

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI APLIKASI WINE LIBRARY PADA O' FLAHERTY'S CAFÉ & BAR

Indra Oloan Nainggolan

Widyaiswara Muda
Kementerian Perindustrian R.I - Balai Diklat Industri Medan

olo.nainggol123@gmail.com

ABSTRAK

O'Flaherty's Café & Bar merupakan salah satu yang menyajikan minuman *wine* untuk para pelanggannya. Untuk informasi mengenai suatu merek *wine* tertentu sangat perlu ditelusuri karena saat ini *O'Flaherty's Café & Bar* hanya mengandalkan pendataan secara manual saja. Masalah yang biasa dialami seorang kolektor *wine* adalah sulit mengingat dan mendata setiap koleksi *wine*-nya padahal informasi mengenai *wine* penting karena dengan adanya informasi ini suatu *wine* akan dinilai harganya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diusulkan suatu sistem informasi penelusuran *wine library* serta laporannya. Hasil yang diperoleh dengan menerapkan sistem informasi yang diusulkan tersebut adalah dokumen seperti laporan daftar *supplier*, laporan pembelian *wine*, laporan *stock wine*, laporan stok keluar, dan katalog *wine* dapat disajikan dengan cepat dan tepat.

Kata Kunci: *Sistem informasi, Aplikasi wine library, O' flaherty's café & bar*

I.1 Latar Belakang

Wine merupakan minuman beralkohol yang terbuat dari sari buah anggur yang diolah dengan proses fermentasi dengan memanfaatkan organisme mikroskopik bersel satu yang disebut ragi (*yeast*) yaitu sari gula yang ditemukan pada sari buah yang menghasilkan alkohol dan gas karbon dioksida dalam prosesnya. *Wine* secara umum terdiri atas 85% hingga 89% air, 10% hingga 14% alkohol, kurang dari 1% asam sari buah, ratusan jenis komponen aroma dan rasa dalam jumlah yang kecil. Karakter dari *wine* yang mencakup rasa dan bau diturunkan dari berbagai faktor termasuk jenis anggur yang digunakan, dimana anggur tersebut ditanam, teknik produksi yang diterapkan oleh pembuat *wine* (*wine*

maker). *Wine* terbagi atas beberapa jenis yaitu *table wines* (termasuk dalam jenis ini adalah *red wine*, *white wine*, *rose wine* dan *sweet wine*), *sparkling wines*, dan *fortified wines*. *Wine* biasanya disimpan dalam waktu yang lama setelah tahun anggur dipanen (*vintage*). Hal ini dikarenakan semakin lama *wine* disimpan maka cita rasanya akan semakin terasa dan *wine* yang berumur lama tidak akan terasa kecut sewaktu dicicipi. Oleh karena itu seorang pecinta, penjual dan kolektor *wine* biasanya mempunyai suatu ruangan bawah tanah yang digunakan untuk menyimpan *wine* yang dikenal sebagai *wine cellar* (ruangan tempat penyimpanan *wine*). Koleksi seorang pecinta *wine* kadang-kadang kala bisa mencapai ratusan hingga ribuan botol. *Wine* yang *vintage-*

nya lama juga sangat mahal harganya. Masalah yang biasa dialami seorang kolektor *wine* maupun penjual *wine* adalah sulit mengingat dan mendata setiap koleksi *wine*-nya padahal informasi mengenai *wine* penting karena dengan adanya informasi ini suatu *wine* akan dinilai harganya.

Berdasarkan uraian di atas maka hal tersebut dapat diatasi dengan merancang suatu aplikasi yang dapat mendata dan memberikan informasi secara cepat mengenai suatu *wine*. Aplikasi yang dirancang memungkinkan pengelompokan item *wine* dikategorikan atas kategori tertentu, *vintage* (tahun pembuatan *wine*), lokasi dan informasi seperti disebutkan sebelumnya. Selain itu detail mengenai *wine* juga dapat ditampilkan secara per halaman dan yang paling penting adalah adanya fasilitas pencarian yang memudahkan seorang *user* untuk mendapatkan informasi mengenai suatu *wine*. Mengingat *O'Flaherty's Café & Bar* merupakan salah satu yang menyajikan *wine* untuk para pelanggannya jadi informasi mengenai suatu merek *wine* tertentu sangat perlu ditelusuri karena saat ini *O'Flaherty's Café & Bar* hanya mengandalkan pendataan secara manual.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Sistem

Menurut O'Brient (2005: 29): Sistem dapat didefinisikan secara sederhana sebagai sekelompok elemen yang saling berhubungan atau berinteraksi hingga membentuk satu kesatuan. Banyak contoh sistem dapat ditemukan dalam ilmu fisika dan biologi, dalam teknologi modern, dan dalam kehidupan masyarakat. Jadi, dapat dibicarakan tentang sistem fisik matahari dan planet-planetnya, sistem biologi tubuh manusia, sistem teknologi penyulingan minyak, dan sistem sosioekonomi organisasi bisnis.

Akan tetapi, konsep umum

sistem berikut ini memberikan konsep dasar yang lebih tepat untuk bidang sistem informasi: sistem adalah sekelompok komponen yang saling berhubungan, bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama dengan menerima *input* serta menghasilkan *output* dalam proses transformasi yang teratur.

Sistem semacam ini (kadang disebut sebagai sistem *dinamis*) memiliki tiga komponen atau fungsi dasar yang berinteraksi:

1. *Input* melibatkan penangkapan dan perakitan berbagai elemen yang memasuki sistem untuk diproses. Contohnya, bahan baku mentah, energi, data, dan usaha manusia harus terjamin dan diatur untuk pemrosesan, *input* bahan-bahan penolong pada pembuatan suatu produk dalam industri, input makanan dalam sistem pencernaan, input berupa parameter dalam suatu proses tertentu.
2. Pemrosesan melibatkan proses transformasi yang mengubah *input* menjadi *output*. Contohnya adalah proses manufaktur, proses bernafasnya manusia, atau perhitungan matematika.
3. *Output* melibatkan perpindahan elemen yang telah diproduksi oleh proses transformasi ke tujuan akhirnya. Contohnya, barang jadi, layanan oleh manusia dan informasi manajemen harus dipindahkan ke para pemakainya.

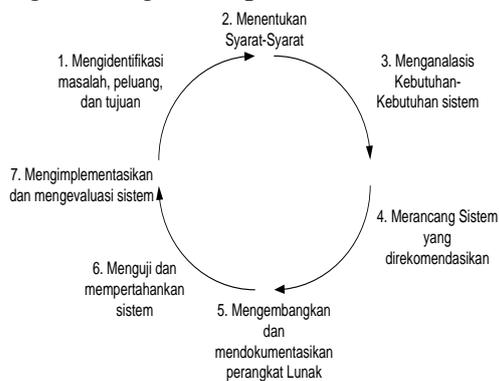
B. Siklus Hidup Pengembangan Sistem

Siklus Hidup Pengembangan Sistem adalah pendekatan melalui beberapa tahap untuk menganalisis dan merancang sistem serta telah dikembangkan dengan sangat baik melalui penggunaan siklus kegiatan penganalisis dan pemakai secara spesifik.

Raymond McLeod merumuskan bahwa sistem Siklus Hidup Pengembangan

Sistem terdiri atas 7 fase, dengan empat fase pertama disediakan untuk pengembangan dan yang selanjutnya untuk penggunaan. Setiap fase sistem membutuhkan partisipasi dan kerja sama dari pemakai dan teknisi informasi.

Penganalisis tidak sepekat dengan berapa banyaknya tahap yang ada didalam siklus hidup pengembangan sistem, namun mereka umumnya memuji pendekatan terorganisir mereka. Siklus Hidup Pengembangan Sistem dibagi atas tujuh tahap, seperti yang ditunjukkan dalam Gambar 2.2. Meskipun masing-masing tahap ditampilkan secara terpisah, namun tidak pernah tercapai sebagai satu langkah terpisah. Melainkan, beberapa aktivitas muncul secara simultan, dan aktivitas tersebut dilakukan secara berulang-ulang. Lebih berguna lagi memikirkan bahwa Siklus Hidup Pengembangan Sistem bisa dicapai dalam tahap-tahap (dengan aktivitas berulang yang saling tumpang tindih satu sama lainnya dan menuju ke tujuan terakhir) dan tidak dalam langkah-langkah terpisah.



Gambar 2.2 Siklus Hidup Pengembangan Sistem

C. Normalisasi

Normalisasi ditujukan untuk melakukan pengurangan redundansi data sebelum tabel yang tetap dibuat dalam suatu *database*.

Normalisasi adalah proses pengelompokan elemen data menjadi tabel-tabel yang menunjukkan *entity* dan relasinya. Normalisasi sendiri dilakukan

melalui sejumlah langkah. Setiap langkah berhubungan dengan bentuk normal (*normal form*) tertentu. Dalam hal ini yang disebut bentuk normal adalah “suatu keadaan relasi yang dihasilkan oleh penetapan aturan-aturan sederhana yang berhubungan dengan dependensi fungsional terhadap relasi tersebut.

Dari keterangan di atas dapat diketahui bahwa bentuk-bentuk normalisasi yaitu:

1. Bentuk Tidak Normal (*Unnormalized Form*)

Bentuk ini merupakan kumpulan data yang akan direkam, tidak ada keharusan mengikuti suatu format tertentu, dapat saja tidak lengkap atau terduplikasi. Data dikumpulkan apa adanya sesuai dengan saat *input*.

Contoh *Unnormalized Form*: sebuah *field* berisi data nama 5 orang karyawan yang diterima per tanggal yaitu AminBudiAgusIwanWati. Hal ini akan sulit mencari, mengubah, dan menghapus data.

2. Bentuk Normal Kesatu (*1NF/First Normal Form*)

Langkah pertama dalam normalisasi adalah menghilangkan elemen data terulang.

Ciri-ciri 1NF adalah sebagai berikut:

a. Setiap data dibentuk dalam *flat file* (*file datar/rata*), data dibentuk dalam suatu *record* demi satu *record* dan nilai dari *field* (masih mempunyai sifat seperti bentuk tidak normal).

b. Tidak ada *set attribute* yang berulang atau bernilai ganda.

c. Tiap *field* hanya satu pengertian. Sebagai contoh proses normalisasi, akan dipakai kasus penjualan barang. Setiap penjualan diidentifikasi dengan sebuah nomor faktur. Setiap faktur adalah penjualan ke seorang pelanggan yang berada di kota tertentu. Kota tersebut

menentukan discount dari penjualan. Setiap penjualan dapat berisi beberapa data. Data yang dipakai adalah tabel dalam bentuk normal pertama.

Data tersebut akan menyebabkan *anomali update*, artinya kesulitan pada operasi perubahan data yang meliputi proses penyisipan (*insert*), penghapusan (*delete*) dan perubahan (*update*).

3. Bentuk Normal Kedua

(2NF/*Second Normal Form*)

Bentuk normal kedua mempunyai syarat yaitu bentuk data telah memenuhi kriteria bentuk normal kesatu. *Attribute* bukan kunci haruslah bergantung secara penuh pada kunci utama (*primary key*), sehingga untuk membentuk normal kedua haruslah sudah ditentukan kunci-kunci *field*, kunci *field* harus unik dan dapat mewakili *attribute* lain yang menjadi anggotanya. Dengan kata lain relasi 2NF tidak memiliki ketergantungan parsial.

Pada tabel 2.2 di atas terlihat nama barang dan harga tergantung secara fungsional (*functional dependency*) pada nomor barang saja, bukan kombinasi nomor faktur+nomor barang. Berarti nama barang dan harga (non kunci) bergantung pada sebagian kunci. Sama halnya dengan nomor langganan, nama langganan, kota langganan dan *discount* hanya bergantung pada nomor faktur. Jadi, tabel 2.2 di atas harus dipecah menjadi tiga seperti berikut.:

4. Bentuk Normal Ketiga (3NF/*Third Normal Form*)

Suatu hubungan normalisasi adalah bentuk normalisasi ketiga jika semua relasi 2NF yang tidak memiliki ketergantungan transitif (ketergantungan kepada *field* bukan kunci). Pada tabel FakLgn terdapat *field* NmLgn dan KtLgn yang tidak

tergantungan pada nomor faktur, tetapi tergantung pada NLgn, sehingga tabel FakLgn harus dipecah menjadi dua tabel.

Pada tabel Lgn terdapat *field Disc* yang tidak tergantung pada kode langganan, tetapi tergantung pada kota langganan. Oleh sebab itu, kita harus mengubah tabel tersebut menjadi dua tabel.

Jadi, hasil normalisasi data penjualan adalah ada 5 tabel seperti berikut ini:

- 1)Tabel Faktur (Kunci Nfak+ NBrg)
- 2)Tabel Barang (Kunci NBrg)
- 3)Tabel FakLgn (Kunci Nfak)
- 4)Tabel Lgn (Kunci NLgn)
- 5)Tabel Kota (Kunci KtLgn)

D. Persediaan

Persediaan pada suatu perusahaan adalah hal yang sangat penting demi kelancaran proses kegiatan. Tanpa adanya persediaan, suatu perusahaan akan dihadapkan pada risiko kerugian. Kerugian tersebut dikarenakan terjadinya kekurangan persediaan atau tidak adanya persediaan pada saat yang dibutuhkan sehingga dapat menyebabkan terganggunya aktivitas dalam perusahaan. Sebaliknya, jika persediaan terlalu banyak, akan mengakibatkan penumpukan, sehingga persediaan tersebut akan kadaluarsa atau tidak dapat digunakan, sehingga hal ini merupakan salah satu faktor yang membuat kerugian pada perusahaan.

Persediaan atau *stock* adalah suatu barang milik perusahaan dengan maksud untuk digunakan dalam suatu periode, atau persediaan barang yang masih dalam proses. Jadi, persediaan merupakan sejumlah bahan yang disediakan dan bahan dalam proses produksi serta barang-barang jadi atau produk yang disediakan untuk memenuhi permintaan konsumen.

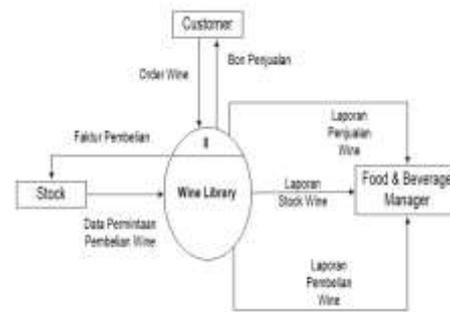
Jadi, persediaan merupakan sejumlah bahan ataupun bagian yang disediakan dan bahan-bahan dlama proses yang terdapat dalam perusahaan untuk proses produksi, serta barang-barang jadi atau produk disediakan untuk memenuhi permintaan konsumen atau pelanggan setiap waktu.

PEMBAHASAN DAN PERANCANGAN

A. Analisis Proses

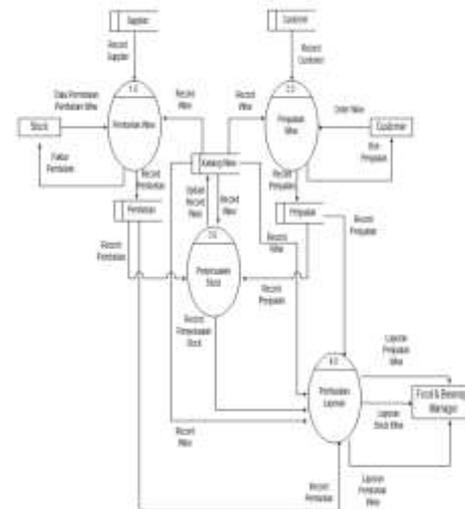
Pada bagian analisis proses ini akan dijelaskan mengenai prosedur kerja mengenai proses penanganan *stock wine* berkaitan dengan pemasukkan dan pengambilan *stock* dari hasil pembelian dan penjualan. Untuk proses pemasukkan *stock wine* yang dihasilkan dari pembelian maka proses dimulai dengan bagian *stock* melakukan permintaan pembelian *wine*, jika disetujui oleh bagian pembelian maka akan dilakukan *order* kepada pihak *supplier* setelah *wine* telah sampai di *O’Flaherty’s Café & Bar* maka bagian *stock* akan melakukan pengecekan kembali atas *stock* tersebut untuk memastikan bahwa jumlah yang dikirim sesuai dengan yang dipesan.

Untuk prosedur pengeluaran *stock* yang dihasilkan dari penjualan *wine* kepada *customer* maka *customer* akan melakukan *order* pemesanan *wine* baik melalui pemesanan secara langsung di *O’Flaherty’s Café & Bar* ataupun *via* telepon dan diantar oleh pihak *O’Flaherty’s Café & Bar*. Setelah itu akan dilakukan pencatatan transaksi dan pembayaran dilakukan oleh *customer* setelah *wine* diantar ataupun dibuka. Untuk lebih jelasnya bagaimana prosedur untuk aplikasi penelusuran dan penyesuaian *stock wine* akan diperlihatkan dengan menggunakan Diagram Konteks Sistem Berjalan dan DFD Logis Level 0 Sistem Berjalan pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Diagram Konteks Sistem Berjalan

Pada diagram konteks sistem berjalan ini terdiri atas tiga buah entitas yaitu entitas *customer*, bagian *stock* dan *food & beverage manager*. Arus data masuk pada bagian *stock* mencakup faktur pembelian dengan arus data keluar adalah data permintaan pembelian *wine*. Arus data masuk pada entitas *customer* mencakup *order wine* sedangkan arus keluar mencakup bon penjualan. Arus data masuk pada entitas *food & beverage manager* mencakup laporan penjualan *wine*, laporan pembelian *wine* dan laporan *stock wine*.



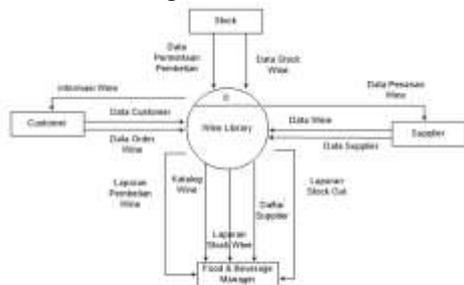
Gambar 3.2 DFD Logis Level 0 Sistem Berjalan

B. Perancangan Sistem

1. Data Flow Diagram

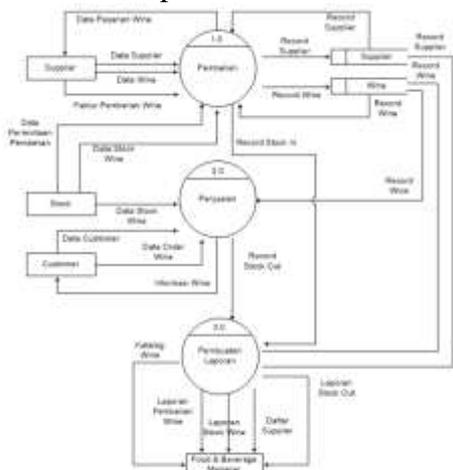
Pada rancangan proses sistem yang akan dirancang dapat dimodelkan dengan menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*), semua proses dalam DFD yang dirancang

diuraikan berdasarkan spesifikasi proses masing-masingnya. Gambar 3.3 merupakan bentuk diagram konteks, DFD *Level 0* dan DFD *Level 1* mengenai sistem yang akan dirancang.



Gambar 3.3 Diagram Konteks Sistem Usulan

Pada diagram konteks sistem usulan ini terdapat 4 (empat) buah entitas yaitu *customer*, *supplier*, *stock* dan *food & beverage manager*. Arus masuk pada entitas *supplier* terdiri atas data pemesanan *wine* sedangkan arus keluar terdiri atas data *supplier*, data *wine*, dan faktur pembelian *wine*. Arus masuk pada entitas *customer* terdiri informasi *wine* sedangkan arus data keluarnya adalah data *order wine*. Arus keluar pada entitas *stock* adalah data *stock wine* dan data permintaan pembelian *wine*. Arus masuk pada entitas *food & beverage manager* terdiri atas laporan pembelian *wine*, laporan *stock wine*, katalog *wine*, laporan *stock wine*, laporan *stock out*.



Gambar 3.4 DFD Fisik Level 0 Sistem Usulan

2. Perancangan *Input*

Rancangan masukan merupakan *form input* yang digunakan untuk melakukan pencatatan setiap data *input*. Rancangan masukan ini dilakukan pada IDE (*Integrated Development Environment*) dari *Microsoft Visual Basic 6.0*. Bentuk rancangan masukan berisikan bentuk dasar dari sistem informasi yang dirancang. Adapun penjelasan dari masing-masing rancangan masukan dapat dilihat pada bagian berikut:

1.1. Rancangan *Form Input Wine*

Rancangan dari *form input wine* ini digunakan untuk memasukkan segala data yang berhubungan dengan suatu merek *wine* tertentu. Informasi yang disertakan mencakup nama *wine*, tahun pembuatan (*vintage*), *rating*, negara pembuat, *wine maker*, jumlah *stock*, pembelian dan keterangan tambahan seperti komentar dari para ahli dan gambar.

1.2. Rancangan *Form Input Edit Wine*

Rancangan *form input edit wine* ini digunakan untuk melakukan perbaikan atas kesalahan *input* dari data *wine* melalui *form input* di atas.

1.3. Rancangan *Form Input Supplier*

Rancangan *form input supplier* ini digunakan untuk memasukkan data *supplier* sebagai pemasok *wine* kepada *O'Flahertys*. Informasi yang dimasukkan mencakup nama *supplier*, nomor telepon, *fax*, *email*, *website* dan jenis *supplier*.

1.4. Rancangan *Form Input Customer*

Rancangan *form input customer* ini digunakan untuk memasukkan data *customer* sebagai pembeli *wine*. Informasi yang dimasukkan mencakup nama *customer*, nomor telepon, *fax*, *email*, *website* dan jenis *customer*.

1.5. Rancangan Form Input Stock In

Rancangan *form input stock in* ini digunakan untuk memasukkan data pembelian *wine O'Flahertys* dari pemasok. Informasi yang dimasukkan mencakup nama *supplier*, nomor telepon, *fax*, *email*, *website* dan jenis *supplier* dan keterangan mengenai *wine* yang dibeli.

1.6. Rancangan Form Input Stock Out

Rancangan *form input stock out* ini digunakan untuk memasukkan data pembelian *wine O'Flahertys* dari pemasok. Informasi yang dimasukkan mencakup nama *customer*, nomor telepon, *fax*, *email*, *website* dan jenis *supplier* dan keterangan mengenai *wine* yang dijual.

1.7. Rancangan Form Input Menu

Rancangan *form input* ini digunakan untuk menampilkan *user interface* berupa menu dan *toolbar* untuk mengakses *form input* lainnya. Rancangan dari *form input login* ini menggunakan komponen seperti *image*, *label*, *image list*, *listview*, *text box* dan *command button*.

C. Perancangan Output

1. Supplier's List Report

Rancangan laporan ini dipergunakan untuk membuat daftar dari *supplier* yang digunakan untuk menghubungi *supplier* untuk memesan *wine* yang telah habis stoknya.

2. Wine Purchasing Report

Rancangan laporan ini dipergunakan untuk membuat daftar pembelian *wine* dari *supplier* tertentu yang dicetak sebagai laporan pembelian bulanan.

3. Wine Stock Report

Rancangan laporan ini digunakan untuk mendaftar seluruh sisa *stock wine* yang berada pada *O'Flahertys*.

4. Stock Out Report

Rancangan laporan ini digunakan untuk membuat daftar penjualan *wine* kepada *customer* yang dicetak sebagai laporan penjualan bulanan.

5. Wine Catalogue

Rancangan ini digunakan untuk membentuk katalog dari seluruh *wine* yang ada dijual pada *O'Flahertys*.

IMPLEMENTASI

1. Tampilan Login

Tampilan saat *login* merupakan tampilan *window* yang digunakan untuk melakukan otentikasi pengguna atau *user* dari program ini. Status pengguna atas program ini ditentukan oleh *user name* dengan mencocokkan *password* yang disimpan di dalam *database*. Adapun bentuk tampilan dari *form login* ini diperlihatkan pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Tampilan Login

User yang terdaftar untuk menggunakan program ini terdiri 4 (empat) *user* yaitu:

- a. *Customer* merupakan *user* dengan tingkatan paling rendah karena hanya dapat mengakses laporan dan melakukan pencarian terhadap item *wine* tanpa bisa mengubah ataupun menambah data.
- b. *Waiter* merupakan *user* level kedua yang hanya mampu mengisi data *customer* dan mengakses *form* transaksi penjualan *wine*.

- c. *Food & Beverage Manager* merupakan *user level* ketiga yang hanya mampu mengakses laporan dan pencarian item *wine*.
- d. *Stock* yaitu *user* yang mempunyai hak akses penuh yaitu mampu mengakses seluruh menu dan laporan pada program ini.

Password user dapat diubah pada saat *user* telah berada pada menu utama dengan memilih pada menu *File* → *Change Password*. Sebagai verifikasi *user* akan diminta mengisi kembali *user* lama dan *password* baru sebanyak dua kali. Bila salah maka akan ditampilkan pesan kesalahan dan bila benar maka *password user* tersebut akan di-update. Bentuk tampilan dari *change password* diperlihatkan pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Tampilan Mengubah *Password*

3. Tampilan *User Interface*

Pada program sistem informasi sistem informasi penelusuran *wine* pada *O'Flaherty's Café and Bar* yang dirancang ini terdiri dari menu *File*, *Edit*, *Transaction* dan *Report*. Gambar 4.3 di bawah ini menunjukkan tampilan dari *user interface*.



Gambar 4.3 Tampilan *User Interface*

Adapun penjelasan untuk masing-masing bagian dari *user interface* ini adalah sebagai berikut:

a. *Menu File*

Di dalam menu *File* terdiri dari sub menu *Supplier*, *Customer*, *Change Password* dan *Exit* untuk keluar dari program ini. Adapun bentuk tampilan pada menu *master* ini dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Tampilan *Menu File*

b. *Menu Edit*

Di dalam menu *edit* terdiri dari sub menu *Add Wine*, *Edit Wine* dan *Search Wine*. Adapun bentuk tampilan pada menu *edit* ini dapat dilihat pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5. Menu Edit

c. *Menu Transaction*

Di dalam menu *transaction* terdiri dari sub menu *Stock In* dan *Stock Out*. Adapun bentuk tampilan pada menu edit ini dapat dilihat pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Tampilan Menu Transaction

d. *Menu Report*

Di dalam menu *report* terdiri dari sub menu *Supplier's List Report*, *Wine Purchasing Report*, *Stock Out Report*, *Wine Stock Report*, dan *Wine Catalog*. Adapun bentuk tampilan pada menu *report* ini dapat dilihat

pada Gambar 4.7.



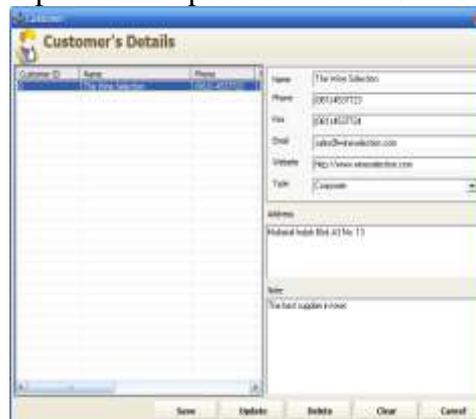
Gambar 4.7 Tampilan Menu Report

4. Tampilan Input

Tampilan *input* merupakan bagian dari *form* yang digunakan untuk memasukkan data dalam sistem informasi ini. Adapun bentuk tampilan *form input* dari sistem informasi *wine library* pada *O'Flahertys's Café and Bar Medan* ini adalah sebagai berikut:

a. *Form Input Data Customer*

Form input ini digunakan untuk meng-*input*, meng-*edit*, dan menghapus data *customer*. Pengisian data pada *form input customer* ini terdiri atas nama *customer* nomor telepon, nomor *fax*, *email*, *website*, jenis *customer*. Adapun bentuk tampilan *form input data customer* diperlihatkan pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 Tampilan Form Input Customer

b. *Form Input Data Supplier*

Form input ini digunakan untuk meng-*input*, meng-*edit*, dan

menghapus data *supplier*. Pengisian data pada *form input supplier* ini terdiri atas nama *supplier* nomor telepon, nomor *fax*, *email*, *website*, jenis *supplier* apakah merupakan *supplier wine* ataupun *producer wine*. Adapun bentuk tampilan *form input* data *supplier* diperlihatkan pada Gambar 4.9.

Gambar 4.9 Tampilan Form Input Supplier

3. Tampilan Laporan

Dalam proses pengamatan dan pengambilan data dilakukan untuk periode tertentu saja yang lebih dikenal sebagai *sampel*. Setelah dilakukan pemasukan data maka selanjutnya dapat dilihat laporan dari pada data yang ada. Laporan dari sistem informasi *wine library* pada *O'Flaherty's Café & Bar* ini adalah sebagai berikut:

a. Wine Stock Report

Laporan *wine stock report* ini dipergunakan untuk melaporkan jumlah *stock wine* yang masih tersisa. Informasi yang ditampilkan pada laporan ini mencakup Item *ID*, *Name*, *Vintage*, *Country*, *Producer*, *Region*, *Grape*, *Alcohol*, *Qty* dan *Location*. Adapun bentuk tampilan laporan stock bahan ini diperlihatkan pada Gambar 4.10.

Item ID	Name	Vintage	Country	Producer	Region	Grape	Alcohol	Qty	Location
1	Chateau L'Esperance 2008	2008	France	Chateau	France	100% Cabernet	13.5%	1	Bar
2	Chateau L'Esperance 2009	2009	France	Chateau	France	100% Cabernet	13.5%	1	Bar
3	Chateau L'Esperance 2010	2010	France	Chateau	France	100% Cabernet	13.5%	1	Bar
4	Chateau L'Esperance 2011	2011	France	Chateau	France	100% Cabernet	13.5%	1	Bar
5	Chateau L'Esperance 2012	2012	France	Chateau	France	100% Cabernet	13.5%	1	Bar
6	Chateau L'Esperance 2013	2013	France	Chateau	France	100% Cabernet	13.5%	1	Bar
7	Chateau L'Esperance 2014	2014	France	Chateau	France	100% Cabernet	13.5%	1	Bar
8	Chateau L'Esperance 2015	2015	France	Chateau	France	100% Cabernet	13.5%	1	Bar
9	Chateau L'Esperance 2016	2016	France	Chateau	France	100% Cabernet	13.5%	1	Bar
10	Chateau L'Esperance 2017	2017	France	Chateau	France	100% Cabernet	13.5%	1	Bar
11	Chateau L'Esperance 2018	2018	France	Chateau	France	100% Cabernet	13.5%	1	Bar
12	Chateau L'Esperance 2019	2019	France	Chateau	France	100% Cabernet	13.5%	1	Bar

Gambar 4.10. Tampilan Wine Stock Report

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Adapun kesimpulan adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang sedang berjalan memiliki kelemahan dalam hal pembuatan laporan dimana diperlukan waktu yang cukup lama dan tingkat kesalahan cukup tinggi.
2. Dengan adanya sistem informasi *wine library* yang dikembangkan ini maka pengolahan data yang berhubungan dengan *wine* dapat memperkecil kesalahan dalam hal pencatatan dan perhitungan jumlah penjualan dan pengontrolan *stock wine*.
3. Sistem informasi operasional *wine* yang dirancang dapat mengolah data *wine* pada *O'Flaherty's Café & Bar* secara cepat dan akurat, serta mempermudah restoran dan café ini untuk mengetahui berapa besar jumlah pemakaian *wine*, sisa *stock* yang tersedia untuk pemesanan kembali kepada *supplier*.
4. Sistem yang dirancang mampu mengolah data persediaan dan mencatat transaksi penjualan dan pembelian *wine* sehingga *stock* keluar dan *stock* masuk *wine* dapat diketahui dengan cepat.

2. Saran

Adapun beberapa saran yang dapat diberikan, yaitu :

1. Program sebaiknya dilengkapi dengan penjelasan kualitas, citarasa dan bentuk botol *wine* guna memudahkan *customer* dalam memilih *wine* yang dibeli.
2. Perlu mengintegrasikan program ini dengan program lain untuk menghasilkan laporan keuangan.
3. Untuk menjaga integritas data maka program ini sebaiknya dilengkapi dengan modul *backup* data sehingga risiko kerusakan ataupun kehilangan *database* dapat diperkecil.

Penerbit McGraw-Hill, Edisi Indonesia di terbitkan oleh Salemba Empat, Jakarta.

Wilkinson, J.W., 2003, Sistem Akunting dan Informasi, Alih Bahasa oleh Helen Agustina, Edisi Ketiga, Binarupa Aksara, Jakarta.

<http://www.wikipedia.org/wine.html>,

tanggal akses 15 Juni 2012.

<http://www.wikipedia.org/information.html>, tanggal akses 15 Juni 2012.

DAFTAR PUSTAKA

- Baridwan, Z, 2001, *Sistem Informasi Akuntansi*, Edisi kelima, Cetakan Pertama, BPFE, Yogyakarta.
- Fathansyah, 2008, *Basis Data*, Cetakan Kelima, Informatika, Bandung.
- Handoyo, Y., 2007, *Rahasia Wine*, Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Jogiyanto, H.M., 2002, *Analisis Dan Desain Sistem Informasi*, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Kendall, K. E., dan J.E. Kendall, 2003, *Analisis dan Perancangan Sistem*, Alih Bahasa oleh Thamir Abdul Hafedh Al-Hamdany, Edisi I, Penerbit PT. Prenhallindo, Jakarta.
- Mulyadi, 2003, *Sistem Akuntansi*, Edisi ke – 3, STIE YKPN, Jakarta.
- O'Brien, James A., 2005, *Pengantar Sistem Informasi*, Edisi Ke-12,