

# **SISTEM INFORMASI PENGADAAN BARANG DAN PEMESANAN KOMPUTER DAN AKSESORIS DI QUIKSILVER MULTIMEDIA KUDUS BERBASIS WEB**

*(INFORMATION SYSTEMS THAT SUPPLY GOODS AND COMPUTER RESERVATIONS  
AND ACCESSORIES AT QUIKSILVER'S MULTICULTURAL, WEB-BASED, SACRED  
MEDIA)*

**Adrian Pratama Putra**  
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi  
Universitas Semarang  
*adrianputra484@gmail.com*

## **ABSTRACT**

*So far, Quiksilver Multimedia Kudus has been recording company transactions conventionally or on paper and assisted by a spreadsheet application. Paper-based systems have their own advantages and disadvantages, and usually the weaknesses of paper-based systems are overcome by computer-based systems. Paper-based systems tend to take up more space in terms of storage, are easily damaged by weather (humidity), are laggy in searching data and generating reports. The purpose of this research is the creation of a web-based information system application (website) that can display company profiles, display product and service data, store procurement (purchase) transactions, and store ordering (sales) transactions of goods online. The form of research conducted by the author uses primary data and secondary data, while the data collection techniques used by the author are observation, interviews and literature study. The system analysis technique used by the author is an object-oriented technique with modeling tools using the Unified Modeling Language (UML). The programming languages used are PHP, javascript, and CSS. The results of this study are based on the results of blackbox testing, it is concluded that the information system (online shop) Quiksilver Multimedia Kudus is complete because of all the features in the needs analysis. This is evidenced by the granting of the status "Received" on the planned test items. The conclusion of this research has succeeded in carrying out the software development stages consisting of the stages of analysis, design, and implementation / coding and producing an information system (online shop) for Quiksilver Multimedia Kudus which is functional or ready to use.*

**Keywords:** *Information Systems, Procurement, Ordering*

## **ABSTRAK**

Quiksilver Multimedia Kudus selama ini pencatatan transaksi perusahaan dilakukan secara konvensional atau berbasis kertas dan dibantu oleh aplikasi spreadsheet. Sistem berbasis kertas memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri, dan biasanya kelemahan sistem berbasis kertas diatasi dengan sistem berbasis komputer. Sistem berbasis kertas cenderung memakan lebih banyak tempat dalam hal penyimpanan, mudah rusak oleh cuaca (kelembaban), kelambatan dalam pencarian data dan menghasilkan laporan. Tujuan dari penelitian ini adalah terciptanya aplikasi sistem informasi berbasis web (website) yang dapat menampilkan profile perusahaan, menampilkan data produk dan layanan, menyimpan transaksi pengadaan (pembelian) barang, dan menyimpan transaksi pemesanan (penjualan) barang secara online. Bentuk penelitian yang dilakukan penulis menggunakan data primer dan data Sekunder, sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah observasi, wawancara dan studi kepustakaan. Teknik analisis sistem yang digunakan penulis adalah teknik berorientasi objek dengan alat pemodelan menggunakan Unified Modeling Language (UML). Bahasa program yang digunakan adalah PHP, javascript, dan CSS. Adapun hasil penelitian ini adalah berdasarkan hasil pengujian blackbox disimpulkan bahwa sistem informasi (toko online) Quiksilver Multimedia Kudus telah lengkap karena seluruh fitur dalam analisis kebutuhan. Hal ini dibuktikan dengan pemberian status "Diterima" pada item-item pengujian yang direncanakan. Kesimpulan penelitian telah berhasil melaksanakan tahapan pengembangan perangkat lunak yang terdiri atas tahapan analisis, desain, dan implementasi/coding dan menghasilkan sistem informasi(toko online) untuk Quiksilver Multimedia Kudus yang fungsional atau siap digunakan.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi, Pengadaan, Pemesanan.