



## **Sistem Informasi Pemesanan dan Laporan Keuangan Jasa Sablon Pakaian di Yuan Shop Menggunakan Metode Agile Development**

**Wali Ja'far Shudiq<sup>1)</sup>, Andi Wijaya<sup>2)</sup>, Ahmad Khairi<sup>3)</sup>**

Rekayasa Perangkat Lunak, Universitas Nurul Jadid, Indonesia

Rekayasa Perangkat Lunak, Universitas Nurul Jadid, Indonesia

Teknik Informatika, Universitas Nurul Jadid, Indonesia

EMAIL: [wali.jafar@unuja.ac.id](mailto:wali.jafar@unuja.ac.id), [mr.andiwijaya@gmail.com](mailto:mr.andiwijaya@gmail.com), [khairi@unuja.ac.id](mailto:khairi@unuja.ac.id)

Diterima : 25 Juni 2023. Disetujui : 29 Juni 2023. Dipublikasikan : 30 Juni 2023.

**ABSTRACT** - Yuan Shop is one of the business places to order screen printing services in Kebonagung Village, Kraksaan District, which provides screen printing services according to customer requests. Orders at Yuan Shop are made offline and via the WhatsApp application. There are various problems with this system, namely that it still requires customers to come to the place to order screen printing services and make payments, so that they are constrained by distance and time to go to where to order screen printing. Orders made through the WhatsApp application also have drawbacks, namely when too many chat orders come in so it will be difficult to record the number of orders. The owner records orders and recapitulates financial reports manually using a notebook, so that it can have an impact on the performance of business owners in recording orders and recapitulating financial statements every month. Therefore we need an ordering information system and financial reports that can overcome existing problems. The development method used in this study is the Agile Development Method, for system design using Flowcharts, DFD, and ERD. The results of the research conducted are to produce an ordering information system and

financial reports for clothing screen printing services at the Yuan Shop which can be used to simplify the process of ordering clothing screen printing services and to make it easier for screen printing business owners to find out the results of financial reports every month..

**Keywords :** Information System, Screen Printing, Web, CodeIgniter, Metode Agile Development.

**ABSTRAK** - Yuan Shop merupakan salah satu tempat usaha pemesanan jasa sablon di Desa Kebonagung Kecamatan Kraksaan yang melayani jasa sablon sesuai dengan permintaan pelanggan. Pemesanan di Yuan Shop dilakukan secara offline dan melalui aplikasi WhatsApp. Terdapat berbagai permasalahan dari sistem ini, yaitu masih mengharuskan pelanggan datang ke tempat untuk melakukan pemesanan jasa sablon dan melakukan pembayaran, sehingga terkendala jarak dan waktu untuk menuju ke tempat pemesanan sablon. Pemesanan yang dilakukan melalui aplikasi WhatsApp juga memiliki kekurangan, yaitu ketika terlalu banyak chat pemesanan yang masuk sehingga akan sulit untuk melakukan pencatatan banyaknya pesanan. Pemilik melakukan pencatatan

*pemesanan dan rekapitulasi laporan keuangan secara manual menggunakan buku catatan, sehingga dapat berdampak terhadap kinerja pemilik usaha dalam melakukan pencatatan pemesanan dan rekapitulasi laporan keuangan setiap bulannya. Oleh karena itu dibutuhkan suatu sistem informasi pemesanan dan laporan keuangan yang dapat mengatasi permasalahan yang ada. Metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu Metode Agile Development, untuk desain sistemnya menggunakan Flowchart, DFD, dan ERD. Hasil dari penelitian yang dilakukan adalah Menghasilkan Sistem Informasi Pemesanan dan Laporan Keuangan Jasa Sablon Pakaian di Yuan Shop yang dapat digunakan untuk mempermudah proses pemesanan jasa sablon pakaian serta dapat mempermudah pemilik usaha sablon mengetahui hasil laporan keuangan setiap bulannya.*

**Kata kunci :** *Sistem Informasi, Sablon, Web, CodeIgniter, Metode Agile Development.*

## I. PENDAHULUAN

Sistem informasi terdiri dari dua kata "sistem" dan "informasi". Sistem adalah jaringan prosedur yang saling berhubungan yang terorganisir untuk melakukan kegiatan dan tujuan tertentu [1], dan informasi adalah data yang diproses dengan cara yang lebih berguna bagi penerimanya [2]. Oleh karena itu, sistem informasi dapat diartikan sebagai kumpulan elemen yang membentuk satu kesatuan [3] yang ketika saling berhubungan dan dijalankan, memberikan informasi untuk mendukung pengambil keputusan [4]. Pemesanan adalah aktifitas yang dilakukan pelanggan sebelum melakukan pembelian [5]. Sistem Informasi Pemesanan adalah suatu sistem yang menyediakan informasi yang diperlukan oleh pelanggan dalam pengambilan keputusan [6].

Sablon adalah suatu teknik mencetak tinta diatas bahan dengan bentuk yang kita suka. Dengan bantuan screen sablon dan rakel sablon dalam proses pengerjaannya. Saat ini usaha pemesanan jasa sablon sangat banyak, Dengan berkembangnya keperluan masyarakat akan pakaian yang mengikuti tren saat ini menjadi daya tarik dan peluang usaha bagi para pengusaha perorangan untuk memulai

usaha di bidang sablon [7].

Yuan Shop merupakan salah satu tempat usaha pemesanan jasa sablon di Desa Kebonagung Kecamatan Kraksaan yang melayani jasa penyablonan sesuai dengan permintaan pelanggan. Pemesanan di Yuan Shop dilakukan secara offline dan melalui aplikasi WhatsApp. Terdapat berbagai permasalahan dari sistem ini, yaitu masih mengharuskan pelanggan datang ke tempat untuk melakukan pemesanan jasa sablon dan melakukan pembayaran, sehingga pelanggan terkendala jarak dan waktu untuk menuju ke tempat pemesanan sablon. Pemesanan yang dilakukan melalui aplikasi WhatsApp juga memiliki kekurangan bagi Yuan Shop, yaitu ketika terlalu banyak chat pemesanan dari pelanggan yang masuk sehingga akan sulit untuk melakukan pencatatan banyaknya pesanan yang telah masuk. Pemilik melakukan pencatatan pemesanan dari pelanggan secara manual menggunakan buku catatan dan pemilik mengalami kesulitan dalam memberikan harga dikarenakan desain yang terlalu rumit masih akan dilihat terlebih dahulu untuk menentukan harganya, hal ini juga dapat menimbulkan kesalahan dalam pencatatan dan dapat memakan waktu lama dalam memberikan harga. Dan pemilik melakukan pencatatan rekapitulasi laporan keuangan secara manual menggunakan buku catatan, sehingga dapat berdampak terhadap kinerja pemilik usaha dalam melakukan rekapitulasi laporan keuangan setiap bulannya.

Berdasarkan permasalahan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa Yuan Shop membutuhkan “Sistem Informasi Pemesanan dan Laporan Keuangan Jasa Sablon Berbasis Web”. Dengan tujuan sistem ini dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan jasa sablon, serta mempermudah pemilik untuk mengetahui hasil rekap data laporan keuangan setiap bulannya.

## II. TEORI DASAR

Dalam Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan metode kualitatif. Teknik pengumpulan data dari penelitian kualitatif yaitu observasi, wawancara dan analisis dokumen atau studi literatur [8]. Metode pengembangan sistem pada penelitian ini

menggunakan metode *Agile Development*. Metode *Agile Development* adalah metode pengembangan perangkat lunak yang didasarkan pada pengembangan berulang [9]. Pada proses metode agile saling mempengaruhi dalam hubungan timbal balik untuk memenuhi kebutuhan pengguna sebagai referensi data dan untuk merespon perubahan dengan cepat [10]. Berikut tahap – tahap pada pengembangan model *agile* adalah :

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini, dilakukan penyusunan rencana sistem yang hendak dirancang dengan mengumpulkan data terhadap pengguna dalam bentuk wawancara langsung dan observasi untuk mendapatkan keperluan yang diinginkan pengguna, kemudian akan dilakukan desain secara keseluruhan menggunakan *Flowchart*, *DFD*, dan *ERD*.

b. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, mengimplementasikan perancangan sistem sesuai desain yang sudah dibuat. Perancangan sistem yang akan dirancang berbasis web dengan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan *Framework CodeIgniter 4*.

c. Tes Perangkat Lunak (*Testing*)

Pada tahap ini dilakukan tes sistem yang akan dirancang, untuk menemukan kesalahan maupun kekurangan sistem yang mungkin terjadi. Jika terdapat kesalahan maupun kekurangan bisa dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan sistem yang telah dirancang.

d. Dokumentasi (*Documentation*)

Pada tahap ini, melakukan dokumentasi dari fungsi - fungsi yang ada di dalam sistem informasi ini agar dapat memberi kemudahan pada proses pengembangan selanjutnya.

e. Penyebaran (*Deployment*)

Pada tahap ini, menyediakan sistem yang telah dirancang untuk digunakan kepada *end-user* yaitu pemilik usaha sablon.

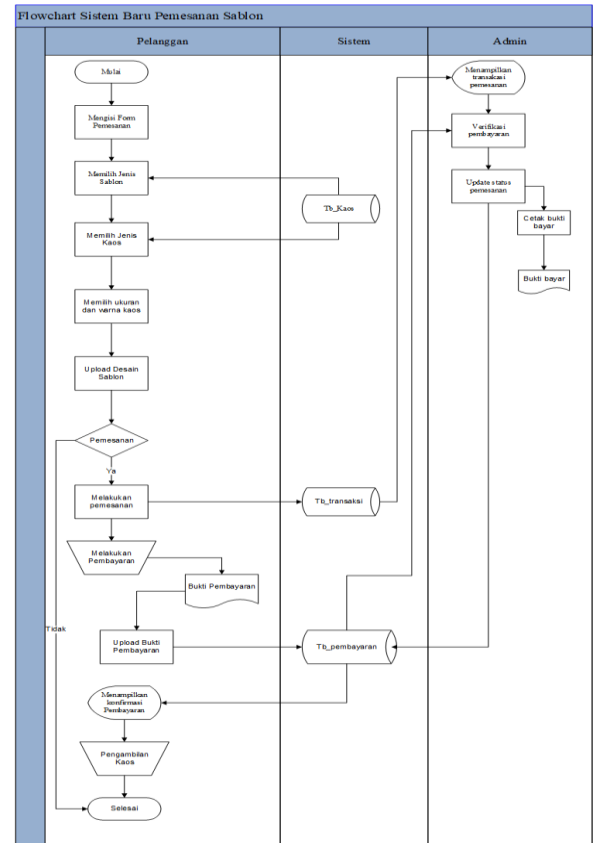
f. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Setelah sistem melewati tahap pengujian dan penyebaran, maka tahapan berikutnya ialah melakukan pemeliharaan perangkat lunak (*Maintenance*) secara teratur supaya aman dari *bug*.

### III. RANCANGAN SISTEM

Rancangan desain sistem yang dilakukan menyesuaikan dengan hasil beberapa rancangan sesuai dengan tahapan model *agile* yang dilaksanakan berikut adalah *flowchart* sistem baru dan juga *DFD*.

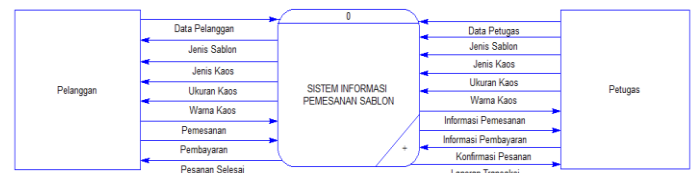
a. *Flowchart* Pemesanan Sablon



Gambar 1. *Flowchart* sistem baru

Pada *flowchart* sistem baru ini, dimana tahapan proses yang dilakukan pada sistem informasi pemesanan.

b. *Data Flow Diagram* (DFD)



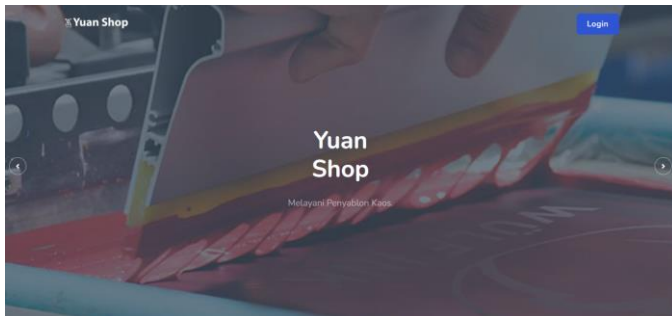
Gambar 2. *DFD* sistem informasi pemesanan. Proses pada *DFD* seperti gambar 2 diatas dimana alur integrasi antara entitas pelanggan dengan petugas yang menjadi satu dalam sistem.

#### IV. IMPLEMENTASI

hasil implementasi menyesuaikan dengan kebutuhan user dan sudah dilakukan pengujian sistem kepada beberapa pakar. Seperti gambar 3 ini menjelaskan halaman atau tampilan utama pada sistem informasi pemesanan sablon.

##### a. Halaman utama

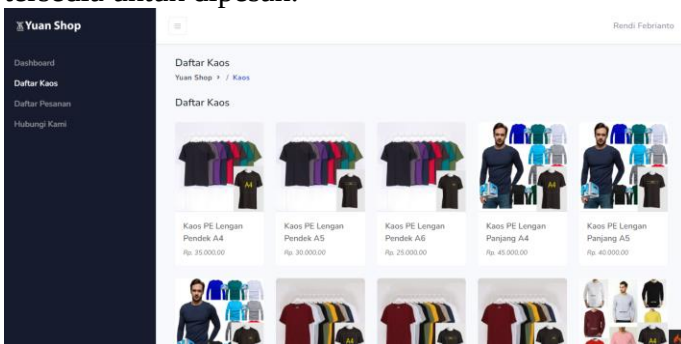
Halaman pertama yang disuguhkan saat pertama kali tampil, terdapat menu login dan menampilkan kondisi Yuan Shop.



Gambar 3. Halaman utama sistem pemesanan

##### b. Halaman Daftar Kaos

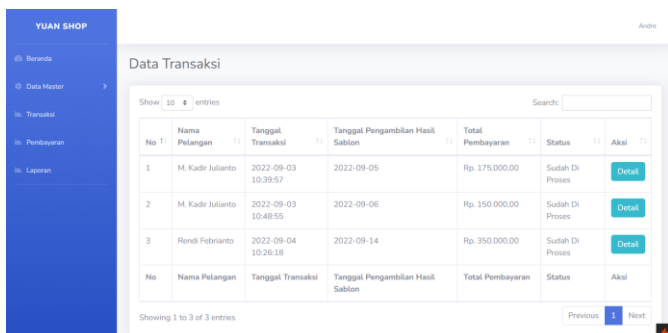
Pada halaman ini menampilkan daftar kaos yang tersedia untuk dipesan.



Gambar 4. Halaman daftar kaos

##### c. Halaman transaksi

Pada halaman ini menampilkan list transaksi, serta petugas dapat melihat detail transaksi dan menentukan tanggal pengambilan kaos sablon yang sudah selesai.



Gambar 4. Halaman transaksi

##### d. Halaman Pembayaran

Pada halaman ini menampilkan list data pembayaran, serta petugas dapat melakukan Konfirmasi pembayaran dan melihat bukti pembayaran.

| No Transaksi | Nama Customer     | Tanggal Bayar | No Rekening | nama Pengirim | Yang Harus Di bayar | Total pembayaran | Bukti                 | Status          |
|--------------|-------------------|---------------|-------------|---------------|---------------------|------------------|-----------------------|-----------------|
| 1            | M. Kadir Julianto | 2022-09-04    | 678768768   | kadir         | 175.000             | 175.000          | Ukht Bukti Pembayaran | Sudah Dikonfirm |
| 2            | M. Kadir Julianto | 2022-09-04    | 76576       | kadir         | 150.000             | 150.000          | Ukht Bukti Pembayaran | Sudah Dikonfirm |
| 3            | Rendi Febrianto   | 2022-09-05    | 7688790     | Rendi         | 350.000             | 350.000          | Ukht Bukti Pembayaran | Sudah Dikonfirm |

Gambar 5. Halaman pembayaran pemesanan

Setelah pengujian internal dilakukan maka dilanjutkan dengan pengujian eksternal yang melibatkan pemilik usaha sablon Yuan Shop dan 3 orang responden. Berikut hasil dari kuisioner yang diajukan untuk menguji kelayakan aplikasi ini.

Tabel 1. Hasil Pengujian Eksternal

| No | Pertanyaan                                                                  | Jawaban |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------|---------|---|---|---|---|
|    |                                                                             | S       | S | C | T | S |
| 1  | Apakah aplikasi ini mempermudah dalam melakukan transaksi pemesanan ?       | 3       | 1 | 0 | 0 | 0 |
| 2  | Apakah sistem ini mudah dipahami oleh pengguna ?                            | 2       | 2 | 0 | 0 | 0 |
| 3  | Apakah fitur – fitur ini menarik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna ?     | 1       | 3 | 0 | 0 | 0 |
| 4  | Apakah sistem ini sangat layak untuk digunakan ?                            | 2       | 2 | 0 | 0 | 0 |
| 5  | Apakah tidak ada kendala atau error pada saat mengoperasikan aplikasi ini ? | 1       | 3 | 0 | 0 | 0 |

Perhitungan persentase jawaban responden

Pertanyaan ke 1 :

$$= \text{Total skor} / Y \times 100$$

$$= 19 / 20 \times 100 = 95\% \text{ Kategori sangat setuju (SS)}$$

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 95% dari 4 responden menyatakan sangat setuju.

Pertanyaan ke 2 :

$$= \text{Total skor} / Y \times 100$$

$$= 18 / 20 \times 100 = 90\% \text{ Kategori sangat setuju (SS)}$$

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 90% dari 4 responden menyatakan sangat setuju.

Pertanyaan ke 3 :

$$= \text{Total skor} / Y \times 100$$

$$= 17 / 20 \times 100 = 85\% \text{ Kategori sangat setuju (SS)}$$

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 85% dari 4 responden menyatakan sangat setuju.

Pertanyaan ke 4 :

$$= \text{Total skor} / Y \times 100$$

$$= 18 / 20 \times 100 = 90\% \text{ Kategori sangat setuju (SS)}$$

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 90% dari 4 responden menyatakan sangat setuju.

Pertanyaan ke 5 :

$$= \text{Total skor} / Y \times 100$$

$$= 17 / 20 \times 100 = 85\% \text{ Kategori sangat setuju (SS)}$$

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 85% dari 4 responden menyatakan sangat setuju.

Dari pengujian eksternal dengan menggunakan perhitungan skala likert dapat disimpulkan untuk persentase tertinggi terdapat pada pertanyaan ke 1 yaitu 95% (Sangat Setuju) dan persentase terendah terdapat pada pertanyaan ke 3 dan ke 5 yaitu 85% (Sangat Setuju). Dan dari ke 4 responden tersebut rata-rata memilih kategori Sangat Setuju.

## V. KESIMPULAN

Merujuk pada semua pembahasan yang telah dilakukan mengenai sistem informasi pemesanan jasa sablon pakaian dan laporan keuangan di Yuan Shop Kraksaan dapat disimpulkan yaitu, telah dihasilkan sistem informasi pemesanan jasa sablon pakaian dan laporan keuangan di Yuan Shop Kraksaan yang dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan dan mempermudah pemilik usaha sablon dalam mengetahui hasil laporan keuangan jasa sablon pakaian Yuan Shop, selain itu sistem informasi ini juga mempermudah pemilik usaha sablon dengan pelanggan dalam

bertransaksi pemesanan jasa sablon pakaian tanpa melalui proses manual dengan datang ke tempat Yuan Shop langsung dan pencatatan manual. Untuk hasil pengujian pada pemilik usaha sablon dan pelanggan menghasilkan nilai responden tertinggi 95% memilih sangat setuju pada pertanyaan ke 1 sedangkan 85% menyatakan sangat setuju untuk pertanyaan ke 3 dan ke 4. Sehingga sistem informasi pemesanan jasa sablon pakaian yuan shop kraksaan sangat setuju untuk digunakan dan dikembangkan lebih lanjut.

## REFERENSI

- [1] Y. Anggraini, D. Pasha, and A. Setiawan, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER (STUDI KASUS: ORBIT STATION)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 1, no. 2, p. 9.
- [2] W. Chandra and R. Amalia, "Sistem Informasi Pemesanan Kamar MESS PT. KAI Persero Divre III Sumatera Selatan," *Com, Engine, Sys, Sci*, vol. 4, no. 1, p. 88, Jan. 2019, doi: 10.24114/cess.v4i1.11416.
- [3] A. Sucipto, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN OLEH SALES MARKETING PADA PT ERLANGGA MAHAMERU," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 1, no. 1, p. 8.
- [4] D. Sukrianto and D. Oktarina, "Pemanfaatan Teknologi Barcode Pada Sistem Informasi Perpustakaan Di Smk Muhammadiyah 3 Pekanbaru," *JOISIE*, vol. 1, no. 2, p. 136, Jan. 2019, doi: 10.35145/joisie.v1i2.216.
- [5] H. A. Mubarak and D. Bernadisman, "SISTEM INFORMASI PEMESANAN BARANG BERBASIS WEB PADA TOKO KELONTONG AMANAH," vol. 7, no. 1, p. 11, 2021.
- [6] Z. R. Saputri, A. N. Oktavia, L. S. Ramdhani, and A. Suherman, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS WEB PADA CAFE SURABIKU," *JATI*, vol. 9, no. 1, pp. 66–77, Mar. 2019, doi: 10.34010/jati.v9i1.1378.
- [7] F. A. Sandi and L. Septiana, "Perancangan Sistem Informasi Point Of Sales Berbasis Web Pada Perusahaan Sablon," *Computer Science*, vol. 1, no. 2, p. 8, 2021.
- [8] M. R. Fadli, "Memahami desain metode penelitian kualitatif," vol. 21, no. 1, p. 22, 2021.
- [9] N. Hikmah, A. Suradika, and R. A. A. Gunadi, "METODE AGILE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU MELALUI BERBAGI PENGETAHUAN (KNOWLEDGE SHARING)," p. 10.
- [10] K. Anwar, L. D. Kurniawan, M. I. Rahman, and N. Ani, "Aplikasi Marketplace Penyewaan Lapangan

Olahraga Dari Berbagai Cabang Dengan Metode Agile Development,” *SISFOKOM*, vol. 9, no. 2, pp. 264–274, Aug. 2020, doi: 10.32736/sisfokom.v9i2.905.

*Halaman ini sengaja dikosongkan*