

SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN PERCETAKAN OMEGA OFFSET DAN DIGITAL PRINTING BERBASIS WEBSITE

Fanky Auni Syahansyah¹, Sulaibatul Aslamiah²
fankyhansyah02@gmail.com¹, miastikom@gmail.com²
STIKOM BANYUWANGI

Abstrak

Omega Offset dan Digital Printing merupakan sebuah usaha di bidang percetakan yang berlokasi di Lemahbang Dewo. Usaha ini baru dibuka pada bulan Oktober 2023 untuk cabang banyuwangi. Semua sistem masih dijalankan secara manual, termasuk pencatatan pembayaran. Ketika ada pelanggan pesan barang, maka pelanggan diberi nota pembayaran. Data nota pembayaran kemudian direkap kedalam sebuah buku besar. Tidak jarang pelanggan kehilangan nota pembayaran yang sudah diberikan, sehingga akan menyulitkan admin karena harus mencari datanya kembali. Dengan model pencatatan manual seperti ini rawan terjadi kesalahan. Dengan adanya permasalahan tersebut maka dibangunlah sebuah sistem pembayarannya menggunakan bahasa pemrograman PHP. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebuah sistem informasi pembayaran berbasis web yang dapat membantu meningkatkan kinerja admin lebih efisien dalam melakukan pembayaran dan pembukuan secara sistematis.

Kata Kunci: percetakan, pencatatan pembayaran, sistem.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi menjadi salah satu faktor pendorong dan memiliki peranan penting dalam perkembangan perekonomian dunia. Teknologi informasi memberikan kesempatan dimanfaatkan secara efektif dalam bidang percetakan. Percetakan omega offset & digital printing merupakan sebuah percetakan di daerah rogojampi. Administrasi merupakan sarana pendukung percetakan sebagai penunjang berjalannya proses transaksi. Pembayaran administrasi diantaranya pembayaran banner, stiker, brosur dan administrasi lainnya. Proses pembayaran administrasi di Omega masih manual dengan ditulis pada buku besar dapat menyebabkan kesalahan perhitungan jumlah keuangan. Pembuatan laporan yang terlambat atau tidak tepat waktu dan kurang keakuratan data, sehingga informasi yang di berikan kepada pemimpin sering terlambat. Dengan adanya sistem komputerisasi, perbaikan dapat dilakukan sehingga kesalahan dalam pencatatan, dan penyajian laporan penjualan dapat secara cepat, tepat dan akurat.

Semakin banyaknya pemesanan percetakan ada masalah – masalah yang timbul contohnya, admin harus menulis nota secara manual, admin juga menulis kedalam buku besar setiap minggu / bulan Dengan adanya permasalahan tersebut maka penulis membuat sebuah sistem pembayaran yang dapat membantu Omega Offset dan Digital Printing dalam menyelesaikan permasalahan administrasi pembayaran. Admin menjadi terbantu dengan sistem yang lebih modern yaitu sistem yang terkomputerisasi. Pekerjaan menjadi lebih mudah dan cepat untuk diselesaikan. Kesalahan perhitungan pendapatan juga minim terjadi.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian adalah metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem. Metode pengumpulan data melalui kegiatan observasi, wawancara dan studi pustaka. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Observasi

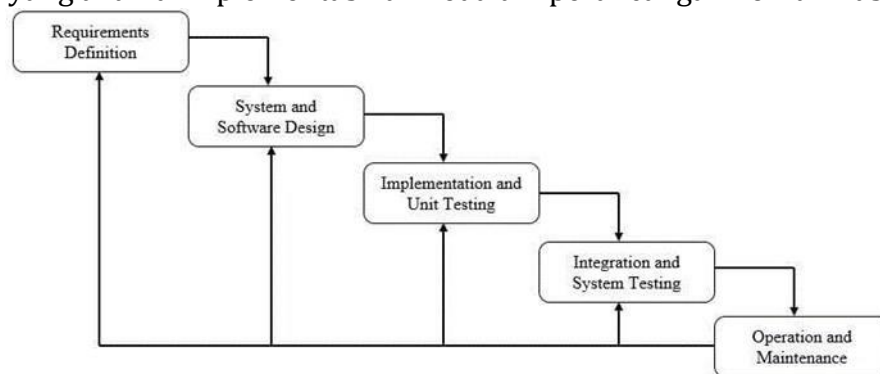
Observasi atau pengamatan adalah suatu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ke lapangan terhadap objek yang diteliti. dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena fenomena yang dijadikan objek pengamatan[1]. Dari kegiatan observasi bertujuan untuk mendapatkan data atau informasi dari objek yang diamati.

b. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan Tanya jawab langsung antara pengumpul data terhadap narasumber/sumber data Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara bebas terpimpin, dimana pertanyaan yang di berikan tidak terpaku pada pedoman wawancara dan dapat diperdalam maupun dikembangkan sesuai dengan situasi dan kondisi di lapangan[2]. proses pengumpulan data dalam penelitian dengan cara tanya jawab hal hal yang dibutuhkan dalam aplikasi dengan pihak percetakan.

c. Studi Pustaka

Teknik pengumpulan Data dalam studi dokumen dikumpulkan dengan cara menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, hasil karya, maupun elektronik dan hasil yang dilaporkan berupa analisis terhadap dokumen-dokumen tersebut Studi pustaka ini penting untuk menunjang data penelitian yang akan diimplementasikan kedalam perancangan komunikasi visual[3].



Untuk mengembangkan sistem, penulis menggunakan metode waterfall dengan tahapan sebagai berikut :

a) Requirement

Tahapan ini merupakan tahapan awal dalam mengetahui dan memahami kebutuhan pengguna terhadap sebuah perangkat lunak. Informasi dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna[4].

b) Design

Dalam pengembangan sistem, tahapan desain ini merupakan tahapan mendefinisikan proses serta kebutuhan sistem, Pada tahapan ini, memudahkan pengembang dalam melakukan apa yang harus dikerjakan dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan, Pada tahap desain dilakukan pembuatan usecase diagram, activity diagram dan desain database[5].

c) Implementation

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program., dimana dalam penyusunannya dibagi dalam beberapa modul Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing[6].

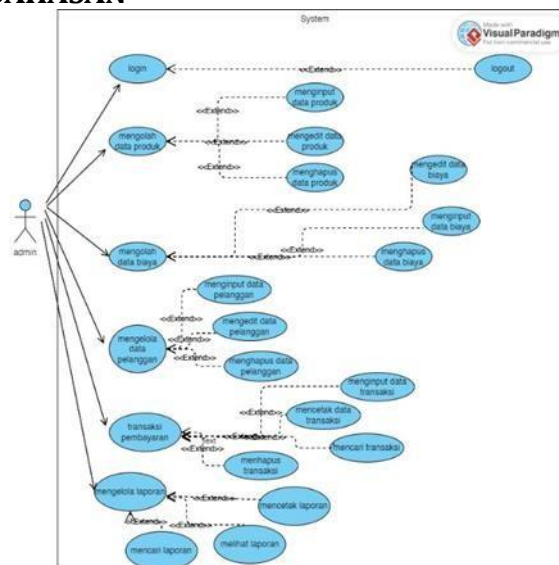
d) Testing

Setelah perangkat lunak dibangun, maka dilakukan tahap pengujian. merupakan upaya dalam menelusuri lebih lanjut terhadap perangkat lunak yang telah dibuat untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas perangkat lunak yang sedang diuji[7].

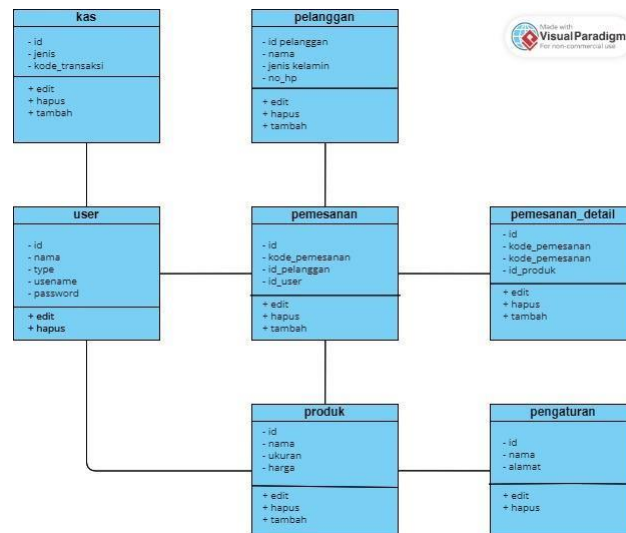
e) Maintenance

Tahapan maintenance dilakukan secara berkala, Tujuannya adalah untuk meyakinkan apakah sistem tersebut sesuai dengan tujuan semula dan apakah masih ada perbaikan atau penyempurnaan yang harus dilakukan. Selain itu tahap ini merupakan bentuk evaluasi untuk memantau supaya sistem informasi yang dioperasikan dapat berjalan secara optimal dan sesuai dengan harapan pemakai maupun organisasi yang menggunakan sistem tersebut., Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya[8].

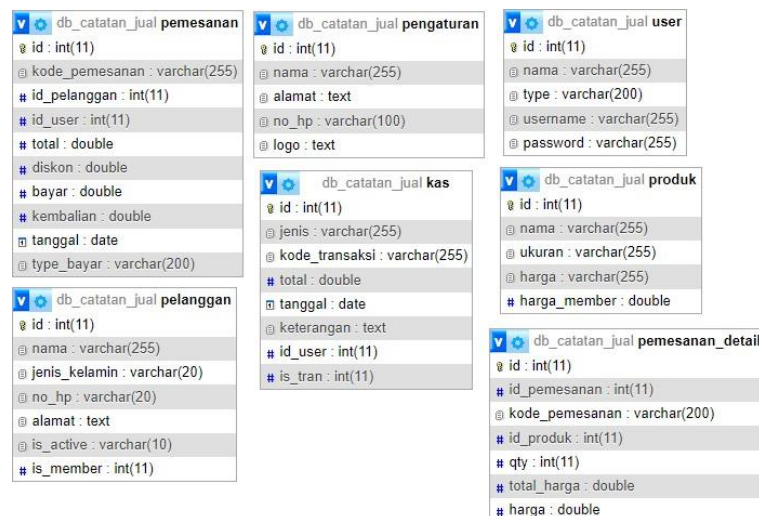
3. HASIL DAN PEMBAHASAN



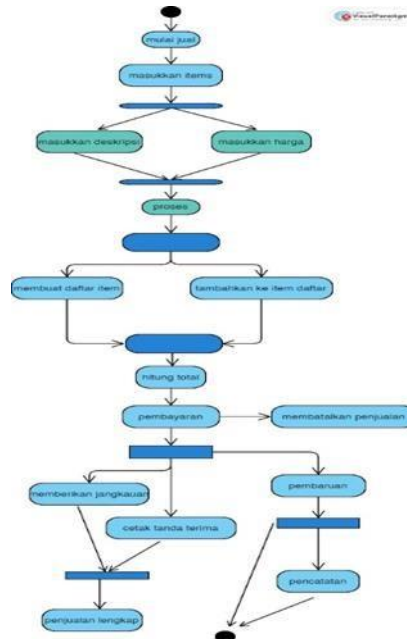
Gambar 2 merupakan use case diagram sistem pembayaran Omega Offset dan Digital Printing. Dalam use case terdapat satu pihak yang bertindak sebagai aktor, yaitu admin. Admin merupakan pegawai di omega offset yang memiliki hak akses untuk masuk kedalam sistem dengan cara melakukan login menggunakan ID dan Password yang telah terdaftar dalam sistem. Selain itu, admin juga memiliki akses mengelola data, termasuk melakukan input, edit, simpan, dan password yang telah terdaftar dalam sistem. Selain itu, admin juga memiliki kemampuan untuk mengelola data, termasuk melakukan input, edit, simpan dan hapus data barang. Admin juga dapat mencetak hasil pembayaran yang berupa struk nota.



Gambar 3 merupakan Class diagram sisten pembayaranOmega Offset dan Digital Printing. Class diagram digunakan untuk menggambarkan struktur kelas dari sebuah sistem. Dalam konteks sistem kasir, terdapat 7 class utama, yakni user,kas,pelanggan,pemesanan,pemesanan detail,produk,pengaturan. Class diagram diciptakan untuk memberikan gambaran keseluruhan terhadap struktur sistem, memperlihatkan hubungan antara kelas-kelas serta atribut dan metode yang dimiliki oleh masing-masing class. Class diagram membantu dalam memvisualisasikan bagaimana kelas-kelas dalam sistem berinteraksi dan berhubungan satu sama lain.



Gambar 4. merupakan desain database sisten pembayaranOmega Offset dan Digital Printing. Class diagram digunakan untuk menggambarkan struktur kelas dari sebuah sistem. Dalam konteks sistem kasir. Activity diagram



Dari rancangan desain sistem yang telah di implementasikan dengan framework dan bahasa pemrograman pada tahap coding dan telah dikoneksikan dengan data base penyimpanan my sql. Didapatkan hasil tampilan sistem, penjelasan mengenai fitur dan aktivis yang dapa dilakukan oleh sistem adalah :

1. Halaman login

Pada halaman ini terdapat tampilan untuk aksi login berupa username dan password sebagai akses untuk admin melakukan login serta button login sebagai button untuk melakukan aksi login.

2. Halaman Dashboard

Pada halaman ini terdapat tampilan untuk melihat kas satiap harinya dan riwayat kegiatan transaksi.

3. Halaman produk

Pada halaman ini terdapat button add data untuk menambahkan produk yang dikerjakan di percetakan tersebut.

4. Halaman transaksi

Pada halan ini terdapat add data untuk proses transaksi yang dilakukan serta terdapat daftar transaksi untuk melihat kegiatan transaksi

5. Halaman kas

Pada halaman ini terdapat button untuk menambahkan uang masuk maupun uang keluar

6. Halaman laporan

Pada halam ini terdapat button untuk mengakses semua laporan berupa print out

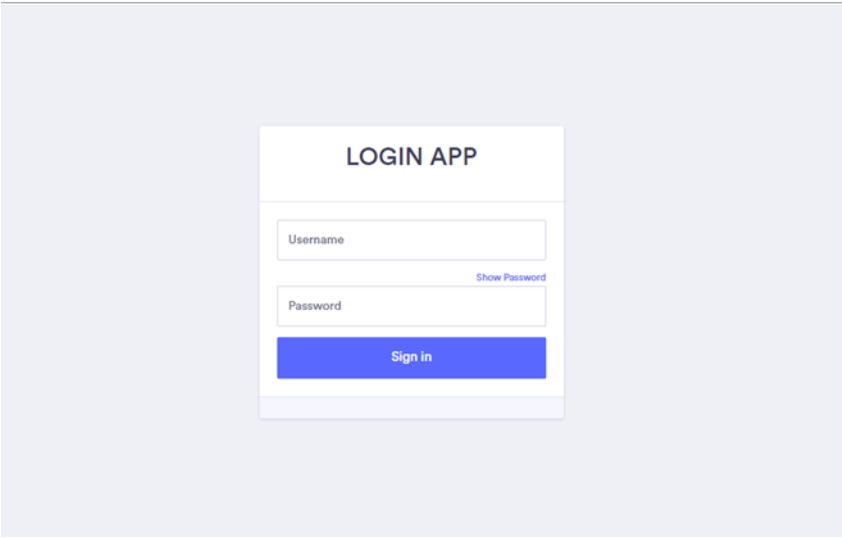
7. Halaman users

8. Halaman pelanggan

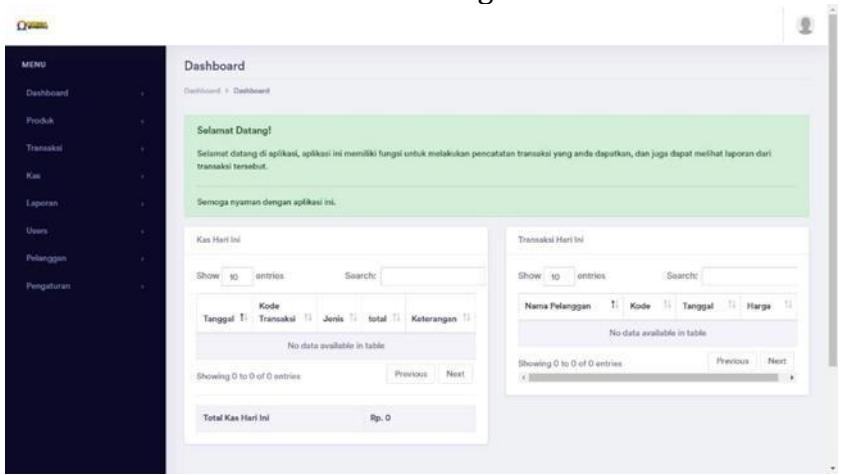
Pada halaman ini terdapat button untuk menambah data member yang telah terdaftar.

9. Halaman pengaturan

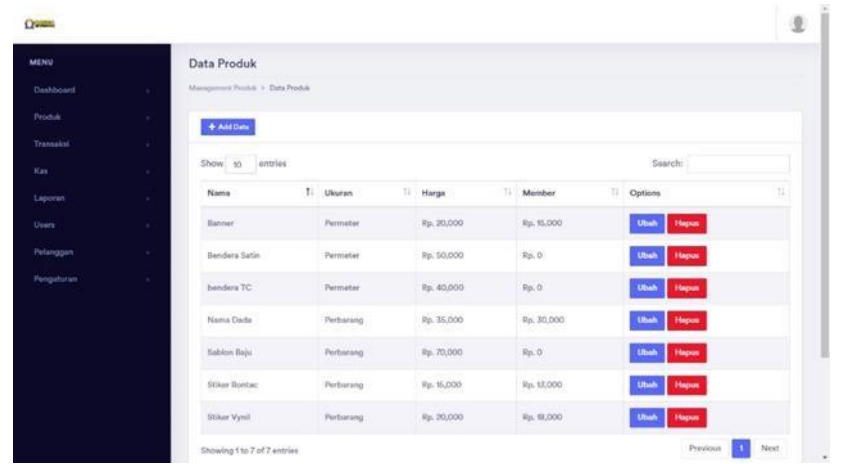
Pada halaman ini terdapat menu pengaturan dan ubah password, menu pengaturan melakukan data perusahaan.



Halaman login



Halaman dashboard



Halaman produk

Halaman transaksi

Tanggal	Kode Transaksi	Jenis	total	Keterangan	Options
2023-10-03	ID44467E3	Pemasukan	Rp. 60,000		
2023-10-03	ID6745548	Pemasukan	Rp. 70,000		
2023-10-03	ID6745549	Pemasukan	Rp. 60,000		
2023-10-03	ID6745549	Pemasukan	Rp. 60,000		
2023-10-05	Lain-lain	Pemasukan	Rp. 10,000	akjid	Hapus

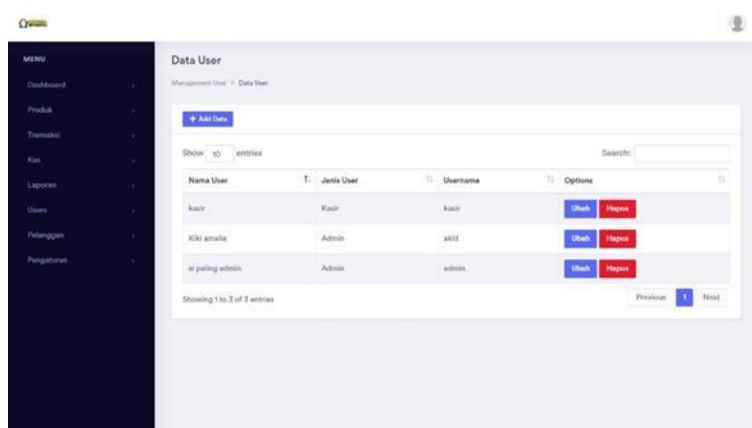
Showing 1 to 5 of 5 entries

Previous 1 Next

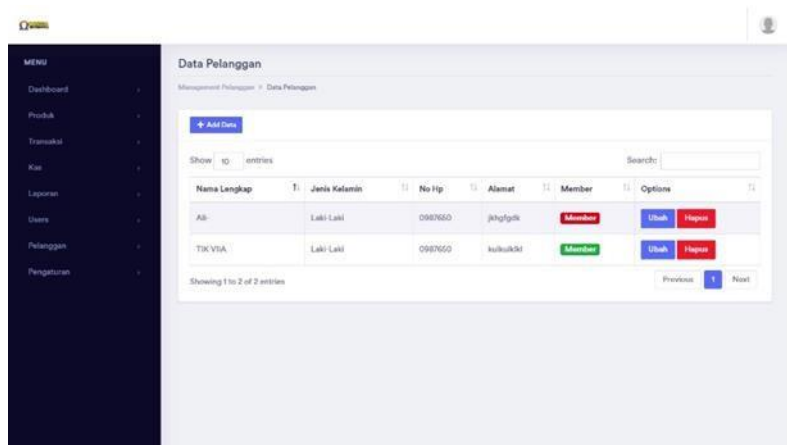
Total Semua Kas Rp. 260,000

Halaman kas

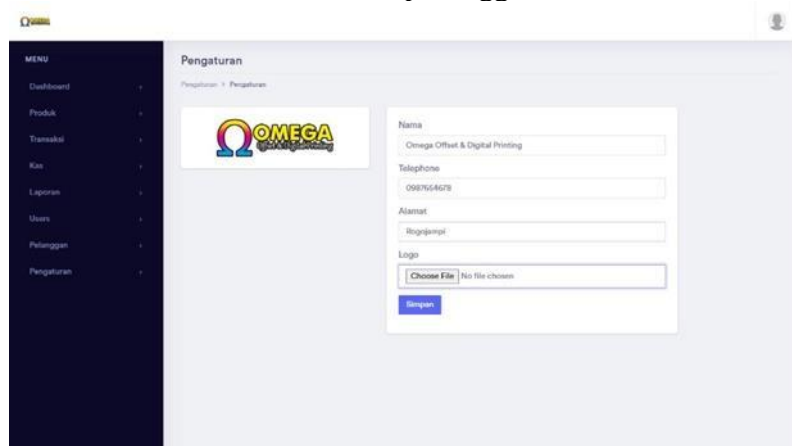
Halaman laporan



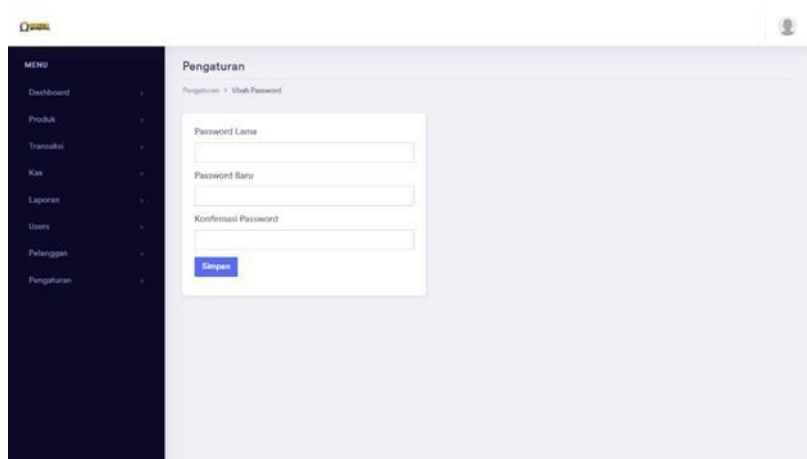
Halaman user



Halaman pelanggan



Halaman pengaturan



Halaman pengaturan

4. KESIMPULAN

Pada pencatatan administrasi sekolah yang masih menggunakan sistem manual memiliki beberapa kelemahan, terutama saat pencarian data. Berdasarkan masalah tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya sistem yang terkomputerisasi pembayaran transaksi pada percetakan omega offset & digital printing, , serta kemudahan pembuatan laporan. Kelebihan dari sistem yang dibangun (a) Mempercepat dalam pengelolaan data karena data tersimpan secara terstruktur dalam database yang memiliki sistem pengindeks sehingga mudah dilakukan pencarian apabila dibutuhkan, (b) Dengan adanya sistem yang terkomputerisasi pengolahan data akan lebih efektif dan efisien dalam segi waktu serta terhindar dari kesalahan pemasukan data terutama data pembayaran keuangan, (c) Sistem terkomputerisasi mampu menghasilkan informasi yang lebih tepat membantu meminimalisir kesalahan, (d) Sistem informasi berjalan baik dengan teknologi, prosedur kerja dan sumber daya manusia yang terlatih.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. B. Tengah, "No Title," vol. 6, no. 1, 2019.
- [2] E. Trivaika, M. A. Senubekti, and L. Belakang, "Volume 16 Nomor 1 , Januari 2022 Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android JURNAL NUANSA INFORMATIKA Kegunaan Penelitian Tujuan dan Manfaat Penelitian," vol. 16, pp. 33–40, 2022.
- [3] H. Ardiyanto and S. Fajaruddin, "Tinjauan atas artikel penelitian dan pengembangan pendidikan di Jurnal Keolahragaan A review of the educational research and development articles in Jurnal Keolahragaan," vol. 7, no. 1, pp. 83–93, 2019.
- [4] E. Y. Koentjoro, T. Sutanto, and R. S. Putra, "Penerapan Metode Waterfall dalam Membangun Website Company Profile Matrix Laptop," vol. 4, no. 2, pp. 89–100, 2022.
- [5] M. Badrul and I. Pendahuluan, "PENERAPAN METODE WATERFALL UNTUK PERANCANGAN SISTEM," vol. 8, no. 2, 2021.
- [6] D. Mallisza, H. S. Hadi, and A. T. Aulia, "Implementasi Model Waterfall Dalam Perancangan Sistem Surat Perintah Perjalanan Dinas Berbasis Website Dengan Metode SDLC," vol. 1, no. 1, pp. 24–35, 2022.
- [7] W. Nurhayati, G. Yanti, and K. Sari, "IMPLEMENTASI METODE WATERFALL PADA SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN ONLINE SMK NEGERI 1 SEPUTIH AGUNG," vol. 4, no. 2, 2023.
- [8] W. A. Payment and T. A. Design, "Metode Aplikasi Pembayaran Dan Transaksi Otomatis Berbasis Web," vol. 01, no. 3, pp. 164–176, 2022.