

**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PRODUK
ASUS PADA BATAM COMPUTER CENTER BERBASIS
WEB**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh:

NAMA: Febtiya

NIM: 161300004



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER (STMIK) GICI
BATAM
2017**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PRODUK ASUS PADA BATAM COMPUTER CENTER
BERBASIS WEB**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana*

Oleh:
Febtiya
NIM: 161300004



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER (STMIK) GICI
BATAM
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Produk Asus
Pada Batam Computer Center Berbasis Web

Nama Mahasiswa : Febtiya

NIM : 161300004

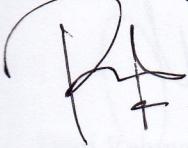
Program Studi : Sistem Informasi

Institusi : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
GICI

Telah Memenuhi Persyaratan Untuk Diuji Di Depan Dewan Pengaji
Pada Sidang Skripsi

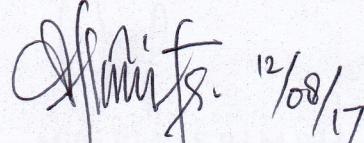
Batam, 12 Agustus 2017

Pembimbing 1



Riki, S.T., M.M
NIDN.1020058901

Ka. Prodi Sistem Informasi



12/08/17

Sandy Suwandana, S.Kom., M.Kom
NIDN.1006099201

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Produk Asus
Pada Batam Computer Center Berbasis Web

Nama Mahasiswa : Febtiya

NIM : 161300004

Program Studi : Sistem Informasi

Institusi : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
GICI

Telah dipertahankan Di Depan Dewan Pengaji Sidang
Pada Tanggal 22 Agustus 2017
Dinyatakan Lulus dan Memenuhi Syarat

Batam. 22Agustus 2017

Pengaji

Dedi Rabman Habibie, M.Kom
NIDN.1018028903

Pengaji II

Mifta Rizka, S.Pd.M.Pd.E
NIDN.1029038902

Diketahui Oleh:
Ketua Program Studi Sistem Informasi

STMIK GICI

28/08/17

Sandy Suwandana, S.Kom., M.Kom
NIDN.1006099201

HALAMAN PERNYATAAN

Nama Mahasiswa : Febtiya
NIM : 161300004
Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Produk Asus
Pada Batam Computer Center Berbasis Web

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini menyatakan asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik Sarjana, baik di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) GICI maupun Perguruan Tinggi lain kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Pembimbing.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Batam, 22 Agustus 2017
Yang membuat pernyataan,

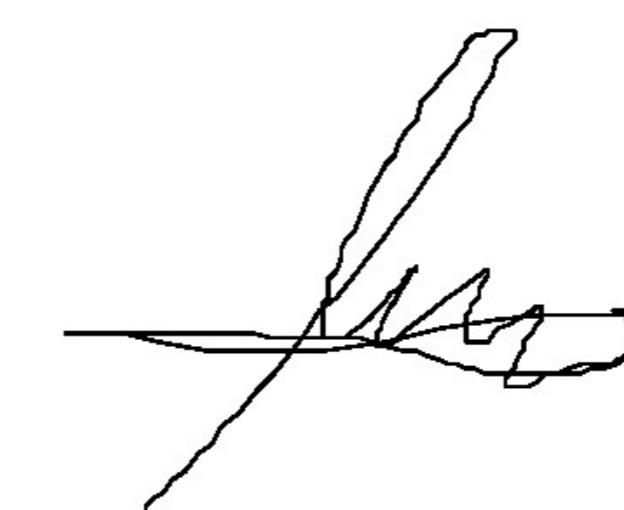
Febtiya
161300004

6. Keluarga terutama Ibu, Ayah, dan adik yang telah memberikan segala kasih sayang dan perhatiannya studi agar dapat mencapai cita-cita dan memenuhi harapan orang tua.
7. Saudara-saudari yang selalu mendorong dan memberikan bantuan baik salama ini agar dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah membantu, memberikan semangat serta doanya kepada penulis, yang tidak dapat penulis sampaikan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu, dengan kerendahan hati, kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca, Penulis sangat mengharapkan kritik dan sarannya demi kesempurnaan Skripsi ini.

Batam, 22 Agustus 2017

Penulis



Febtiya

DAFTAR ISI

Judul	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	.i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	.ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	.iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	.iv
KATA PENGANTAR.....	.v
ABSTRAK.....	.vii
ABSTRACT.....	.viii
DAFTAR ISI.....	.ix
DAFTAR TABEL.....	.xii
DAFTAR GAMBAR.....	.xiii
 BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Batasan Masalah.....	5
1.3. Perumusan Masalah.....	5
1.4. Tujuan Masalah.....	6
1.5. Manfaat Masalah.....	6
1.5.1. Bagi Peneliti.....	6
1.5.2. Bagi Pengguna.....	6
1.5.3. Bagi Sekolah Tinggi STMIK GICI.....	7
1.6. Sistematika Penulisan.....	7
 BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Sistem.....	9
2.2. Informasi.....	9
2.3. Sistem Informasi.....	10
2.4. Website.....	11

2.5. Joomla.....	12
2.6. <i>Virtue Mart</i>	13
2.7. Xampp.....	13
2.8. Pengembangan Sistem Dengan <i>Waterfall</i>	14
2.9. Penelitian Terdahulu.....	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	19
3.1 Kerangka Kerja	19
3.1.1. Desain Penelitian.....	19
3.2. Jenis dan Metode Penelitian Data.....	20
3.2.1. Sumber Data Primer.....	20
3.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem.....	21
3.3.1. Metode Pendekatan Sistem.....	21
3.3.2. Alat Bantu Analisis Perancangan.....	22
3.4. Metode Pengembangan Sistem.....	24
3.5. Gambaran Umum Perusahaan.....	26
3.5.1. Visi dan Misi Perusahaan.....	26
3.5.2. Struktur Organisasi Perusahaan.....	27
3.5.3. Deskripsi Tugas.....	28
BAB IV ANALISIS DAN IMPLEMENTASI.....	29
4.1 Tata Laksana Sistem yang Berjalan.....	29
4.1.1. Aliran Sistem yang Sedang Berjalan.....	29
4.1.2. Diagram Konteks.....	32
4.2 .Usulan Prosedur Terbaru.....	32
4.3 Diagram Rancangan Sistem.....	34
4.3.1. Diagram Konteks.....	34
4.3.2. Diagram Level 0.....	35
4.3.3. Diagram Level 1.....	35
4.4 Rancangan Basis Data.....	36
4.4.1 Struktur Data Database.....	36
4.5 Rancangan <i>Prototype</i> Tampilan.....	38
4.5.1 Rancangan <i>Form</i>	38

4.5.1.1	<i>Form Feature di Main menu</i>	39
4.5.1.2	<i>Form Login</i>	39
4.5.1.3	<i>Form Halaman Depan Website</i>	40
4.5.1.4	<i>Form Halaman Kategori Produk</i>	40
4.6	Hasil dan Implementasi.....	41
4.6.1	<i>Input Pelanggan</i>	41
4.6.2	<i>Input Barang</i>	41
4.6.3	<i>Form Tampilan Product di Website</i>	42
4.6.4	<i>Form Tampilan Product detail</i>	43
4.6.5	<i>Form Tampilan Halaman Depan Website</i>	43
4.7	Hasil Pengujian Dengan Menggunakan Metode <i>Black Box</i>	44
BAB V	PENUTUP	48
5.1	Kesimpulan.....	48
5.2	Saran.....	49
	DAFTAR PUSTAKA	50
	DAFTAR LAMPIRAN	xiv

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 4.1 Tabel <i>Login</i>	37
Tabel 4.2 Tabel <i>Admin</i>	37
Tabel 4.3 Tabel Manajemen <i>Menu</i>	37
Tabel 4.4 Tabel Produk.....	38
Tabel 4.5 Tabel Perangkat <i>Form Admin</i>	44
Tabel 4.6 Tabel Perangkat <i>Form User</i>	46

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar

Gambar 2.1	Struktur Pengembangan Sistem Dengan <i>Waterfall</i>	15
Gambar 3.1	<i>Waterfall</i>	24
Gambar 3.2	Struktur Organisasi Batam <i>Computer Center</i>	27
Gambar 4.1	<i>Flowchart</i> Sistem yang Sedang Berkembang di Batam <i>Computer Center</i>	31
Gambar 4.2	Diagram Konteks yang Sedang Berjalan.....	32
Gambar 4.3	<i>Flowchart</i> Sistem yang Baru.....	33
Gambar 4.4	Diagram Konteks Sistem Penjualan.....	34
Gambar 4.5	Diagram Level 0.....	35
Gambar 4.6	Diagram Level 1.....	36
Gambar 4.7	<i>Form Feature</i> di <i>Main Menu</i>	39
Gambar 4.8	<i>Form Login</i>	39
Gambar 4.9	Tampilan Depan Batam <i>Computer Center</i>	40
Gambar 4.10	Tampilan Kategori Produk.....	40
Gambar 4.11	<i>Form Input</i> Pelanggan di <i>Account</i>	41
Gambar 4.12	<i>Form Input</i> Barang di Produk <i>Categories</i>	41
Gambar 4.13	<i>Form Input</i> Barang di Produk	42
Gambar 4.14	<i>Form Tampilan Product</i> di <i>Website</i>	42
Gambar 4.15	<i>Form Tampilan Product Detail</i> di <i>Website</i>	43
Gambar 4.16	<i>Form Tampilan Depan Website</i>	43

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Tabel	
1. Halaman <i>Login</i> di <i>Administrator</i>	52
2. Halaman <i>Dashboard</i> setelah <i>Login</i>	52
3. Halaman Manajemen <i>Menu</i> di <i>All Menu Item</i>	52
4. Halaman <i>Product Categories</i> di <i>Virtuemart</i>	53
5. Halaman <i>Product</i> di <i>Virtuemart</i>	53
6. Halaman <i>Home</i> di <i>Website</i> di <i>Batam Computer Center</i>	53
7. Halaman <i>Company Profil</i> di <i>Profil Website Batam Computer Center</i>	54
8. Halaman Kategori <i>Product</i> di <i>Website Batam Computer Center</i>	54
9. Halaman Tampilan <i>Product detail</i> di <i>Website Batam Computer Center</i>	54

ABSTRAK

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PRODUK ASUS PADA BATAM COMPUTER CENTER BERBASIS WEB

Oleh :
Febtiya

Dosen Pembimbing :
Riki S.T,MM

“Batam Computer Center” merupakan sebuah usaha distributor jual laptop dan aksesoris laptop lainnya dan juga *service Laptop*. Untuk melakukan pemesanan Laptop pelanggan diharuskan datang langsung ketempat Batam Computer Center yang guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan. dapat diselesaikan dengan perancangan alat bantu berupa *website*. Pada penelitian dilakukan dua tahap antara lain tahap analisis dan perancangan sistem. Hasil akhir dari tahap tersebut adalah proses bisnis sistem usulan berdasarkan proses bisnis sistem sekarang dan kebutuhan sistem. Pada tahap perancangan dilakukan perancangan tata letak *interface*, penggunaan basis data, dan penyusunan program aplikasi berupa *website*. Penggunaan basis data sesuai dengan basis data pada media terpilih. Penyusunan program aplikasi dengan bantuan *Content Management System (CMS)* Joomla! Hasil dari penelitian adalah proses bisnis sistem usulan dan program aplikasi. Proses bisnis usulan menjadi dasar acuan dalam pencarian media yang sesuai. Media tersebut adalah *VirtueMart*, media ini digunakan untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan ” Batam Computer Center”. Program aplikasi berupa *website* disusun dari komponen *VirtueMart*, *module*, *plug in* dan artikel pendukung lainnya. Aplikasi tersebut mampu memenuhi kebutuhan sistem informasi penjualan “Batam Computer Center”.

Kata Kunci : Batam Comuputer Center, Sistem Informasi, Website, Virtumart, Content Management System (CMS), Joomla, interface

ABSTRACT

DESIGNING SALES INFORMATION SYSTEM ASUS PRODUCTS IN BATAM COMPUTER CENTER WEB BASED

By:
Febtiya

Adviser:
Riki S.T,MM

"Batam Computer Center" is a distributor business selling laptop and other laptop accessories and also Service Laptop. To make a reservation Laptop customers are required to come directly to Batam Center Computer Center that requires the information needed. can easily use the design of the tool aids. Two stages were conducted in this study. The end result of this stage is the system business process. At the design stage is done interface layout design, database usage, and website application application structuring. The use of database in accordance with the data base on the selected media. Preparation of application program with the help of Content Management System (CMS) Joomla! The result of the research is business process system and application program. Business processes that form the basis of appropriate media search. The media is VirtueMart, this medium is used to implement information system sales "Batam Computer Center". The application program of the website is composed of VirtueMart components, modules, plug and other supporting information. This application is able to meet the needs of information technology "Batam Computer Center"

Keywords: *Batam Computer Center, Information System, Website, Virtumart, Content Management System (CMS), Joomla, interface*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan seiringnya berkembang zaman ini, khususnya dibidang teknologi saat ini berkembang dengan sangat pesat. Banyak kecanggihan teknologi yang mau tidak mau diikuti sesuai dengan zamannya. Ruang lingkup dunia bisnis pun terus mengikuti alur kecanggihannya. Untuk itu, perusahaan – perusahaan yang ada didunia semakin dipicu untuk terus bertahan dan memenangkan persaingan dengan. melibatkan teknologi informasi di dalamnya, untuk terus bertahan dan memenangkan persaingan yang semakin ketat banyak perusahaan yang beralih dari awalnya model bisnis konvensional dengan beralih menjadi modern dengan menggunakan internet.

Internet merupakan sebuah media yang sudah tidak asing lagi diberbagai belahan dunia yang memiliki banyak fungsi. Manfaat internet sangat tergantung pada produk dan jasa yang akan ditawarkan. Produk yang satu memanfaatkan Internet secara berbeda dengan produk yang lainnya. Tipe atau jenis usaha pun akan turut mempengaruhi cara orang memanfaatkan Internet sebagai sarana bisnisnya, apakah dia seseorang pemasok, distributor atau seorang pengecer. Selain itu, tanpa internet akan terasa sulit dalam sebuah perusahaan untuk mendapatkan berbagai informasi, maupun panduan yang dapat memajukan sebuah perusahaan.

Semakin hari internet semakin menjadi prioritas yang diutamakan dalam sebuah perusahaan dalam memajukan perusahaannya, karena hampir 90%

masyarakat yang ada di Indonesia maupun di luar negeri sudah menggunakan media online untuk memasarkan produk – produk mereka. Karena internet merupakan salah satu alternatif wadah yang tepat untuk dijadikan sebagai tempat untuk basis pertemuan jutaan orang di seluruh dunia. Masyarakat banyak menghabiskan waktu mereka dengan menggunakan gadget untuk melihat berbagai media online, salah satunya adalah iklan. Hal inilah yang mendominasi tingkat persaingan antara perusahaan yang satu dengan yang lainnya semakin besar.

Karena sekarang ini, setiap orang dalam mencari informasi melalui internet, seperti mencari produk yang diinginkan konsumen dalam memenuhi kebutuhan setiap hari, dengan melakukan pemesanan dan pembayaran secara *online*. Dampak yang dihasilkan adalah setiap perusahaan harus terus mengikuti perkembangan teknologi yang semakin canggih dan menerapkannya pada sistem komputerisasi pada setiap divisi agar dapat bersaing dengan perusahaan lainnya.

Evolusi yang terjadi pada internet merupakan satu fenomena yang paling menarik dalam kemajuan teknologi yang sekarang. Strategi dalam pemasaran pun sudah banyak digunakan dalam internet, karena dengan internet masyarakat bisa menggunakannya dimana pun dan kapan pun. Batam *Computer center* merupakan perusahaan yang bergerak dibidang distributor berbagai laptop maupun pc.

Produk yang di perjualkan merupakan barang elektronik dan beserta aksesorisnya, Barang yang di pesan sangat terbatas kadang hanya 20 pc per seri dengan merk laptop yang berbeda namun barang tersebut jika habis dipesan dari Jakarta maka atasanya akan melakukan orderan kembali waktu pengiriman nya

sangat membutuhkan waktu yang cukup lama kadang-kadang bias sampai 2 bulan, selain menjual laptop dan pc, di sini juga melayani servis garansi Perusahaan cabang Batam pernah bergerak bergerak dibidang distributor.

Dalam melakukan kegiatannya perusahaan ini masih menggunakan proses konvensional pada saat konsumen ingin memesan produknya. Konsumen masih menelpon atau pun menunggu salesman untuk datang ke toko mereka untuk memesan barang. Para konsumen hanya diberikan foto – foto produk agar dapat digunakan untuk memesan produk yang mereka inginkan. Itu pun hanya melalui media galeri yang ada di gadget. Selain itu, bagi yang berada diluar kota harus menunggu bagian ekspedisi jalur laut untuk bisa sampai ke tangan para konsumen.

Belum terdapatnya media penjualan secara online menjadi masalah yang ada pada Batam *Computer center*. Saat ini suatu bidang usaha tentu kurang kompetitif jika tidak memiliki media penjualan secara online. Konsumen sangat kesulitan mencari informasi tentang keberadaan Batam *Computer center* yang tentunya mengakibatkan perusahaan tersebut kurang dikenal orang.

Dengan adanya masalah yang dihadapi oleh Batam *Computer center* maka dibutuhkan kehadiran sebuah aplikasi cms. Hal ini sangat penting karena keberadaan suatu aplikasi cms dapat membantu penyampaian informasi produk dan harga secara detail kepada konsumen. Ini juga bisa menjelaskan bagaimana perusahaan tersebut melakukan kegiatannya. Dan para konsumen tidak perlu khawatir jika jam kerjanya telah berakhir, karena sistem informasi pemasaran online aktivitasnya akan 24 jam dan nonstop.

Proses administrasi pun akan dilakukan secara *online*, sehingga akan sangat memudahkan kedua pihak dalam menyelesaikan proses penjualan dan pembelian. Dampak yang dihasilkan adalah setiap perusahaan harus terus mengikuti perkembangan teknologi yang semakin canggih dan menerapkannya pada sistem komputerisasi pada setiap divisi agar dapat bersaing .

Cara pembayarannya yaitu melalui transfer uang secara digital seperti melalui *E-banking*, Tranfer melalui atm atau kartu *credit* sedangkan E-Bisnis (bisnis *online*) mengacu pada internet tapi jangkauan lebih luas, area bisnisnya terjadi ketika perusahaan atau individu berkomunikasi dengan klien atau nasabah melalui e-mail tapi pemasaran atau penjualan dilakukan dengan internet dengan begitu dapat memberikan keuntungan berupa keamanan fleksibilitas dan efisiensi. Dengan kegiatan penawaran, pemesanan barang yang dillakukan secara salah satunya adalah iklan. Proses kegiatan bisnis ini tidak perlu mempertemukan antara pihak penjual dan pembeli atau dengan kata lain tidak ada kontak langsung secara fisik.

Dengan bentuk dan model iklan yang dapat disesuaikan dengan karakter usaha, sistem informasi pemasaran online bisa menjadi salah satu cara mempertahankan loyalitas konsumen terhadap produk – produk Batam *Computer center* dan meningkatkan penjualan produknya dan juga dapat memperluas jaringan pemasarannya.

Untuk itu perlu adanya sebuah program aplikasi yang mendukung dalam proses pemasaran dan pemesanan produk pada Batam *Computer center*. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis menulis skripsi perancangan sistem informasi untuk mempermudah pengguna dalam transaksi kapan pun dan dimana pun. Dari

penelitian ini, penulis mengangkat judul “ **Perancangan Sistem Informasi Penjualan Produk Asus Pada Batam Computer Center Berbasis Web** ”

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka diberikan batasan masalah dalam pembuatan sistem ini, yaitu:

1. Penyajian informasi penjualan meliputi informasi dengan fasilitas informasi pemesanan, konfirmasi pembayaran secara *offline*.
2. Program yang digunakan untuk perancangan *website* berbasis CMS (*Content Management System*) adalah joomla
3. Proses barang ditampilkan pada hanya sampai proses pembayaran yang harus dilakukan oleh konsumen secara *offline* dimana pembeli melakukan transfer uang secara manual pada rekening yang ditetapkan.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas mengenai Perancangan sistem informasi penjualan produk Asus pada Batam Computer Center berbasis *Web*, maka dapat di rumuskan .permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi pemesanan barang yang berbasis *Web*?
2. Bagaimana mempublikasi informasi produk-produk pada Batam Computer Center?
3. Bagaimana Menampilkan Informasi produk yang lengkap kepada konsumen?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada permasalahan diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui cara merancang sebuah aplikasi pemesanan barang.
2. Untuk mengetahui dalam menampilkan informasi produk yang lengkap kepada konsumen.
3. Untuk mengetahui cara mempublikasi informasi produk pada Joomla.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat dari penelitian ini dalam menulis skripsi adalah sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Peneliti

1. Dapat mempelajari lebih jauh mengenai aplikasi berbasis *web*.
2. Mengetahui secara langsung penggunaan atau peranan teknologi informasi dan komunikasi di tempat penelitian.
3. Mengenal lebih jauh teknologi-teknologi informasi yang sedang berkembang saat ini.

1.5.2 Bagi Pengguna

1. Memudahkan akses terhadap informasi produk, karena dapat diakses melalui jaringan *internet*.
2. Memiliki sebuah aplikasi berbasis *web* yang mudah digunakan oleh masyarakat umum.

3. Menjadikan pengelolaan dan perancangan yang maju sesuai dengan perkembangan teknologi.

1.5.3 Bagi Sekolah Tinggi STIMK GICI

1. Memberikan kemajuan ilmu pengetahuan dalam bidang aplikasi berbasis *web* di lingkungan kampus.
2. Memberikan sumbangan ilmiah bagi perkembangan aplikasi berbasis *web*.
3. Sebagai bahan referensi dan masukan yang mungkin berguna bagi penelitian selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini di uraikan dalam beberapa bab dan sub bab yang tersusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Di bab ini membahas mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang landasan teori, membahas secara singkat teori-teori dan penelitian terdahulu yang diperlukan dalam menunjang penulisan skripsi ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai kerangka kerja dan gambaran umum perusahaan.

BAB IV ANALISIS DAN IMPLEMENTASI

Bab ini membahas mengenai analisis sistem yang berjalan, analisis sistem yang diusulkan, dan implementasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan yang menyajikan kesimpulan serta saran dari apa yang telah diterangkan dan diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

BAB II **LANDASAN TEORI**

2.1. Sistem

Menurut Antonio (2012:12) sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu. Menurut Leod yang dikutip (2010:34) Sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai tujuan. Sedangkan Menurut Satzinger (2010:6) Sistem merupakan sekumpulan komponen yang saling berhubungan dan bekerja bersama untuk mencapai tujuan. Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa definisi sekumpulan elemen yang terintegrasi dan bekerja bersama guna mencapai suatu tujuan tertentu.

2.2 Informasi

Informasi adalah data yang sudah diolah menjadi bentuk yang berarti bagi penerimanya bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang (Handoyo, 2013:8)

Informasi merupakan data yang telah diolah dan diatur ulang menjadi suatu bentuk yang lebih berarti dan ditujukan untuk seseorang.informasi dibentuk dari kombinasi data, yang diharapkan memiliki arti bagi yang menerima.

Informasi merupakan hasil keluaran dari sistem informasi (Ginting, 2013:21)

Informasi yang berguna memiliki karakteristik sebagai berikut :

1. Akurat
2. Tepat Waktu
3. Lengkap
4. Ringkas

Informasi adalah data yang telah diklasifikasi atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan (Anwar, 2014:21)

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa informasi adalah suatu data yang telah diolah dalam kombinasi beberapa data yang ada dan dimanfaatkan sebagian pengambilan keputusan dalam bentuk informasi.

2.3 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu rangkaian sistem yang di kelompokan dalam suatu organisasi yang terdiri dari sekumpulan komponen baik yang berbasis *computer* maupun manual yang dibuat untuk menghimpun dan menyediakan data-data yang berisikan informasi kaluaran untuk pemakai, atau yang dihubungkan untuk menciptakan dan memproses data menjadi informasi yang berguna.(Maria, 2013)

“Sistem informasi adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu”, Dalam arti yang sangat luas, istilah sistem informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses algoritmik, data, dan teknologi. dalam pengertian ini, istilah ini digunakan untuk merujuk tidak hanya pada penggunaan organisasi teknologi informasi dan

komunikasi, tetapi juga untuk cara dimana orang berinteraksi dengan teknologi ini dalam mendukung proses bisnis (Rifqi, 2012:2)

Sistem Informasi didefinisikan sebagai suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyelesaikan pihak luar terlalu dengan laporan-laporan yang diperlukan. (mufizar, 2015:2)

Dari beberapa pengertian diatas ,dapat disimpulkan bahwa sistem informasi merupakan suatu rangkaian jaringan kerja sistem yang di kelompokkan yang mempunyai prosedur untuk malakuakan kegiatan seperti menghimpunan dan menyediakan data-data yang berisikan informasi tujuannya untuk mendukung operasi yang bersifat manajerial dalam melakukan kegiatan suatu organisasi.

2.4 Website

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing (Daru, 2013:2)

Website adalah keseluruhan halaman *web* yang terdapat dalam sebuah domain yang mendukung infomasi, dalam sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman *web* yang saling berhubungan dengan menhubungkan satu halaman *web* dengan halaman *web* lainnya disebut *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext*. (Heldiansyah, 2015:3)

Website adalah keseluruhan halaman-halaman *web* yang terdapat dalam dominan yang mengabung informasi. (Suryanto, 2016:2) Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *website* merupakan berbagai kumpulan halaman-halaman *web* yang terdapat dalam sebuah domain yang mendukung informasi dalam hal untuk menampilkan informasi teks, gambar, animasi suara, atau yang membentuk satu rangkaian, dengan suatu halaman *web* yang terdapat dalam sebuah domain yang dapat mendukung membentuk suatu informasi dan keseluruhan halaman *web* terdapat domain dapat mengabungkan berbagai informasi.

2.5 JOOMLA

Joomla adalah sebuah *Content Management System* yang dapat digunakan oleh siapa saja untuk keperluan pembuatan website, mulai dari yang sangat sederhana sampai dengan website yang sangat kompleks, bergitu banyak aplikasi yang terdapat ditangani oleh joomla dengan prinsip fleksibel.(Svana U, 2016:7)

Joomla adalah sistem manajemen konten (CMS) yang bebas dan terbuka (*free open source*) ditulis menggunakan PHP dan MySQL untuk keperluan di internet maupun internet. Joomla pertama kali dengan versi 1.0.0. Fitur-fitur Joomla diantaranya adalah sistem *caching* untuk peningkatan performasi, RSS, *blog*, *poling*, dan lain-lain. Joomla menggunakan lisensi GPL. Asal Kata Joomla berasal dari kata *Swahili* yang mengandung arti “kebersamaan”.(Chosin, 2011:20)

Joomla merupakan salah satu *Content Management System* (CMS) yang bersifat *Open Source*, web tersebut dibuat dengan bahasa pemograman php dan membutuhkan

database MySQL untuk menyimpan data, karena dibuat dengan php.(Ambarita, 2016:4)

Dari beberapa pengertian diatas ,dapat disimpulkan bahwa Joomla merupakan *Content Management System (CMS)* yang bebas(*Open Source*) dapat digunakan oleh siapa saja untuk keperluan pembuatan website, yang pada dasarnya *web* tersebut dibuat dengan bahasa pemrograman php yang dibutuhkan oleh database MySQL untuk penyimpanan data.

2.6 Virtuemart

VirtueMart adalah suatu ekstensi CMS Joomla. Sebelum menggunakan *Virtuemart* pastikan sudah menginstal Joomla serta Xampp yang fungsinya untuk membantu joomla dalam megelola toko *online* anda. (Wicaksono,2010). Kesimpulanya adalah *Virtuemart* merupakan sebuah ekstensi Joomla yang membantu Joomla mengelola toko tersebut.

2.7 XAMPP

XAMPP merupakan pemrograman yang menggunakan PHP dan MySQL fungsinya untuk databasenya.(Ismai, 2015 :2)

Xampp adalah suatu *web server* yang popular digunakan untuk coba-coba di windows karena kemudahan instalasinya, program tersebut *open source* yang dalam berisi antara lain *server web*, *Apache*, *interpreter PHP*, dan bisa data MySQL. setelah menginstal kita bias memulai pemrograman PHP di komputer sendiri maupun mencoba aplikasi-aplikasi *web*.

Software yang ini merupakan *web server apache* didalamnya sudah terdapat database seperti mysql, php dan masih banyak lagi .kelebihan *software web server* Xampp ini dibanding dengan *software web server* lain adalah dalam satu kali install *software* ini telah sekaligus terinstall *Apache Web Server, Mysql database, php support.* (Liotohe, 2015:28)

Xampp merupakan paket program *web* lengkap yang dapat anda pakai untuk belajar pemograman *web*, khususnya php dan *mysql*, paket ini di dapat di download secara gratis dan legal.(Nugroho, 2013)

Dari beberapa pengertian diatas ,dapat disimpulkan bahwa Xampp merupakan *web server* yang dapat di baca di *windows* yang dalam nya terdapat *Apache web server, mysql database, php support* yang dapat mendukung untuk membuat *website* yang berbasis cms ,dan juga merupakan program *open source*.

2.8 Pengembangan Sistem Dengan *Waterfall*

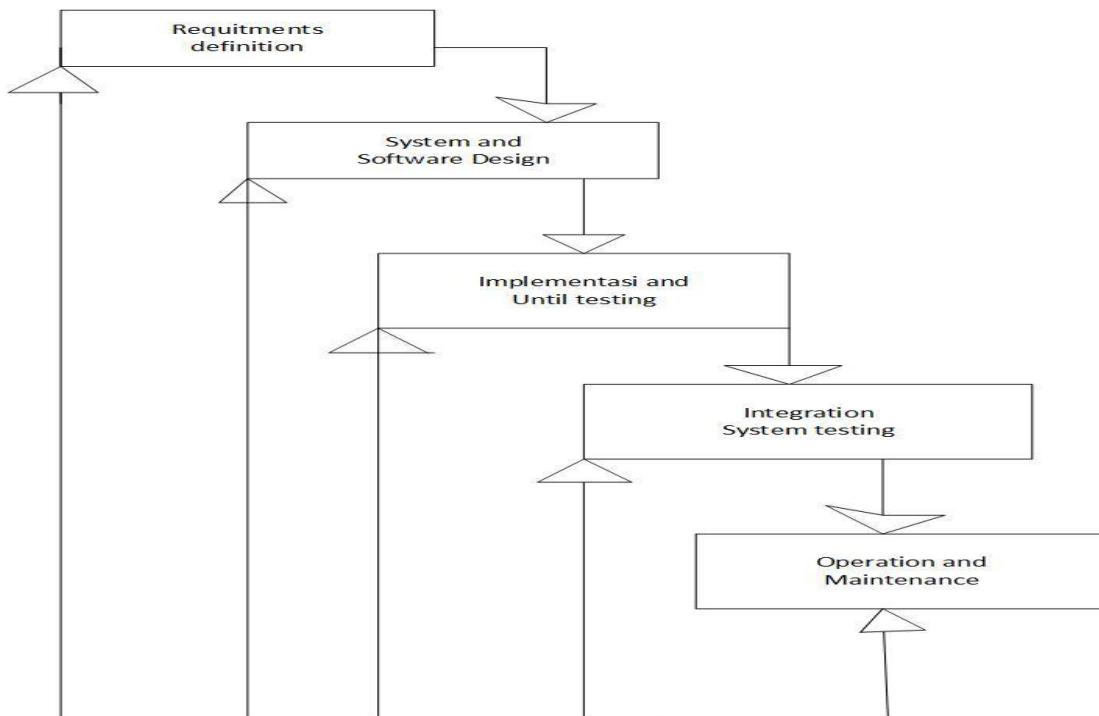
Dalam perancangan aplikasi pada skripsi ini penulis menggunakan metode *Waterfall*. Metode *Waterfall* adalah yang menyarankan sebuah pendekatan yang sistematis dan sekuensial melalui tahapan-tahapan yang ada pada SDLC untuk membangun sebuah perangkat lunak.

Gambar menjelaskan bahwa metode *Waterfall* menekankan pada sebuah urutan dalam proses pengembangan perangkat lunak yang tidak terlalu besar sumber daya manusia yang terlibat dalam jumlah yang terbatas.

Pada gambar di bawah terdapat penjelasan dari tahapan berikut yang dilakukan dalam metode *Waterfall* :

- a. Tahap *Requirements Definition*. Pelayanan, batasan, dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan user sistem. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.
- b. Tahap *System and Software Design*. Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.

Berikut gambar struktur pengembangan sistem *Waterfall*:



Gambar 2.1 Struktur Pengembangan Sistem Dengan *Waterfall*

- c. Tahap Implementasi *and Until Testing*. Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.
- d. Tahap *Integration System Testing*. Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirim kepada pelanggan.
- e. Tahap *Operation and Maintenance*. Biasanya merupakan fase siklus hidup yang paling lama. Sistem diinstal dan dipakai. Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai *error* yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem, sementara persyaratan-persyaratan baru ditambahkan. (Ginting, 2013)

2.9 Penelitian Terdahulu

NO	Penulis	Judul Penelitian	Kesimpulan
1	Muhammad Rifqi (2012)	KAJIAN PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS OPEN SOURCE JOOMLA DENGAN MENGGUNAKAN AUTO GENERATE.	Menunjukan bahwa <i>auto generate</i> membantu memetakan penempatan modul dan <i>component</i> yang telah disesuaikan serta menyederhanakan proses dan pengembangan pada apliksi <i>open source joomla</i> dalam satu kesatuan.
2	Tenia Wahyuningrum (2014)	Perancangan <i>WEB e-Commerce</i> Dengan Metode <i>Rapid Application Development (RAD)</i> untuk Produk Unggulan Desa.	Aplikasi ini dapat difungsikan untuk memperkenalkan dan menjual produk unggulannya kepada masyarakat luas melalui media <i>internet</i> .
3	ERRY HANDOYO (2011)	APLIKASI PEMESANAN <i>SPARE PART MOTOR</i> BERBASIS <i>WEB</i> .	Sistem (CMS). MySQL untuk database yang bertujuan untuk merancang suatu aplikasi pemesanan yang dapat membantu para pembeli <i>spare part</i> motor untuk melakukan pemesanan barang dengan mudah.

4	Elizaandatni Ginting (2013)	APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB (<i>E-COMMERCE</i>) MENGGUNAKAN JOOMLA PADA MUTIARA <i>FASHION</i> .	Sistem penjualan menggunakan (CMS) joomla dalam melakukan proses penawaran produk,informasi produk serta proses pemesanan produk yang diinginkan oleh konsumen.
5	ABEDNEGO SURANTA KAROSEKALI (2011)	RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB UNTUK PERENCANAAN PEMBUDIDAYAAN KALAPA SAWIT.	Sistem yang digunakan untuk rancang sistem informasi berbasis web menggunakan (CMS) Joomla yang fungsi perencanaan pembudidayaan kelapa sawit.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Kerangka Kerja

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian. Metode penelitian menurut Sugiyono (2013:3), pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan analisis. Penelitian ini tergolong kualitatif karena sifat melakukan desain dan menguji secara implikasi.

Lokasi penelitian merupakan tempat dimana peneliti melakukan penelitian untuk memperoleh data-data yang diperlukan. Adapun penelitian ini dilaksanakan pada Batam *Computer Center* di Batam, dalam jangka waktu tiga bulan mulai dari Maret 2017 sampai dengan Mei 2017.

3.1.1 Desain Penelitian

Pendekatan kasus pada batam *computer center* menggunakan metode metode deskriptif, yaitu suatu metode dengan tujuan untuk membuat gambaran secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat pada suatu objek penelitian tertentu.

Pada tahap pertama penulis melakukan pengumpulan data dan bahan yang diperlukan terlebih dahulu, dan pada tahap berikutnya penulis mengolah dan membahas sampai pada suatu kesimpulan yang pada akhirnya dapat dibuat

suatu laporan untuk melampirkan semua kegiatan yang dikerjakan selama dilakukannya penelitian di batam *computer center*.

3.2 Jenis dan Sumber Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penyusunan laporan. Adapun jenis dan metode penelitian yang penulis gunakan saat melakukan penelitian pada Batam *Computer Center Komp Nagoya Centre Bl A/8*.

3.2.1 Sumber Data Primer (Wawancara dan Observasi)

Data primer merupakan pengumpulan data secara langsung dari objek yang sedang diteliti. Adapun data-data yang mungkin akan dibutuhkan dalam penelitian ini adalah cara pemasaran, data-data barang (harga, nama, jumlah) dan proses penjualan. Adapun teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Wawancara

Wawancara (*interview*), yaitu teknik pengumpulan data yang dilalui melalui tatap muka langsung dan wawancara antara penulis dengan responden. Teknik pengumpulan data atau fakta yang penting dan banyak dilakukan dalam pengembangan sistem informasi. Wawancara dilakukan dengan tatap muka langsung terhadap *responden* dengan mengajukan beberapa pertanyaan. Penulis sendiri melakukan wawancara terhadap pemilik langsung batam *computer center*.

2. Observasi

Observasi / *Field Research* (studi lapangan), yaitu cara pengambilan data secara langsung, kunjungan langsung ke objek penelitian, yaitu Batam *Computer Center* untuk menganalisis masalah yang berkaitan dengan objek penelitian dan diharapkan dapat memberikan pemecahan masalah.

3.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

3.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode Pendekatan sistem merupakan pendekatan dengan cara bagaimana menggunakan alat-alat dan peraturan-peraturan yang melengkapi satu atau lebih tahapan - tahapan pengembangan sistem informasi. Adapun metode pendekatan sistem yang digunakan penulis dalam pembuatan sistem informasi penjualan ini adalah dengan cara pendekatan terstruktur yang berorientasi pada data yaitu analisis dan perancangan terstruktur. Pendekatan terstruktur adalah pengembangan sistem yang mengikuti tahapan - tahapan pengembangan sistem (*system development life cycle*) dengan dilengkapi alat dan teknik pengumpulan data. Adapun alat yang digunakan sebagai alat bantu adalah sebagai berikut :

1. *Flowmap*
2. *Diagram Konteks*
3. *Data Flow Diagram (DFD)*

3.3.2. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Untuk dapat bisa melakukan langkah atau prosedur yang sesuai dengan yang diberikan oleh metode pengembangan sistem yang telah terstruktur, maka dibutuhkan alat dan Alat-alat pengembangan sistem yang digunakan adalah suatu alat berbentuk grafis yang sifatnya berupa suatu bagan. Bagan adalah suatu alat berbentuk grafis yang sifatnya umum, yaitu dapat digunakan semua metodologi yang ada. Adapun alat bantu perancangan diantaranya adalah :

1. Flowmap

Flowmap adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urut-urutan prosedur dari suatu program yang akan di rancang.

2. Diagram Kontek

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup pada suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Juga memberikan gambaran tentang keseluruhan sistem.

3. Data Flow Diagram/ Diagram Aliran Data

DFD merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yg mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program. Salah satu keuntungan menggunakan diagram aliran data adalah memudahkan pemakai atau *user* kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang dikerjakan.

Element dasar dari diagram aliran data adapun simbol-simbol yang digunakan dalam diagram arus data yaitu :

a. Kesatuan Luar (*External Entity*)

Sesuatu yang berada diluar sistem, tetapi ia memberikan data kedalam sistem atau memberikan data dari sistem, disimbolkan dengan suatu kotak notasi. *External entity* tidak termasuk bagian dari sistem. Bila sistem informasi dirancang untuk menjadi *external entity*.

b. Arus Data (*Data Flow*)

Arus data merupakan tempat mengalirnya informasi dan digambarkan dengan garis yang menghubungkan komponen dari sistem. Arus data ditunjukkan dengan arah panah dan garis diberi nama atas arus data yang mengalir. Arus data ini mengalir diantar proses, data *store* dan menunjukkan arus dari data yang berupa masukan untuk sistem atau hasil proses sistem.

c. Proses (*Process*)

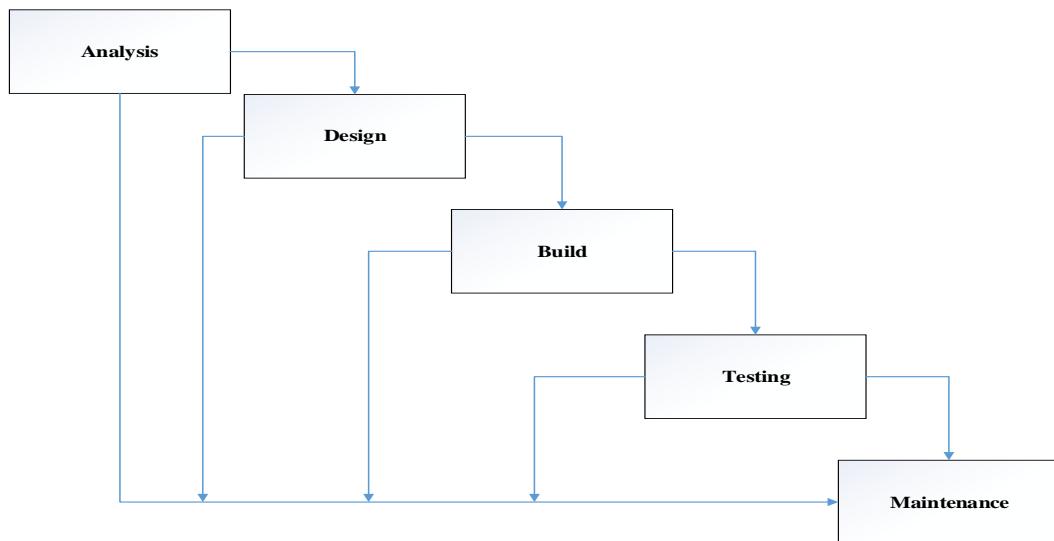
Proses merupakan apa yang dikerjakan oleh sistem. Proses dapat mengolah data atau aliran data masuk menjadi aliran data ke luar. Proses berfungsi mentransformasikan satu atau beberapa data masukan menjadi satu atau beberapa data keluaran sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan. Setiap proses memiliki satu atau beberapa masukan serta manghasilkan satu atau beberapa data keluaran. Proses sering pula disebut *bubble*.

d. Simpanan Data (*Data Store*)

Simpanan data merupakan tempat penyimpanan data pengikat data yang ada dalam sistem. Data *store* dapat disimbolkan dengan sepasang dua garis dengan salah satu sisi samping terbuka. Proses dapat mengambil data dari atau memberikan data ke *database*.

3.4 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan system yang digunakan adalah menggunakan metode paradiga *Waterfall*. Pada metode ini terdapat 5 tahap pengembangan untuk suatu perangkat lunak yang akan dirancang. Tahap penyusunanya terstruktur dari atas kebawah, yaitu : *Analysis, Design, Build, Testing, Maintenance*.



Gambar 3.1 Waterfall

Langkah umum penggambaran *waterfall* adalah sebagai berikut:

1) *Analysis*

Seluruh kebutuhan *software* harus bisa didapatkan dalam fase ini, termasuk didalamnya kegunaan *software* yang diharapkan pengguna dan batasan *software*. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, survei atau diskusi. Informasi tersebut dianalisis untuk mendapatkan dokumentasi kebutuhan pengguna untuk digunakan pada tahap selanjutnya.

2) *Design*

Tahap ini dilakukan sebelum melakukan *coding*. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Tahap ini membantu dalam menspesifikasikan kebutuhan *hardware* dan sistem serta mendefinisikan sistem secara keseluruhan.

3) *Build*

Dalam tahap ini dilakukan pemrograman. Pembuatan *software* dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Selain itu dalam tahap ini juga dilakukan pemeriksaan terhadap modul yang dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

4) *Testing*

Di tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan di lakukan pengujian ini di lakukan untuk mengetahui apakah *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan masih terdapat kesalahan atau tidak.

5) *Maintenance*

Ini merupakan tahap terakhir dalam model *waterfall*. *Software* yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unitsistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

3.5 Gambaran Umum Perusahaan

Batam *Computer center* merupakan perusahaan yang bergerak dibidang distributor Berbagai Laptop maupun PC. Produk yang di perjualkan merupakan barang elektronik dan beserta aksesorisnya, Barang yang di pesan sangat terbatas kadang hanya 20 PC per seri dengan merk Laptop yang berbeda namun barang tersebut jika habis dipesan dari Jakarta maka atasanya akan melakukan orderan kembali waktu pengiriman nya sangat membutuhkan waktu yang cukup lama kadang-kadang bias sampai 2 bulan, selain menjual laptop dan PC, di sini juga melayani servis garansi Perusahaan cabang Batam pernah bergerak bergerak dibidang distributor.

3.5.1 Visi dan Misi Perusahaan

Dalam setiap perusahaan tentunya memiliki standarisasi mutu yang baik dan tujuan yang tepat agar sebuah perusahaan dapat berjalan dengan baik dan terarah. Oleh karena itu, pentingnya suatu perusahaan dalam merumuskan visi dan misi. Adapun visi dan misi Batam *Computer Center* Batam adalah sebagai berikut:

- Visi Perusahaan

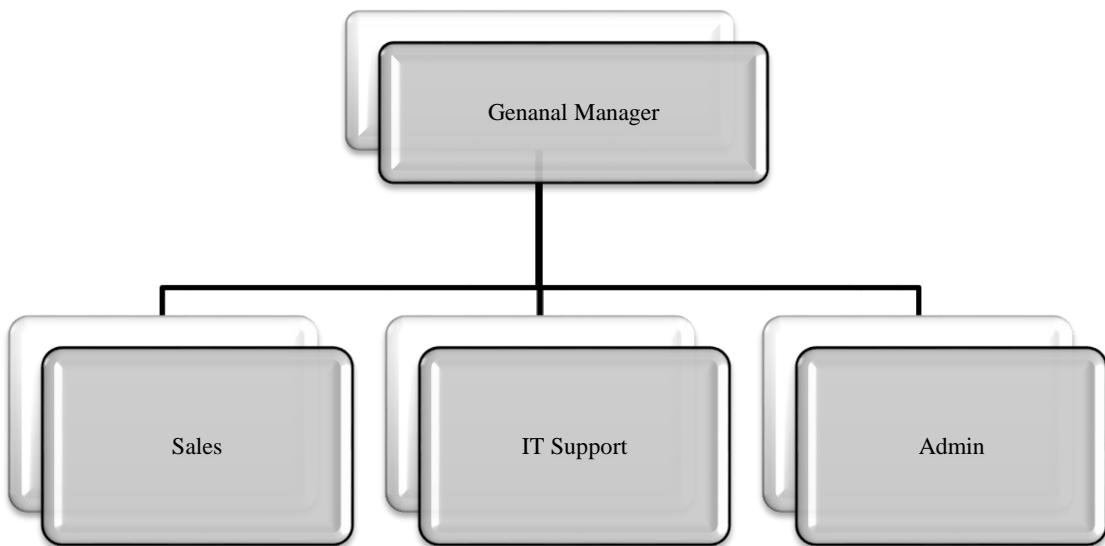
Visi perusahaan yaitu menjadi perusahaan barang pecah belah yang unggul diseluruh Indonesia.

- Misi Perusahaan

1. Menjaga dan meningkatkan kualitas produk agar tetap menjadi yang terbaik.
2. Meningkatkan pangsa pasar diluar negeri sehingga bisa menjadi perusahaan kelas dunia.

3.5.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Dalam setiap perusahaan memiliki struktur organisasi yang bertujuan agar setiap pekerjaan dapat terarah berdasarkan tanggung jawab masing – masing karyawan. Struktur organisasi ini juga berfungsi agar tujuan dari suatu perusahaan dapat tercapai dengan baik. Tugas yang terpenting yang diterapkan pada karyawan adalah agar para konsumen tetap mendapatkan pelayanan yang terbaik, namun disamping itu para karyawan juga memiliki tanggung jawab sesuai devisi masing.



Gambar 3.2 Struktur Organisasi Batam Computer Center

3.5.3 Deskripsi Tugas

Berdasarkan struktur organisasi Batam *Computer Center* berikut adalah deskripsi tugas dari setiap bagian:

1. General Manager

- a. Bertanggung jawab atas seluruh kegiatan perusahaan
- b. Mengelola dan mengontrol setiap kegiatan barang, dan memberi kenyamanan atau kebijakan kepada pembeli.

2. Sales

Melayani konsumen yang datang mengunjungi toko untuk beli Laptop maupu PC

3. IT Suppot

Melayani Keluhan atau Install Pada produk baru di beli.

4. Admin

Bertanggung jawab atas pembayaran atau administrasi barang, keluar dan masuknya barang.

BAB IV

ANALISIS DAN HASIL PENELITIAN

4.1 Tata Laksana Sistem Yang Berjalan

Pada Batam *Computer Center* juga telah memiliki sistem-sistem yang telah berjalan dalam pelaksanaan penjualan Laptop, PC dan Aksesorisnya antara lain yaitu:

4.1.1 Aliran Sistem Yang Sedang Berjalan

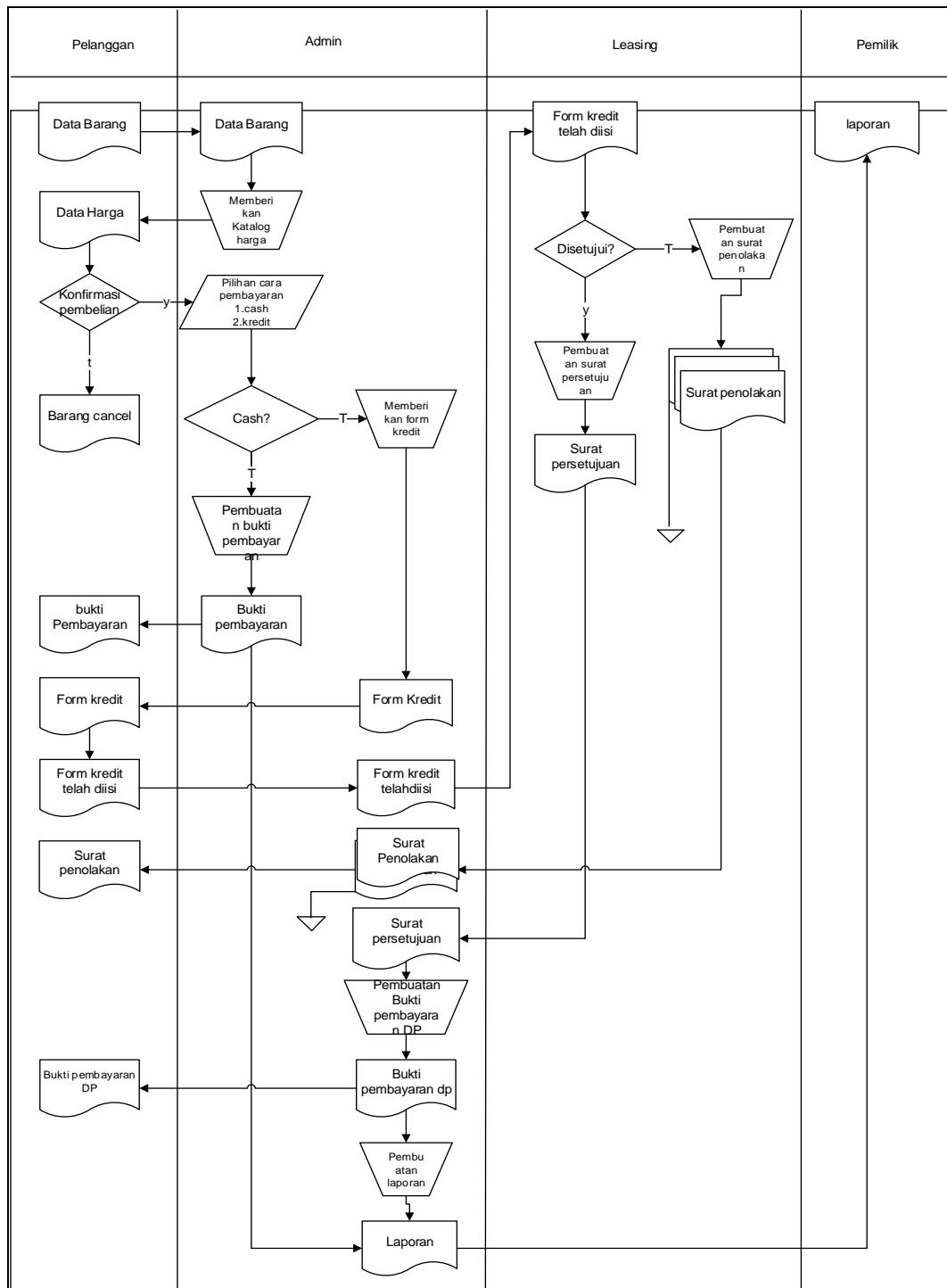
Salah satu cara untuk mengetahui bagaimana sistem yang sedang berjalan pada Batam *Computer Center* yaitu dengan cara melakukan analisa terhadap sistem yang sedang berjalan tersebut. Adapun sistem yang sedang berjalan pada Batam *Computer Center* masih bersifat manual baik dari segi penjualan maupun segi pencatatan. Karena masih bersifat manual maka sering terjadi kesalahan seperti duplikasi data pada pencatatan.

Adapun sistem yang berjalan pada Batam *Computer Center* ialah sebagai berikut:

1. Pelanggan datang melihat dan memilih barang Laptop/PC.
2. karyawan memberikan detail harga barang.
3. Pelanggan memilih cara pembayaran.
4. Jika pelanggan memilih cara pembayaran tunai maka karyawan akan mengeluarkan bukti pembayaran dan *copy* bukti pembayaran akan disimpan oleh petugas, dan petugas akan mengantarkan barang yang telah dibeli.

5. jika pelanggan memilih cara pembayaran secara kredit maka karyawan akan memberikan form kredit dari *leasing* yang dipilih.
6. Pelanggan mengisi form kredit dan mengembalikan ke karyawan untuk selanjutnya diserahkan ke leasing yang dipilih.
7. Jika permohonan kredit disetujui oleh leasing yang dipilih maka pelanggan akan membayar uang muka dan petugas membuatkan bukti pembayaran tanda jadi dan memberikan nomor kredit sesuai dengan yang diberikan oleh leasing yang dipilih dan menyimpan copy nota tanda jadi, kemudian karyawan mengantarkan barang yang telah dibeli.
8. Karyawan akan merekap data penjualan harian dan bulanan selanjutnya akan diserahkan kepada pemilik.

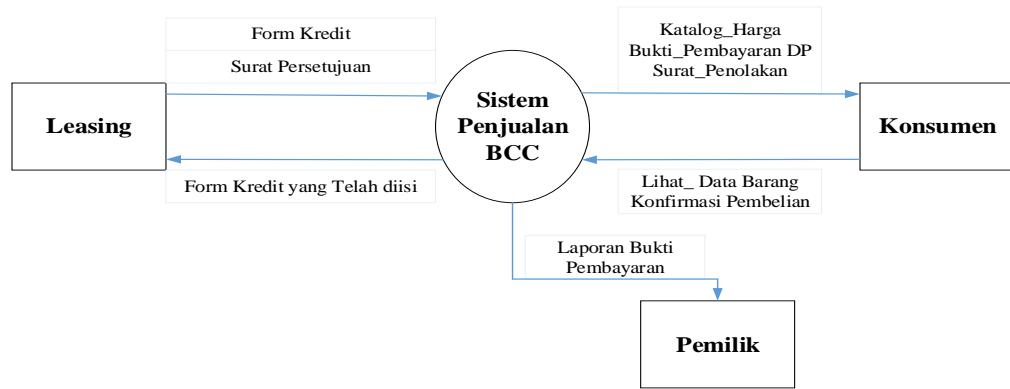
Untuk lebih jelasnya sistem yang sedang berjalan dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut



Gambar 4.1 Flowmap sistem yang sedang berjalan Batam Computer Center

4.1.2 Diagram Konteks

Diagram konteks adalah yang terdiri dari suatu proses dan mengambarkan ruang lingkup suatu. Berikut gambar dibawah ini merupakan diagram konteks dari sistem informasi di Batam *Computer Center* yang sedang berjalan.



Gambar 4.2. Diagram Konteks SI Yang Sedang Berjalan

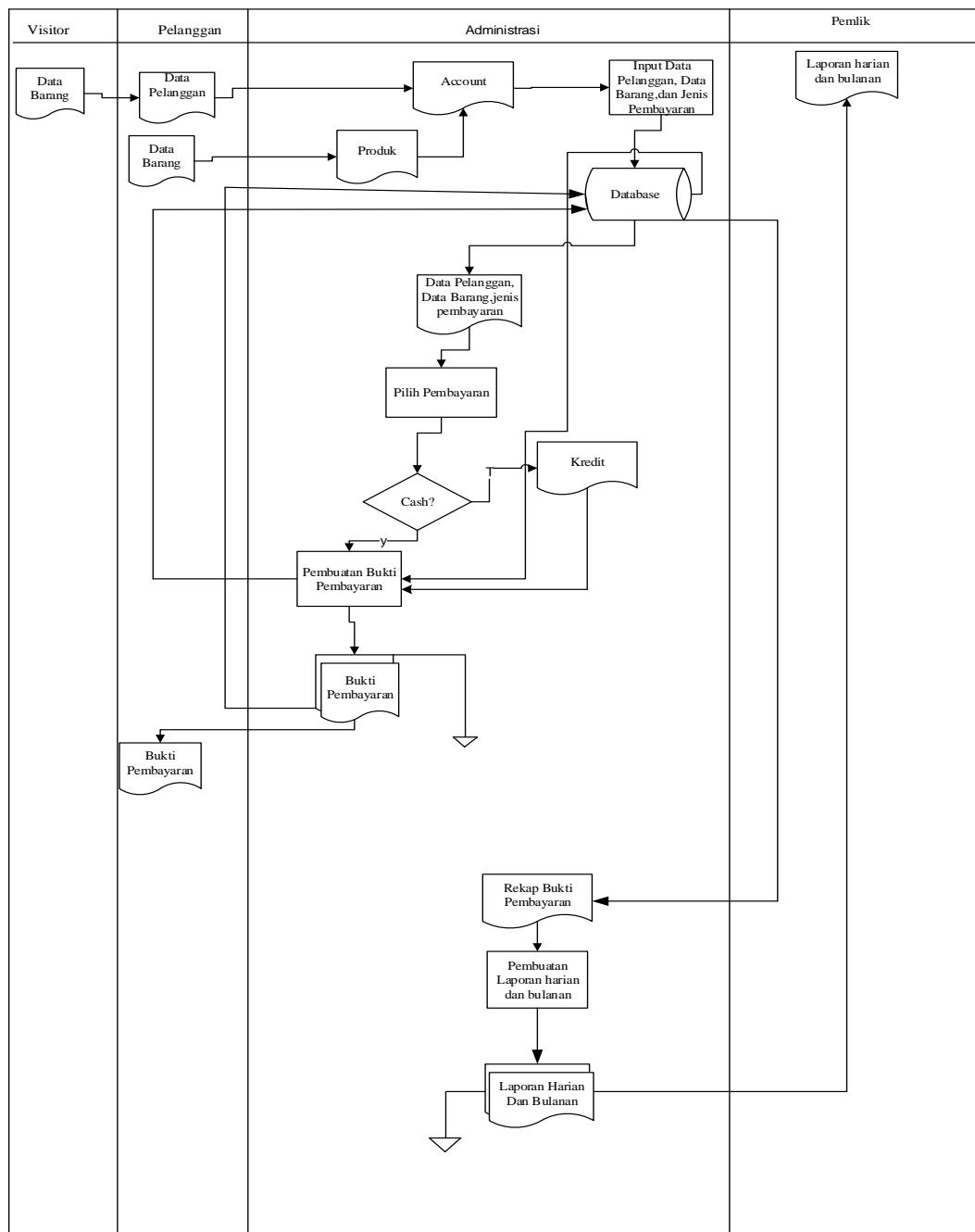
4.2 Usulan Prosedur Terbaru

Dari hasil penelitian dan analisa yang telah dilakukan pada Batam *Computer Center*, maka usulan prosedur yang akan diterapkan di Batam *Computer Center* adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan sistem informasi penjualan berbasis *WEB* agar dapat meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan dan mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi.
2. Menerapkan sistem informasi penjualan berbasis *WEB* agar dapat meminimalisir terjadinya duplikasi data.

3. Menerapkan sistem informasi penjualan berbasis *WEB* agar dapat memperluas jangkauan pemasaran.

Untuk lebih jelas usulan prosedur yang baru dapat dilihat pada gambar 4.3



Gambar 4.3 Flowmap sistem yang baru

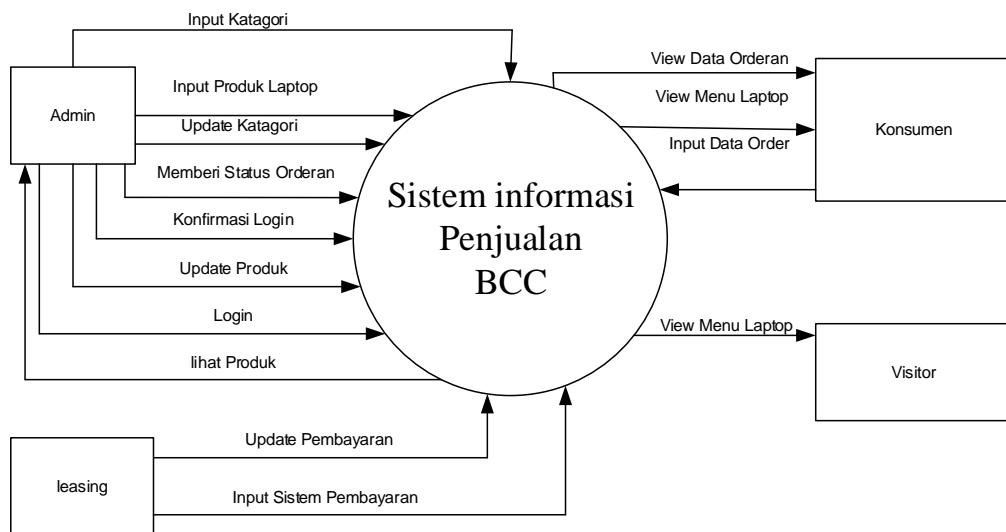
4.3 Diagram Rancangan Sistem

Diagram rancangan sistem merupakan tahap merancang sebuah sistem yang menggunakan bagan alir sistem, atau pada tahap ini digunakan juga diagram arus data sebagai peralatan pendukung dalam menyelesaikan sebuah program.

Diagram arus data yang pertama digambarkan yaitu diagram konteks. Diagram konteks menjelaskan tentang alur data serta proses secara garis besar dari sistem yang akan dibangun.

4.3.1 Diagram Konteks

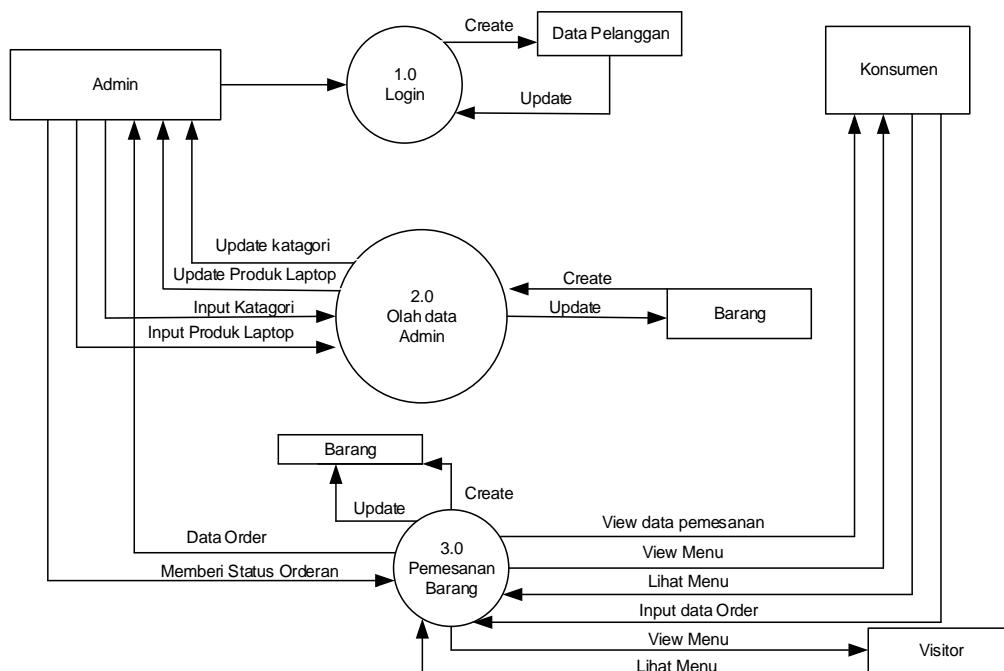
Diagram konteks merupakan diagram yang menggambarkan alur data serta proses dari sebuah sistem yang akan dibangun secara garis besar. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.2 dibawah ini



Gambar 4.4 Diagram Konteks sistem penjualan

4.3.2 Diagram Level Nol

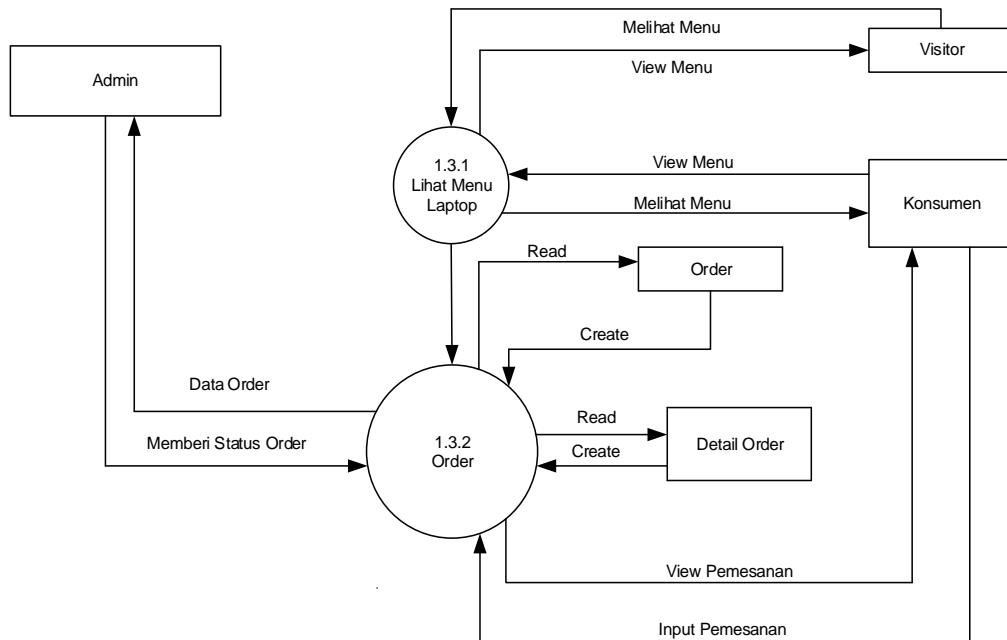
Diagram level nol merupakan diagram yang menjelaskan secara lebih rinci mengenai arus data dan proses-proses yang ada pada program yang akan dibangun. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.3 dibawah ini



Gambar 4.5 Diagram level Nol

4.3.3 Diagram Level 1

Diagram level 1 merupakan diagram yang menjelaskan secara lebih rinci mengenai arus data dan proses-proses yang ada pada program yang telah dibangun dalam hal aktivitas yang dilakukan pada sistem. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.4 dibawah ini



Gambar 4.6 Diagram level 1

4.4 Rancangan Basis Data

Basis data merupakan himpunan atau kelompok data yang saling berhubungan satu sama lain dan diorganisir sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat, mudah dan dapat menghindari (pengulangan) data yang tidak diperlukan serta dihimpun dalam suatu media penyimpanan tertentu.

4.4.1 Struktur Tabel DataBase

Melalui proses dirancang database dari sistem diatas. Database yang dirancang berisi tabel-tabel dari masing-masing relasi yang diperoleh dari proses normalisasi di atas. Struktur tabel-tabel database tersebut yakni:

1. Tabel Login

Tabel yang menyimpan data-data yang berkaitan dengan Login ditunjukan pada tabel 4.1

Tabel 4.1 Tabel Login

Nama Field	Type Data	Size	Keterangan
<i>Password_Admin</i>	Integer	9	<i>Primary Key</i>
Nam_Admin	Integer	20	Atribut Penyerta

2. Tabel Admin

Tabel yang menyimpan data-data yang berkaitan dengan Admin ditunjukan pada tabel 4.2

Tabel 4.2 Tabel Admin

Nama Field	Type Data	Size	Keterangan
<i>Ad_admin</i>	Integer	11	<i>Primary Key</i>
<i>Username</i>	Varchar	20	Atribut Penyerta
<i>Password</i>	Varchar	9	Atribut Penyerta
<i>Nama_Admin</i>	Varchar	20	Atribut Penyerta

3. Tabel Manajemen Menu

Tabel yang menyimpan data-data yang berkaitan dengan manajemen menu ditunjukan pada tabel 4.3

Tabel 4.3 tabel Manajemen Menu

Nama Field	Type Data	Size	Keterangan
<i>Id_Menu</i>	Integer	5	<i>Primary Key</i>
<i>Nama_menu</i>	Varchar	20	Atribut Penyerta
<i>Isi_menu</i>	Text		Atribut Penyerta
<i>Link</i>	Varchar	100	Atribut Penyerta

4. Tabel Daftar Produk

Tabel yang menyimpan data-data yang berkaitan dengan Daftar Produk ditunjukan pada tabel 4.4

Tabel 4.4 tabel produk

Nama Field	Type Data	Size	Keterangan
<i>Id_Produk</i>	<i>Integer</i>	5	<i>Primary Key</i>
<i>Id_Katagori</i>	<i>Integer</i>	5	Atribut Penyerta
Deskripsi	<i>Varchar</i>		Atribut Penyerta
<i>Image</i>	<i>Varchar</i>	30	Atribut Penyerta

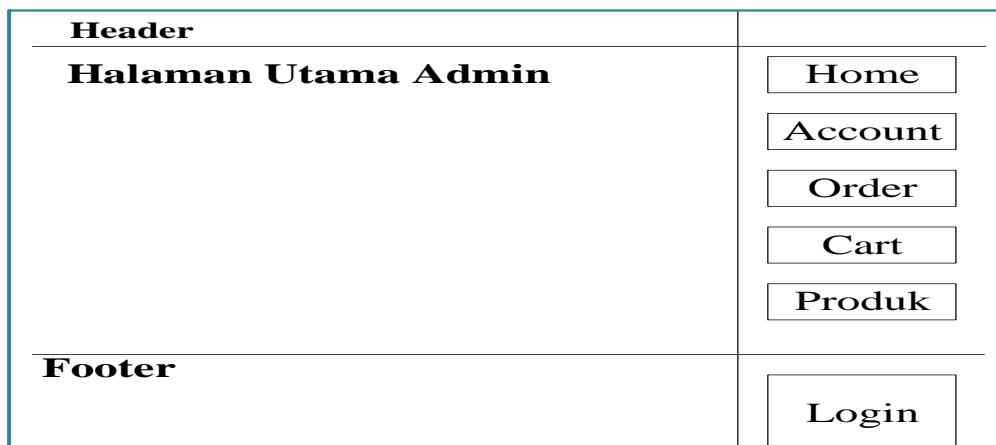
4.5 Rancangan *Prototype / Tampilan*

Prototype merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap. Berikut gambaran tampilan utama pada program Sistem Informasi Pengolahan Data Pelanggan.

4.5.1 Rancangan Form

Berikut rancangan form-form yang ada pada Sistem Informasi Pengolahan Feature di *Main menu* sebagai berikut :

4.5.1.1 Form Feature di Main menu



Gambar 4.7 dibawah ini adalah rancangan *form Feature di Main menu*

Pada bagian ini merupakan tampilan Rancangan *Main Menu* atau halaman utama *admin*. Disinilah tampilan akan dilihat jika membuka *website* tersebut.

4.5.1.2 Form Login

Tampilan *Login* yang menampilkan formulir dengan dua inputan dan dua tautan.

- Label:** "Login"
- Username:** Label "Username" di sebelah kiri inputan teks.
- Password:** Label "Password" di sebelah kiri inputan teks.
- Tombol:** Tombol "Log in" yang berada di bawah inputan.
- Link Lupa:** Tautan "Lupa Username" dan "Lupa Password" yang berada di bawah tombol.

Gambar 4.8 *Login*

Ini merupakan Tampilan *Login* yang berisi *Username* dan *Password* dalam menjalaknanya dengan memasukan *Username* dan *Password* yang sudah terdaftar

jika waktu *Login* salah *Password* atau *Username* maka akan di suruh ulang dengan muncul kalimat Lupa *Username* dan *Password*.

4.5.1.3 Form Halaman Depan Website

Header	
Produk	
Produk 1	Home
Produk 2	Account
Produk 3	Order
	Cart
	Produk
	Login
Footer	

Gambar 4.9 Tampilan Depan Batam Computer Center

Ini merupakan tampilan depan *website* Batam *Computer Center* dalam berisi produk yang terdapat deskripsi dan harga produk tersebut.

4.5.1.4 Form Halaman Kategori Produk

Header	
Halaman Kategori Produk	
Kategori 1	Home
Kategori 2	Account
Kategori 3	Order
Kategori 4	Cart
Kategori 5	Produk
Kategori 6	
Kategori 7	Login
Footer	

Gambar 4.10 Tampilan Kategori Produk

Ini merupakan tampilan halaman kategori produk pada website Batam Computer Center berupa gambar produk saja.

4.6 Hasil dan Implementasi

Berikut *form-form* yang ada pada Sistem Informasi penjualan Batam Computer Center sebagai berikut :

4.6.1 Form Input Pelanggan

Gambar 4.10 dibawah ini adalah *form input* Pelanggan

The screenshot shows two overlapping windows. The main window is titled 'Shopper Information' and contains fields for E-Mail, Username, Displayed Name, Password, and Confirm Password. Below these are sections for 'Bill To' and 'Company Name'. The second window, titled 'Login Form', contains fields for Username, Password, and Remember Me, along with links for 'Forgot your username?' and 'Forgot your password?'. A navigation bar at the top includes links for Account, Orders, Cart, Produk, and Detail Produk.

Gambar 4.11 Form input Pelanggan di Account

Form input pelanggan terdapat pada *Account* bisa disebut data pelanggan yang setelah mendaftarkan disebagai pelanggan kemudian mendapatkan *username* dan *password* yang kemudian hari sebagai *member* di *website* tersebut.

4.6.2 Form Input Barang

The screenshot shows the Joomla administrator interface for editing a product category. The left sidebar has categories like Product Categories, Products, Custom Fields, Inventory, Taxes & Calculation Rules, and ORDERS & SHOPPERS. The main area shows the 'General Informations' tab with fields for Category Name (Asus Zenbook UX305), Ref Alias (ux305), Published (checked), Category Ordering (0: Asus Zenbook UX305), Parent Category (Top Level Category), Category Pagination Sequence (3), Initial number of listed items (3), and Description. The right side shows the 'Meta Information' tab with fields for Custom Page Title, Meta Keywords, Meta Description, Meta Robots (Index, Follow), and Author.

Gambar 4.12 *form input* Barang di *Product Categories*

Tampilan ini sebagai penginputan kategori produk dan setelah memiliki tersebut baru bisa melakukan penginputan produk sesuai kategori.

The screenshot shows the Joomla VirtueMart Product Edit screen. The main title is "Product [Edit] Zenbook Flip UX360UA (UX360UA)". The left sidebar has sections for Products, Categories, Inventory, Taxes & Calculation Rules, Reviews & Ratings, Orders & Shoppers, Manufacturers, Shop Configuration, and Tools. The right side has tabs for Product Information, Product Description, Product Status, Product Dimensions and Weight, Product Images, and Custom Fields. The Product Information tab is active, showing fields for Product Name (Zenbook Flip UX360UA), Published (checked), On Featured (checked), Discontinued (unchecked), GTIN (EAN, ISBN) (UX360UA), MPN (empty), URL (empty), Product Details Page (default), Product Categories (Asus, Asus ZenBook Flip UX360), and Shopper Group (Available for all). Below this is the Product pricing section, which includes Cost price (17.999), Base price (17.999 Rp), Final price (17.999 Rp), and Shopper Group (Available for all). The status bar at the bottom says "Cetak, Simpan, Batal, Kembali, Help".

Gambar 4.13 form input Barang di Product

Di sini sebagai halaman pengimputan produk dalamnya terdapat kategori yang sudah telah di buat sebelumnya, harga, dan gambar produk tersebut.

4.6.3 Form Tampilan Product di Website



Gambar 4.14 form tampilan Product di Website

Ini merupakan tampilan produk yang telah di input sebelumnya, tampilan tersebut nya menampilkan kategori produk.

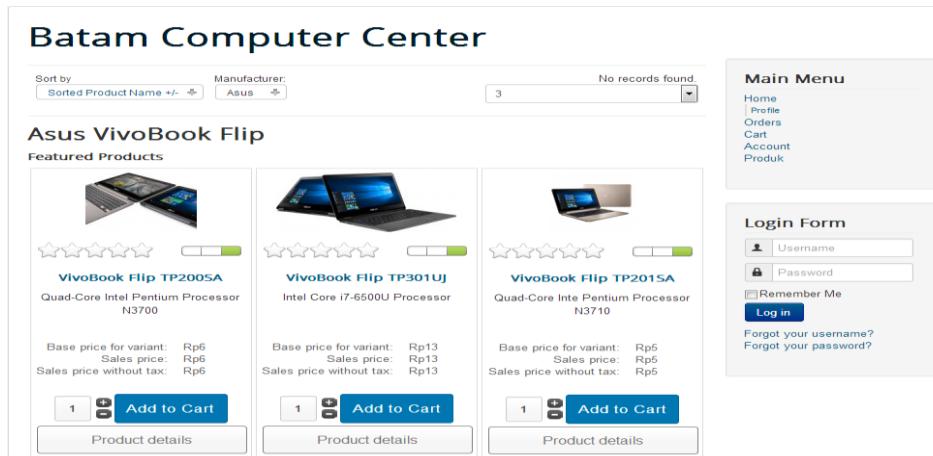
4.6.4 Form Tampilan Product Detail



Gambar 4.15 form tampilan *Product Detail* di Website

Tampilan merupakan produk detail yang telah di input sebelumnya sesuai kategori yang telah dibuat.

4.6.5 Form Tampilan Halaman Depan Website



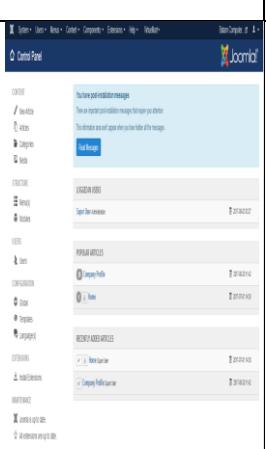
Gambar 4.16 form tampilan depan website

Ini merupakan tampilan depan website yang terdapat rincian produk yang telah di *input* sebelumnya.

4.7 Hasil Pengujian Dengan Menggunakan Metode *Black Box*

Sering disebut juga *glass-box testing*, Merupakan metode testing yang menggunakan control struktur dari rancangan *procedural* untuk melakukan *test case* dan mengetahui *internal* dari *website*. *Design test* dijalankan pada semua internal dari *website* untuk memastikan mereka beroperasi berdasarkan spesifikasi dan desain.

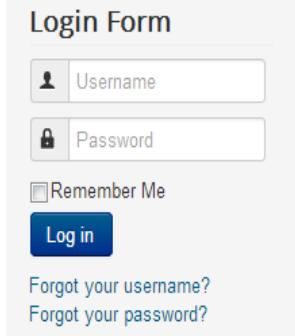
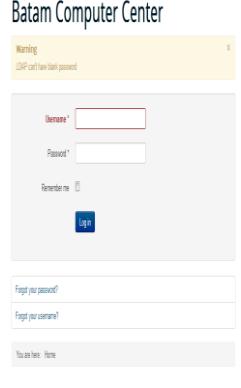
Tabel 4.5 Perangkat Form Admin

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Mengosongkan <i>username</i> dan <i>password</i> lalu langsung klik tombol <i>login</i> .		Sistem akan menolak akses login dan menampilkan pesan “LDAP can't have blank password” dan kemudian isi <i>username</i> dan <i>password</i> kemudian login.		Valid
2	Mengisikan <i>username</i> dan <i>password</i> dengan benar terus <i>login</i> .		Sistem akan menerima akses login dan akan masuk ke halaman dashboard.		Valid

3	Melakukan <i>create menu item.</i>		<p>Kemudian setelah melakukan <i>create new menu item</i>, maka akan di arahkan mengisi nama menu title, alias di kosongkan, menu item type di pilih, kemudian default page klik “yes” kemudian save setelah itu di <i>save&close</i>. Setelah itu menu yang tadi di create akan muncul di <i>all menu item</i>.</p>	<p>Valid</p>
4	Menampilkan Jenis-jenis <i>template</i> yang pernah di <i>install</i> .		<p>Di sini akan menampilkan style template yang telah di <i>default/di atur</i>.</p>	<p>Valid</p>
5	Menampilkan <i>create new Form Produk Categories Di Virtuemart.</i>		<p>Setelah selesai melakukan <i>create new Form Produk Categories</i> yang baru akan menampilkan di bagian categories produk yang sudah telah ada .</p>	<p>Valid</p>

6	Menampilkan <i>create new Form</i> Produk Di Virtuemart.		<p>Setelah selesai melakukan <i>create produk</i> yang baru akan menampilkan di bagian produk yang sudah telah ada .</p>		Valid
---	--	---	--	---	-------

Tabel 4.6 Perangkat Form User

No	Sekenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Menampilkan <i>form login</i> .		<p>Sistem akan menolak akses <i>login</i> dan menampilkan pesan “<i>LDAP can't have blank password</i>” dan kemudian isi <i>username</i> dan <i>password</i> kemudian <i>login</i>.</p>		Valid

2	<p><i>Form</i> Halaman Utama Akan menampilkan beberapa menu terutama <i>home</i>.</p>		<p>Kemudian <i>klik home</i> setelah itu sistem akan menampilkan beberapa produk beserta harga dengan deskripsinya barang tersebut.</p>		Valid
3	<p>Menampilkan kategori Produk</p>		<p>Kemudian <i>klik</i> salah satu akan menuju <i>detail</i> produk yang dalamnya terdapat gambar, deskripsi, dan harga produk.</p>		Valid
4	<p>Menampilkan <i>add cart</i> produk setelah diklik <i>add to cart</i>.</p>		<p>Kemudian <i>klik show cart</i> maka akan di lanjutkan kehalaman pemesanan.</p>		Valid

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan analisa masalah yang telah dilakukan oleh penulis pada Batam *Computer Center* maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* diharapkan dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi.
2. Penggunaan program ini dapat mempermudah pelanggan dalam mengakses informasi.
3. Dapat mengurangi terjadinya duplikasi data sehingga data yang didapat menjadi lebih akurat.
4. Dapat mengurangi biaya iklan sehingga dapat menambah pendapatan Batam *Computer Center*.
5. Memudahkan dalam penyajian laporan baik harian maupun bulanan.
6. Dengan mengenalkan produk atau mempublikasikan dengan cara setiap konsumen yang mengunjungi website kami.
7. Dapat menampilkan produk atau update produk dengan cara memasukan data ke sistem informasi penjualan.

7.2 Saran

Penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan dalam penulisan skripsi ini, oleh sebab itu mengharapkan saran-saran serta kritik yang sifatnya membangun guna meningkatkan kesempurnaan skripsi ini.

Adapun saran kami mengenai desain sistem yang kami buat, yaitu sebagai berikut:

1. Dalam hal tampilan muka atau *interface* dapat dibuat lebih menarik lagi sehingga dapat lebih menarik perhatian.
2. Sistem ini dapat lebih dikembangkan lagi menjadi sistem informasi yang memberikan informasi yang lebih berguna lagi.
3. Sistem keamanan dalam pembayaran harus dijaga kerahasiaan jangan sampai oleh pihak ketiga, karena akan menimbulkan tingkat kejahatan di media masa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Suryanto (2016). Rancang Bagun Sistem Informasi pendafran artis berbasis *Web* menggunakan model *Waterfall* .
- Antonio, H,Safriadi, N. (2012). Rancang bangun Sistem Informasi Administrasi Informatika.
- April Firman Daru (2013). Intergrasi CMS dan LMS untuk membangun *Web* berbasis *E-Learning* dengan *single login*.
- Elizaandayni Ginting (2013).Aplikasi Penjualan Berbasis *Web* (*E-commerce*) Menggunakan Joomla Pada Mutiara *Fashion*.
- Endang Maria (2013). Sitem Informasi Sekolah Berbasis *Web*.
- Erry Handoyo (2011).Aplikasi Pemesanan *Spare Part* Motor Berbasis *Website*.
- Gabriela Krisia Mentari Liotohe (2015). Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Siswa Penerima Beasiswa di SMK Menggunakan Metode SAW Berbasis *Web*.
- Heldiansyah (2015). Pengembangan sistem penjualan alat kesehatan berbasis *web* pada PT.Alfin Fanca Prima.
- M Chaidir Anwar (2014). Sistem Informasi Data Kredit Berbasis *Web* pada PT SUMMIT OTO FINANCE Kota Palembang 02.
- Muhammad Rifqi (2012). Kajian Pengembangan sistem informasi berbasis *Open Source* Joomla dengan menggunakan Auto Generate.
- Munaf Ismail (2015). Implementasi Logika Fuzzy untuk akuisi data berbasis *web server*.
- Nanang Chosin (2011). Pemanfatan *Web* sebagai media pembelajaran bahasa inggris.
- Nugroho,Bunafit (2013). Dasar Pemograman *Web* PHP-mysql dengan Dreamweaver,Gava Media,Yogyakarta.

Restu adi widoyo,Teuku mufizar (2015). Perancangan Sistem Informasi Mahasiswa Baru Berbasis *Web* di STMIK Tasikmalaya.

Satzinger, Jackson, Burd. (2010). *System Analisis And Design With The Unifield Process.* USA: *Course Technology, Cengage Learning.*

Shiscorio Savana U (2016). Pembuatan *Web Store* berbasis *Content Management System* (CMS).

Sugiyono, Prof.Dr (2011). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. 2004: CV Alfabeta.

Tenia Wahyuningrum (2014). Perancangan *Web e-Commerce* dengan Metode *Rapid Application Development (RAD)* untuk Produk Unggulan Desa.

Yudya Wicaksono (2010). Panduan Buka Usaha dengan Modal Laptop.

Lampiran 1: Halaman Login di Administrator



Lampiran 2 : Halaman Dashboard setelah Login

CONTENT

- New Article
- Articles
- Categories
- Media

STRUCTURE

- Menu(s)
- Modules

USERS

- Users

CONFIGURATION

- Global
- Templates
- Language(s)

EXTENSIONS

- Install Extensions

MAINTENANCE

Lampiran 3: Halaman Manajemen Menu di All Menu Item

Status	Title	Menu	Home	Access	Association	Language	ID
<input checked="" type="checkbox"/>	Home (Alias: home) VirtueMart » Category Layout	Main Menu	★	Public	All	All	101
<input checked="" type="checkbox"/>	- Profile (Alias: profile) - Articles » Single Article	Main Menu	☆	Public	All	All	134
<input checked="" type="checkbox"/>	Orders (Alias: orders) VirtueMart » List Orders	Main Menu	☆	Public	All	All	131
<input checked="" type="checkbox"/>	Cart (Alias: cart) VirtueMart » Shopping Cart	Main Menu	☆	Public	All	All	132
<input checked="" type="checkbox"/>	Account (Alias: account) VirtueMart » Account Maintenance	Main Menu	☆	Public	All	All	130
<input checked="" type="checkbox"/>	Produk (Alias: produk) VirtueMart » Category Layout	Main Menu	☆	Public	All	All	150

Lampiran 4 : Halaman Product Categories di Virtuemart

Category Name	Description	Products	Ordering
Asus Zenbook UX305		3 [Show]	0 ✓ 4
Asus ZenBook Flip UX360		2 [Show]	0 ✓ 2
Asus VivoBook Flip		3 [Show]	0 ✓ 6
Asus Transformer T100		1 [Show]	0 ✓ 7
Asus Transformer 3 Pro		1 [Show]	0 ✓ 1
Asus N Series		2 [Show]	0 ✓ 5
Asus K401		1 [Show]	0 ✓ 8

Lampiran 5 : Halaman Product di Virtuemart

Product Name	Product is Children of	Product has Children?	Media File	Product SKU	Product Price	Product Category	Manufacturers	Shopper Reviews	On Featured	Published	Id
Zenbook Flip UX360UA		(1)		UX360UA	Rp18	Asus ZenBook Flip UX360	Asus	0	✓	✓	2
Zenbook UX305UB		(1)		UX305UB	Rp15	Asus Zenbook UX305	Asus	0	✓	✓	8
Zenbook UX305UA		(1)		UX305UA	Rp18	Asus Zenbook UX305	Asus	0	✓	✓	7
Zenbook UX305CA		(1)		UX305CA	Rp10	Asus Zenbook UX305	Asus	0	✓	✓	9

Lampiran 6 : Halaman Home di Website di Batam Computer Center

Batam Computer Center

Sort by: Sorted Product Name +/- Manufacturer: Asus No records found.

Asus VivoBook Flip

Featured Products

 VivoBook Flip TP301UJ Intel Core i7-6500U Processor Base price for variant: Rp13 Sales price: Rp13 Sales price without tax: Rp13 <input type="button" value="1"/> <input type="button" value="+"/> <input type="button" value="Add to Cart"/>	 VivoBook Flip TP200SA Quad-Core Intel Pentium Processor N3700 Base price for variant: Rp6 Sales price: Rp6 Sales price without tax: Rp6 <input type="button" value="1"/> <input type="button" value="+"/> <input type="button" value="Add to Cart"/>	 VivoBook Flip TP201SA Quad-Core Intel Pentium Processor N3710 Base price for variant: Rp5 Sales price: Rp5 Sales price without tax: Rp5 <input type="button" value="1"/> <input type="button" value="+"/> <input type="button" value="Add to Cart"/>
--	---	---

Main Menu

- Home
- Profile
- Orders
- Cart
- Account
- Produk

Login Form

Username
Password
 Remember Me

Forgot your username?
Forgot your password?

Lampiran 7 : Halaman Company Profil di Profil Website Batam Computer Center



Batam Computer Center
Sejarah Singkat Perusahaan

Batam Computer center merupakan perusahaan yang bergerak dibidang distributor Berbagai Laptop maupun PC. Produk yang di perjualkan merupakan barang elektronik dan beserta aksesorisnya. Barang yang di pesan sangat terbatas kadang hanya 20 PC per seri dengan merk Laptop yang berbeda namun barang tersebut jika habis dipesan dari Jakarta maka atasanya akan melakukan orderan kembali waktu pengiriman nya sangat membutuhkan waktu yang cukup lama kadang-kadang bias sampai 2 bulan, selain menjual laptop dan pc, di sini juga melayani servis garansi. Perusahaan cabang Batam pernah bergerak dibidang distributor.

Lampiran 8 : Halaman Kategori Product di Website Batam Computer Center

Batam Computer Center

Asus K401

Asus N Series

Asus Transformer 3 Pro

Asus Transformer T100

Asus VivoBook Flip

Asus ZenBook Flip UX360

Asus Zenbook UX305

You are here: Home > Produk

Main Menu

[Home](#) | [Profile](#)
[Orders](#) | [Cart](#)
[Account](#) | [Produk](#)

Login Form

 Remember Me

[Forgot your username?](#) | [Forgot your password?](#)

Lampiran 9 : Halaman Tampilan Product detail di Website Batam Computer Center

Batam Computer Center

Sort by:
Sorted Product Name +/-
Manufacturer:
Asus

No records found

18

Main Menu

[Home](#) | [Profile](#)
[Orders](#) | [Cart](#)
[Account](#) | [Produk](#)

Login Form

 Remember Me

[Forgot your username?](#) | [Forgot your password?](#)

Asus N Series

Featured Products

Asus N Series N552VX

Intel Core i7-6700HQ Processor

Base price for variant: Rp16
Sales price: Rp16
Sales price without tax: Rp16

[Product details](#)

Asus N Series N501 JW

Intel Core i7-4720HQ Processor

Base price for variant: Rp19
Sales price: Rp19
Sales price without tax: Rp19

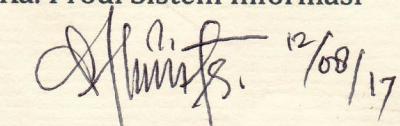
[Product details](#)

FORM BIMBINGAN SKRIPSI
FM-15-19

Nama : Febtiya
NIM : 161300004
Program Studi : Sistem Informasi
Pembimbing : Pak Riki
Judul : Perancangan sistem informasi penjualan produk Asos
Pada ~~komputer center~~ berbasis web.
Batam computer center

TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING
5 March 17	Bimbingan Perdana : Pengajuan Penelitian terdahulu	R+
10 Marcer	Review Batan - belakang (Cara Penulisan)	R+
2 April 17	Revisi Bab I	R+
9 April 17	Revisi Bab 2	R+
18 April 17	Revisi Bab 1 & Bab 2	R+
13 May 17	Bab III	R+
27 May 17	Revisi Bab III	R+
17 June 17	Pembuatan Aplikasi	R+
15 July 17	Bab IV	R+
01 Aug 17	Revisi bab IV	R+
07 Agustus	Revisi I - V	R+
9 Aug 17	Revisi IV	R+
10 Aug 17	Revisi V	R+
11 Aug 17	Revisi implementasi	R+
12 Aug 17	Revisi Abstrak & Daftar Pustaka	R+
14 Aug 17	Revisi bab 1 - Lampiran	R+

Batam, 12 Agustus 2017
Ka. Prodi Sistem Informasi


12/08/17

(Sandy Suwandana, S.Kom., M.Kom)
NIDN. 1006099201