

PROPOSAL

“DATABASE PENJUALAN HANDPHONE”

MATA KULIAH : SISTEM BASIS DATA

DOSEN : MUSLIADI KH, S. Kom.,M.Kom.



NAMA : NURFAHIRA

NIM : 200250502050

UNIVERSITAS TOMAKAKA MAMUJU

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PRODI TEKNIK INFORMATIKA

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah swt. yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan inayah-Nya kepada kita semua, sehingga saya dapat menyelesaikan makalah yang berjudul “Perancangan penjualan sepatu berbasis web” sebagai pemenuhan tugas pada mata kuliah Sistem Basis Data tepat pada waktunya. Makalah ini telah saya susun dengan maksimal mungkin. makalah ini dibuat guna menambah wawasan pembaca dan penulis tentang teknologi informasi.

Terlepas dari semua itu, saya menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasanya. Oleh karena itu, dengan tangan terbuka saya menerima segala saran dan kritik dari pembaca agar saya dapat memperbaiki makalah ini. Akhir kata saya berharap semoga makalah ini dapat memberikan manfaat terhadap pembaca.

Mamuju, 21 November 2021

penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan masalah ..	2
1.3 Batasa Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.4.1 Tujuan Penelitian	2
1.4.2 Manfaat Penelitian	3
BAB II PEMBAHASAN	
2.1 Definisi Penjualan ..	4
2.2 Definisi Handphone	4
2.3 Sistem Basis Data ...	4
2.3.1 ERD	5
2.3.2 Normalisasi	5
2.4 Konsep Dasar Sistem Informasi	6
2.5 Air Terjun/ Water fall	7
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	8
3.2 Metode Penelitian ...	8
3.3 Teknik Pengumpulan Data	8
3.4 Analisa Sistem Berjalan	9
3.5 Rancangan Sistem Yang Diajukan	9
3.6 Instrumen Penelitian	14

3.7	Jadwal Penelitian	14
-----	------------------------	----

BAB III PENUTUP

4.1	Kesimpulan.....	15
-----	-----------------	----

4.2	Saran.....	16
-----	------------	----

DAFTAR PUSTAKA.	1
-----------------	-------	---

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Handphone (HP) adalah alat komunikasi media elektronik yang manfaatnya sama dengan telepon konvensional akan tetapi mudah dibawa kemana-mana, mudah penggunaannya serta didalamnya terdapat fitur-fitur yang sangat canggih untuk berkomunikasi. Handphone tidak hanya digunakan untuk menelpon saja, handphone juga mempunyai manfaat lainnya seperti pengiriman dan penerimaan pesan singkat (SMS). Di beberapa negara penyedia jasa telepon genggam menyediakan layanan generasi ketiga (3G) yang menambahkan jasa videophone, alat pembayaran serta televisi online di telepon genggam tersebut.

Perkembangan teknologi handphone dari sejak pertama keluar hingga sekarang sangatlah pesat sehingga membuat perusahaan-perusahaan pembuat handphone haruslah bersaing ketat dan mengeluarkan produk-produk terbarunya yang dapat menarik para konsumen untuk membeli produk mereka.

Banyak merek-merek handphone yang beredar dipasaran seperti Samsung, Sony, Lenovo, Huawei, Apple, Asus, Oppo, Nokia, Blackberry, Advan dan masih banyak yang lainnya yang menjadikan persaingan di pasaran semakin ketat. Banyak sekali vendor handphone yang mengeluarkan

banyak jenis *smartphone* dalam satu tahun yang membuat bingung konsumennya karena banyak pilihan.

Samsung merupakan salah satu perusahaan yang terbesar didunia. Dengan kualitas produk yang sangat terpercaya sebagai produk paling diminati masyarakat dari segi kualitas produk, desain produk, harga hingga citra mereknya sehingga dikenal luas oleh masyarakat Indonesia. Saat ini Samsung merupakan salah satu produk *smartphone* yang terlaris didunia salah satunya Indonesia. Indonesia menjadikan produk Samsung sebagai produk yang terlaris dan banyak diminati oleh konsumen di berbagai kalangan.

Produk handphone Samsung terus berinovasi dalam menciptakan produk-produknya yang canggih dan modern untuk memenuhi kebutuhan konsumennya. Samsung terus menciptakan produk baru yang disertai spesifikasi dan juga fitur-fitur terbarunya yang lebih canggih dan lengkap. Produk handphone ini sangat diminati banyak masyarakat Indonesia dari kalangan bawah, menengah hingga kalangan atas karena produk ini mempunyai harga cukup terjangkau

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menganalisis penjualan handphone
2. Bagaimana merancang penjualan handphone
3. Bagaimana mengimplementasikan penjualan handphone

1.3 Batasan masalah

sesuai dengan latar belakang di atas maka rumusan masalah

Yang dihadapi adalah bagaimana penerapan penjualan handphone

Dari segi penjualan

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Untuk menambah pengetahuan teoritis dan memperluas wawasan untuk mempelajari langsung dan menganalisis hubungan mengenai pengaruh kualitas produk, citra merek dan iklan terhadap keputusan pembelian handphone Samsung.

2. Bagi Akademisi

dijadikan informasi tambahan bagi pembaca untuk menambah referensi penelitian yang lebih baik selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Definisi penjualan

William G. Nickels dalam buku *Understanding Business* (1998) menyebutkan bahwa penjualan yaitu proses di mana sang penjual memuaskan segala kebutuhan dan keinginan pembeli agar dicapai manfaat baik bagi sang penjual maupun sang pembeli yang berkelanjutan dan menguntungkan kedua belah pihak.

2.2 Handphone

handphone (disingkat HP) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan Juhdan konvensional saluran tetap, tetapi dapat dibawa ke mana-mana (bahasa Inggris: portable atau mobile) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (komunikasi nirkabel, bahasa Inggris: wireless communication). Saat ini, Indonesia mempunyai dua jaringan telepon nirkabel yaitu sistem GSM (Global System Mobile Telecommunications) dan And sistem CDMA (Code Division Multiple Access). Badan yang mengatur telekomunikasi 1-G merupakan telepon genggam pertama yang sebenarnya. Tahun 1973, Martin Cooper dari Motorola Corp menemukan telepon genggam pertama dan diperkenalkan kepada publik pada 3 April 1973. Telepon genggam yang ditemukan oleh Cooper memiliki berat 30 ons atau sekitar 800 gram.

2.3 Sistem basis data

Sistem basisdata, adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola dan memanggil kueri (query) basis data disebut sistem manajemen basis data (database management system, DBMS). Sistem basis data dipelajari dalam ilmu informasi

2.2.1 Definisi ERD

Menurut Yanto (2016:32) “ERD adalah suatu diagram untuk menggambarkan desain konseptual dari model konseptual suatu basis data relasional. ERD juga merupakan gambaran yang merelasikan antara objek yang satu dengan objek yang lain dari objek di dunia nyata yang sering dikenal dengan hubungan antar entitas

2.2.2 Definisi normalisasi

Normalisasi adalah suatu proses memperbaiki/membangun data dengan model data relasional dan secara umum lebih tepat di koneksikan dengan data model logikal. Normalisasi adalah proses pengelompokan data ke dalam bentuk tabel atau relasi atau file untuk menyatakan entitas dan hubungan mereka, sehingga terwujud satu bentuk basis data yang

mudah untuk di modifikasi. Normalisasi adalah suatu proses untuk mengidentifikasi tabel kelompok atribut yang memiliki ketergantungan sangat tinggi antara satu atribut dengan atribut lainnya. Normalisasi bisa di sebut juga sebagai proses penggolompokan atribut-atribut dari suatu relasi sehingga membentuk "Well Stuructured Relation".

Well Stuructured Relation adalah sebuah relasi yang kerangkapan datanya sedikit (Minimum Amount Of Redudancy), serta memberikan kemungkinan bagi pemakai untuk melakukan insert, Delete, Modify terhadap baris-baris data pada relasi tersebut, yang tidak berakibat terjadinya error atau inconsistency data yang disebabkan oleh operasi-operasi yang diberikan oleh pemakai.

2.4 Konsep dasar sistem informasi

Definisi dari sistem informasi (SI) secara umum adalah suatu sistem yang mengkombinasikan antara aktivitas manusia dan penggunaan teknologi untuk mendukung manajemen dan kegiatan operasional. Dimana, hal tersebut merujuk pada sebuah hubungan yang tercipta berdasarkan interaksi manusia, data, informasi, teknologi, dan algoritma

2.6 Metode water fall

Metode waterfall adalah salah satu jenis model pengembangan aplikasi dan termasuk ke dalam classic life cycle (siklus hidup klasik), yang mana menekankan pada fase yang berurutan dan sistematis. Untuk model pengembangannya, dapat dianalogikan seperti air terjun, dimana setiap tahap dikerjakan secara berurutan mulai dari atas hingga ke bawah.

Jadi, untuk setiap tahapan tidak boleh dikerjakan secara bersamaan. Sehingga, perbedaan dari metode waterfall dengan metode agile terletak pada tahapan SDLC -nya. Model ini juga termasuk ke dalam pengembangan perangkat lunak yang terbilang kurang iteratif dan fleksibel. Karena, proses yang mengarah pada satu arah saja seperti air terjun

BAB III

ANALISIS DAN SISTEM PERANCANGAN

3.1 Tempat dan waktu penelitian

Untuk memudahkan penelitian saya mengambil tempat di counter
Teman saya pada bulan oktober tahun 2021

3.2 Metode penelitian

1. Metode wawancara

Dalam metode ini yang dilakukan adalah mewawancarai
Pegawai counter untuk mendapatkan informasi

2. Metode observasi

Dalam metode ini saya langsung turun kelokasi untuk mendapatkan
Informasi

3.3 Teknik pengumpulan data

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data terdapat beberapa cara:

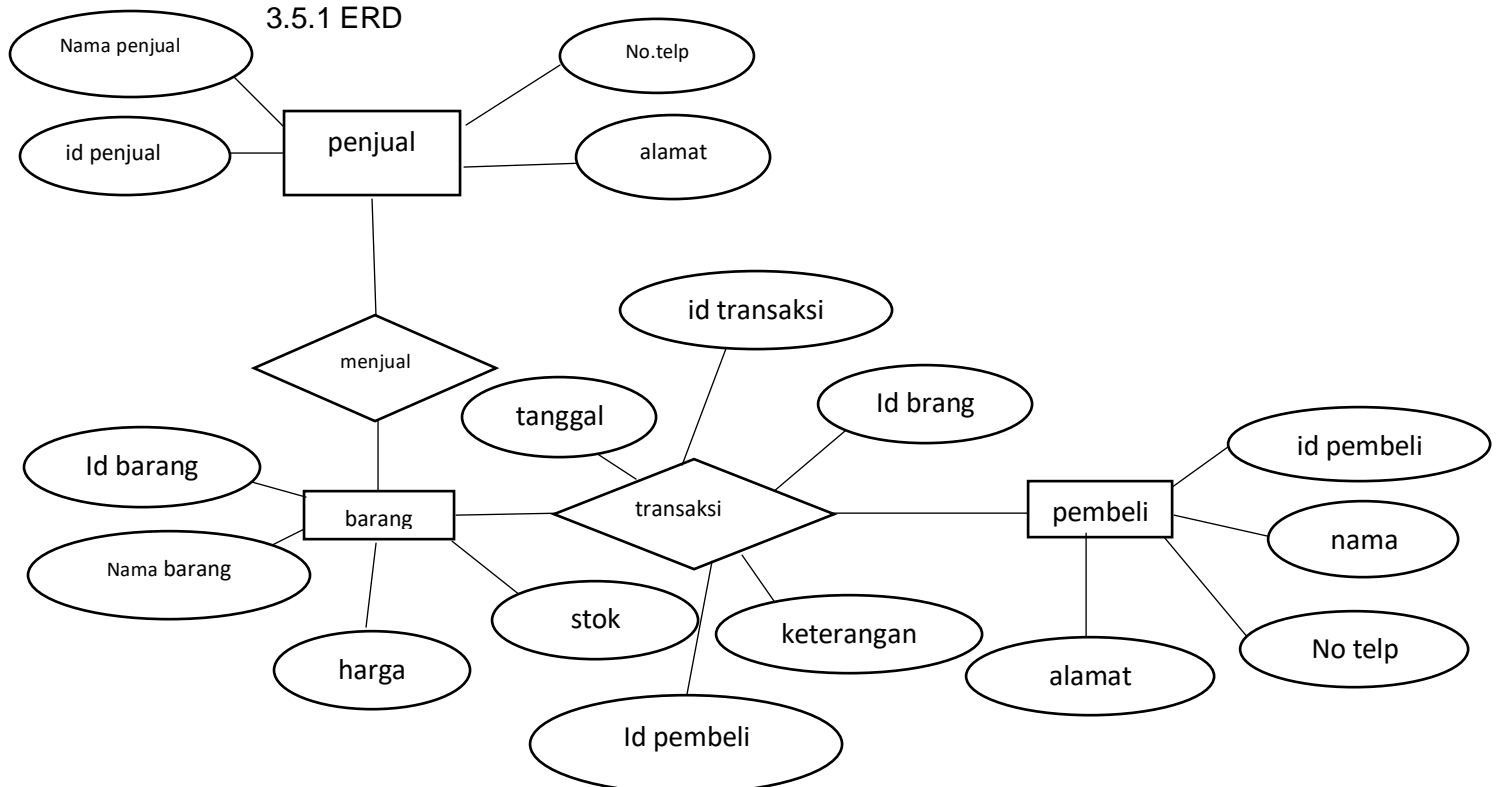
1. Observasi, pengumpulan data ini dengan cara mengecek lokasi secara langsung
2. Wawancara, pengumpulan data ini dengan cara interview kepada narasumber

3.4 Analisa sistem berjalan

Analisis sistem yang berjalan dilakukan dengan cara menganalisis pada objek- objek yang diperlukan untuk sistem yang akan dirancang, dimaksudkan untuk memfokuskan kepada fungsi sistem yang berjalan, tanpa menitik beratkan kepada alur proses dari sistem. Dan dari hasil analisis ini divisualisasi dan didokumentasiakan

3.5 Rancangan sistem yang diusulkan

3.5.1 ERD



3.5.2 RANCANGAN STRUKTUR TABEL

Tabeltransaksi

<i>No</i>	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Widht</i>	<i>Keterangan</i>
1.	ID transaksi	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	Id barang	Int	11	
3.	Id pembeli	Int	11	
4.	Tanggal	date		
5.	Keterangan	varchar	100	

Tabel supplier

<i>No</i>	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Widht</i>	<i>Keterangan</i>
1.	ID supplier	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	NAMA supplier	<i>Varchar</i>	30	
3.	No telpon	<i>char</i>	13	
4.	Alamat	<i>varChar</i>	100	

Tabelbarang

<i>No</i>	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Widht</i>	<i>Keterangan</i>
1.	ID barang	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	Nama barang	<i>Varchar</i>	20	Primary key
3.	Harga	Int	11	
4.	Stok	Int	11	

Tabelpembeli

<i>No</i>	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Widht</i>	<i>Keterangan</i>
1.	ID PEMBELI	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	NAMA	<i>Varchar</i>	30	
3.	ALAMAT	varchar	50	
4.	NO HP	char	14	

3.5.3 Normalisasi

- Penjual

```
Create table penjual(  
  Id_penjual int not null auto increment primary key,  
  Nama_penjual varchar(30) not null,  
  No_telp char(13),  
  Alamat varchar(100)
```

- Pembeli

```
Create table pembeli (  
  Id_pembeli int not null auto increment primary key,  
  Nama_pembeli varchar(30) not null  
  Alamat varchar(50)  
  No_telp char(50)
```

- Barang


```
Create table barang (  
  Id_barang int not null auto increment primay key,  
  Nama barang varchar(20) not null,  
  Harga int  
  Stok int  
);
```

- Transaksi

```
Create table transaksi (  
  Id_transaksi int not null auto increment primary key,  
  Tanggal date,  
  CONSTRAINT id_pembeli FOREIGN KEY (' id_pembeli')  
  REFERENCES 'pembeli' ('id_pembeli')
```

3.6 Instrumen penelitian

Kebutuhan sistem yang dilakukan dalam instrumen penelitian adalah:

1.handphone

2.nota

3.pulpen

3.7 Jadwal Penelitian

NO	kegiatan	Bulan						
		06	07	08	09	10	11	12
1	Pembuatan judul proposal							
2	Penyusunan proposal							
3	Mempresentasikan proposal							
4	Laporan hasil proposal							

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Perkembangan teknologi internet sekarang ini lebih banyak berkembang ke arah user friendly, yang artinya semakin mempermudah pemakai dalam memahami serta menjalankan fungsi internet tersebut. Dalam dunia usaha khususnya bidang pemasaran, internet merupakan salah satu media pemasaran yang bersifat global. Dalam hal ini yang menjadi permasalahan adalah bagaimana melakukan perancangan informasi berbasis web agar suatu proses pemesanan dapat dipenuhi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan serta dapat terciptanya komunikasi yang luas antara penjual dan pembeli. Maka dari itu untuk menunjang usaha penjualan sepatu tersebut maka dilakukan perancangan sistem informasi penjualan produk berbasis web diperusahaan tersebut

4.2 Saran

Kritik dan saran sangat dibutuhkan oleh kami dan semoga karya ilmiah ini dapat membantu semua kalangan khususnya mahasiswa dalam pendidikannya

DAFTAR PUSTAKA

<https://www.kompas.com/skola/read/2021/08/27/131616269/penjualan-pengertian-para-ahli-bentuk-jenis-dan-tujuannya>

https://id.m.wikipedia.org/wiki/Telepon_genggam

<https://brainly.co.id/tugas/5898883>

<https://id.scribd.com/document/389910933/Tugas-Makalah-Normalisasi-Ikhsan-Sofyan-f>

<https://www.sekawanmedia.co.id/metode-waterfall/>

<http://repo.darmajaya.ac.id/1145/7/BAB%20IV.pdf>