Kebutuhan Sistem Informasi..... | IV-1 |
| IV.1.2 | Proses Bisnis Usulan | IV-5 |
| IV.1.3 | <i>Input dan Output Design</i> | IV-9 |
| IV.2 | Tahap Implementasi Sistem Informasi..... | IV-49 |
| IV.2.1 | Perancangan <i>User Interface</i> dan <i>Prototype</i> | IV-49 |
| IV.2.2 | Perancangan Formulir Terstandar | IV-72 |
| IV.2.3 | Perancangan Instruksi Kerja | IV-73 |
| IV.3 | Penerapan Sistem Informasi Usulan di Toko X..... | IV-73 |
| BAB V ANALISIS | | V-1 |
| V.1 | Analisis Pemilihan dan Penggunaan Metode SDLC | V-1 |
| V.2 | Analisis Tahap Perencanaan (<i>Planning Phase</i>)..... | V-2 |
| V.3 | Analisis Tahap Analisis (<i>Analysis Phase</i>) | V-3 |
| V.4 | Analisis Tahap Perancangan (<i>Design Phase</i>)..... | V-3 |
| V.5 | Analisis Tahap Implementasi (<i>Implementation Phase</i>)..... | V-5 |
| V.6 | Analisis Perbedaan Sistem Informasi Saat ini dan Sistem Informasi Usulan..... | V-6 |
| V.7 | Analisis Penerapan Sistem Informasi Usulan di Toko X..... | V-8 |
| BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN | | VI-1 |
| VI.1 | Kesimpulan..... | VI-1 |
| VI.2 | Saran..... | VI-2 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP PENULIS

DAFTAR TABEL

| | |
|--|--------|
| Tabel I.1 Perbandingan Sistem Informasi Saat Ini dan Sistem Informasi yang Berhasil..... | I-7 |
| Tabel III.1 Identifikasi Kebutuhan Informasi | III-19 |
| Tabel IV.1 Solusi dari Kebutuhan Informasi | IV-1 |
| Tabel IV.2 <i>Input Design</i> Data Pekerja | IV-10 |
| Tabel IV.3 <i>Output Design</i> Daftar Pekerja di Toko X | IV-11 |
| Tabel IV.4 <i>Input Design</i> Data <i>Supplier</i> | IV-12 |
| Tabel IV.5 Normalisasi Data <i>Supplier</i> | IV-13 |
| Tabel IV.6 <i>Output Design</i> Daftar <i>Supplier</i> di Toko X | IV-14 |
| Tabel IV.7 <i>Input Design</i> Data Pelanggan | IV-15 |
| Tabel IV.8 <i>Output Design</i> Daftar Pelanggan Toko X | IV-16 |
| Tabel IV.9 <i>Input Design</i> Data Toko Titipan | IV-17 |
| Tabel IV.10 <i>Output Design</i> Daftar Toko Titipan..... | IV-17 |
| Tabel IV.11 <i>Input Design</i> Barang yang Akan Dipesan | IV-18 |
| Tabel IV.12 <i>Output Design</i> Daftar Barang yang Akan Dipesan | IV-19 |
| Tabel IV.13 <i>Input Design</i> Daftar Harga Barang yang Akan Dipesan | IV-20 |
| Tabel IV.14 <i>Output Design</i> Daftar Harga Barang yang Akan Dipesan..... | IV-21 |
| Tabel IV.15 <i>Input Design</i> Jumlah Barang yang Dipesan | IV-21 |
| Tabel IV.16 <i>Output Design</i> Jumlah Barang yang Dipesan | IV-22 |
| Tabel IV.17 <i>Input Design</i> Daftar Barang yang Dipesan | IV-23 |
| Tabel IV.18 <i>Output Design</i> Daftar Barang yang Dipesan | IV-24 |
| Tabel IV.19 <i>Input Design</i> Daftar Barang Masuk Gudang Penyimpanan | IV-25 |
| Tabel IV.20 <i>Output Design</i> Daftar Barang Diterima..... | IV-26 |
| Tabel IV.21 <i>Output Design</i> Data Stok Gudang Penyimpanan | IV-27 |
| Tabel IV.22 <i>Output Design</i> Daftar Barang Masuk | IV-28 |
| Tabel IV.23 <i>Input Design</i> Barang yang Disimpan Ke Toko/Toko Titipan | IV-28 |
| Tabel IV.24 <i>Output Design</i> Surat Pindahan Barang | IV-29 |
| Tabel IV.25 <i>Input Design</i> Daftar Barang Keluar | IV-30 |
| Tabel IV.26 <i>Output Design</i> Daftar Barang Keluar..... | IV-30 |
| Tabel IV.27 <i>Output Design</i> Surat Jalan..... | IV-31 |

| | |
|---|-------|
| Tabel IV.28 <i>Input Design</i> Daftar Barang Masuk Toko | IV-32 |
| Tabel IV.29 <i>Output Design</i> Data Stok Toko | IV-32 |
| Tabel IV.30 <i>Output Design</i> Data Stok Barang | IV-33 |
| Tabel IV.31 <i>Input Design</i> Pembayaran Pembelian Barang | IV-34 |
| Tabel IV.32 <i>Output Design</i> Bukti Bayar Pembelian Barang | IV-34 |
| Tabel IV.33 <i>Output Design</i> Laporan Pembelian | IV-35 |
| Tabel IV.34 <i>Input Design</i> Daftar Harga Barang | IV-37 |
| Tabel IV.35 <i>Output Design</i> Daftar Harga Barang | IV-37 |
| Tabel IV.36 <i>Input Design</i> Faktur Lunas | IV-38 |
| Tabel IV.37 <i>Input Design</i> Nama Pelanggan | IV-39 |
| Tabel IV.38 <i>Input Design</i> Potongan Harga | IV-40 |
| Tabel IV.39 <i>Output Design</i> Faktur | IV-41 |
| Tabel IV.40 <i>Input Design</i> Pembayaran Lunas | IV-42 |
| Tabel IV.41 <i>Output Design</i> Bukti Pembayaran | IV-42 |
| Tabel IV.42 <i>Output Design</i> Faktur Lunas | IV-43 |
| Tabel IV.43 <i>Input Design</i> Faktur Hutang | IV-44 |
| Tabel IV.44 <i>Output Design</i> Faktur Hutang | IV-45 |
| Tabel IV.45 <i>Input Design</i> Pembayaran Hutang | IV-46 |
| Tabel IV.46 <i>Output Design</i> Status Pembayaran | IV-47 |
| Tabel IV.47 <i>Output Design</i> Laporan Penjualan | IV-48 |
| Tabel IV.48 Hasil Penilaian Penerapan Sistem Informasi oleh Pekerja | IV-73 |
| Tabel IV.49 Hasil Penilaian Sistem Informasi Usulan Secara Keseluruhan... | IV-74 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|-------|
| Gambar I.1 Perbedaan Harga Makanan Ringan Pada 2 Pembeli | I-5 |
| Gambar I.2 Contoh Kesalahan Penulisan Pada Bon..... | I-6 |
| Gambar I.3 Metodologi Penelitian | I-12 |
| Gambar II.1 Aktivitas Pada Sistem Informasi | II-2 |
| Gambar II.2 Model Proses Bisnis..... | II-4 |
| Gambar II.3 Proses <i>Procurement</i> | II-6 |
| Gambar II.4 Proses <i>Fulfillment</i> | II-7 |
| Gambar II.5 Proses <i>Integrated End-to-End</i> | II-8 |
| Gambar II.6 Tahapan-Tahapan System Life Cycle (SLC) | II-9 |
| Gambar II.7 <i>Input Taxonomy</i> | II-18 |
| Gambar II.8 Kontrol GUI | II-21 |
| Gambar II.9 <i>Output Taxonomy</i> | II-24 |
| Gambar III.1 Contoh Makanan Ringan..... | III-2 |
| Gambar III.2 Struktur Organisasi Toko X | III-3 |
| Gambar III.3 <i>Procurement</i> Gudang Penyimpanan | III-9 |
| Gambar IV.1 Pemecahan Hubungan <i>Many-to-Many</i> | IV-13 |
| Gambar IV.2 <i>User Interface Log In</i> | IV-49 |
| Gambar IV.3 <i>User Interface</i> Membuat Akun | IV-50 |
| Gambar IV.4 <i>User Interface</i> Menu Utama Pemilik Toko..... | IV-50 |
| Gambar IV.5 <i>User Interface</i> Menu Utama Bagian Pembelian | IV-51 |
| Gambar IV.6 <i>User Interface</i> Menu Pembelian..... | IV-52 |
| Gambar IV.7 <i>User Interface</i> Menu Utama Bagian Gudang | IV-52 |
| Gambar IV.8 <i>User Interface</i> Menu Utama Bagian Penjualan | IV-53 |
| Gambar IV.9 <i>User Interface</i> Barang yang Akan Dipesan | IV-54 |
| Gambar IV.10 <i>User Interface</i> Daftar Barang yang Akan Dipesan..... | IV-54 |
| Gambar IV.11 <i>User Interface</i> Daftar Harga Barang..... | IV-55 |
| Gambar IV.12 <i>User Interface</i> Jumlah Barang yang Dipesan..... | IV-56 |
| Gambar IV.13 <i>User Interface</i> Barang yang Dipesan | IV-56 |
| Gambar IV.14 <i>User Interface</i> Barang Masuk | IV-57 |
| Gambar IV.15 <i>User Interface</i> Daftar Barang Masuk..... | IV-58 |

| | |
|--|-------|
| Gambar IV.16 <i>User Interface</i> Daftar Barang Diterima | IV-58 |
| Gambar IV.17 <i>User Interface</i> Pembayaran Pembelian Barang | IV-59 |
| Gambar IV.18 <i>User Interface</i> Barang Disimpan ke Toko Titipan | IV-60 |
| Gambar IV.19 <i>User Interface</i> Barang Keluar..... | IV-60 |
| Gambar IV.20 <i>User Interface</i> Surat Perintah..... | IV-61 |
| Gambar IV.21 <i>User Interface</i> Barang Keluar (Nomor Perintah)..... | IV-61 |
| Gambar IV.22 <i>User Interface</i> Surat Jalan | IV-62 |
| Gambar IV.23 <i>User Interface</i> Barang Masuk Toko..... | IV-63 |
| Gambar IV.24 <i>User Interface</i> Harga Jual | IV-63 |
| Gambar IV.25 <i>User Interface</i> Faktur (1) | IV-64 |
| Gambar IV.26 <i>User Interface</i> Pelanggan | IV-64 |
| Gambar IV.27 <i>User Interface</i> Faktur (2) | IV-65 |
| Gambar IV.28 <i>User Interface</i> Faktur Potongan Harga..... | IV-66 |
| Gambar IV.29 <i>User Interface</i> Faktur (Bukan Bukti Pembayaran) | IV-67 |
| Gambar IV.30 <i>User Interface</i> Faktur Lunas..... | IV-68 |
| Gambar IV.31 <i>User Interface</i> Pembayaran Lunas..... | IV-68 |
| Gambar IV.32 <i>User Interface</i> Bukti Pembayaran | IV-69 |
| Gambar IV.33 <i>User Interface</i> Faktur Hutang..... | IV-69 |
| Gambar IV.34 <i>User Interface</i> Faktur Hutang (Bukan Bukti Pembayaran)..... | IV-70 |
| Gambar IV.35 <i>User Interface</i> Pembayaran Hutang..... | IV-71 |
| Gambar IV.36 <i>User Interface</i> Barang Keluar (Nomor Faktur)..... | IV-71 |
| Gambar IV.37 Formulir Terstandar Data Pekerja | IV-72 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| Lampiran A - Proses Bisnis Toko | A-1 |
| Lampiran B - Proses Bisnis Usulan | B-1 |
| Lampiran C - <i>User Interface</i> dan <i>Prototype</i> | C-1 |
| Lampiran D - Formulir Terstandar | D-1 |
| Lampiran E - Instruksi Kerja | E-1 |

BAB I

PENDAHULUAN

Bab pendahuluan adalah bab yang menjelaskan mengenai pendahuluan dalam melakukan penelitian. Pada bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, pembatasan masalah dan asumsi penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan. Pembahasan lebih lanjut dapat dilihat di bawah.

I.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, perkembangan teknologi di Indonesia semakin pesat. Dampak dari perkembangan teknologi ini yaitu persebaran informasi menjadi semakin cepat dan mudah diakses. Informasi yang mudah dan cepat diakses membantu manusia dalam mengerjakan pekerjaannya. Hal ini membuat semakin banyak perusahaan yang memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan usahanya. Banyak perusahaan yang mampu bertahan dan bersaing dengan kompetitor karena belajar untuk menggunakan teknologi baru. Sedangkan perusahaan lama yang tidak dapat mengejar perubahan tersebut menjadi tertinggal dan kalah bersaing dengan kompetitor yang memanfaatkan teknologi. Dalam memanfaatkan teknologi pada suatu perusahaan diperlukan sistem yang baik. Salah satu sistem yang diperlukan oleh suatu perusahaan yaitu sistem informasi.

Menurut Laudon dan Laudon (2014), sistem informasi adalah sekumpulan komponen yang saling berhubungan yang mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan kontrol dalam suatu organisasi. Berdasarkan pengertian sistem informasi, sistem informasi menjadi hal yang diperhatikan dalam menjalankan usaha pada suatu perusahaan karena perubahan teknologi yang terus menerus, manfaat teknologi, dan pengaruh pada kesuksesan suatu perusahaan. Saat ini, banyak perusahaan yang tidak dapat beroperasi tanpa adanya sistem informasi. Dengan memiliki sistem informasi yang baik, perusahaan dapat memiliki, menyimpan, dan mengolah data dan informasi yang dapat digunakan untuk

mengembangkan usahanya. Contohnya proses penyimpanan data barang dan harga barang di *supermarket* menggunakan *barcode* sehingga memudahkan pembeli atau kasir untuk mengetahui harga barang. Jika suatu perusahaan tidak memiliki sistem informasi yang baik, maka perusahaan akan mengalami kesulitan dalam mengolah data dan informasi yang dibutuhkan untuk mengembangkan usahanya. Hal ini dapat menghambat perkembangan perusahaan bahkan dapat menimbulkan kerugian pada perusahaan.

Toko X adalah toko yang menjual barang-barang kebutuhan sehari-hari seperti obat-obatan, kosmetik, peralatan tulis, dll. Selain itu, setiap bulan puasa Toko X akan menjual makanan ringan seperti kacang sukro, kacang Bandung, brownies, dan lain-lain dengan satuan bal. Penjualan makanan ringan berlangsung selama kurang lebih 4 bulan sebelum hari Raya Idul Fitri. Toko X berlokasi di Kota Jambi. Dalam menjual makanan ringan, Toko X menerima pembelian grosir. Toko X menerima pembelian makanan ringan di gudang penyimpanan makanan ringan atau di toko. Gudang penyimpanan makanan ringan terletak di Payo Selincah. Pekerja di gudang penyimpanan berjumlah 7 orang yang terdiri dari 4 orang pekerja untuk menyiapkan makanan ringan dan mengangkut ke mobil, 2 orang pekerja untuk membuat bon, dan pemilik toko. Jumlah pekerja di toko untuk penjualan makanan ringan berjumlah 3 orang yang bertugas untuk menyiapkan makanan ringan dan membuat bon.

Toko X dalam menjual makanan ringan melakukan proses bisnis dengan cara pihak toko akan membeli berbagai macam makanan dari berbagai macam *supplier*. Proses yang terjadi dalam membeli makanan ringan yaitu pemilik akan membuat daftar makanan ringan yang ingin dibeli beserta *quantity*-nya, lalu daftar tersebut akan diberikan kepada bagian pembelian. Bagian pembelian akan memesankan makanan ringan pada *supplier*. Kemudian makanan ringan dikirim dan diterima di gudang penyimpanan. Selanjutnya, makanan ringan akan disimpan dan disusun di gudang penyimpanan. Untuk makanan ringan di toko, pihak toko akan menghubungi bagian gudang jika makanan ringan habis. Dalam menjual makanan ringan, pembeli dapat membeli dari gudang penyimpanan atau dari toko. Biasanya pembelian yang dilakukan di gudang berjumlah besar. Hal ini dilakukan agar proses pengangkutan makanan yang dibeli ke truk atau mobil lebih mudah. Sedangkan pembelian yang dilakukan di toko biasanya dilakukan dalam jumlah kecil. Makanan yang telah dibeli akan diangkut ke gerobak dan kemudian pekerja

akan mendorong gerobak ke parkiran tempat pembeli memarkirkan mobilnya. Selain melakukan penjualan secara langsung di gudang dan toko, pihak toko juga dapat melakukan penjualan secara tidak langsung dengan menitipkan makanan ringan pada toko-toko lainnya. Penitipan makanan ringan biasanya mulai dilakukan saat pertengahan bulan puasa. Pada hari terakhir puasa, akan dilakukan penjualan untuk menghabiskan seluruh stok makanan ringan. Selanjutnya, setelah semua barang terjual habis, akan dilakukan perhitungan bon penjualan.

Sistem informasi pada penjualan makanan ringan di Toko X saat ini masih belum baik. Hal ini ditunjukkan dengan sedikitnya data yang dimiliki toko. Toko X hanya memiliki data pembelian makanan dari *supplier*. Dengan tidak adanya data-data pada penjualan makanan ringan, sering terjadi masalah pada penjualan makanan ringan. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan pemilik toko, terdapat beberapa masalah yang terjadi pada penjualan makanan ringan yaitu beberapa langganan tidak datang kembali atau mengurangi jumlah pembeliannya. Setelah diselidiki oleh pemilik toko, hal ini terjadi karena seringkali pesanan langganan terlambat dikirim atau tidak sesuai pesanan. Hal ini disebabkan oleh informasi yang salah mengenai stok makanan ringan yang tersedia sehingga pemilik terlanjur menerima pesanan. Selain itu, pada pembukuan penjualan seringkali terdapat selisih perhitungan antara bagian pembelian dan pemilik karena kesalahan penulisan atau pembacaan tulisan pada bon. Saat menjelang Idul Fitri dimana seharusnya semua makanan ringan sudah habis terjual, biasanya tersisa makanan ringan berlebih yang dikembalikan oleh toko titipan. Masalah lainnya yaitu saat pemilik akan menagih hutang, bon untuk menagih hutang seringkali hilang karena pembuatan bon yang masih manual dan penyimpanan bon yang ditumpuk dengan bon-bon lainnya. Masalah-masalah tersebut tentunya menyebabkan keuntungan dari toko menjadi berkurang.

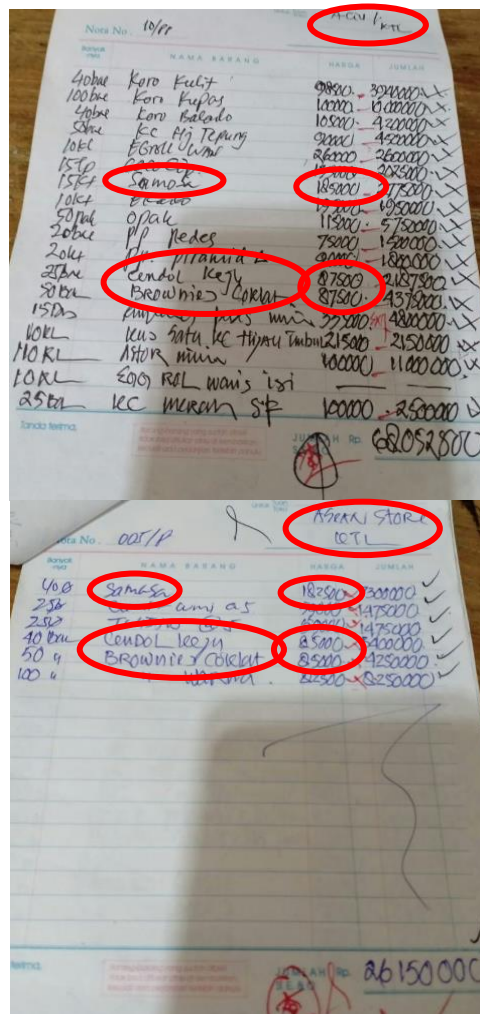
Berdasarkan penjelasan mengenai kondisi penjualan makanan ringan di Toko X, saat ini Toko X masih belum memiliki sistem informasi yang baik untuk mendukung proses bisnis yang berlangsung. Hal ini melatarbelakangi penelitian mengenai perbaikan sistem informasi pada penjualan makanan ringan di Toko X. Dengan diperbaikinya sistem informasi di Toko X diharapkan dapat membantu proses penjualan makanan ringan agar dapat berjalan dengan lancar. Diharapkan dengan dilakukannya perbaikan maka keuntungan toko dapat meningkat dan kesalahan-kesalahan yang terjadi dapat berkurang.

I.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, diketahui terdapat masalah yang terjadi pada penjualan makanan ringan di Toko X. Untuk mengetahui penyebab terjadinya masalah-masalah tersebut, dilakukan pengamatan pada kegiatan penjualan makanan ringan. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, diketahui bahwa proses bisnis yang berlangsung pada penjualan makanan ringan di Toko X tidak didukung oleh sistem informasi yang baik sehingga sering terjadi masalah. Hal ini dapat dilihat dari tidak adanya data penempatan makanan ringan di gudang maupun toko dan data stok. Kedua hal ini berhubungan karena seringkali menyebabkan kesalahan dalam perhitungan stok makanan ringan yang habis. Setiap makanan ringan yang keluar masuk gudang sering tidak dicatat sehingga sering menyebabkan kesalahan perhitungan stok. Misalnya, makanan ringan dari gudang dipindahkan ke toko atau dititipkan di toko titipan tidak dicatat jumlahnya, sehingga saat stok di gudang habis, pemilik harus menghubungi orang di toko untuk mengetahui apakah masih ada sisa di toko. Pemilik seringkali berasumsi bahwa stok makanan telah habis dan kemudian memesan kembali makanan ringan pada *supplier*. Hal ini berdampak pada stok makanan ringan yang berlebih mendekati akhir bulan puasa.

Masalah lain karena tidak ada data stok yaitu pemilik sering menyetujui pesanan dari langganan padahal makanan ringan yang dipesan oleh langganan sedang habis. Saat menyadari bahwa stok habis, pemilik akan mengabari pelanggan. Hal ini tentunya dapat menyebabkan rasa kecewa pada pelanggan sehingga dapat merusak hubungan dengan pelanggan. Selain itu, jika ada pembeli yang melakukan pembelian dalam jumlah besar dan membayar tunai, pemilik akan mendahulukan pesanan tersebut meskipun stok telah habis. Pemilik mengatasi hal tersebut dengan mengambil pesanan langganan yang telah disiapkan dan belum dikirim. Hal ini berdampak pada pesanan langganan yang diambil oleh pemilik. Pengiriman kepada langganan akan terhambat dan kembali menimbulkan rasa kecewa pada langganan. Jumlah makanan ringan yang dititipkan di toko titipan pun sering tidak dicatat atau catatan jumlah makanan ringan tersebut terselip sehingga pemilik mengira stok habis dan memesan pada *supplier*. Saat mendekati akhir bulan puasa, pihak toko titipan akan mengembalikan makanan ringan ke toko dan terjadi penumpukan makanan ringan di toko.

Selain itu, Toko X tidak memiliki data harga makanan ringan untuk dijual. Hanya pemilik yang mengetahui harga makanan ringan tersebut. Terlebih lagi, harga yang ditentukan untuk setiap penjualan bervariasi. Misalnya jika langganan, maka harga akan dijual lebih murah dari harga standar. Ada pula jika pembeli baru yang membeli dalam jumlah besar, maka akan diberi potongan yang berbeda. Hal ini menyebabkan pekerja yang menuliskan bon kebingungan untuk menentukan harga makanan ringan. Contoh harga makanan ringan yang berbeda pada pembeli yang berbeda dapat dilihat pada gambar I.1. Setelah selesai menyiapkan makanan ringan untuk diangkut ke mobil, pekerja harus mendatangi pemilik agar pemilik dapat menuliskan harga bon dan menghitung bon. Hal ini tentunya membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menghitung bon sehingga membuat pembeli menunggu. Rata-rata waktu yang dibutuhkan pembeli untuk membeli makanan ringan yaitu 30 menit hingga 1 jam saat sepi dan 1-2 jam saat ramai.



Gambar I.1 Perbedaan Harga Makanan Ringan Pada 2 Pembeli

Masalah lainnya terdapat pada penyimpanan bon yang ditumpuk dalam satu tas dan penulisan bon. Penyimpanan bon yang ditumpuk dalam satu tas menyebabkan beberapa bon dapat tercecer dan terselip sehingga menyebabkan bon sering hilang. Hal ini berdampak pada saat pemilik akan menagih hutang ke pembeli. Dengan tidak adanya bon, maka tidak ada bukti untuk menagih hutang ke pembeli dan menyebabkan kerugian pada pihak toko. Selain itu, penulisan bon yang masih manual dengan menggunakan kertas karbon sebagai rekap sering menyebabkan tulisan pada rekap bon tidak terbaca. Penulisan total harga pada bon pun seringkali salah tulis karena salah membaca harga yang tertera pada bon atau salah menghitung. Contoh kesalahan penulisan bon dapat dilihat pada gambar I.2. Beberapa penjualan dengan jumlah kecil seperti 1 atau 2 bal pun seringkali tidak dibuat bon sehingga pada pembukuan penjualan terdapat selisih jumlah penjualan dan pembelian.

Nota No. 025

Unitas Toko

Azean
KTL

| Banyaknya | NAMA BARANG | HARGA | JUMLAH |
|-----------|------------------|--------|-----------------------|
| 30 bal | DODOL DEBARA | 20000 | 600000 ✓ |
| 10 bal | " KURTOS | 22000 | 220000 ✓ |
| 30 bal | Timun tas | 58500 | 1755000 ✓ |
| 100 bal | KC Yune | 128000 | 12800000 ✓ |
| 400 bal | Kuping Gajah | 43000 | 1720000 ✓ |
| 30 bal | Cumi | 58500 | 1755000 ✓ |
| 20 bal | Bola 3 pelatoni | 113000 | 2260000 ✓ |
| 10 bal | Stiker Tes Isi 4 | 63000 | 630000 ✓ |
| | | | 29.720.000 |
| | | | 21.200.000 |

Barang-barang yang sudah dibayar tidak bisa dikurir atau di kembalikan kecuali ada persetujuan khusus.

Jumlah Rp. 21.200.000

Gambar I.2 Contoh Kesalahan Penulisan Pada Bon

Setelah melakukan pengamatan pada Toko X, dilakukan kembali wawancara dan diskusi dengan pemilik toko. Menurut pemilik toko, sistem informasi saat ini masih belum baik dan belum mendukung proses bisnis yang berlangsung. Hal ini dikarenakan pada perhitungan laba rugi pemilik toko harus menghitung ulang semua bon penjualan makanan ringan dan hal tersebut membutuhkan waktu yang cukup lama. Terlebih lagi jika ada bon yang hilang, tidak terbaca atau salah hitung sehingga menyebabkan selisih pada pembelian dan penjualan. Pemilik toko menyadari jika hal ini terus berlanjut maka toko akan terus mengalami kerugian. Maka dari itu, pemilik toko menyetujui bahwa perlu dilakukan perbaikan sistem informasi pada proses bisnis penjualan makanan ringan agar masalah-masalah yang terjadi dapat teratasi.

Menurut DeLone dan McLean (1992), terdapat 6 buah kategori pada sistem informasi yang berhasil yaitu kualitas sistem, kualitas informasi, kegunaan, kepuasan pengguna, dampak individual, dan dampak organisasional. Kualitas sistem adalah bagaimana sistem menghasilkan informasi. Kualitas informasi dinilai berdasarkan keakuratan informasi, informasi yang aktual, dan memberikan informasi yang bermakna dan bermanfaat. Kegunaan dan kepuasan pengguna saling berhubungan dengan melihat kepuasan pengguna berdasarkan kegunaan sistem informasi yang diberikan. Dampak individual dan dampak organisasional dinilai berdasarkan pengaruh sistem informasi terhadap individu dan organisasi. Perbandingan kondisi sistem informasi pada penjualan makanan ringan di Toko X dan sistem informasi yang berhasil dapat dilihat pada tabel I.1.

Tabel I.1 Perbandingan Sistem Informasi Saat Ini dan Sistem Informasi yang Berhasil

| | Sistem Informasi Saat Ini | Sistem Informasi yang Berhasil |
|-----------------------|---|---|
| Kualitas Sistem | Informasi yang dihasilkan masih sering salah | Menghasilkan informasi yang jelas |
| Kualitas Informasi | Informasi yang dihasilkan tidak akurat dan aktual | Informasi akurat, aktual, bermakna dan bermanfaat |
| Kegunaan | Beberapa informasi yang dihasilkan berguna bagi pengguna | Menghasilkan informasi yang berguna bagi pengguna |
| Kepuasan Pengguna | Pengguna seringkali tidak puas dengan informasi yang dihasilkan | Pengguna puas dengan informasi yang dihasilkan |
| Dampak Individual | Informasi yang dihasilkan berpengaruh bagi individu | Berpengaruh bagi individu |
| Dampak Organisasional | Informasi yang dihasilkan berpengaruh bagi organisasi | Berpengaruh bagi organisasi |

Berdasarkan kategori-kategori tersebut, sistem informasi pada penjualan makanan ringan di Toko X masih belum berhasil. Pada penjualan makanan ringan di Toko X informasi yang dihasilkan masih sering salah seperti jumlah makanan ringan yang tersisa di gudang dan harus dibeli kembali. Informasi mengenai data stok makanan ringan serta penjualan makanan ringan pun tidak aktual dan akurat. Beberapa informasi yang dihasilkan berguna bagi pekerja dan pemilik. Pemilik tidak puas dengan informasi yang dihasilkan pada pembukuan penjualan karena terdapat selisih antara pembelian dan penjualan. Dampak dari sistem informasi saat ini yang menghambat penjualan makanan ringan pada Toko X.

Berdasarkan penjelasan tentang masalah-masalah yang terjadi pada penjualan makanan ringan di Toko X, maka sistem informasi pada Toko X perlu diperbaiki agar aliran informasi berjalan dengan baik sehingga masalah-masalah pada Toko X dapat teratasi. Dalam merancang sistem informasi pada Toko X, digunakan metode *Systems Development Life Cycle* (SDLC). Metode SDLC digunakan karena metode SDLC merupakan metode yang dapat digunakan untuk sistem yang belum terkomputerisasi. Terdapat 4 buah tahap dalam melakukan metode SDLC yaitu perencanaan, analisis, perancangan, dan implementasi.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang telah dilakukan, terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses bisnis pada penjualan makanan ringan di Toko X saat ini?
2. Bagaimana usulan perbaikan sistem informasi pada penjualan makanan ringan di Toko X?
3. Bagaimana evaluasi hasil rancangan usulan sistem informasi pada penjualan makanan ringan di Toko X?

I.3 Pembatasan Masalah dan Asumsi Penelitian

Pada penelitian penjualan makanan ringan di Toko X terdapat batasan masalah dan asumsi yang digunakan untuk membantu penelitian. Pembatasan masalah diperlukan untuk membatasi ruang lingkup masalah agar permasalahan tidak terlalu luas dan melebar. Hal ini berguna untuk memfokuskan penelitian sehingga penelitian dapat dikaji lebih mendalam. Batasan masalah yang digunakan pada penelitian yaitu:

1. Penelitian difokuskan pada penjualan makanan ringan di Toko X.

2. Penelitian tidak memperhatikan tata letak penyimpanan makanan ringan di toko maupun di gudang penyimpanan.
3. Perbaiki sistem informasi difokuskan pada proses penyimpanan dan proses penjualan makanan ringan di Toko X.
4. Perbaiki sistem informasi hanya dilakukan sampai tahap perancangan *user interface* dan *prototype*.
5. Perbaiki sistem informasi tidak memperhitungkan biaya.

Selanjutnya, ditentukan asumsi penelitian yang digunakan pada penelitian ini. Asumsi penelitian diperlukan untuk menyamakan kondisi penelitian untuk mempermudah pelaksanaan penelitian. Asumsi penelitian yang digunakan pada penelitian yaitu keadaan sistem informasi pada penjualan makanan ringan di Toko X selama penelitian tidak berubah.

I.4 Tujuan Penelitian

Pada penelitian penjualan makanan ringan di Toko X terdapat tujuan-tujuan penelitian yang ingin dicapai. Hal yang ingin dicapai melalui penelitian ini untuk meningkatkan sistem informasi di Toko X. Tujuan penelitian pada penjualan makanan ringan di Toko X yaitu:

1. Mengetahui proses bisnis pada penjualan makanan ringan di Toko X.
2. Membuat usulan perbaikan sistem informasi pada penjualan makanan ringan di Toko X.
3. Mengetahui evaluasi hasil rancangan usulan sistem informasi pada penjualan makanan ringan di Toko X.

I.5 Manfaat Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian, tentunya terdapat manfaat yang dihasilkan dari penelitian tersebut. Pada penelitian penjualan makanan ringan di Toko X terdapat manfaat penelitian yang berguna bagi pengembangan keilmuan dan pemilik toko. Manfaat penelitian pada penelitian ini yaitu:

1. Bagi Pengembangan Keilmuan
Dapat melengkapi penelitian sebelumnya dan menjadi pembelajaran dan dapat diterapkan serta dikembangkan pada kasus-kasus serupa.

2. Bagi Pemilik Toko

Pemilik toko dapat memperbaiki sistem informasi pada penjualan makanan ringan di Toko X sehingga dapat meningkatkan keuntungan toko dan proses bisnis dalam menjual makanan ringan dapat berjalan dengan baik.

3. Jangka Panjang

Penelitian ini menjadi gambaran pada sistem informasi yang akan diterapkan di Toko X sehingga kedepannya sistem informasi di Toko X dapat dikembangkan.

I.6 Metodologi Penelitian

Pada bagian ini akan dibahas mengenai metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian. Metodologi penelitian berisi gambaran mengenai tahapan-tahapan yang dilakukan dari awal hingga akhir penelitian dalam memperbaiki masalah. Diagram alir mengenai metodologi penelitian dapat dilihat pada gambar I.3. Terdapat 10 tahap dalam melakukan penelitian. Berikut ini penjelasan untuk setiap tahapan pada metodologi penelitian.

1. Studi Pendahuluan

Pada studi pendahuluan dilakukan pengamatan mengenai objek yang diteliti. Studi pendahuluan dilakukan untuk mengetahui dan memahami masalah yang terjadi pada objek yang diteliti. Objek yang diteliti yaitu penjualan makanan ringan di Toko X. Pengamatan dilakukan dengan mengamati langsung proses penjualan makanan ringan yang terjadi di Toko X dan wawancara dengan pemilik toko serta pekerja toko.

2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Setelah melakukan studi pendahuluan, selanjutnya dilakukan identifikasi dan rumusan masalah. Pada identifikasi dan rumusan masalah dilakukan identifikasi dan penjabaran masalah yang terjadi pada proses bisnis penjualan makanan ringan di Toko X. Masalah-masalah tersebut kemudian akan diteliti untuk dicari solusi perbaikannya.

3. Pembatasan Masalah dan Asumsi Penelitian

Setelah melakukan identifikasi dan rumusan masalah, selanjutnya dilakukan pembatasan masalah dan asumsi penelitian. Pada pembatasan dan asumsi penelitian ditetapkan batasan dan asumsi penelitian untuk membatasi

ruang lingkup masalah agar permasalahan tidak terlalu luas dan melebar. Hal ini berguna agar penelitian terfokus sesuai topik yang dibahas.

4. Studi Literatur

Setelah melakukan pembatasan masalah dan asumsi penelitian, selanjutnya dilakukan studi literatur. Pada studi literatur dilakukan pencarian teori dan referensi yang menjadi dasar untuk mendukung penelitian. Literatur bersumber dari buku, jurnal, atau internet.

5. Tahapan Perencanaan Metode SDLC

Pada tahap perencanaan, dibuat pemetaan proses bisnis saat ini. Pemetaan proses bisnis dilakukan untuk mengetahui proses-proses yang terjadi pada penjualan makanan ringan secara spesifik. Kemudian, dilakukan identifikasi masalah pada setiap proses bisnis penjualan makanan ringan di Toko X. Masalah-masalah pada proses bisnis dijabarkan secara detail untuk mendapatkan solusi yang baik. Setelah mengetahui masalah, ditentukan tujuan sistem baru dibuat.

6. Tahapan Analisis Metode SDLC

Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan informasi pada setiap aktivitas yang bermasalah di Toko X. Identifikasi kebutuhan informasi didapatkan dari identifikasi masalah, analisis proses bisnis, observasi, dan wawancara dengan pemilik toko dan pekerja. Kemudian, didefinisikan kriteria performansi yang ingin dicapai Toko X. Selanjutnya, dilakukan tahap perancangan.

7. Tahapan Perancangan Metode SDLC

Pada tahap perancangan, dirancang perbaikan sistem informasi pada penjualan makanan ringan di Toko X. Pertama-tama ditentukan solusi dari kebutuhan informasi sistem informasi. Kemudian, dibuat proses bisnis usulan dan *input* dan *output design*. Proses bisnis usulan dan *input* dan *output design* merupakan sistem informasi usulan yang dirancang. Selanjutnya, dilakukan tahap implementasi.

8. Tahapan Implementasi Metode SDLC

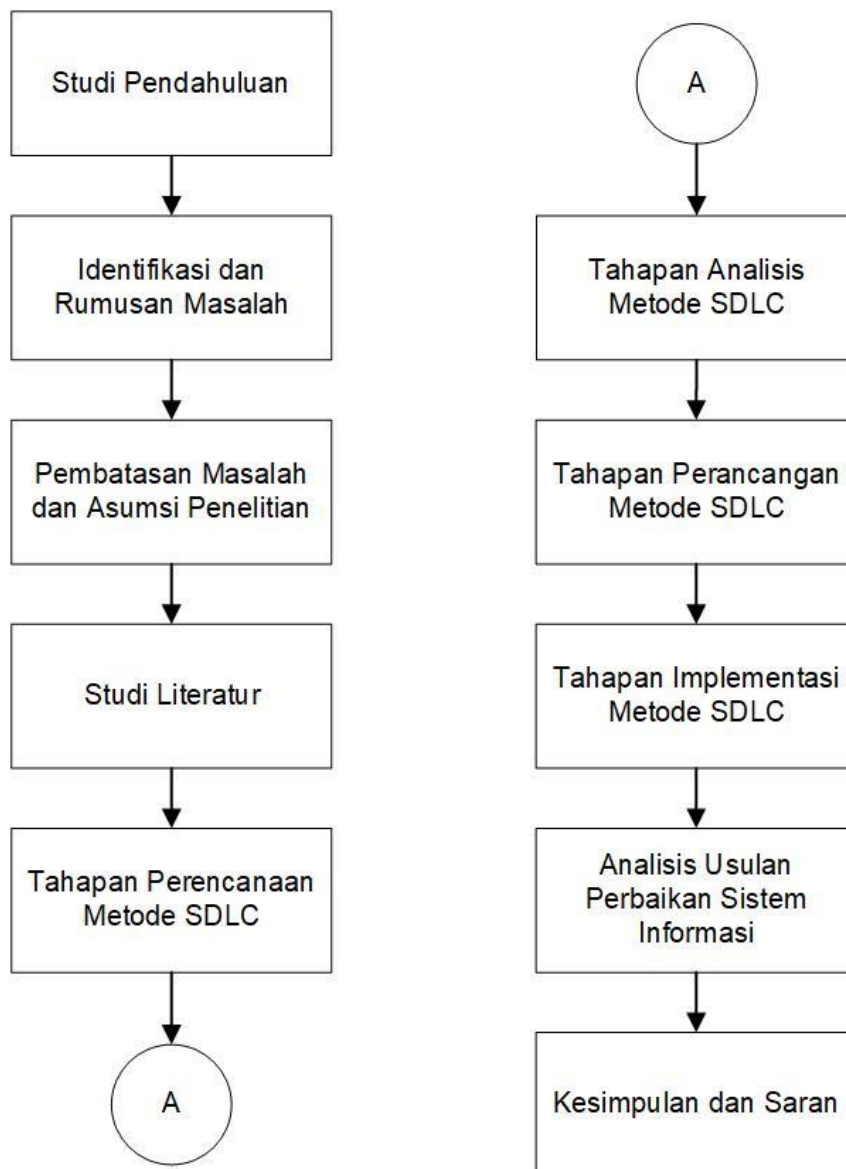
Pada tahap implementasi, dilakukan pembuatan *user interface* dan *prototype*, perancangan formulir terstandar, dan perancangan instruksi kerja. Hal ini diperlukan diperlukan untuk menggambarkan implementasi yang akan dilakukan di Toko X. Selanjutnya, dilakukan analisis dari usulan perbaikan yang telah dibuat.

9. Analisis Usulan Perbaikan Sistem Informasi

Analisis dilakukan berdasarkan perancangan sistem informasi perbaikan pada penjualan makanan ringan di Toko X. Analisis ini akan membahas pemilihan-pemilihan metode yang digunakan dalam penelitian serta kelebihan dan kekurangannya. Analisis dilakukan untuk mengetahui evaluasi hasil rancangan usulan perbaikan sistem informasi pada penjualan makanan ringan di Toko X.

10. Kesimpulan dan Saran

Setelah membuat usulan perbaikan sistem informasi, dibuat kesimpulan dan saran. Kesimpulan ditarik berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan menjawab tujuan penelitian. Saran diberikan untuk penelitian dengan topik serupa.



Gambar I.3 Metodologi Penelitian

I.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, pembatasan masalah dan asumsi penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II berisi tentang dasar teori yang digunakan pada penelitian ini. Bab II berisi data dan informasi, sistem informasi, proses bisnis, *procurement*, *fulfillment*, dan proses *integrated end-to-end*, *system development life cycle* (SDLC), *input design*, *output design*, formulir terstandar, dan instruksi kerja.

BAB III IDENTIFIKASI DAN ANALISIS SISTEM AWAL

Bab III berisi deskripsi toko, tahap perencanaan sistem informasi, dan tahap analisis sistem informasi. Deskripsi toko berisi struktur organisasi dan deskripsi pekerjaan. Tahap perencanaan sistem informasi berisi proses bisnis toko, identifikasi masalah sistem saat ini, dan penentuan tujuan sistem informasi. Tahap analisis sistem informasi berisi identifikasi kebutuhan informasi dan penentuan kriteria sistem informasi.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM INFORMASI USULAN

Bab IV berisi tahap perancangan sistem informasi, tahap implementasi sistem informasi, dan penerapan sistem informasi usulan di Toko X. Tahap perancangan sistem informasi berisi penentuan solusi dari kebutuhan informasi, proses bisnis usulan, dan *input* dan *output design*. Tahap implementasi sistem informasi berisi perancangan *user interface* dan *prototype*, perancangan formulir terstandar, perancangan instruksi kerja.

BAB V ANALISIS

Bab V berisi analisis pada penelitian yang telah dilakukan. Analisis tersebut yaitu analisis pemilihan dan penggunaan metode SDLC, analisis tahap perencanaan (*planning phase*), analisis tahap analisis (*analysis phase*), analisis tahap perancangan (*design phase*), analisis tahap implementasi (*implementation phase*), analisis perbedaan sistem informasi saat ini dan sistem informasi usulan, dan analisis penerapan sistem informasi usulan di Toko X.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab VI berisi kesimpulan dan saran dari penelitian. Kesimpulan berisi jawaban dari tujuan penelitian. Saran berisi anjuran kepada peneliti yang akan melakukan penelitian yang sama.