

APLIKASI PEMESANAN DAN PENGELOLAAN DATA PRODUKSI BERBASIS WEB (STUDI KASUS : PT. BEACHGOLD LIFESTYLE)

Taufiq Maulana Asmoyo¹, Hanung Nindito Prasetyo², Hadi Prasetyo Utomo³

(2) Program Studi D3 Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom
¹ taufiqmaulanaa@gmail.com, ² hanungnp@telkomuniversity.ac.id,

Abstrak

PT. Beachgold Lifestyle merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang industri pakaian wanita dengan berbagai model. Dalam proses pemesanan dan produksinya sering mengalami kesulitan dalam mencari data, masalah dalam menyimpan data dan para pegawai harus bolak-balik untuk menyerahkan data yang sudah mereka buat. Manajer menyerahkan data pesanan ke bagian kain secara manual, bagian lalu menghitung konsumsi kain data konsumsi kain tersebut kemudian diserahkan kepada bagian print secara manual, bagian print kemudian menghitung biaya print dan data terserbut diserahkan kepada bagian jahit untuk dihitung biaya jahit. Setelah terhitung bagian jahit memberikan semua data produksi tadi kepada manajer untuk selanjutnya dihitung harga jual pesanan. Berdasarkan usulan diatas, PT. Beachgold Lifestyle mulai memikirkan alat bantu yang dapat mengintegrasikan proses pemesanan, perencanaan, produksi dan juga reporting. Oleh karena itu, dibuatlah Aplikasi Pemesanan Dan Pengelolaan Data Produksi Berbasis Web. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan kinerja pegawai perusahaan dalam proses pemesanan, perencanaan pemesanan, produksi dan juga *reporting*.

Kata kunci: PT. Beachgold Lifestyle

Abstract

PT. Beachgold Lifestyle is a company engaged in the women's clothing industry with a variety of models. In the process of ordering and production often have difficulty in finding the data, problems in the data store and the employees have to commute to submit data they have created. Managers submit order data manually into the fabric, and then calculate the consumption part fabric cloth consumption data are then submitted to manually print section, print section then calculates the cost of the print and the charter of data submitted to the sewing parts for sewing costs calculated. After starting the sewing section provides all the production data was the manager for the next sale price is calculated orders. Based on the above proposals, PT. Lifestyle Beachgold start thinking tools that can integrate the process of ordering, planning, production and reporting. By mindless it, they invented Booking Application and Data Management Web-Based Production. This application diharapkan can improve the performance of employees of the company in the process of ordering, planning, ordering, production and reporting.

Keywords: PT. Beachgold Lifestyle

1. Pendahuluan

PT. Beachgold Lifestyle adalah perusahaan yang bergerak dibidang industri pakaian khususnya pakaian wanita dengan berbagai model. PT. Beachgold Lifestyle berada di Jalan Dewi Saraswati 3 Gang Kunti Utara Seminyak Bali. Dalam proses pemesanan dan pengelolaan data produksi masih

menggunakan buku, Microsoft Word dan Microsoft Excel. Walaupun data yang ada di Microsoft Excel dan Microsoft Word dirasa sudah cukup tetapi selalu mengalami kendala dalam pencarian data yang terlalu banyak dan bertumpuk – tumpuk. Masalah yang dihadapi bukan hanya itu saja tetapi penyimpanan data yang tidak aman yang sering kali hilang

membuat pegawai harus mencari data yang sudah dicetak dalam tumpukan buku yang menyebabkan proses pencarian data menjadi lebih lama.

Oleh karena itu perlu dicari alternatif dalam penanganan data tersebut. Teknologi komputer merupakan salah satu solusi dalam hal pengelolaan data. Teknologi komputer mampu memecahkan masalah, bukan hanya dalam perhitungan, tetapi juga dalam kemampuan menyimpan data pesanan, memberikan informasi, perencanaan biaya produksi dan memonitoring status produksi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dibangun aplikasi yang berjudul “Aplikasi Pemesanan dan Pengelolaan Data Produksi Berbasis Web (Studi Kasus : PT. BeachGold Lifestyle)”. Pembangunan aplikasi ini diharapkan dapat membantu perusahaan dalam menangani proses pengelolaan data pesanan, perencanaan produksi, serta membantu penyusunan laporan barang yang telah di produksi.

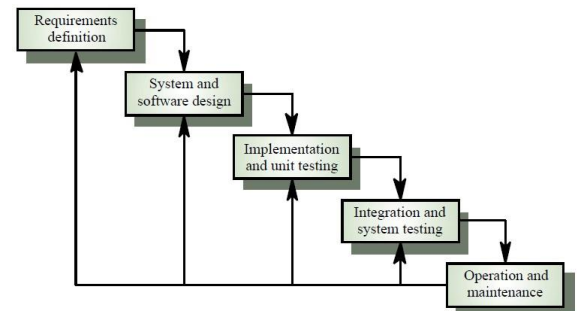
Dari penjelasan diatas maka tujuan proyek akhir ini membuat:

1. membuat aplikasi pengelolaan data pemesanan pakaian berbasis *web* yang nantinya data disimpan di dalam sebuah database.
2. Membuat aplikasi yang dapat mengintegrasikan antara proses perencanaan, operasional dan juga *reporting*.
3. Membuat aplikasi yang dapat memonitoring produksi dan pesanan.

2. Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan model pembuatan *software* yang paling umum digunakan oleh tim pengembang di Indonesia. Model ini bersifat sekuensial, karena masing – masing tahap di dalamnya saling terkait dan saling mempengaruhi.

[1] Adapun tahapan pengerjaan yang dilakukan dengan metode *waterfall* adalah :



Gambar 1-1 Metode Waterfall

1. Requirement Analysis and Definition

Melakukan observasi ke PT. Beachgold Lifestyle. Wawancara dengan manajer PT. Beachgold Lifestyle untuk mendapatkan informasi tentang alur proses bisnis dan mencari informasi yang nantinya

2. System and Software Design

Proses desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat. Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail algoritma. Tahapan ini akan menghasilkan sebuah dokumen. Dokumen inilah yang akan digunakan untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya. Dalam perancangan desain yaitu menggunakan perancangan *flowmap*, ERD, Use Case Diagram, dll.

3. Implementation and Unit Testing

Tahapan ini adalah tahapan dilakukannya pengkodean. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Dalam pembuatan aplikasi pengelolaan data menggunakan bahasa PHP dengan *database* MySQL serta menggunakan bahasa PHP dengan framework

CI (*CodeIgniter*) dan menggunakan HTML serta CSS untuk mengatur tampilan.

4. Integration and System Testing

Setelah melakukan analisa, *design* dan pengkodean maka sistem yang telah dibuat sudah jadi dan bisa digunakan oleh *user*. Pengujian dengan menggunakan metode *Black Box Testing* yaitu pengujian berfokus pada persyaratan fungsionalitas perangkat lunak.

5. Operation and Maintenance

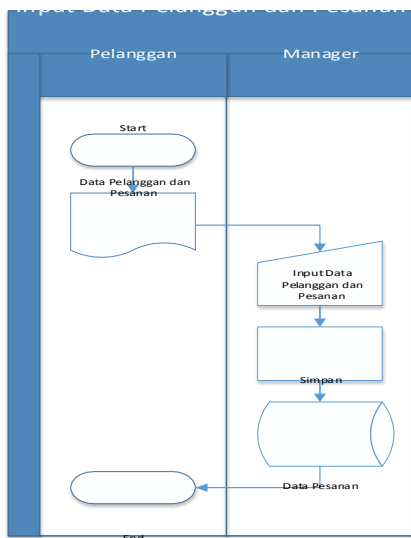
Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada PT. Beachgold Lifestyle pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan baru, atau karena membutuhkan perkembangan fungsional. Dalam pengerjaan proyek akhir tidak sampai pada tahap ini.

3. Pembahasan

3.1 Flowmap

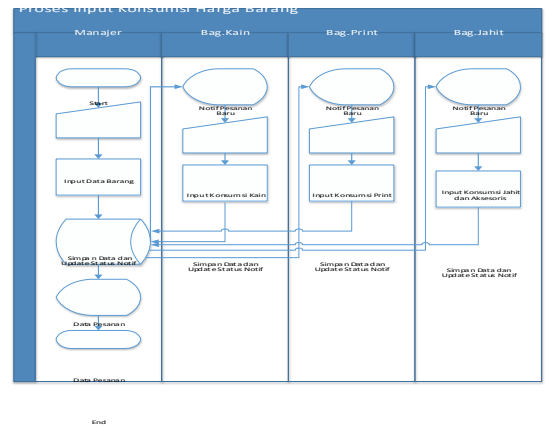
Berikut Flowmap proses usulan

3.1.1 Input Data Pelanggan dan Pesanan



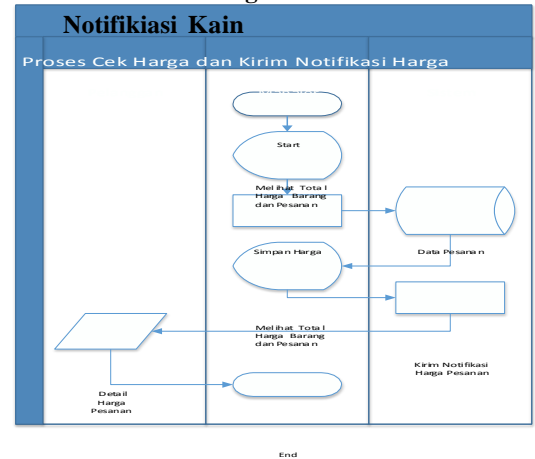
Gambar 3-1 Flowmap Input Data Pelanggan dan Pesanan

3.1.2 Proses Input Konsumsi Harga Barang



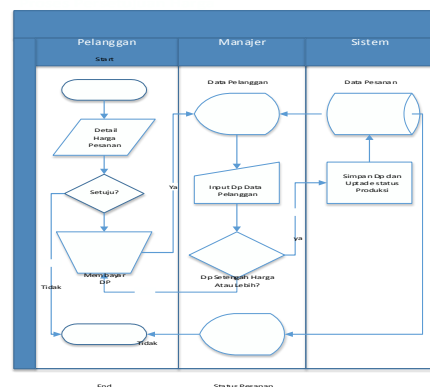
Gambar 3-2 Flowmap Input konsumsi Harga Barang

3.1.3 Proses Cek Harga Dan Kirim



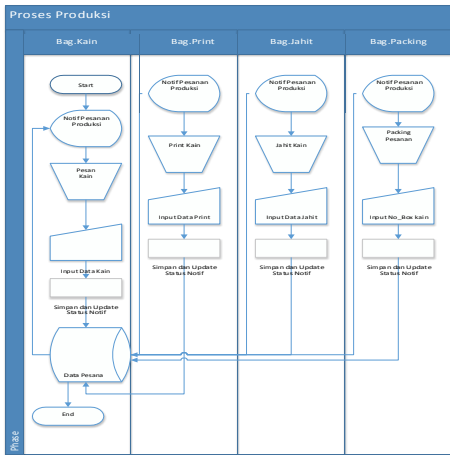
Gambar 3-3 Flowmap Cek Harga dan Kirim Notifikasi Kain

3.1.4 Proses Persetujuan Harga



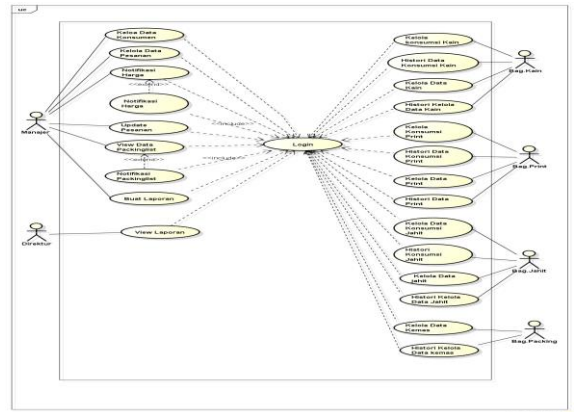
Gambar 3-4 Flowmap Proses Persetujuan Harga

3.1.5 Proses Produksi



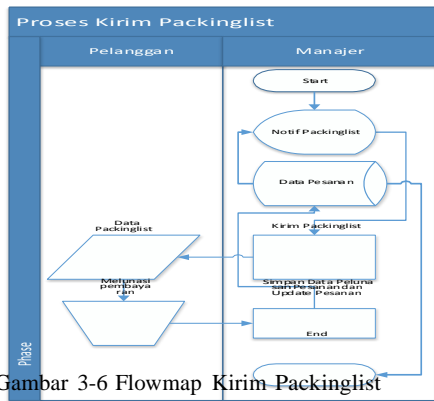
Gambar 3-5 Flowmap Proses Produksi

Gambar di bawah use case diagram yang di usulkan :



Gambar 3-8 Usecase Diagram

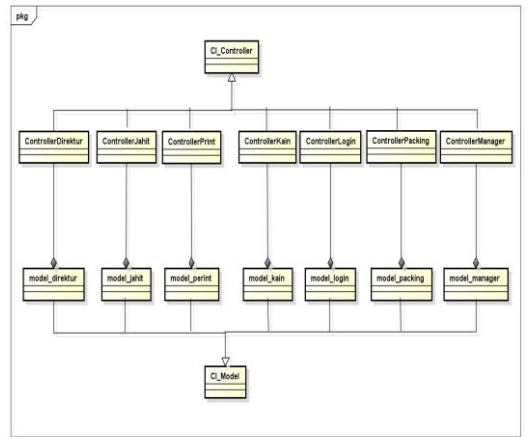
3.1.6 Proses Kirim Packinglist



Gambar 3-6 Flowmap Kirim Packinglist

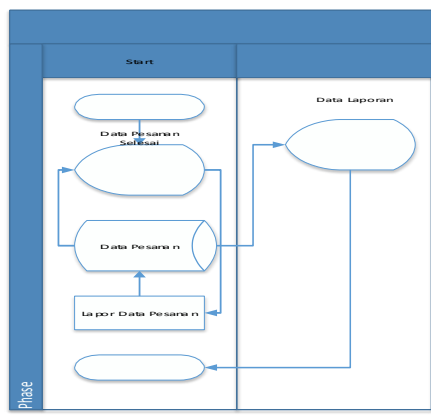
3.3 Diagram Class

Gambar Diagram Class



Gambar 3-9 Diagram Class

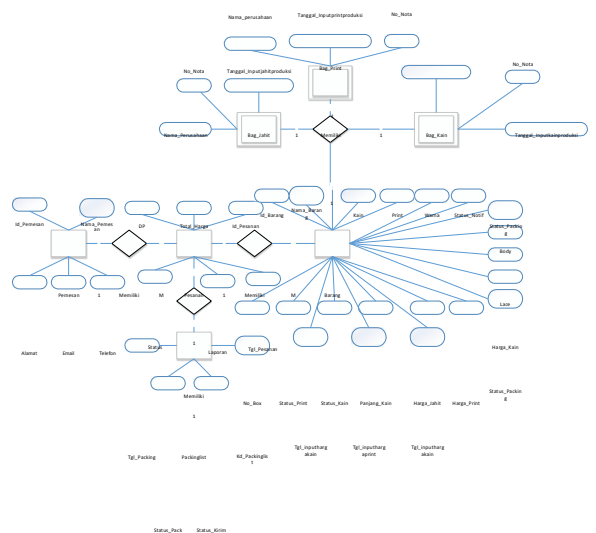
3.1.7 Membuat Laporan



Gambar 3-7 Flowmap Laporan

3.4 Entity Relationship Diagram

Berikut adalah diagram entity relationship diagram berdasarkan database

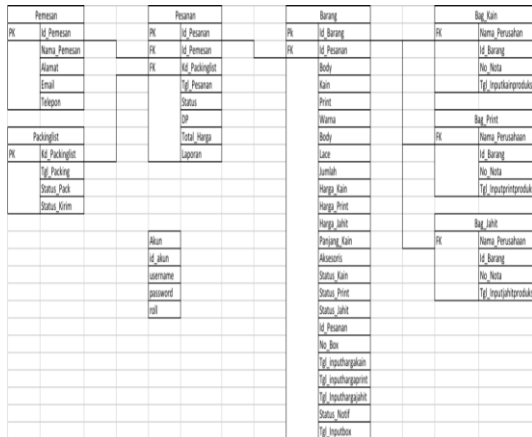


Gambar 3-10 Entity Relationship Diagram

3.2 Usecase Diagram

3.5 Skema Relasi

Adapun skema relasi untuk entity relationship diagram diatas adalah sebagai berikut :

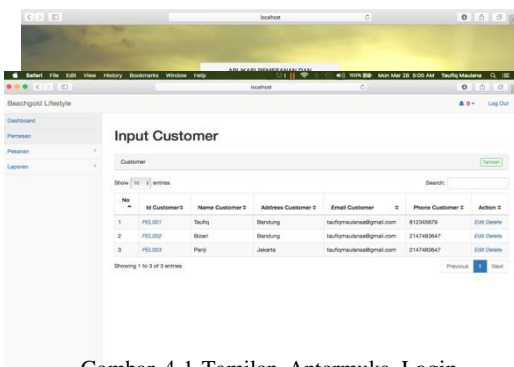


Gambar 3-11 Skema Relasi

4. Tampilan Antarmuka

Berikut merupakan tampilan antarmuka aplikasi pemesanan dan pengelolaan data berbasis web(studi kaus : PT. Beachgold Lifestyle)

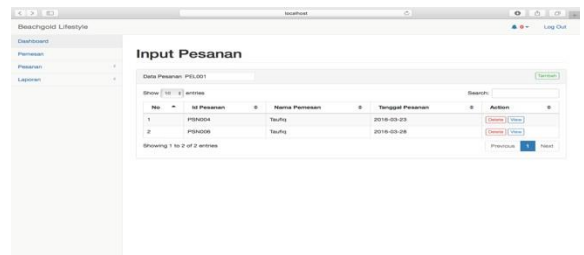
4.1 Tampilan Antarmuka Login



Gambar 4-1 Tampilan Antarmuka Login
 Gambar 4-2 Tampilan Antarmuka Pemesan

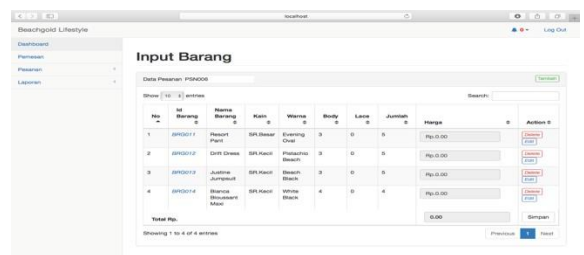
4.2 Tampilan Antarmuka Pemesan

4.3 Tampilan Antarmuka Pesanan



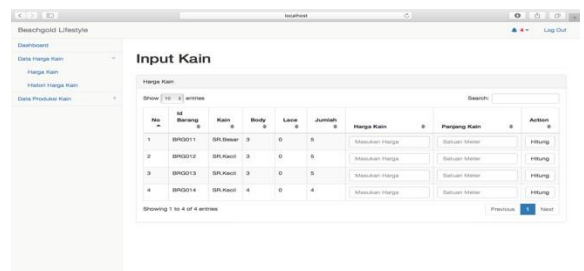
Gambar 4-3 Tampilan Antarmuka Pemesan

4.4 Tampilan Antarmuka Pesanan



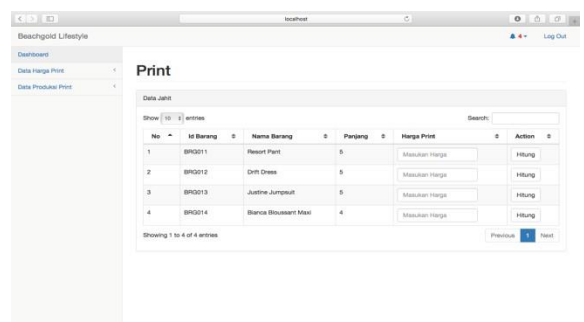
Gambar 4-5 Tampilan Antarmuka Pesanan

4.5 Tampilan Antarmuka Harga Kain



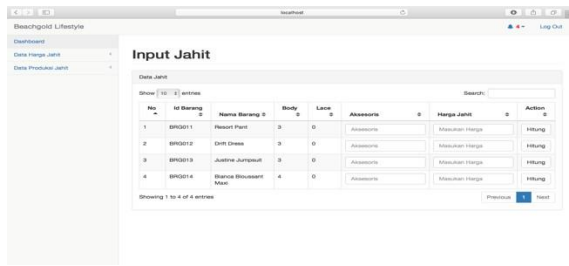
Gambar 4-6 Tampilan Antarmuka Harga Kain

4.6 Tampilan Antarmuka Harga Print



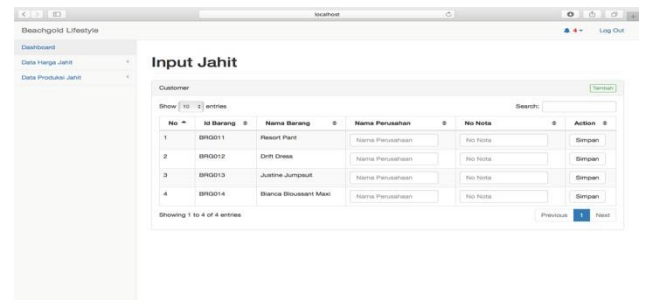
Gambar 4-6 Tampilan Antarmuka Harga Print

4.7 Tampilan Antarmuka Harga Jahit



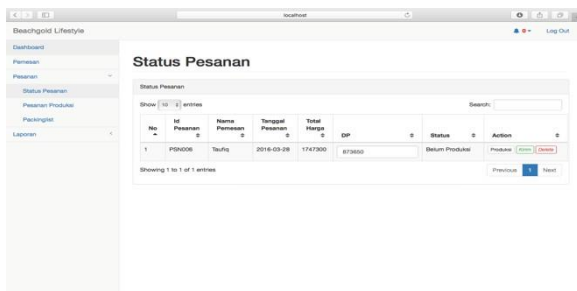
Gambar 4-7 Tampilan Antarmuka Harga Jahit

4.11 Tampilan Antrmuka Data Jahit



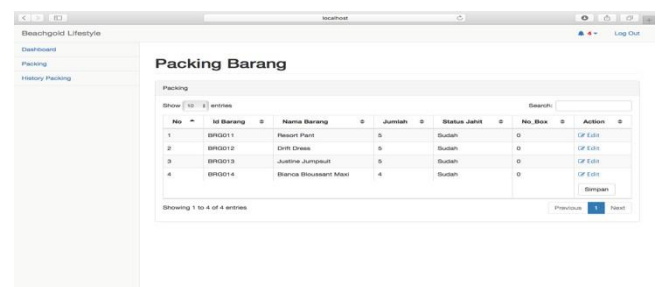
Gambar 4-11 Tampilan Antarmuka Data Jahit

4.8 Tampilan Antarmuka Status Pesanan



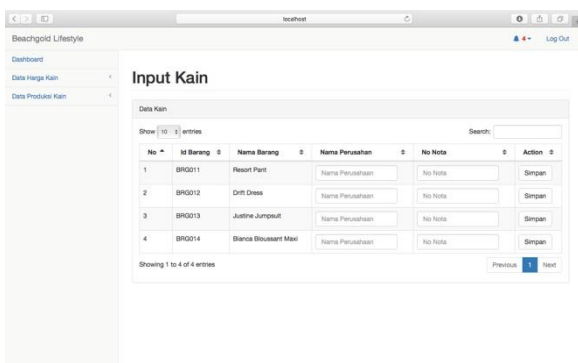
Gambar 4-8 Tampilan Antamuka Status Pesanan

4.12 Tampilan Antarmuka Packing



Gambar 4-12 Tampilan Antarmuka Packing

4.9 Tampilan Antarmuka Data Kain



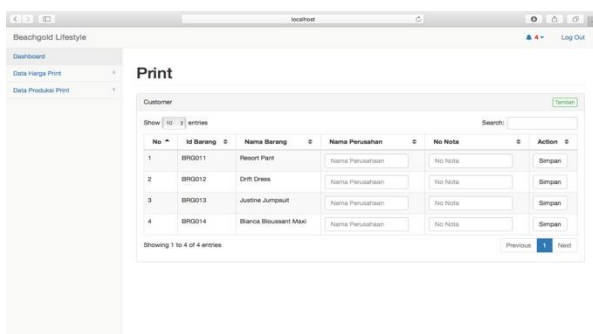
Gambar 4-9 Tampilan Antarmuka Data Kain

4.13 Tampilan Antramuka Kirim Packinglist



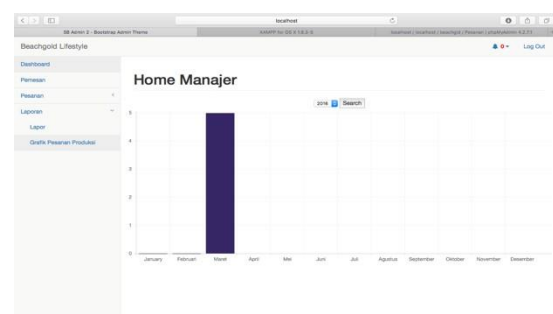
Gambar 4-13 Tampilan Antarmuka Kirim Packinglist

4.10 Tampilan Antar Muka Data Print



Gambar 4-10 Tampilan Antarmuka Data Print

4.14 Tampilan Antarmuka Grafik Laporan



Gambar 4-14 Tampilan Antarmuka Grafik Laporan

5. Penutup

5.1 Kesimpulan

Dari pengujian terhadap aplikasi maka dapat di ambil kesimpulan :

1. Aplikasi ini dapat membantu pendataan pesanan dan barang yang dipesan dan disimpan dengan aman sehingga dapat membantu pekerjaan pegawai dalam pendataan pesanan dan barang.
2. Aplikasi ini dapat memonitoring barang yang diproduksi sehingga membantu manajer untuk memantau pesanan dan barang yang diproduksi.

5.2 Saran

Saran yang dapat diambil dari aplikasi yang sudah dibuat ini :

1. Untuk kedepanya diharapkan desain antarmuka yang lebih bagus dan lebih menarik.
2. Untuk kedepanya di harapkan aplikasi ini dapat terintrgasi dengan bank agar mempermudah proses pembayaran.

Daftar Pustaka

- [1] Sommerville, Ian, Software Engineering, Pearson: Edisi 9, 2011.
- [2] Dhanta, Rizky, Kamus Istilah Komputer Grafis & Internet, Surabaya: Indah, 2011.
- [3] Budi Raharjo, Belajar Pemrograman Web, Bandung: Modula, 2011.
- [4] A. Kadir, Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP, Yogyakarta: CV.Andi Offset, 2008.
- [5] Betha Sidik, Pemrograman Web dengan PHP, Bandung: Informatika , 2012.
- [6] A. N. Widhi Pratama, Codeigniter : Cara Mudah Membangun Aplikasi PHP, Jakarta Selatan: Mediakita, 2010.
- [7] Betha Sidik, JavaScript, Bandung: Informatika, 2011.
- [8] S. Sunarto, TIK SMA/MA IX, Grasindo.
- [9] Krismiaji, Sistem Informasi Akuntansi, 3rd ed, Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen YKPN, 2010.
- [10] Fowler, M, UML Distilled Edisi 3, 2004: ANDI, Yogyakarta.

