

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB

(Studi Kasus : Toko Benang-benang Hobi di Surabaya)

S K R I P S I

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Program Studi Teknik Informatika



Disusun Oleh :

Osie Holy Handoyo

NIM : 065314013

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS dan TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SANATA DHARMA

2011

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

WEB BASED SALES INFORMATION SYSTEM

(A Case Study at Benang-benang hobi Shop in Surabaya)

A THESIS

Presented as Partial Fulfillment of the Requirements

To Obtain the *Sarjana Komputer* Degree
In Informatics Engineering Department



By:

Osie Holy Handoyo

NIM : 065314013

DEPARTMENT OF INFORMATICS ENGINEERING
FACULTY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY
SANATA DHARMA UNIVERSITY
YOGYAKARTA

2011

S K R I P S I

SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS
WEB

(Studi Kasus : Toko Benang-benang Hobi di Surabaya)

Oleh :
Osie Holy Handovo
NIM : 065314013

Telah disetujui oleh :

Dosen Pembimbing I

Agnes Maria Polina, S.Kom.,M.Sc.

Tanggal : 19 November 2011

S K R I P S I

SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS

WEB

(Studi Kasus : Toko Benang-benang Hobi di Surabaya)

Dipersiapkan dan ditulis oleh :

Osie Holy Handoyo

NIM : 065314013

Telah dipertahankan di depan Panitia Pengaji

Pada tanggal 12 Oktober 2011

Dan dinyatakan memenuhi syarat

Susunan Panitia Pengaji

Nama Lengkap

Tanda Tangan

Ketua

Dr.C.Kuntoro Adi,S.J.,M.A.,M.Sc.

Sekretaris

Alb. Agung Hadhijatma S.T.,M.T.

Anggota

Agnes Maria Polina, S.Kom.,M.Sc.

Yogyakarta, 14 November 2011

Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Sanata Dharma

Dekan

Yosef Agung Cahyanta, S.T, M.T.

HALAMAN MOTTO

“Manusia tanpa cita-cita adalah mati, tapi cita-cita tanpa ada tindakan hanyalah mimpi belaka”

“Hanya mereka yang berani gagal yang dapat meraih keberhasilan nantinya”

“Kepuasan terletak pada usaha, bukan hasil”

“Musuh terbesar dalam manusia adalah takut dan malas, teman terbaik dari kita adalah keberanian dan percaya diri”

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini tidak memuat karya orang lain kecuali telah disebutkan dalam kutipan atau daftar pustaka, sebagaimana layaknya karya ilmiah.

Yogyakarta, 9 November 2011

Penulis,



Osie Holy Handoyo

PERNYATAAN PERSETUJUAN

PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Universitas Sanata Dharma :

Nama : Osie Holy Handoyo

NIM : 065314013

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada perpustakaan Universitas Sanata Dharma karya ilmiah saya yang berjudul :

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS
WEB**

(Studi Kasus : Toko Benang-benang Hobi di Surabaya)

beserta perangkat lunak yang diperlukan. Dengan demikian saya memberikan kepada Perpustakaan Universitas Sanata Dharma hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk media lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya maupun memberikan *royalty* kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Yogyakarta,

Pada tanggal : 9 November 2011

Yang menyatakan



(Osie Holy Handoyo)

ABSTRAKSI

Toko Benang-benang Hobi yang bergerak dalam bidang kerajinan kristik mempunyai lebih dari 75 pelanggan tetap yang berada di luar daerah, maka dibutuhkan sistem informasi penjualan untuk membantu pelanggan membeli dan menerima informasi produk dari toko tersebut. Sistem informasi kerajinan berbasis web ini bertujuan untuk membantu pelanggan toko Benang – Benang Hobi dapat melakukan pembelian secara online tanpa harus mendatangi toko secara langsung. Selain itu, sistem informasi ini dapat digunakan sebagai media promosi kerajinan – kerajinan yang ditawarkan di toko Benang- benang Hobi.

Sistem ini akan dikembangkan dengan metodologi FAST (*Framework for the Application of System Thinking*) (Whitten, 2004) dan dimplementasikan dengan menggunakan JSP (*Java Server Page*) dan Mysql.

Hasil akhir yang diperoleh adalah sebuah sistem informasi berbasis penjualan kerajinan berbasis web yang digunakan oleh Toko benang – Benang Hobi. Sistem ini mampu memberikan promosi produk, penjualan produk dengan pembayaran melalui transfer rekening dan pemesanan produk. Dari hasil uji coba terhadap user menunjukkan bahwa sistem informasi ini membantu dalam proses pemesanan dan mempermudah dalam proses pemesanan barang.

ABSTRACT

This craft store called "Toko Benang - Benang Hobi" which is engaged in making cross stitch craft. There are more than 75 regular customers who are from different cities, therefore a necessary web-based information system which can deliver our products and services information will be needed. Creating this web-based information system intends to help our customers to purchase products online without visiting our stores. In addition, this system can be also used as a media promotion method for our products and services.

This system have been developed with the FAST methodology (Frame Work for the Application of System Thinking) (Whitten, 2004) and implemented by using JSP (Java Server Page) and MySql.

The final result is to create new sales infomation system based on online websites. this new system is capable to promote our special products and services to customers. Our customers could purchase the products and make payments online. From the system test result to the end user indicates that this information system is helpful in simplifying the process of ordering goods.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas segala berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Sistem Informasi Berbasis Web (Studi Kasus : Toko Benang-benang Hobi di Surabaya) ”.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer Program Studi Teknik informatika Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

Dengan terselesaikannya penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu memberikan dukungan baik berupa masukan ataupun berupa saran. Ucapan terima kasih sebanyak-banyaknya ditujukan kepada :

1. Bapak dan Ibu yang telah memberi dukungan kepada penulis baik moral, spiritual maupun material selama masa studi.
2. Ibu Agnes Maria Polina, S.Kom.,M.Sc. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan dukungan, bantuan dan dorongan kepada penulis selama mengikuti proses perkuliahan sampai dengan penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Yosef Agung Cahyanta,,S.T,M.T. selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
4. Mary Doi Seng atas doa, dukungannya dan bantuan menerjemahkan bahasa inggris ke bahasa indonesia.

5. Aldinova Samuel, Ferdinandus Andaru Prima Yudha, Dragono Santika S,
dan semua teman-teman Teknik Informatika dari angkatan 2006 hingga
angkatan 2009.

Akhir kata semoga penulisan skripsi ini dapat berguna untuk menambah
wawasan ataupun menjadi referensi bagi para pembaca sekalian khususnya pada
mahasiswa teknik Informatika

Yogyakarta, 9 November 2011

Penulis,



Osie Holy Handoyo

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN	vi
ABSTRAKSI	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Metodologi Penelitian	3
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB II. LANDASAN TEORI	7
2.1. Sistem Informasi	7
2.2. Sistem Informasi Berbasis Web	7
2.3. Pengertian E-commerce	8
2.4. Metodologi FAST	9
2.5. Mysql	12
2.6. JSP	13

	Halaman
4.2.2. Tampilan Home Member	67
4.2.3. Use Case Staff	75
4.2.4. Use Case Pemilik	96
BAB V. ANALISIS HASIL	101
5.1. Pengumpulan Data	101
5.1.1. Hasil yang Diperoleh	101
5.1.2. Saran yang Diberikan	101
5.2. Hasil Uji Coba di Lab	101
5.2.1. Proses Uji Coba di Lab untuk Menentukan Hasil	101
5.2.2. Hasil yang Diperoleh	102
5.2.3. Pengumpulan Data	102
5.2.4. Sasaran Penyebaran Kuesioner	103
5.3. Form Kuesioner	103
5.4. Hasil dan Pembahasan	103
5.4.1. Kuesioner Pengguna Umum	103
5.4.2. Kuesioner Pemilik	105
BAB VI. PENUTUP	107
6.1. Kesimpulan	107
6.2. Saran	108

DAFTAR PUSTAKA

	Halaman
BAB III. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....	15
3.1. Analisis Sistem.....	15
3.1.1. Gambaran Sistem Lama	15
3.1.2. Gambaran Sistem Baru	16
3.1.3. Penerapan Metode Fast	17
3.1.3.1. Ringkasan Use Case	17
3.1.3.2. Narasi Use Case	17
3.1.4. Diagram Use Case	19
3.1.4.1. Diagram Konteks	22
3.1.4.2. Diagram Berjenjang	32
3.1.4.3. Overview Diagram	34
3.1.5. Diagram Flow Diagram	35
3.1.5.1. Diagram Konteks	35
3.1.5.2. Diagram Berjenjang	36
3.1.5.3. Overview Diagram	38
3.1.6. Pemodelan Data	45
3.1.6.1. <i>Entity Related Design</i>	45
3.2. Desain Sistem	46
3.2.1. Logical Database Design	46
3.2.2. Physical Database Design	46
3.2.3. Design Interface User	48
3.2.4. Design Interface Member	50
3.2.5. Design Interface Staff	52
3.2.6. Design Interface Pemilik	57
BAB IV. IMPLEMENTASI SISTEM	62
4.1. Implementasi Basisdata	62
4.2. Implementasi Use Case	66
4.2.1. Use Case User	66

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Ringkasan <i>Use Case</i>	20
Tabel 3.2. Narasi <i>Use Case</i> log In Member	22
Tabel 3.3. Narasi <i>Use Case</i> log Out Member	23
Tabel 3.4. Narasi <i>Use Case</i> log Memesan Barang	24
Tabel 3.5. Narasi <i>Use Case</i> Mengisi Formulir Member	26
Tabel 3.6. Narasi <i>Use Case</i> Log in Staff dan Owner	27
Tabel 3.7. Narasi <i>Use Case</i> Log out Staff dan Owner	28
Tabel 3.8. Narasi <i>Use Case</i> Mengedit Barang	30
Tabel 3.9. Narasi <i>Use Case</i> Laporan Pemesanan	32
Tabel 3.10. Narasi <i>Use Case</i> Memberi Hak Akses	33
Tabel 3.11. <i>Physical Database Design</i>	46
Tabel 5.11. Hasil Kuesioner Pengguna Umum Pernyataan 1	103
Tabel 5.12. Hasil Kuesioner Pengguna Umum Pernyataan 2	104
Tabel 5.13. Hasil Kuesioner Pengguna Umum Pernyataan 3	104
Tabel 5.14. Hasil Kuesioner Pengguna Umum Pernyataan 4	105
Tabel 5.15. Hasil Kuesioner Pemilik Pernyataan 1	105
Tabel 5.16. Hasil Kuesioner Pemilik Pernyataan 2	106
Tabel 5.17. Hasil Kuesioner Pemilik Pernyataan 3	106
Tabel 5.18. Hasil Kuesioner Pemilik Pernyataan 4	106

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1. Use Case untuk Member dan Pengunjung	18
Gambar 3.2. Use Case untuk Staff dan Owner	19
Gambar 3.3. Diagram Konteks	35
Gambar 3.4. Diagram Berjenjang	37
Gambar 3.5. Overview Diagram	39
Gambar 3.6. DFD Level 2 Proses 1.2	40
Gambar 3.7. DFD Level 2 Proses 1.4	41
Gambar 3.8. DFD Level 2 Proses 1.4	42
Gambar 3.9. DFD Level 2 Proses 2.2	43
Gambar 3.10. DFD Level 2 Proses 2.5	44
Gambar 3.11. <i>Entinity Relational Diagram</i>	45
Gambar 3.12. <i>Logical Database Design</i>	46
Gambar 3.13. <i>Interface</i> Halaman Home	48
Gambar 3.14. <i>Interface</i> Halaman Registrasi Member	49
Gambar 3.15. <i>Interface</i> Halaman Home Member	50
Gambar 3.16. <i>Interface</i> Halaman Pemesanan	50
Gambar 3.17. <i>Interface</i> Halaman About	51
Gambar 3.18. <i>Interface</i> Halaman Contact Us	51
Gambar 3.19. <i>Interface</i> Halaman Login Staff	52
Gambar 3.20. <i>Interface</i> Halaman Home Staff	52
Gambar 3.21. <i>Interface</i> Halaman Insert Invoice	53
Gambar 3.22. <i>Interface</i> Halaman Tambah Data	53
Gambar 3.23. <i>Interface</i> Halaman Laporan	54
Gambar 3.24. <i>Interface</i> Halaman Barang	54
Gambar 3.25. <i>Interface</i> Halaman Edit Barang	55
Gambar 3.26. <i>Interface</i> Halaman Delete Barang	56
Gambar 3.27. <i>Interface</i> Halaman Login Pemilik	57

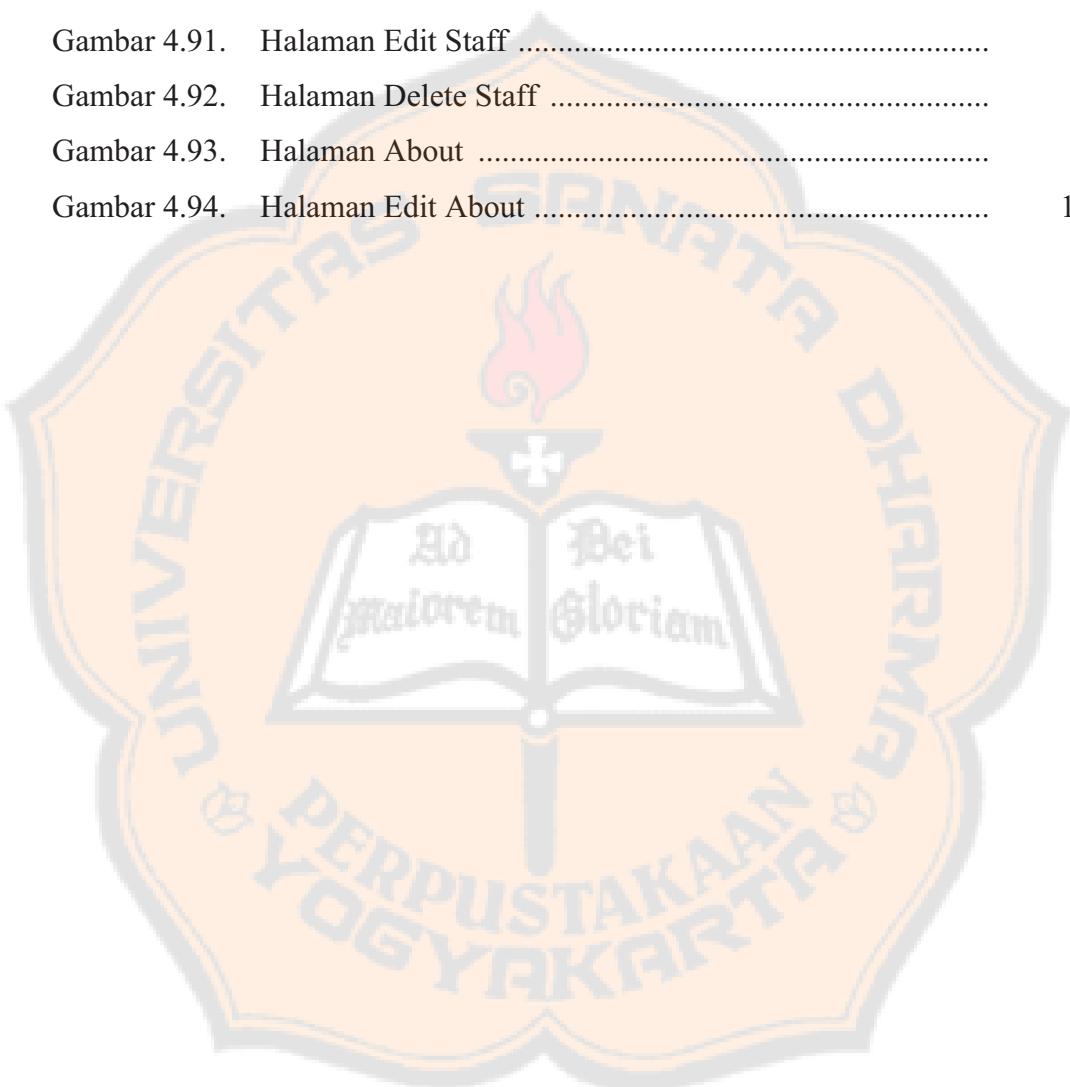
PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	Halaman
Gambar 3.28. <i>Interface Halaman Home Pemilik</i>	58
Gambar 3.29. <i>Interface Halaman Tambah Edit Account Staff</i>	59
Gambar 3.30. <i>Interface Halaman Delete Account Staff</i>	59
Gambar 3.31. <i>Interface Halaman Staff</i>	60
Gambar 3.32. <i>Interface Halaman About</i>	60
Gambar 3.33. <i>Interface Halaman Edit About</i>	61
Gambar 4.34. Database Keseluruhan	63
Gambar 4.35. Detail Tabel Barang	63
Gambar 4.36. Detail Tabel About	64
Gambar 4.37. Detail Tabel Jenis Barang	64
Gambar 4.38. Detail Tabel Member	64
Gambar 4.39. Detail Tabel Pemilik	65
Gambar 4.40. Detail Tabel Pesan	65
Gambar 4.41. Detail Tabel Staff	65
Gambar 4.42. Halaman Home	66
Gambar 4.43. Halaman Registrasi Member	67
Gambar 4.44. Halaman Home untuk Member	68
Gambar 4.45. Halaman Barang	68
Gambar 4.46. Halaman Quilting	69
Gambar 4.47. Halaman Kit	69
Gambar 4.48. Halaman Buku Kristik	70
Gambar 4.49. Halaman Kain Kristik	70
Gambar 4.50. Halaman Alat Kristik	71
Gambar 4.51. Halaman Jala Kristik	71
Gambar 4.52. Halaman Pola Kristik	72
Gambar 4.53. Halaman Pemesanan	72
Gambar 4.54. Halaman About Us	73
Gambar 4.55. Halaman Contact Us	74
Gambar 4.56. Halaman Search	74

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	Halaman
Gambar 4.57. Halaman Login Staff	75
Gambar 4.58. Halaman Home	76
Gambar 4.59. Halaman Insert Invoice	76
Gambar 4.60. Halaman Output	77
Gambar 4.61. Halaman Tambah Barang	78
Gambar 4.62. Halaman Tambah Barang Sukses	78
Gambar 4.63. Halaman Laporan	79
Gambar 4.64. Halaman Kit	80
Gambar 4.65. Halaman Edit Kit	80
Gambar 4.66. Halaman Delete Kit	81
Gambar 4.67. Halaman Quinting	82
Gambar 4.68. Halaman Edit Quinting	82
Gambar 4.69. Halaman Delete Quinting	83
Gambar 4.70. Halaman Benang	84
Gambar 4.71. Halaman Edit Benang	84
Gambar 4.72. Halaman Delete Benang	85
Gambar 4.73. Halaman Kain Kristik	86
Gambar 4.74. Halaman Edit Kain Kristik	86
Gambar 4.75. Halaman Delete Kain Kristik	87
Gambar 4.76. Halaman Buku Kristik	88
Gambar 4.77. Halaman Edit Buku Kristik	88
Gambar 4.78. Halaman Delete Buku Kristik	89
Gambar 4.79. Halaman Alat Kristik	90
Gambar 4.80. Halaman Edit Alat Kristik	90
Gambar 4.81. Halaman Delete Alat Kristik	91
Gambar 4.82. Halaman Jala Kristik	92
Gambar 4.83. Halaman Edit Jala Kristik	92
Gambar 4.84. Halaman Delete Jala Kristik	93
Gambar 4.85. Halaman Pola Kristik	94
Gambar 4.86. Halaman Edit Pola Kristik	94

	Halaman
Gambar 4.87. Halaman Delete Pola Kristik	95
Gambar 4.88. Halaman Login Kristik	96
Gambar 4.89. Halaman Laporan Pemilik	97
Gambar 4.90. Halaman Tambah Staff	97
Gambar 4.91. Halaman Edit Staff	98
Gambar 4.92. Halaman Delete Staff	99
Gambar 4.93. Halaman About	99
Gambar 4.94. Halaman Edit About	100



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin berkembangnya penggunaan Internet dan teknologi *World Wide Web* menyebabkan munculnya teknologi *E-commerce* yang berbasis teknologi Internet. *E-commerce* adalah membeli dan atau menjual suatu produk secara elektronik. Kegiatan ini dilakukan melalui jaringan internet. Pemasangan iklan, penjualan dan pelayanan menggunakan sebuah web, menyebabkan adanya peningkatan kemampuan dan kecanggihan organisasi atau perusahaan dalam hal komunikasi bisnis. Komunikasi bisnis merupakan kegiatan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup suatu perusahaan termasuk di dalam kegiatan pemasaran. Dengan kegiatan pemasaran yang baik suatu perusahaan dimungkinkan dapat mencapai target penjualan yang diharapkan.

Toko Benang-benang Hobi merupakan toko jual beli kerajinan benang, pola kristik, kain kristik, jala kristik, kit, alat kristik dan buku kristik (*bed cover*, sarung bantal, dan lain-lain), ketrampilan keset, monte, perlengkapan jahit dan juga menyediakan pelatihan dari tenaga ahli yang sudah bersertifikat, yang letaknya di kota Surabaya. Toko ini mempunyai pelanggan yang cukup banyak mencapai 60 pelanggan, baik dari Surabaya, Yogyakarta, Jakarta, Malang dan kota yang lain. Proses pemesanan barang oleh pelanggan berlangsung dengan cara mendatangi toko tersebut, sehingga waktu yang dibutuhkan relatif lama, terutama bagi pelanggan dari luar kota Surabaya.

Dari latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk membangun suatu Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web yang diharapkan mampu menyediakan informasi penjualan kerajinan yang ada di Toko Benang-benang Hobi. Website ini bertujuan dapat membantu pelanggan Toko Benang-benang Hobi dalam proses pemesanan dan penjualan barang di toko tersebut. Disamping itu, website ini dimaksudkan untuk mempromosikan produk kerajinan Toko Benang-benang Hobi pada masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membangun suatu Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web yang dapat memudahkan user dalam memperoleh informasi tentang kerajinan di toko benang-benang hobi dengan mudah, serta mencari dan memesan produk tersebut ?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1. Tujuan

Membangun suatu Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web yang meliputi promosi produk, penjualan produk, dan pemesanan produk benang-benang hobi yang mudah untuk dipahami dan digunakan.

1.3.2. Manfaat

Memberikan informasi kepada masyarakat luas, khususnya pelanggan yang berada di luar kota melalui media internet sehingga pelanggan mendapatkan info tentang kerajinan dan dapat memesan produk tersebut tanpa perlu dating ke toko.

1.4 Batasan Masalah

Sistem informasi penjualan yang dibuat ini meliputi :

- a. Promosi produk
- b. Penjualan produk dan pembayaran melalui transfer rekening
- c. Pemesanan produk

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Observasi di Toko Benang-benang Hobi

Wawancara dilakukan dengan pemilik toko mengenai hal-hal yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi.

b. Studi Pustaka

Membaca buku-buku literatur, mempelajari laporan-laporan, dan mengunjungi beberapa situs web yang ada hubungannya dengan tugas akhir

yang dibuat penulis.

c. Pengembangan Perangkat Lunak dengan Menggunakan Metodologi FAST

Dalam pengembangan sistem ini digunakan metodologi FAST (*Framework for the Application of System Thinking*) (Whitten, 2004). Fase-fase yang dilakukan pada tahap ini adalah :

1. Analisis

a. Scope definiton

Fase definisi ruang lingkup, yaitu menentukan ruang lingkup sistem yang dibangun. Dalam hal ini *scope definiton* sistem penjualan, meliputi : promosi produk, penjualan produk dan pembayaran melalui rekening dan pemesanan produk.

b. Problem analysis

Menganalisa sebab dan akibat sistem dengan membuat observasi, kesempatan, tujuan, wawancara dengan ibu Theresia Eka Handayani selaku pemilik toko dan batasan sistem.

c. Requirement analysis

Mengidentifikasi dan mengungkapkan kebutuhan sistem dengan membuat *use case diagram*. Pada tahap ini dilakukan wawancara terhadap pemilik, karyawan dan pengunjung.

2. Perancangan Sistem

a. Logical design

Tahap *logical design* meliputi *use case diagram*, *flow diagram*, *fase desain fisikal* dan *data modeling* (membuat ER-Diagram).

b. Physical design

Fase desain fisik yaitu melakukan pembuatan *Grafik User Interface* (GUI) dan desain data basis data.

3. Implementasi

Membuat program sesuai dengan desain sistem yang dibuat berdasarkan analisis dan perancangan sistem.

4. Uji Coba

Pada tahap ini dilakukan pengujian perangkat lunak di laboratorium dan terhadap user.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Merupakan struktur penulisan pada pembuatan laporan ini, yaitu:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini merupakan gambaran umum tentang tugas akhir ini yang menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat pembangunan Sistem Informasi Berbasis Web dan metodologi yang digunakan dalam pembangunan situs web

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian tentang teori-teori yang digunakan dalam pembangunan sistem meliputi : Sistem informasi, Sistem Informasi

Berbasis Web, pengertian *E-commerce*, metodologi FAST, MySQL dan JSP.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas analisis dan perancangan sistem yang dibangun secara umum dan terperinci.

BAB IV. IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi tentang pengimplementasian dari analisis dan desain Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web.

BAB V. ANALISIS HASIL IMPLEMENTASI

Bab ini membahas tentang hasil implementasi Sistem Informasi Berbasis Web yang telah dibuat baik melalui uji coba di lab maupun uji coba terhadap user.

BAB VI. PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran untuk Sistem Informasi Berbasis Web yang telah dibuat agar ada pengembangan yang lebih baik untuk masa yang datang.

BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam bab ini diuraikan teori yang melandasi pembuatan Sistem Informasi Penjualan Berbasis *web* dengan menggunakan JSP dan My SQL.

2.1. Sistem Informasi

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu (*Jerry FithGerald, 1981*).

Informasi adalah Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penggunanya. Selain itu, informasi juga merupakan hasil dari pengolahan data yang apabila dalam pengolahan datanya cepat dan benar, maka menghasilkan informasi yang lebih cepat dan benar pula. Hal ini sangat membantu manajemen dalam pengambilan keputusan untuk menentukan langkah-langkah dalam mencapai tujuan organisasi (*Jogiyanto, 1990*).

2.2. Sistem Informasi Berbasis Web

Sistem informasi berbasis web adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat managerial dan kegiatan dari suatu organisasi, dan

menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan dengan interaksi secara langsung dan beroperasi pada sebuah browser aplikasi dan teknologi internet (Whitten, 2005).

2.3. Pengertian *E-commerce*

E-commerce merupakan suatu tindakan melakukan transaksi bisnis secara elektronik dengan menggunakan internet sebagai media komunikasi yang paling utama (<http://www.cimcor.net>).

Penyediaan website dan metode pembayaran, kegiatan *E-commerce* bisa dibedakan menjadi dua, yaitu *E-commerce* sederhana dan *E-commerce* otomat. Secara sederhana, website untuk kegiatan *E-commerce* menggunakan sistem statis ataupun *shopping cart* sederhana yang berguna untuk mengumpulkan daftar order dari pembeli. Selanjutnya proses transaksi melalui email dan menggunakan bank sebagai transaksi finalnya. Sedangkan *E-commerce* otomatisasi, semua kegiatan order dan pembayaran dilakukan secara terintegrasi (otomatis) melalui website, sehingga pemilik website hanya mengatur pengemasan produk dan mengirimkannya kepada pembeli (W Saputro, 2009).

E-commerce tersedia suatu integrasi rantai nilai dari infrastrukturnya, yang terdiri dari tiga lapis. Pertama, infrastruktur sistem distribusi (*flow of good*) kedua, infrastruktur pembayaran (*flow of money*) dan ketiga, infrastruktur sistem informasi (*flow of information*). Dalam hal kesiapan infrastruktur *E-commerce*, penulis percaya bahwa *logistics follow trade*, bahwa semua transaksi

diikuti oleh perpindahan barang dari sisi penjual kepada pembeli. Ada tiga faktor yang patut dicermati tentang *E-commerce* yaitu : *Variability, Visibility, dan Velocity* (Majalah Teknologi 2001).

2.4. Metodologi FAST

Metode FAST (*Framework for the application of systems thinking*) merupakan sebuah metodologi hipotetikal yang dipergunakan oleh Whitten et al (2004). untuk mendemonstrasikan proses pengembangan system secara representative dan tiap metodologi menggunakan fase proyek yang berbeda.

Metodologi FAST terdiri dari :

a. *Scope Definition* (Defenisi Lingkup)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi yang diteliti tingkat feasibility dan ruang lingkup proyek yaitu dengan menggunakan kerangka PIECES (*Performance, Information, Economics, Control, Efficiency, Service*). Hal ini dilakukan untuk menemukan inti dari masalah-masalah yang ada (*problems*), kesempatan untuk meningkatkan kinerja organisasi (*opportunity*), dan kebutuhan-kebutuhan baru yang dibebankan oleh pihak manajemen atau pemerintah (*directives*).

b. *Problem Analysis* (Analisis Permasalahan)

Pada tahap ini diteliti masalah-masalah yang muncul pada sistem yang ada sebelumnya. Dalam hal ini *project charter* yang dihasilkan dari tahapan *preliminary investigation* adalah kunci utamanya. Hasil dari tahapan ini adalah peningkatan performa sistem yang memberikan keuntungan dari segi bisnis perusahaan. Hasil lain dari tahapan ini adalah sebuah laporan yang menerangkan tentang *problems, causes, effects* dan *solution benefits*.

c. *Requirement Analysis* (Analisis Kebutuhan)

Pada tahap ini dilakukan pengurutan prioritas dari kebutuhan-kebutuhan bisnis yang ada. Tujuan dari tahapan ini adalah mengidentifikasi data, proses dan antarmuka yang diinginkan pengguna dari system yang baru.

d. *Logical Design* (Desain Logis)

Tujuan dari tahapan ini mentransformasi kebutuhan-kebutuhan bisnis dari fase *requirements analysis* kepada sistem model yang dibangun nantinya. Dengan kata lain pada fase ini menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar penggunaan teknologi (*data, process, interface*) yang menjamin *usability, reliability, completeness, performance, dan quality* yang dibangun di dalam sistem.

e. *Decision Analysis* (Analisis Keputusan)

Pada tahap ini dipertimbangkan beberapa kandidat dari perangkat lunak dan keras yang nantinya dipilih dan dipakai dalam implementasi sistem sebagai solusi atas *problems* dan *requirements* yang sudah didefinisikan pada tahapan-tahapan sebelumnya.

f. *Physical Design* (Desain Logis)

Tujuan dari tahapan ini adalah mentransformasikan kebutuhan bisnis yang direpresentasikan sebagai *logical design* menjadi *physical design* yang nantinya dijadikan sebagai acuan dalam membuat sistem yang dikembangkan. Jika di dalam *logical design* tergantung kepada berbagai solusi teknis, maka *physical design* merepresentasikan solusi teknis yang lebih spesifik.

g. *Construction and Testing*

Setelah membuat *physical design*, maka dimulai untuk mengkonstruksi dan melakukan tahap uji coba terhadap sistem yang memenuhi kebutuhan-kebutuhan bisnis dan spesifikasi desain. Basis data, program aplikasi, dan antarmuka mulai dibangun pada tahap ini. Setelah dilakukan uji coba terhadap keseluruhan sistem.

h. *Installation and Delivery*

Pada tahap ini dioperasikan sistem yang telah dibangun. Tahapan ini dimulai dengan men-deploy *software* hingga memberikan pelatihan kepada user mengenai penggunaan sistem yang telah dibangun. Maka sistem siap untuk diimplementasikan.

2.5. MySQL

MySQL merupakan sebuah perangkat lunak untuk database yang dikembangkan dari bahasa SQL (Structure Query Language) dan dapat dioperasikan pada berbagai platform. Platform tersebut misalnya Windows9x, Windows Xp, Linux. MySQL juga merupakan program yang multi-thread, sehingga dapat dipasang pada server yang memiliki multi CPU. MySQL dapat didownload secara bebas dan gratis.

Keunggulan MySQL :

- MySQL merupakan program multi-thread, sehingga dapat dipasang pada server yang memiliki multi-CPU.
- Didukung program-program umum seperti C, C++, Java, PHP, dan lain-lain.
- Bekerja pada berbagai platform.
- Memiliki jenis kolom yang cukup banyak sehingga memudahkan konfigurasi sistem databse.
- Memiliki sistem sekuriti yang cukup baik dengan verifikasi host.
- Mendukung record yang memiliki kolom dengan panjang tetap/bervariasi.
- MySQL merupakan software yang free, dan bisa di download di www.mysql.com

2.6. JSP

Menurut Kadir (2004), JSP merupakan teknologi yang didasarkan pada bahasa Java yang dapat digunakan untuk membentuk halaman - halaman Web yang bersifat dinamis dan mendukung *multiplatform*. Teknologi ini dikembangkan oleh Sun Microsystems. JSP bekerja hampir sama seperti ASP dan PHP yaitu kode sumber JSP dijalankan pada sisi server yang memungkinkan untuk membuat aplikasi yang *independent* terhadap keberadaan sistem Java disisi *client*. Tujuan utama teknologi JSP untuk menghasilkan *content* dinamis berbasis web. Kemampuan JSP diimplementasikan dengan menyimpan statement logika antara *template data* (seperti HTML, XML, dll) dengan bersama menghasilkan dynamic content pada basis *request-by-request*. Statement logika ini dapat diklasifikasikan pada elemen JSP yaitu :

1. Scripting Elements

Scripting elements digunakan dalam halaman JSP untuk memanipulasi objek dan perhitungan yang memungkinkan generasi *content* dinamik. Scripting elements memiliki beberapa kategori, yaitu comments <%-- This is a JSP comment --%>, declaration <%! Date now = new Date(); %>, scriptlet <% User user = User)request.getAttribute("User"); if (user != null) { %>, dan expression language expressions <%= expression %>.

2. Directives

Directive digunakan untuk *passing* informasi penting untuk *engine* JSP. Halaman JSP memiliki 3 tipe directive dalam tiap penyelesaian yaitu

page directive `<%@ page page_directive_attr_list %>`, include directives `<%@ include file="relativeURL" %>`, dan taglib directives `<%@ taglib {uri="/tagLibraryURI" | tagdir="/WEB-INF/tags dirname" prefix = "tagPrefix" %>`.

3. Action Elemen

Action elemen adalah alternatif yang digunakan untuk mengenkapsulasi bagian dari logika fungsional. Action ini membuat halaman JSP lebih bersih dan menarik. Ada tiga tipe *action elemen* yaitu *standard actions*, *custom actions*, dan JSTL actions.

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisa Sistem

3.1.1 Gambaran Sistem Lama

Sistem pemasaran atau penjualan yang saat ini dijalankan di toko Benang-benang Hobi masih menggunakan cara konvensional. Hal ini terasa kurang praktis dan memiliki beberapa kelemahan diantaranya adalah penjualan barang di Toko Benang-benang Hobi hanya sebatas wilayah di sekitar Surabaya dan Sidoarjo saja, konsumen harus datang langsung ke toko untuk melakukan transaksi dan sekedar melihat produk terbaru dari Toko Benang-benang Hobi.

Dari kondisi tersebut maka dirasakan bahwa Toko Benang-benang Hobi membutuhkan suatu media web sebagai sarana promosi sekaligus sebagai sarana penjualan produk, karena dengan media web, dapat menjangkau konsumen yang lebih luas dan pelanggan yang berada di luar kota, serta memudahkan konsumen dalam melakukan transaksi.

Tujuan dan sasaran sistem yang akan dirancang ini adalah menyediakan sistem informasi penjualan berbasis *web* atau dikenal dengan sebutan *E-commerce* untuk penjualan di Toko Benang-benang Hobi. Sistem yang akan dikembangkan ini dikhususkan untuk penjualan kepada konsumen dengan memanfatkan fasilitas internet. Sistem ini terdapat fasilitas untuk melihat

informasi produk Benang-benang Hobi, fasilitas untuk pemesanan produk dan khusus bagi staff untuk mengedit informasi dalam *web*.

3.1.2 Gambaran Sistem Baru

a. Customer melihat produk

Jika ada customer ingin melihat produk-produk terbaru dari Toko Benang-benang Hobi maka dapat mengakses web ini tanpa perlu menjadi anggota.

b. Customer memesan Produk

Jika customer akan memesan barang makan harus mendaftar menjadi member terlebih dahulu, setelah login menjadi member maka member berhak memesan barang.

c. Cara pembayaran

Pembayaran harus di lakukan dengan cara mentransfer uang ke rekening Toko Benang-benang Hobi. Setelah mentransfer member meberitahukan bukti transfer, dengan cara mengirim sms ke nomer telp pemilik yang sudah tersedia. Transfer paling lambat satu minggu dari tanggal pesan, jika tidak mentransfer maka pesanan akan dianggap batal.

d. Pengiriman barang

Barang akan dikirim jika member sudah mentransfer uang, setelah itu barang akan di kirim ke alamat yang sudah di isikan oleh member .

3.1.3 Penerapan Metode Fast

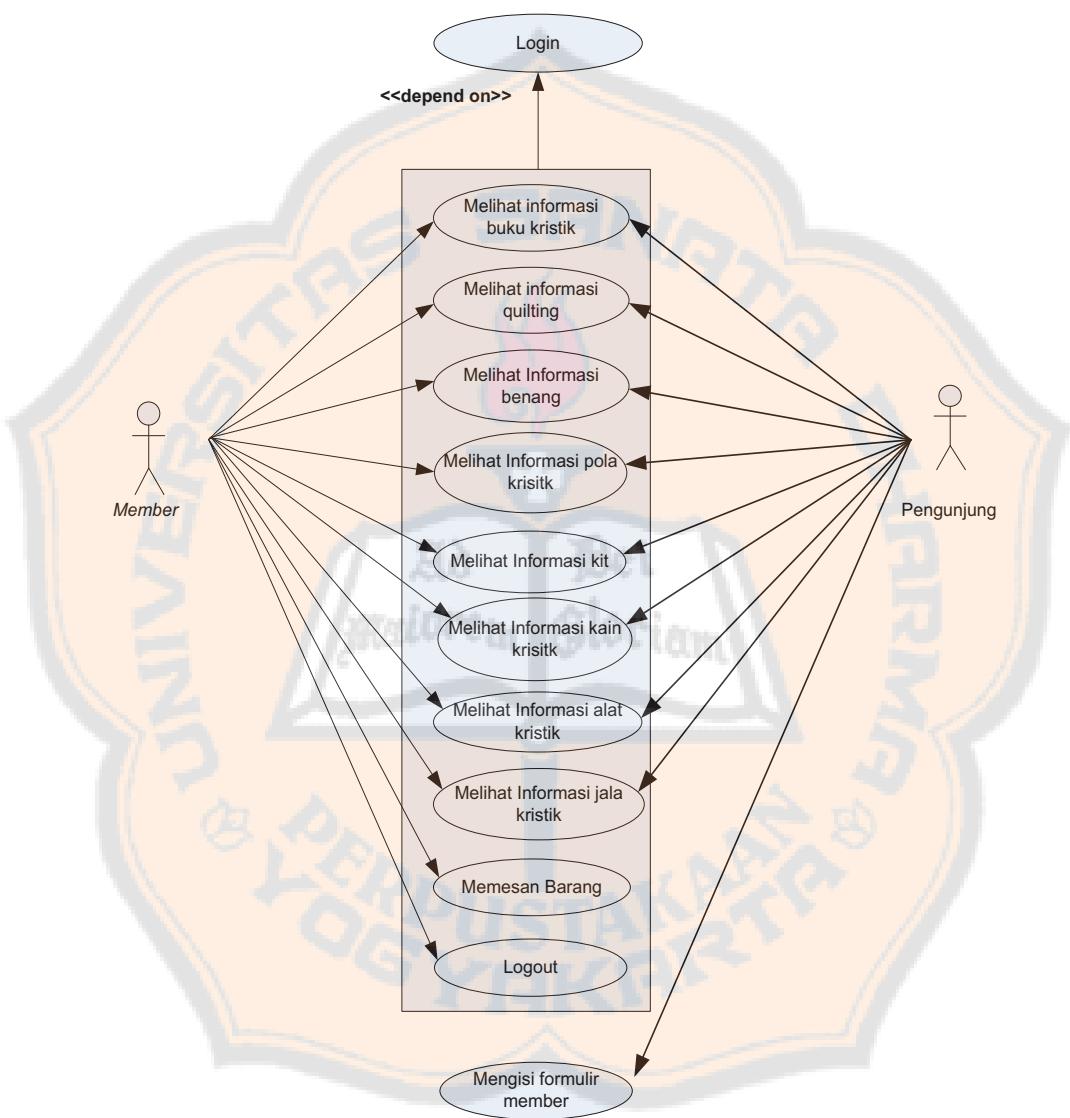
3.1.3.1. Analisis

- *Scope definition* = ruang lingkup hanya sebatas di Toko Benang-benang Hobi yang meliputi promosi produk, penjualan, pemesanan produk dan pembayaran dengan cara transfer antar rekening bank.
- *Problem analysis* = observasi tentang berapa banyak pelanggan yang ada di Toko Benang-benang hobi, kesempatan untuk mempercepat informasi produk, tujuannya untuk promosi produk dan mempercepat dalam pemesanan dan penjualan produk, wawancara dengan pemilik di temukan bahwa member yang berasal dari luar kota kesulitan dalam melihat dan memesan produk-produk terbaru .
- *Requirement analysis* = mencari kebutuhan sistem dengan membuat usecase dan menentukan berapa aktor yang terlibat ,Pada tahap ini dilakukan lagi wawancara pada pemilik, pengunjung, karyawan, member dan pengunjung.

3.1.4 Diagram Use Case

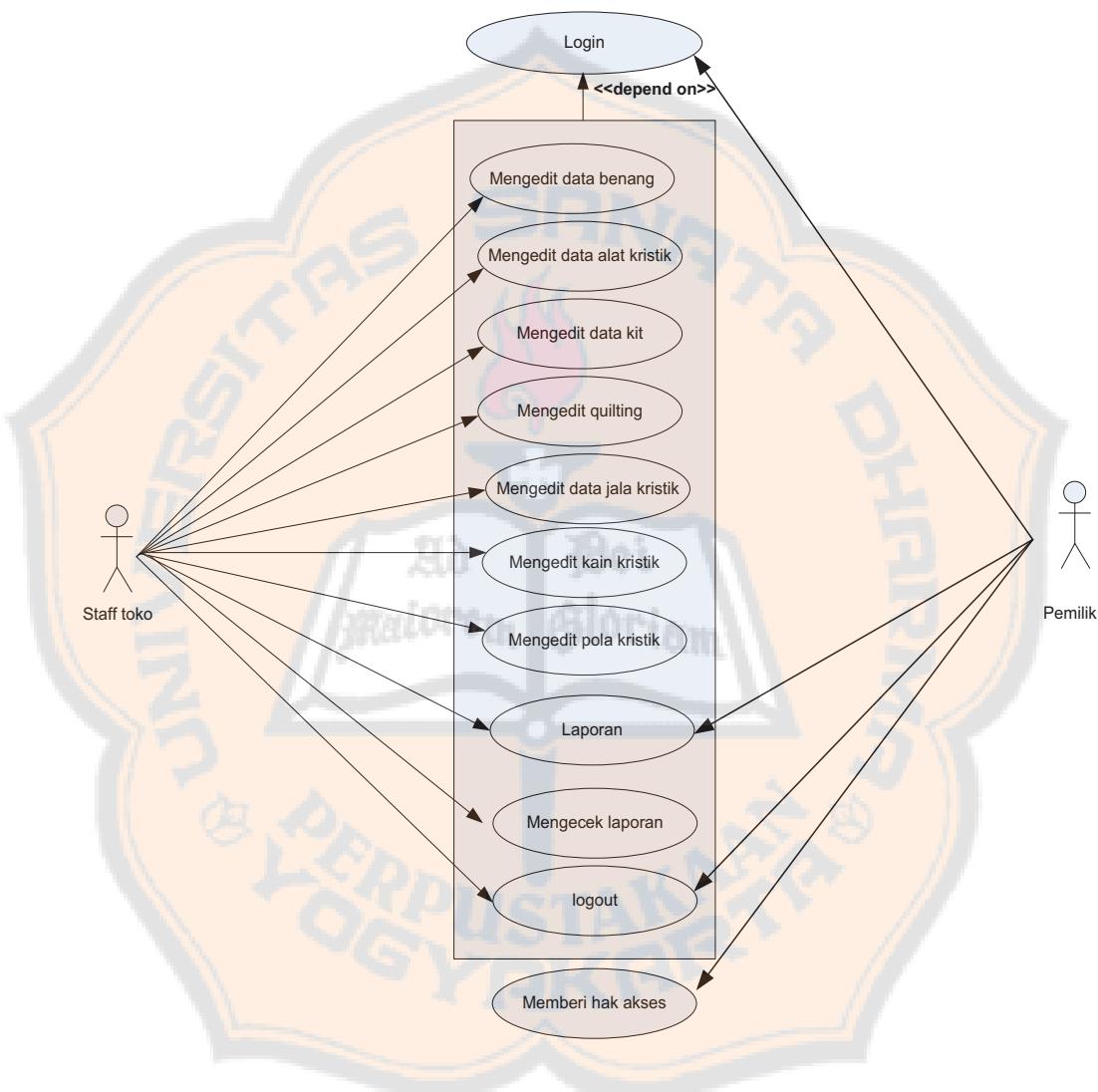
Gambar 3.1 berikut merupakan diagram *use case* untuk pengunjung dan

member



Gambar 3.1 Use Case untuk Member dan Pengunjung

Gambar 3.2 berikut merupakan diagram *use case* untuk staff dan owner



Gambar 3.2 Use Case untuk Staff dan Owner

3.1.4.1 Ringkasan *Use Case*

Ringkasan use-case sistem yang memuat use-case, deskripsi dan pelaku

yang berpartisipasi dapat dilihat pada tabel 3.1 :

Tabel 3.1 Ringkasan *Use Case*

No	Nama <i>Use-case</i>	Deskripsi <i>Use-case</i>	Pelaku yang berpartisipasi
1	Log in	Usecase ini menggambarkan proses untuk masuk ke sistem administrasi	Admin
2	Log in	Usecase ini menggambarkan proses dimana member akan melakukan pemesanan barang	Member
3	Log out	Usecase ini menggambarkan proses untuk keluar dari system administrasi	Admin
4	Log out	Usecase ini menggambarkan proses untuk keluar dari proses melihat informasi barang	Member
5	Mengedit data benang	Usecase ini menggambarkan proses edit, delete dan insert data benang	Admin
6	Mengedit data alat kristik	Usecase ini menggambarkan proses edit, delete dan insert data alat kristik	Admin
7	Mengedit data buku kristik	Usecase ini menggambarkan proses edit, delete dan insert data buku kristik	Admin
8	Mengedit data kit	Usecase ini menggambarkan proses edit, delete dan insert data kit	Admin
9	Mengedit data quilting	Usecase ini menggambarkan proses edit, delete dan insert data quilting	Admin
10	Mengedit data jala kristik	Usecase ini menggambarkan proses edit, delete dan insert data jala kristik	Admin
11	Mengedit data kain kristik	Usecase ini menggambarkan proses edit, delete dan insert data akain	Admin

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

		kristik	
12	Mengedit data pola kristik	Usecase ini menggambarkan proses edit, delete dan insert data pola kristik	Admin
13	Mengisi formulir member	Usecase ini menggambarkan proses pengisian formulir menjadi member	Pengunjung
14	Melihat informasi benang	Use case ini menggambarkan proses melihat informasi benang	Pengunjung, Member
15	Melihat informasi alat kristik	Use case ini menggambarkan proses melihat informasi alat kristik	Pengunjung, Member
16	Melihat informasi buku kristik	Use case ini menggambarkan proses melihat informasi buku kristik	Pengunjung, Member
17	Melihat informasi kit	Use case ini menggambarkan proses melihat informasi kit	Pengunjung, Member
18	Melihat informasi quilting	Use case ini menggambarkan proses melihat informasi quilting	Pengunjung, Member
19	Melihat informasi jala kristik	Use case ini menggambarkan proses melihat informasi jala kristik	Pengunjung, Member
20	Melihat informasi kain kristik	Use case ini menggambarkan proses melihat informasi kain kristik	Pengunjung, Member
21	Melihat informasi pola kristik	Use case ini menggambarkan proses melihat informasi pola kristik	Pengunjung, Member
22	Update data diri	Use case ini menggambarkan proses update data member	Member
23	Memberi akses	Use case ini menggambarkan proses member akses pada admin	owner

3.1.4.2 Narasi Use Case

Narasi *Use Case* Log in dapat dilihat pada :

Tabel 3.2 Narasi Use Case log in member

Pengarang : Osie Holly

Tanggal : Februari 2009

Versi : 1.0

Nama Use Case:	Log in	Jenis Use Case: Business Requirements:
Use Case ID:	BBH-01	
Prioritas:	High	
Sumber:		
Aktor Bisnis Primer:	Member	
Aktor Partisipasi yang Lain:	-	
Stakeholders:	-	
Deskripsi:	<i>Use Case</i> ini menggambarkan proses masuk ke system .proses ini berguna untuk memudahkan dalam memesan barang tanpa harus mengisikan data diri. Menjaga keamanan dalam mengakses pembelian barang	
Precondition	Member sudah terdaftar dan memiliki username dan password	
Trigger	Hanya untuk pemesanan barang	
Typical course of event	Actor action	System respons
	Step 1: member mengakses halaman log in Step 3: mengisikan user name dan password.	Step 2: sistem meminta memasukan user name dan password

	Step 4: menekan tombol ok	Step 5 : sistem mengecek validasi username dan password di database. Step 6 : system masuk ke menu utama lagi.
Bussines rules :	Member memasukkan username dan password yang benar	
Implementation Constrain and Specification	Tampilan sistem berupa web	

Narasi *Use Case Log out member* dapat dilihat pada :

Tabel 3.3 Narasi *Use Case Log out member*

Pengarang : Osie Holly

Tanggal : Februari 2009

Versi : 1.0

Nama Use Case:	Log out	Jenis Use Case: Business Requirements:
Use Case ID:	BBH-02	
Prioritas:	High	
Sumber:		
Aktor Bisnis Primer:	Member	
Aktor Partisipasi yang Lain:	-	
Stakeholders:	-	
Deskripsi:	<i>Use Case</i> ini menggambarkan proses keluar dari system. Proses ini berguna untuk menjaga keamanan setelah bertransaksi	
Precondition	Member telah log out	

Trigger	Hanya digunakan jika member ingin keluar dari sistem	
Typical course of event	Actor action	System respons
	Step 1: member mengklik log out.	Step 2: sistem akan keluar.
Conclusion :	Use case ini akan berhenti apabila member telah keluar dari system.	
Bussines rules :	-	
Implementation Constrain and Specification	Tampilan sistem berupa web	

Narasi *Use case* memesan barang dapat dilihat pada :

Tabel 3.4 Narasi *Use Case* Memesan Barang

Pengarang : Osie Holly

Tanggal : Februari 2009

Versi : 1.0

Nama Use Case:	Memesan barang	Jenis Use Case:
Use Case ID:	BBH-03	Business Requirements:
Prioritas:	High	
Sumber:		
Aktor Bisnis Primer:	Member	
Aktor Partisipasi yang Lain:	-	
Stakeholders:	-	
Deskripsi:	<i>Use Case</i> ini menggambarkan proses pemesanan barang atau pembelian barang dan melakukan pembayaran dengan metode transfer antar rekening	
Precondition	Member mengakses menu utama sistem	

Trigger	<i>Use Case</i> ini akan digunakan apabila member ingin melakukan transaksi pemesanan barang.	
Typical course of event	Actor action	System respons
	Step 1: member mengklik salah satu produk Step 4: memasukan berapa jumlah yang akan di beli . Step 5 : member mengklik tombol + oke setelah melakukan tranksaksi ato kembali ke menu utama untuk melakukan transaksi lagi	Step 2: sistem masuk ke menu produk yang diinginkan member Step 3: sistem menampilkan data produk dan jumlah yang akan di pesan Step 6: sistem memberitahukan bahwa proses pemesanan berhasil dilakukan dan menyimpan data transaksi yang telah disetujui.
Alternate course :	Alt-step 5: member bisa membatalkan pemesanan dengan cara hapus jumlah pemesanan.	
Bussines rules :	Member yang akan melakukan pemesanan harus mengisi identitas dengan benar sewaktu mendaftar menjadi member. Mengkonfirmasi dengan Toko Benang-benang hobi setelah melakukan pemesanan	
Conclusion :	<i>Use Case</i> ini akan berhenti jika member telah menyetujui pemesanan ato membatalkan.	
Implementation Constrain and Specification	Tampilan sistem berupa web	

Narasi *Use Case* pengunjung mengisi formulir member dapat dilihat pada:

Tabel 3.5 Narasi *Use Case* Mengisi Formulir Member

Pengarang : Osie Holly

Tanggal : Februari 2009

Versi : 1.0

Nama Use Case:	Mengisi formulir member	Jenis Use Case: Business Requirements:
Use Case ID:	BBH-04	
Prioritas:	High	
Sumber:		
Aktor Bisnis Primer:	Pengunjung	
Aktor Partisipasi yang Lain:	-	
Stakeholders:	-	
Deskripsi:	<i>Use Case</i> ini menggambarkan proses pendaftaran pengunjung menjadi member.	
Precondition	Pengunjung sudah masuk ke menu pendaftaran	
Trigger	<i>Use Case</i> ini akan digunakan apabila pengunjung ingin menjadi member dan melakukan transaksi pemesanan barang.	
Typical course of event	Actor action	System respons
	Step 1: pengunjung mengklik daftar. Step 3: pengunjung mengisi formulir member Step 4: mengklik tombol oke	Step 2: sistem masuk ke menu formulir member Step 5 : sistem memproses dan menyimpan ke database.

Alternate course :	Alt-step 3: pengunjung bisa membatalkan pendaftaran dengan cara keluar dari sistem.
Bussines rules :	Pengunjung harus mengisikan data yang benar dan akurat
Conclusion :	<i>Use Case</i> ini akan berhenti jika pengunjung telah mengisikan semua data diri.
Implementation Constrain and Specification	Tampilan sistem berupa web

Narasi *Use Case* log in staff dan owner dapat dilihat pada :

Tabel 3.6 Narasi *Use Case* Log In Staff dan Owner

Pengarang: osie holly

Tanggal: Februari 2009

Versi: 1.0

Nama Use Case:	Log in	Jenis Use Case: Business Requirements:
Use Case ID:	BBH-05	
Prioritas:	High	
Sumber:		
Aktor Bisnis Primer:	Staff , Owner	
Aktor Partisipasi yang Lain:	-	
Stakeholders:	-	
Deskripsi:	<i>Use Case</i> ini menggambarkan proses masuk ke sistem proses ini berguna untuk menjaga keamanan dalam mengakses data.	
Precondition	Staff atau Owner telah memiliki username dan password	
Trigger	<i>Use Case</i> ini akan digunakan apabila ada staff dan owner ingin mengakses atau memanipulasi data.	

Typical course of event	Actor action	System respons
	Step 1: staff atau owner mengakses log in. Step 3: staff atau owner memassukan username dan password. Step 4: staff atau owner memilih tombol oke.	Step 2: sistem meminta memasukan username dan password. Step 5 : sistem mengecek validasi username dan password di database. Step 6: sistem masuk ke menu utama staff atau Owner
Alternate course :	Alt-step 5: jika username dan password yang diinputkan tidak sesuai, maka system akan memberikan peringatan dan secara otomatis akan kembali ke halaman log in.	
Bussines rules :	Staff atau owner memassukan username dan password yang benar	
Conclusion :	<i>Use Case</i> ini akan berhenti jika staff atau owner berhasil masuk ke menu utama.	
Implementation Constrain and Specification	Tampilan sistem berupa web	

Narasi *Use Case* log out staff dan owner dapat dilihat pada :

Tabel 3.7 Narasi *Use Case* Log Out Staff dan Owner

Pengarang : Osie Holly

Tanggal : Februari 2009

Versi : 1.0

Nama Use Case:	Log out	Jenis Use Case:
Use Case ID:	BBH-06	Business
Prioritas:	High	Requirements:

Sumber:		
Aktor Bisnis Primer:	Staff , Owner	
Aktor Partisipasi yang Lain:	-	
Stakeholders:	-	
Deskripsi:	<i>Use Case</i> ini menggambarkan proses keluar dari system proses ini berguna untuk menjaga keamanan setelah mengakses system.	
Precondition	Staff atau Owner telah log in	
Trigger	<i>Use Case</i> ini akan digunakan apabila ada staff dan owner ingin keluar dari system.	
Typical course of event	Actor action	System respons
	Step 1: staff atau owner mengklik log out.	Step 2: sistem akan keluar.
Alternate course :	-	
Bussines rules :	-	
Conclusion :	<i>Use Case</i> ini akan berhenti jika staff atau owner keluar dari system.	
Postcondition :	Staff atau owner kembali ke menu log in	
Implementation Constrain and Specification	Tampilan sistem berupa web	

Narasi *Use Case* mengedit barang (benang,alat kristik,kit,quilting,jala kristik, kain kristik, pola kristik) dapat dilihat pada :

**Tabel 3.8 Narasi *Use Case* Mengedit Barang
(benang, alat kristik, kit, quilting, jala kristik, kain kristik, pola kristik)**

Pengarang : Osie Holly

Tanggal : Februari 2009

Versi : 1.0

Nama Use Case:	Mengedit barang (benang,alat kristik,kit,quilting,jala kristik,kain kristik,pola kristik)	Jenis Use Case: Business Requirements:
Use Case ID:	BBH-07	
Prioritas:	High	
Sumber:		
Aktor Bisnis Primer:	Staff	
Aktor Partisipasi yang Lain:	-	
Stakeholders:	-	
Deskripsi:	<i>Use Case</i> ini menggambarkan proses mengedit barang (benang,alat kristik,kit,quilting,jala kristik,kain kristik,pola kristik) dalam proses ini memasukan,menghapus, edit data barang baru.	
Precondition	Staff atau Owner telah log in	
Trigger	<i>Use Case</i> ini akan digunakan apabila ada staff dan owner ingin memasukan, menghapus, edit barang.	

Typical course of event	Actor action	System respons
	<p>Step 1: staff mengklik tambah barang.</p> <p>Step 3: staff megisikan data barang secara komplit.</p> <p>Step 4: staff mengklik tombol simpan.</p> <p>Step 6: staff mengklik di setiap nama barang untuk edit dan menghapus barang.</p> <p>Step 8: staff mengklik kata edit atau kata delete di kanan tabel</p> <p>step 10: staff melakukan edit atau hapus.</p>	<p>Step 2: sistem akan menampilkan form pengisian barang.</p> <p>Step 5: sistem akan menyimpan data barang ke database.</p> <p>Step 7: sistem akan menampilkan tabel barang yang akan di edit atau di hapus.</p> <p>Step 9: sistem akan menampilkan form edit atau delete</p> <p>Step 11: sistem akan menyimpan ke database.</p>
Alternate course :	Step 10: staff tidak jadi menghapus barang dengan cara mengklik tombol batal.	
Bussines rules :	Staff mempunyai data barang yang lengkap	
Conclusion :	<i>Use Case</i> ini akan berhenti jika staff berhasil mengedit barang.	
Postcondition :	<p>Staff berhasil mengedit barang.</p> <p>Staff tidak berhasil mengedit barang.</p>	
Implementation Constrain and Specification	Tampilan sistem berupa web	

Narasi *Use Case* laporan pemesanan dapat dilihat pada :

Tabel 3.9 Narasi *Use Case* Laporan Pemesanan

Pengarang : Osie Holly

Tanggal : Februari 2009

Versi : 1.0

Nama Use Case:	Laporan pemesanan	Jenis Use Case: Business Requirements:
Use Case ID:	BBH-08	
Prioritas:	High	
Sumber:		
Aktor Bisnis Primer:	Staff, owner	
Aktor Partisipasi yang Lain:	-	
Stakeholders:	-	
Deskripsi:	<i>Use Case</i> ini menggambarkan proses melihat laporan transaksi pemesanan.	
Precondition	Staff atau Owner telah log in.	
Trigger	<i>Use Case</i> ini akan digunakan apabila ada staff dan owner ingin melihat dan mencetak laporan transaksi pemesanan.	
Typical course of event	Actor action	System respons
	Step 1: staff atau owner mengklik laporan.	Step 2: sistem akan menampilkan tabel laporan pemesanan.
	Step 3: owner ingin mencetak laporan transaksi pemesanan.	Step 4: sistem menampilkan tabel laporan pemesanan untuk di cetak.

Alternate course :	-
Bussines rules :	-
Conclusion :	<i>Use Case</i> ini akan berhenti jika staff berhasil melihat laporan pemesanan.
Postcondition :	-.
Implementation Constrain and Specification	Tampilan sistem berupa web

Narasi *Use Case* memberi hak akses dapat dilihat pada:

Tabel 3.10 Narasi *Use Case* Memberi Hak Akses

Pengarang : Osie Holly

Tanggal : Februari 2009

Versi : 1.0

Nama Use Case:	Memberi hak akses	Jenis Use Case: Business Requirements:
Use Case ID:	BBH-09	
Prioritas:	High	
Sumber:		
Aktor Bisnis Primer:	Owner	
Aktor Partisipasi yang Lain:	-	
Stakeholders:	-	
Deskripsi:	<i>Use Case</i> ini menggambarkan proses memberikan hak akses untuk staff.	
Precondition	Owner telah log in.	
Trigger	<i>Use Case</i> ini akan digunakan apabila owner ingin memberikan hak akses untuk staff.	

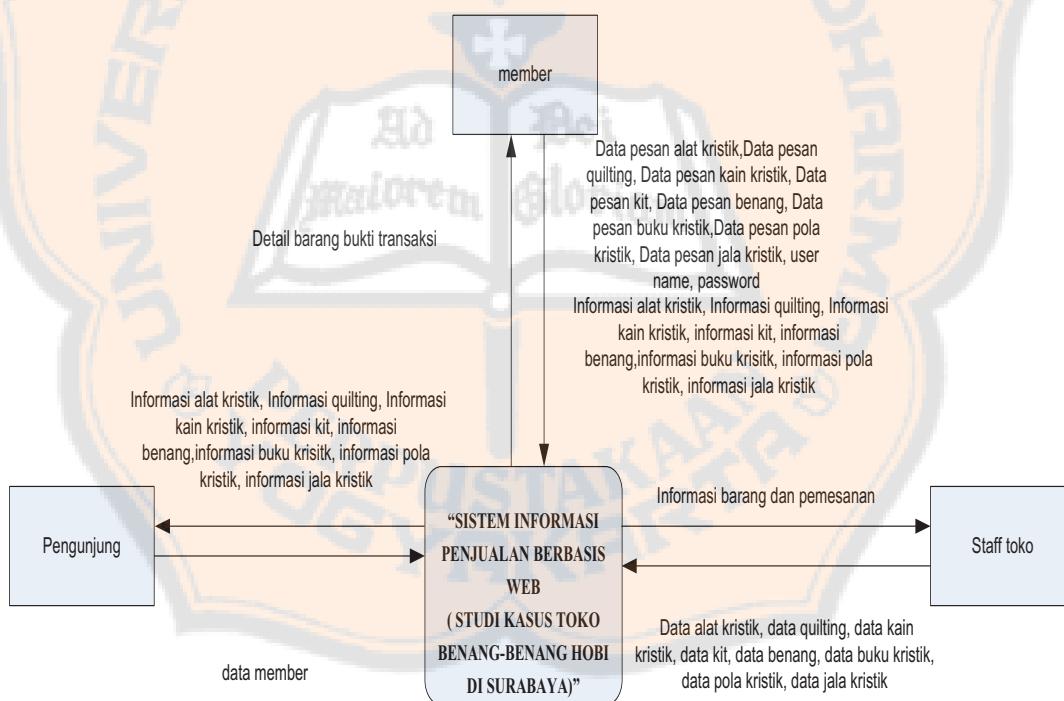
Typical course of event	Actor action	System respons
	Step 1: Owner mengklik tombol staff. Step 3: owner memilih tombol edit . Step 5: owner mengedit staff . Step 6: owner mengklik tombol simpan Step 8: owner memilih tombol delete. Step 10: owner memilih tombol hapus. Step 12: owner mengklik tombol tambah account staff. Step 14: owner mengisi data staff baru. Step 15: mengklik tombol simpan.	Step 2: sistem tabel staff dan tombol edit dan delete. Step 4: sistem menampilkan form edit staff. Step 7: sistem menyimpan di database. Step 9: sistem menampilkan form hapus. Step 11: sistem menghapus data staff di data base. Step 13: sistem akan menampilkan form pengisian staff baru. Step 16: sistem menyimpan data staff baru ke database.
Alternate course :	Step 10: owner bias membatalkan hapus dengan mengklik tombol batal.	
Bussines rules :	Owner memiliki data staff yang benar	
Conclusion :	<i>Use Case</i> ini akan berhenti jika owner berhasil memberikan hak akses kepada staff.	

Postcondition :	Owner berhasil memberikan hak akses Owner tidak berhasil memberikan hak akses.
Implementation Constrain and Specification	Tampilan sistem berupa web

3.1.5 Data Flow Diagram

3.1.5.1 Diagram Konteks

Gambar 3.1 berikut merupakan diagram konteks sistem.



Gambar 3.3 Diagram Konteks

3.1.5.2 Diagram Berjenjang

Diagram berjenjang adalah sebuah diagram yang menggambarkan susunan keseluruhan proses yang terdapat dalam sistem. Diagram berjenjang dari sistem yang dibuat dapat dilihat pada **Gambar 3.4** berikut :





3.1.5.3 *Overview Diagram*

Tujuan dari pembuatan diagram aliran data atau *Data Flow Diagram* (*DFD*) adalah untuk menggambarkan aliran data yang terlibat dalam suatu prosedur, dari mana data masuk, ke mana data yang keluar dan dimana data tersebut disimpan. *DFD* menggambarkan penyimpanan data dan proses yang mentransformasikan data. *DFD* menunjukkan hubungan antara data dengan proses yang ada pada sistem. *DFD* level 0 **Gambar 3.5** berikut :







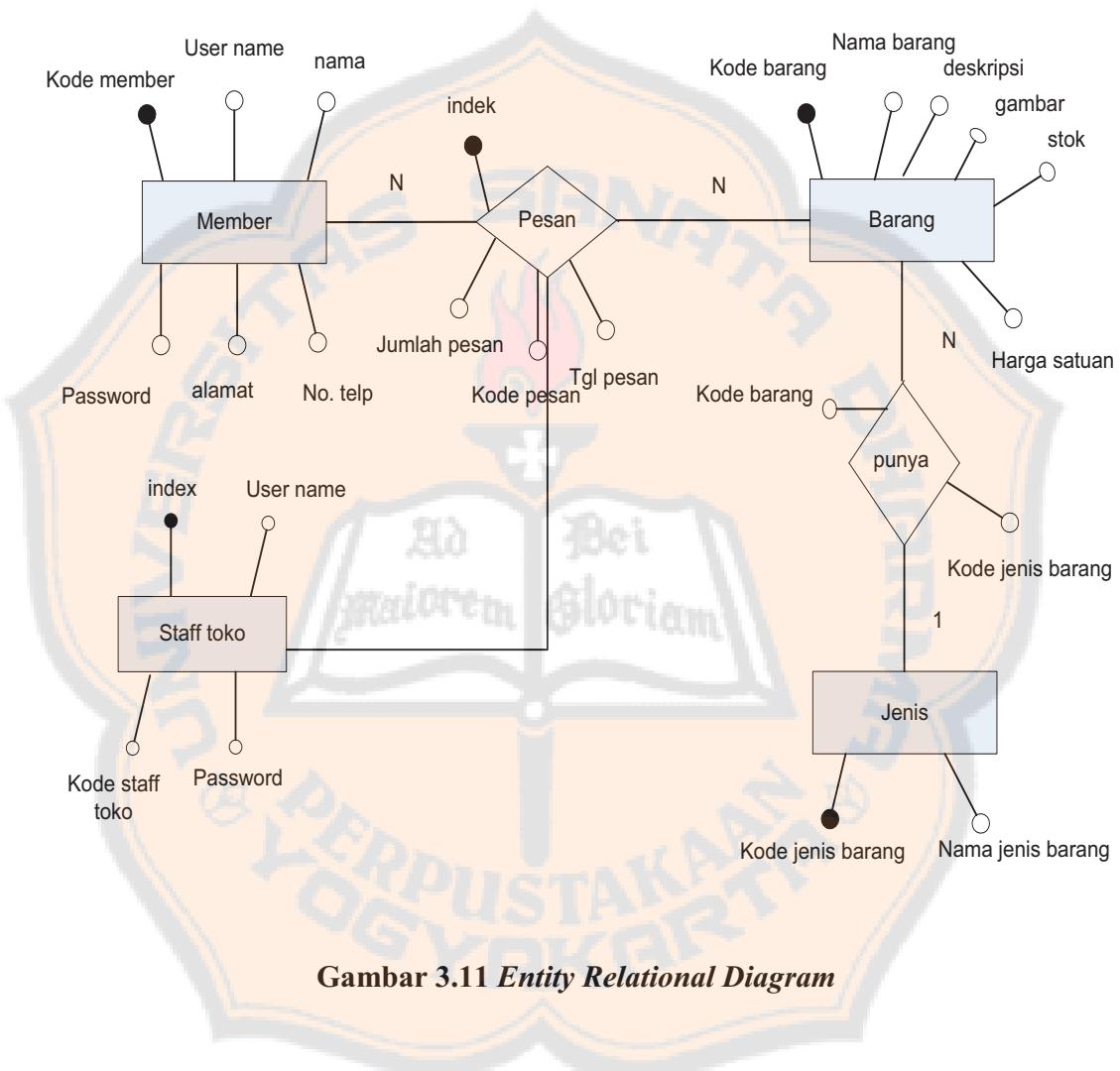






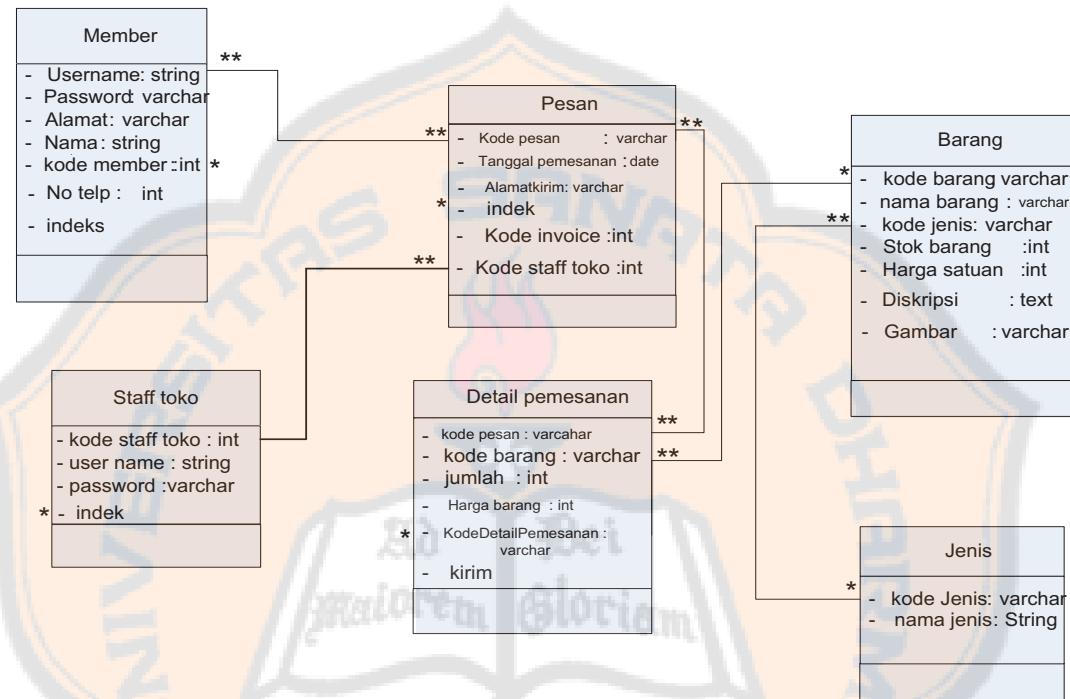
3.1.6 Pemodelan Data

3.1.6.1 Entity Relational Diagram



3.2 Desain Sistem

3.2.1 Logical Database Design



Gambar 3.12 *Logical Database Design*

3.2.2 Physical Database Design

Tabel 3.11 *Physical Database Design*

Nama Tabel	Atribut	Tipe Data
Member	kodeMember userName passWord namaMember alamatMember noTelpMember	varchar(10) varchar(10) varchar(10) varchar(100) varchar(10) varchar(10)

pemilik	Index (PK) userName password	Int (10) varchar(10) varchar(500)
staff	Index (PK) username password nama pekerjaan	Int (10) varchar(40) varchar(500) varchar(100) varchar(300)
barang	kodeBarang (PK) namaBarang Diskripsi kodeJenisBarang stokBarang hargaSatuan gambar	varchar(10) varchar(50) text varchar(10) tinyint(3) int(10) varchar(900)
JenisBarang	kodeJenisBarang namaJenisBarang	varchar(10) varchar(50)
pesan	indek (PK) kodeInvoice kodePesan tanggalPemesanan alamatkirim	int(10) varchar(100) varchar(10) date text
about	indek (PK) namaPerusahaan pemilikPerusahaan Deskripsi Alamat telp1 telp2	Int (11) varchar(100) varchar(100) text text varchar(20) varchar(20)

3.2.3 Desain *Interface User*

Pada perancangan ini akan dirancang beberapa *form interface* yang akan digunakan administrator saat mengakses sistem ini.

a. Halaman Home

HEADER	
BENANG-BENANG DMC	
<p>Login member</p> <p>username <input type="text"/></p> <p>password <input type="text"/></p> <p><input type="button" value="Login"/></p> <p>Registrasi member</p> <p>search <input type="text"/></p> <p><input type="button" value="search"/></p> <p>Home</p> <p>About Us</p> <p>Contac Us</p> <p>Benang kristik</p> <p>quilling</p> <p>Kit</p> <p>Buku kristik</p> <p>Kain kristik</p> <p>Alat kristik</p> <p>Jala kristik</p> <p>Pola kristik</p>	<p>Selamat datang di Toko Benang-benang Hobi</p> <p>Produk-produk kami</p> <p></p> <p></p> <p></p> <p></p>

Gambar 3.13 *Interface halaman Home*

Halaman *login member* digunakan untuk user yang sudah mendaftar menjadi member jika belum maka user bias mendaftarkan dengan cara menekan kata registrasi member. Pada halaman ini member harus memasukkan username dan password. Jika username dan password benar, maka halaman administrator akan terbuka. Jika *login* tidak berhasil, maka sistem akan menampilkan halaman *login* lagi.

b. Halaman registrasi member

The screenshot shows a web interface for 'BENANG-BENANG DMC'. At the top, there's a header with the site's name. On the left, there's a sidebar menu with links like 'Login member', 'Registrasi member', 'Home', 'About Us', 'Contac Us', and several categories under 'Benang kristik' such as 'quilting', 'Kit', 'Buku kristik', 'Kain kristik', 'Alat kristik', 'Jala kristik', and 'Pola kristik'. The main content area is titled 'Registrasi member' and contains a form with fields for 'username', 'password', 'Nama lengkap', 'Alamat', 'No.telp', and a 'kirim' button.

Gambar 3.14 Interface Halaman Registrasi Member

Gambar di atas adalah interface untuk halaman registrasi member. Ketika user memilih menu registrasi member maka form isian untuk menambahkan data diri user akan ditampilkan sebagai halaman diatas.

3.2.4 Desain Interface Member

a. Halaman Home Member

HEADER	
BENANG-BENANG DMC	
Selamat datang member	Selamat datang di Toko Benang-benang Hobi
	Produk-produk kami
<input type="text" value="search"/> <input type="text" value="Enter Text"/> <input type="button" value="search"/> Home About Us Contac Us Benang kristik quilling Kit Buku kristik Kain kristik Alat kristik Jala kristik Pola kristik	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%; height: 100px; background-color: #f0f0f0;"></div> <div style="width: 45%; height: 100px; background-color: #f0f0f0;"></div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%; height: 100px; background-color: #f0f0f0;"></div> <div style="width: 45%; height: 100px; background-color: #f0f0f0;"></div> </div>

Gambar 3.15 *Interface Halaman Home Member*

Gambar di atas adalah interface untuk halaman home member jika ingin melakukan transaksi pemesanan maka memilih kata diskripsi.

b. Halaman Pemesanan Barang

HEADER	
BENANG-BENANG DMC	
Selamat datang member	Pemesanan barang
<input type="text" value="search"/> <input type="text" value="Enter Text"/> <input type="button" value="search"/> Home About Us Contac Us Benang kristik quilling Kit Buku kristik Kain kristik Alat kristik Jala kristik Pola kristik	Username pemesan <input type="text" value="Enter Text"/> Kode barang <input type="text" value="Enter Text"/> jumlah <input type="text" value="Enter Text"/> harga <input type="text" value="Enter Text"/> kirim <input type="radio"/> YA <input type="radio"/> TIDAK Ambil di toko <input type="radio"/> YA <input type="radio"/> TIDAK Alamat kirim <input type="text"/> <input type="button" value="pesan"/>

Gambar 3.16 *Interface Halaman Pemesanan*

Halaman ini memesan barang yang diinginkan member dan setelah mengisi semua makan menekan tombol pesan dan pemesanan akan diproses.

c. Halaman About

HEADER	
BENANG-BENANG DMC	
Selamat datang member	About Us
Produk-produk kami meliputi.....	
<input type="text" value="search"/> Enter Text <input type="button" value="search"/>	
Home	
About Us	
Contac Us	
Benang kristik	
quilting	
Kit	
Buku kristik	
Kain kristik	
Alat kristik	
Jala kristik	
Pola kristik	

Gambar 3.17 Interface Halaman About

d. Halaman contact Us

HEADER	
BENANG-BENANG DMC	
Selamat datang member	Contac Us
<input type="text" value="search"/> Enter Text <input type="button" value="search"/>	Nama perusahaan
Home	Nama pemilik
About Us	Alamat perusahaan
Contac Us	
Benang kristik	
quilting	
Kit	telp
Buku kristik	
Kain kristik	
Alat kristik	
Jala kristik	
Pola kristik	

Gambar 3.18 Interface Halaman Contact Us

3.2.5 Desain Interface Staff

a. Halaman Login Staff

The diagram shows a rectangular form for staff login. At the top is a header area. Below it are two input fields: one for 'Username' and one for 'Password', both with placeholder text ('Enter text' and 'Enter password' respectively). To the right of the password field is a blue rectangular button labeled 'Login'.

Gambar 3.19 *Interface Halaman Login Staff*

Halaman *login* digunakan staff untuk memasuki halaman staff. Pada halaman ini staff harus memasukkan username dan password. Jika username dan password benar, maka halaman staff akan terbuka. Jika *login* tidak berhasil, maka sistem akan menampilkan halaman *login* lagi.

b. Halaman home staff

The diagram shows a more complex staff home page. It starts with a header. Below it is a horizontal menu bar with various links: Beranda, Tambah data, laporan, Kit, quilting, Benang, kristik, Buku kristik, Alat kristik, Jala kristik, Pola kristik, and logout. Underneath the menu is a blue rectangular button with the text 'Selamat datang staff'. Below that is another blue rectangular button labeled 'Beranda staff'. Further down is a blue rectangular button labeled 'Data pesanan'. At the bottom is a table with five columns: Kode invoice, Kode pemesanan, Tanggal pemesanan, Alamat kirim, and Insert invoice. There are two rows of data in the table:

Kode invoice	Kode pemesanan	Tanggal pemesanan	Alamat kirim	Insert invoice
1	xxx	tanggal	alamat	invoice
2	yyy	tanggal	alamat	invoice

Gambar 3.20 *Interface Halaman Home Staff*

Halaman *home* staff digunakan untuk memberikan invoice atau nomer nota. Dengan menekan tulisan invoice yang ada di dalam tabel.

c. Halaman insert invoice staff

The screenshot shows a web page titled 'HEADER'. Below it is a navigation bar with links: Beranda, Tambah data, laporan, Kit, quilting, Benang, kristik, Buku kristik, Alat kristik, Jala kristik, Pola kristik, and logout. The main content area contains three input fields: 'Kode invoice' (Enter text), 'Kode pemesanan' (Enter text), and 'Tanggal pemesanan' (Enter text). A 'Proses' button is located below these fields.

Gambar 3.21 *Interface Halaman Insert Invoice*

Halaman *insert invoice* staff digunakan untuk memberikan kode invoice atau nomer nota. Setelah mengisikan kode invoice maka akan kembali ke beranda staff.

d. Halaman Tambah Data Barang

The screenshot shows a web page titled 'HEADER'. Below it is a navigation bar with links: Beranda, Tambah data, laporan, Kit, quilting, Benang, kristik, Buku kristik, Alat kristik, Jala kristik, Pola kristik, and logout. The main content area contains several input fields: 'Nama barang' (Enter text), 'Diskripsi' (Enter text), 'Nama jenis barang' (Drop down), 'Stok barang' (Enter text), 'Harga satuan' (Enter text), and 'gambar' (Enter text). To the right of the 'gambar' field is a link 'Upload gambar'. A 'Simpan' button is located at the bottom left.

Gambar 3.22 *Interface Halaman Tambah Data*

Halaman tambah data digunakan staff untuk tambah barang dan upload gambar. Untuk pengisian data setiap field harus di isi jika tidak akan tidak bias di simpan.

e. Halaman Laporan

HEADER											
Beranda	Tambah data	laporan	Kit	quilting	Benang	kristik	Buku kristik	Alat kristik	Jala kristik	Pola kristik	logout
laporan											
Kode data pemesanan			Kode pemesan		Kode barang		jumlah		Harga barang		
1			b12		124		jumlah		Harga barang		
2			b45		152		jumlah		Harga barang		

Gambar 3.23 Interface Halaman Laporan

Halaman laporan digunakan staff untuk melihat laporan pemesanan yang akan dilihat oleh pemilik.

f. Halaman barang (kit, benang, kain kristik, jala kristik, pola kristik, buku kristik, alat kristik)

HEADER											
Beranda	Tambah data	laporan	Kit	quilting	Benang	kristik	Buku kristik	Alat kristik	Jala kristik	Pola kristik	logout
Jenis barang											
Kode barang	Nama barang	Diskripsi	Kodejenisbarang	Stokbarang	Hargasatuan	Gambar	Edit	delete			
1	Nama barang	Diskripsi	Kodejenisbarang	Stokbarang	Hargasatuan	Gambar	Edit	delete			
2	Nama barang	Diskripsi	Kodejenisbarang	Stokbarang	Hargasatuan	Gambar	Edit	delete			

Gambar 3.24 Interface halaman barang

Halaman barang digunakan staff untuk melihat hasil tambah barang, edit dan delete barang. Edit dan delete barang ada di dalam kolom tabel edit dan delete.

g. Halaman edit barang (kit, benang, kain kristik, jala kristik, pola kristik, buku kristik, alat kristik)

HEADER												
Beranda	Tambah data	laporan	Kit	quilting	Benang	kristik	Buku kristik	Alat kristik	Jala kristik	Pola kristik	logout	
Edit barang												
Nama barang	Enter text											
Nama barang	Enter text											
Diskripsi	Enter text											
Kodejenisbarang	Enter text											
Stok barang	Enter text											
Harga	Enter text											
Gambar	Gambar		Enter text									Upload gambar
<input type="button" value="Simpan"/>												

Gambar 3.25 Interface Halaman Edit Barang

Halaman edit barang digunakan staff mengedit barang tetapi yang tidak bisa di edit hanya kode barang. Setelah itu memilih tombol simpan.

h. Halaman delete barang (kit, benang, kain kristik, jala kristik, pola kristik, buku kristik, alat kristik)

HEADER											
Beranda	Tambah data	laporan	Kit	quilting	Benang	kristik	Buku kristik	Alat kristik	Jala kristik	Pola kristik	logout
Hapus barang											
Nama barang	<input type="text" value="Enter text"/>										
Nama barang	<input type="text" value="Enter text"/>										
Diskripsi	<input type="text" value="Enter text"/>										
Kodejenisbarang	<input type="text" value="Enter text"/>										
Stok barang	<input type="text" value="Enter text"/>										
Harga	<input type="text" value="Enter text"/>										
Gambar	<input type="file" value="Gambar"/>										
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>											

Gambar 3.26 Interface Halaman Delete Barang

Halaman delete barang digunakan staff mendelete barang dan yang text box tidak bisa di edit. Jika staff akan membatalkan memilih tombol batal.

3.2.6 Desain Interface Pemilik

a. Halaman Login Pemilik

The diagram shows a wireframe of a login page. At the top, there is a header labeled "HEADER". Below the header is a main content area with a title "Login pemilik". Inside the content area, there are two input fields: one for "Username" and one for "Password". Each input field has a placeholder text: "Enter text" for the username field and "Enter password" for the password field. To the right of the input fields is a "Login" button.

Gambar 3.27 *Interface Halaman Login Pemilik*

Halaman *login* digunakan pemilik untuk memasuki halaman pemilik. Pada halaman ini pemilik harus memasukkan username dan password. Jika username dan password benar, maka halaman pemilik akan terbuka. Jika *login* tidak berhasil, maka sistem akan menampilkan halaman *login* lagi.

b. Halaman Home Pemilik

HEADER																			
Beranda Staff Tentang logout																			
Selamat datang pemilik																			
Laporan pemasaran																			
<table border="1"><thead><tr><th>Kode data pemesanan</th><th>Kode pemesan</th><th>Kode barang</th><th>jumlah</th><th>Harga barang</th></tr></thead><tbody><tr><td>1</td><td>b12</td><td>124</td><td>jumlah</td><td>Harga barang</td></tr><tr><td>2</td><td>b45</td><td>152</td><td>jumlah</td><td>Harga barang</td></tr></tbody></table>					Kode data pemesanan	Kode pemesan	Kode barang	jumlah	Harga barang	1	b12	124	jumlah	Harga barang	2	b45	152	jumlah	Harga barang
Kode data pemesanan	Kode pemesan	Kode barang	jumlah	Harga barang															
1	b12	124	jumlah	Harga barang															
2	b45	152	jumlah	Harga barang															

Gambar 3.28 *Interface Halaman Home Pemilik*

c. Halaman Tambah Account Staff

Gambar 3.29 *Interface Halaman Tambah Account Staff*

Gambar di atas adalah interface untuk halaman menambah account staff. Ketika pemilik memilih menu staff dan tambah staff maka form isian untuk menambahkan tambah account staff akan ditampilkan. Setelah pemilik memasukan data staff pada form yang telah disediakan, maka hasilnya akan ditampilkan pada tabel yang berada halaman staff. Tabel tersebut dilengkapi menu untuk mengubah dan menghapus data unit gedung.

d. Halaman Edit Account Staff

HEADER	
Beranda Staff Tentang logout	
Halaman edit account staff	
Halaman edit account staff	
User name	<input type="text"/>
Password	<input type="text"/>
Nama	<input type="text"/>
Pekerjaan	<input type="text"/>
<input type="button" value="Simpan"/>	

Gambar 3.29 Interface Halaman Edit Account Staff

Gambar di atas adalah interface untuk halaman edit account staff. Ini berguna jika pemilik salah dalam memassukan data staff jadi untuk mengedit pemilik harus memilih menu edit di dalam tabel edit.

e. Halaman Delete Account Staff

HEADER	
Beranda Staff Tentang logout	
Halaman delete account staff	
Halaman delete account staff	
User name	<input type="text"/>
Password	<input type="text"/>
Nama	<input type="text"/>
Pekerjaan	<input type="text"/>
<input type="button" value="Hapus"/>	
<input type="button" value="Batal"/>	

Gambar 3.30 Interface Halaman Delete Account Staff

Gambar di atas adalah interface untuk halaman delete account staff. Ini berguna jika pemilik mau menghapus data staff jadi untuk menghapus, pemilik harus memilih menu delete di dalam tabel delete. Jika membatalkan memilih tombol batal.

f. Halaman Staff

HEADER					
Beranda Staff Tentang logout					
staff					
Tambah staff					
User name	password	Nama	Pekerjaan	edit	delete
nama	password	Nama	Pekerjaan	edit	delete
nama	password	Nama	Pekerjaan	edit	delete

Gambar 3.31 Interface Halaman Staff

g. Halaman about

HEADER						
Beranda Staff Tentang logout						
Halaman about						
Edit						
nomer	Nama perusahaan	Pemilik perusahaan	Deskripsi	Alamat	Telp1	Telp2
1	Nama perusahaan	Pemilik perusahaan	Deskripsi	Alamat	Telp1	Telp2

Gambar 3.32 Interface Halaman About

Gambar di atas adalah interface untuk halaman about.

Jika pemilik ingin mengganti maka harus memilih menu edit yang berada dia atas tabel.

h. Halaman edit about

HEADER	
Beranda Staff Tentang Logout	
Halaman about	
Edit	
Nama Perusahaan	<input type="text"/>
Pemilik perusahaan	<input type="text"/>
deskripsi	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>
Telp1	<input type="text"/>
Telp2	<input type="text"/>
<input type="button" value="Simpan"/>	

Gambar 3.33 Interface Halaman Edit About

Gambar di atas adalah interface untuk halaman edit about.

Ini berguna jika pemilik ingin merubah data about (profile perusahaan). Setelah selesai merubah tekan tombol simpan maka data akan tersimpan dan akan kembali ke form about.

BAB IV

IMPLEMENTASI SISTEM

Setelah perancangan sistem selesai dilakukan, langkah selanjutnya adalah mencoba mengimplementasikan rancangan tersebut kedalam bahasa yang dapat dimengerti oleh mesin. Sistem ini dikerjakan menggunakan spesifikasi software sebagai berikut :

1. Sistem operasi Windows XP
2. Macromedia Dreamweaver
3. MySQL 5.1
4. SQLyog
5. Internet browser (Mozilla Firefox).

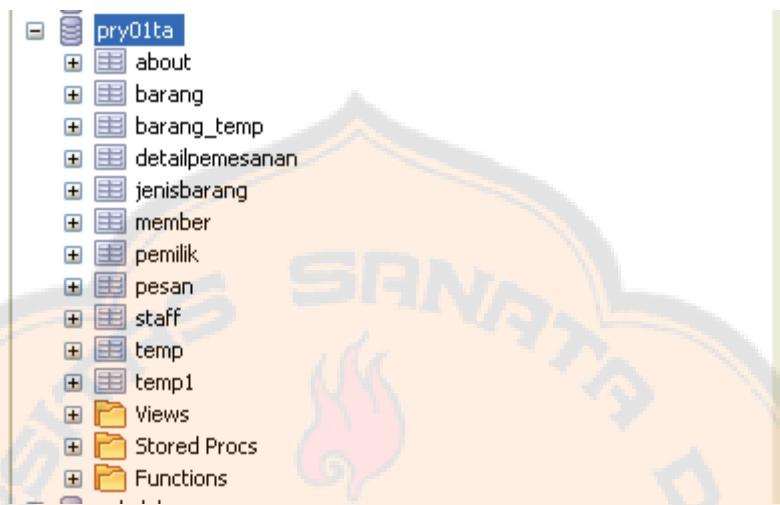
4.1. Implementasi Basisdata

Langkah pertama yang dilakukan dalam pembuatan sistem ini adalah membuat *database* terlebih dahulu. *Database* pada sistem ini bernama '**pry01ta**' yang dibuat menggunakan MySQL. Untuk melakukan pengolahan query digunakan SQLyog sebagai aplikasi pendukung.

Langkah-langkah dalam pembuatan *database* adalah :

1. Membuat *database* baru dengan menggunakan SQLyog yang didalamnya akan terdapat tabel-tabel yang diperlukan.
2. Membuat tabel-tabel dalam *database* yang telah dibuat dengan menuliskan perintah create table diikuti nama tabel dan kolom-kolom dalam tabel. Dalam *database* sistem ini terdapat 11 tabel yang dibuat berdasarkan desain sistem.

Hasil akhir *database* '**pry01ta**' untuk sistem ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.34 Database Keseluruhan

Gambar berikut untuk menampilkan detail untuk tiap-tiap tabel :

The image shows a MySQL command-line interface window. At the top, it displays the command '1 describe barang'. Below this, it shows the results of the 'describe' command:

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
kodeBarang	varchar(10)	11 b...	NO	PRI (NULL)	0 Kb...
namaBarang	varchar(50)	11 b...	YES	(NULL)	0 Kb...
Diskripsi	text	4 b...	YES	(NULL)	0 Kb...
KodeJenisBarang	varchar(10)	11 b...	YES	(NULL)	0 Kb...
stokBarang	tinyint(3)	10 b...	YES	(NULL)	0 Kb...
hargaSatuan	int(10)	7 b...	YES	(NULL)	0 Kb...
gambar	varchar(900)	12 b...	YES	(NULL)	0 Kb...

Gambar 4.35 Detail Tabel Barang

The screenshot shows the MySQL Workbench interface with the query editor at the top containing the command: `1 describe about`. Below it is the results pane titled '1 Result' which displays the structure of the 'about' table. The table has seven columns: Field, Type, Null, Key, Default, and Extra. The fields are: indek (int(11), NO, PRI, (NULL), 0 Kb..., auto_inc); namaPerusahaan (varchar(100), NO, (NULL), 0 Kb...); pemilikPerusahaan (varchar(100), NO, (NULL), 0 Kb...); Deskripsi (text, NO, (NULL), 0 Kb...); alamat (text, NO, (NULL), 0 Kb...); telp1 (varchar(20), NO, (NULL), 0 Kb...); and telp2 (varchar(20), NO, (NULL), 0 Kb...).

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
indek	int(11)	NO	PRI	(NULL)	0 Kb... auto_inc
namaPerusahaan	varchar(100)	NO	(NULL)	(NULL)	0 Kb...
pemilikPerusahaan	varchar(100)	NO	(NULL)	(NULL)	0 Kb...
Deskripsi	text	NO	(NULL)	(NULL)	0 Kb...
alamat	text	NO	(NULL)	(NULL)	0 Kb...
telp1	varchar(20)	NO	(NULL)	(NULL)	0 Kb...
telp2	varchar(20)	NO	(NULL)	(NULL)	0 Kb...

Gambar 4.36 Detail Tabel About

The screenshot shows the MySQL Workbench interface with the query editor at the top containing the command: `1 describe jenisbarang`. Below it is the results pane titled '1 Result' which displays the structure of the 'jenisbarang' table. The table has two columns: Field and Type. The fields are: kodeJenisBarang (varchar(10), NO, (NULL), 0 Kb...); and namaJenisBarang (varchar(50), YES, (NULL), 0 Kb...).

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
kodeJenisBarang	varchar(10)	NO	(NULL)	(NULL)	0 Kb...
namaJenisBarang	varchar(50)	YES	(NULL)	(NULL)	0 Kb...

Gambar 4.37 Detail Tabel Jenis Barang

The screenshot shows the MySQL Workbench interface with the query editor at the top containing the command: `1 describe member`. Below it is the results pane titled '1 Result' which displays the structure of the 'member' table. The table has six columns: Field, Type, Null, Key, Default, and Extra. The fields are: kodeMember (varchar(10), YES, (NULL), 0 Kb...); userName (varchar(10), YES, (NULL), 0 Kb...); passWord (varchar(10), YES, (NULL), 0 Kb...); namaMember (varchar(100), YES, (NULL), 0 Kb...); alamatMember (varchar(200), YES, (NULL), 0 Kb...); and noTelpMember (varchar(15), YES, (NULL), 0 Kb...).

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
kodeMember	varchar(10)	YES	(NULL)	(NULL)	0 Kb...
userName	varchar(10)	YES	(NULL)	(NULL)	0 Kb...
passWord	varchar(10)	YES	(NULL)	(NULL)	0 Kb...
namaMember	varchar(100)	YES	(NULL)	(NULL)	0 Kb...
alamatMember	varchar(200)	YES	(NULL)	(NULL)	0 Kb...
noTelpMember	varchar(15)	YES	(NULL)	(NULL)	0 Kb...

Gambar 4.38 Detail Tabel Member

```

1 describe pemilik
2

```

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
index	int(11)	7 b...	PRI	(NULL)	0 Kb... auto_increment
userName	varchar(10)	11 b...	NO	UNI (NULL)	0 Kb...
password	varchar(500)	12 b...	NO	(NULL)	0 Kb...

Gambar 4.39 Detail Tabel Pemilik

```

1 describe pesan
2

```

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
indek	int(10)	7 b...	PRI	(NULL)	0 Kb... auto_incr
kodeInvoice	varchar(100)	12 b...	NO	(NULL)	0 Kb...
kodePemesanan	varchar(10)	11 b...	YES	(NULL)	0 Kb...
tanggalPemesanan	date	4 b...	YES	(NULL)	0 Kb...
alamatKirim	text	4 b...	YES	(NULL)	0 Kb...

Gambar 4.40 Detail Tabel Pesan

```

1 describe staff
2

```

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
indek	int(11)	7 b...	PRI	(NULL)	0 Kb... auto_increment
userName	varchar(10)	11 b...	NO	(NULL)	0 Kb...
password	varchar(500)	12 b...	NO	(NULL)	0 Kb...
nama	varchar(100)	12 b...	NO	(NULL)	0 Kb...
pekerjaan	varchar(300)	12 b...	NO	(NULL)	0 Kb...

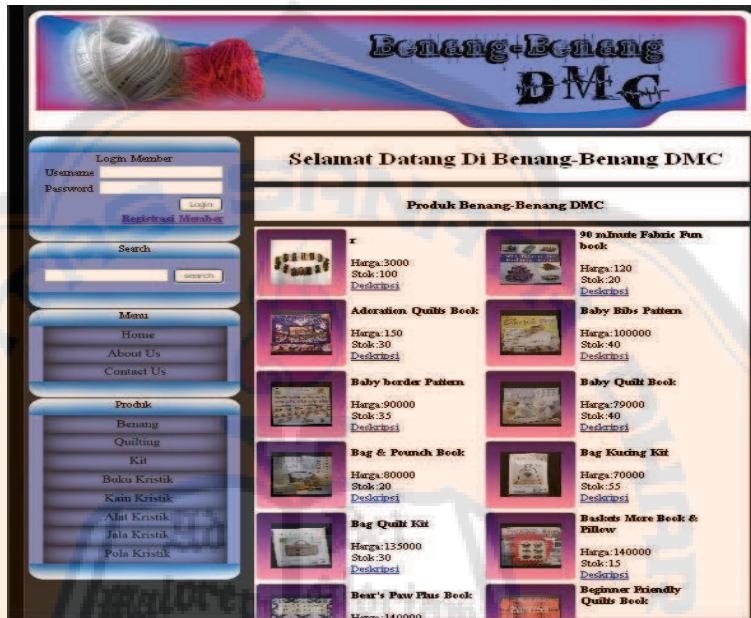
Gambar 4.41 Detail Tabel Staff

4.2 Implementasi Use Case

4.2.1 Use Case User

a. Tampilan Home User

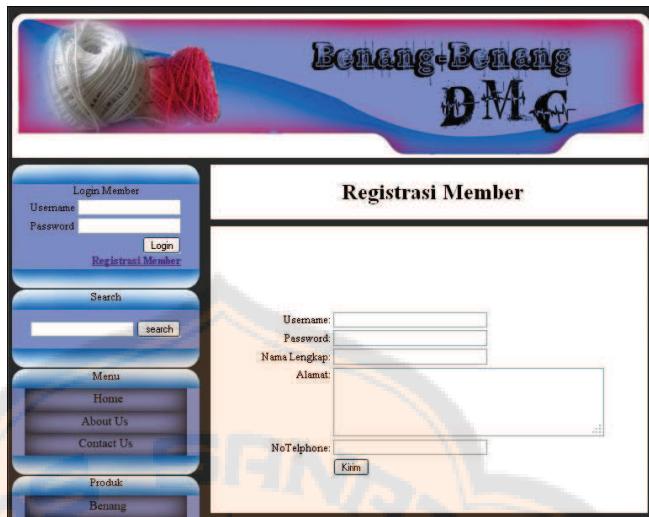
- Halaman Home :



Gambar 4.42 Halaman Home

b. Tampilan Registrasi User

- Halaman registrasi member : user mengisikan data diri untuk menjadi member setelah user mengisikan data diri makan klik tombol kirim.



Gambar 4.43 Halaman Registrasi Member

- Query data base

```
INSERT INTO temp1 (users,password, namaLengkap, Alamat,
noTelephone)      VALUES      (""+request.getParameter("users
")+"",""+request.getParameter("password
")+"",",
"+request.getParameter("namaLengkap
")+"",",
+request.getParameter("Alamat
")+"",""+request.getParameter("noTelephone "+")");
```

4.2.2 Use Case Member

a. Tampilan Home Member

- Halaman home untuk member : tampilan awal untuk home member untuk mulai pemesanan member harus menekan tulisan deskripsi.

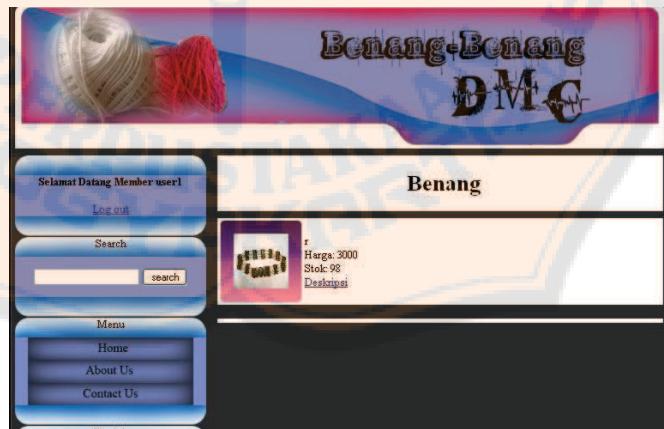


Gambar 4.44 Halaman Home untuk Member

- Query data base login member

```
SELECT   userName,  passWord  FROM  member  WHERE
userName = request.getParameter("username") and passWord=
request.getParameter("password");
```

- Halaman untuk benang



Gambar 4.45 Halaman Benang

- Halaman untuk Quilting



Gambar 4.46 Halaman Quilting

- Halaman Kit



Gambar 4.47 Halaman Kit

- Halaman Buku Kristik



Gambar 4.48 Halaman Buku Kristik

- Halaman Kain Kristik



Gambar 4.49 Halaman Buku Kristik

- Halaman Alat Keristik



Gambar 4.50 Halaman Alat Kristik

- Halaman Jala Kristik



Gambar 4.51 Halaman Jala Kristik

- Halaman Pola Kristik



Gambar 4.52 Halaman Pola Kristik

b. Tampilan Pemesanan

- Halaman Pemesanan : Setelah member menekan tulisan deskripsi maka akan muncul tampilan seperti berikut, setelah member mengisikan data pemesanan maka member harus menekan tombol pesan. Pembayaran melalui transfer rekening dan jatah waktu 1 minggu setelah pemesanan.

Gambar 4.53 Halaman Pemesanan

- Query data base untuk pesan

```
INSERT INTO temp
(kode_pesan,kode_Barang,jumlah,harga,kirim,alamatkirim)
VALUES
(""+request.getParameter("kode_pesan")+"','"+"+request.getParameter("kode_Barang")+"','"+"+request.getParameter("jumlah")+"',
"+request.getParameter("harga")+"','"+"+request.getParameter("kirim")+"','"+"+request.getParameter("alamatkirim")+"');
```

- Halaman About us : Halaman ini memuat nomer rekening pemilik yang untuk pembayaran melalui transfer rekening.



Gambar 4.54 Halaman About Us

- Halaman Contact Us : Halaman ini berisi kan alamat dan nomer telepon Toko Benang-benang Hobi.



Gambar 4.55 Halaman Contact Us

- Halaman search : Halaman ini bertujuan untuk melakukan search produk.



Gambar 4.56 Halaman Search

- **Query Data Base**

```
"SELECT * FROM pry01ta.barang WHERE namaBarang LIKE '%"  
+ Recordset1__MMColParam + "%");
```

4.2.3 Use Case Staff

a. Tampilan Login Staff

Halaman ini menampilkan login staff yang user dan password diberikan oleh pemilik toko atau owner.



Gambar 4.57 Halaman Login Staff

- **Query Data Base**

```
SELECT userName, passWord FROM staff WHERE userName =  
request.getParameter("username")           and           passWord=  
request.getParameter("password");
```

b. Tampilan Home Staff

- Halaman home : Halaman tampilan home staff berisikan data pemesanan yang bertujuan untuk mengisikan insert invoice setelah member melakukan transfer.

kodeInvoice	kodePemesan	tanggalPemesanan	alamatKirim	insert invoice
Belum diproses	user1	2011-07-11		insert invoice
3	user1	2011-07-07		insert invoice
2	didi	2011-06-27		insert invoice
1	user1	2011-06-27		insert invoice
2	user1	2011-06-27		insert invoice
1124	tulus	2011-03-29		insert invoice
1124	tulus	2011-03-29		insert invoice
1124	tulus	2011-03-29		insert invoice
11	tulus	2011-03-29		insert invoice
1	Didi	2011-03-29		insert invoice
23	Didi	2011-03-29		insert invoice
23	Didi	2011-03-29		insert invoice

Gambar 4.58 Halaman Home

c. Tampilan Insert Invoice

- **Halaman insert** : halaman insert invoice ini staff mengisikan kode invoice setelah selesai tekan tombol proses.

Kode Invoice:

Kode Pemesanan user1

Tanggal Pemesanan 2011-07-11

Gambar 4.59 Halaman Insert Invoice

- Query data base

```
UPDATE pesan SET kodeInvoice=
request.getParameter("username");
```

- Halaman output : Halaman output setelah insert invoice tampilan di field kode invoice terisi nomer kode invoice.



Gambar 4.60 Halaman Output

d. Tampilan Tambah Data

- Halaman tambah : Halaman ini berisi data produk yang harus di isi staff berupa nama barang , deskripsi, nama jenis barang, stok barang ,harga satuan, gambar setelah di isi semua baru staff menekan tombol simpan.

Gambar 4.61 Halaman Tambah Barang

- Halaman output : Halaman ini menunjukkan barang yang sudah terinsert oleh staff.

kodeBarang	namaBarang	Diskripsi	kodeJenisBarang	stokBarang	hargaSatuan	gambar	Edit	Delete
B000114	4 Skeins Cashmere Milky Cotton baby Yam, DK, 200g, o	Benang kristik kapas dari cashmere warna Orange	J000001	35	9000		Edit	Delete

Gambar 4.62 Halaman Tambah Barang Sukses

- Query data base untuk check box

select namaJenisBarang from jenisbarang;
--

- Query data base

```
INSERT INTO barang_temp (indeks, namaBarang, Diskripsi, nJenisBarang, stokBarang, hargaSatuan, gambar) VALUES (""+request.getParameter("indeks")+"",""+request.getParameter("nama Barang")+"",""+request.getParameter("stokBarang")+"", ""+request.getParameter("hargaSatuan")+"",""+request.getParameter("gambar ")+"");
```

e. Tampilan laporan

- Halaman tampilan laporan: Halaman ini menampilkan hasil laporan pemesanan member yang diolah oleh staff dan akan di teruskan oleh pemilik toko.

KodeDetailPemesanan	kodeFesan	kodeBarang	jumlah	hargaBarang
KD000001	Didi	B000008	10	340000
KD000002	Didi	B000008	10	340000
KD000003	Didi	B000002	1	32000
KD000004	tulus	B000006	49	1960000
KD000005	tulus	B000002	2	64000
KD000006	tulus	B000014	2	6000
KD000007	tulus	B000014	6	18000
KD000008	user1	B000005	6	406122
KD000009	user1	B000002	7	224000
KD000010	user1	B000002	9	288000
KD000011	user1	B000002	10	320000
KD000012	user1	B000002	2	64000
KD000013	user1	B000002	1	32000
KD000014	user1	B000002	2	64000
KD000015	user1	B000002	2	64000

Gambar 4.63 Halaman Laporan

f. Tampilan Kit

- Halaman Kit: halaman ini menampilkan produk barang dan jika staff ingin melakukan edit dan delete juga tersedia menu disebelah produk tersebut.



The screenshot shows a table titled "Data Kit" with columns: kodeBarang, namaBarang, Deskripsi, kodeJenisBarang, stokBarang, hargaSatuan, gambar, edit, and delete. The data includes:

kodeBarang	namaBarang	Deskripsi	kodeJenisBarang	stokBarang	hargaSatuan	gambar	edit	delete
B000016	Bag Kucing Kit	Kit berbentuk kucing	J000003	55	70000		edit	delete
B000017	Bag Quilt Kit	Tas quilting Kit	J000003	20	135000		edit	delete
B000041	Dompet Anjing Kit	Kit yang berbentuk dompet bergambar anjing	J000003	30	98000		edit	delete
B000101	DMC Sepia Cat Kitten Cross Stitch Kit - Three Cute	Kit yang bergambar tiga kucing yang dikeluarkan oleh DMC	J000003	25	220000		edit	delete
B000105	anjing scottie kit	Kit bergambar anjing scottie keluaran DMC	J000003	34	130000		edit	delete

Gambar 4.64 Halaman Kit

- Halaman edit kit : Halaman ini menampilkan edit produk jika produk ini ada update harga atau deskripsi setelah selesai update maka staff akan menekan tombol simpan.



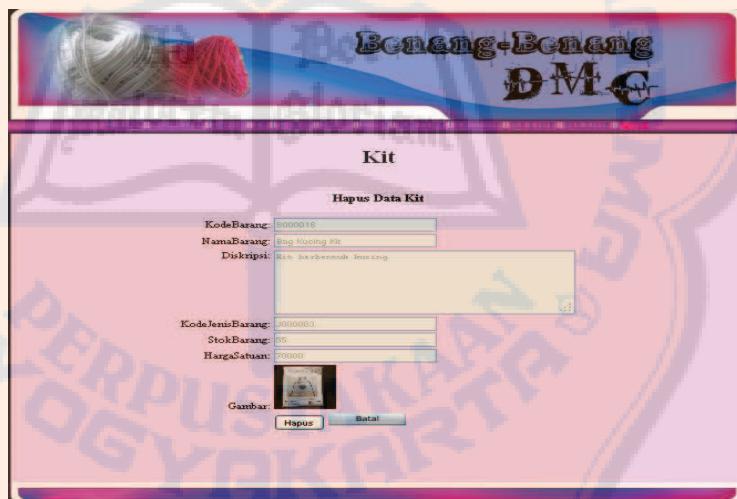
The screenshot shows the "Edit Data Kit" form with fields for KodeBarang (B000016), NamaBarang (Bag Kucing Kit), and Deskripsi (Kit berbentuk kucing). Below these are fields for KodeJenisBarang (J000003), StokBarang (55), and HargaSatuan (70000). At the bottom, there is a file input field for "Gambar" containing "Bag Kucing Kit.JPG", a "Upload Images" button, and a "Simpan" button.

Gambar 4.65 Halaman Edit Kit

- Query data base

```
UPDATE barang SET
    namaBarang=request.getParameter("namaBarang"),Diskripsi=
    request.getParameter("Diskripsi"),stokBarang=request.getParameter(
    "stokBarang"),hargaSatuan=request.getParameter("hargaSatuan"),ga
    mbar=request.getParameter("gambar")WHERE
    kodeBarang=request.getParameter("kodeBarang ");
```

- Halaman delete kit : Halaman ini menampilkan delete produk yang berfungsi untuk menghapus produk karena kesalahan produk atau produk sudah tidak di jual lagi setelah itu staff akan menekan tombol hapus.



Gambar 4.66 Halaman Delete Kit

- Query data base

```
DELETE FROM barang where kode_barang
request.getParameter("kodeBarang ");
```

g. Tampilan Quilting

- Halaman Quilting

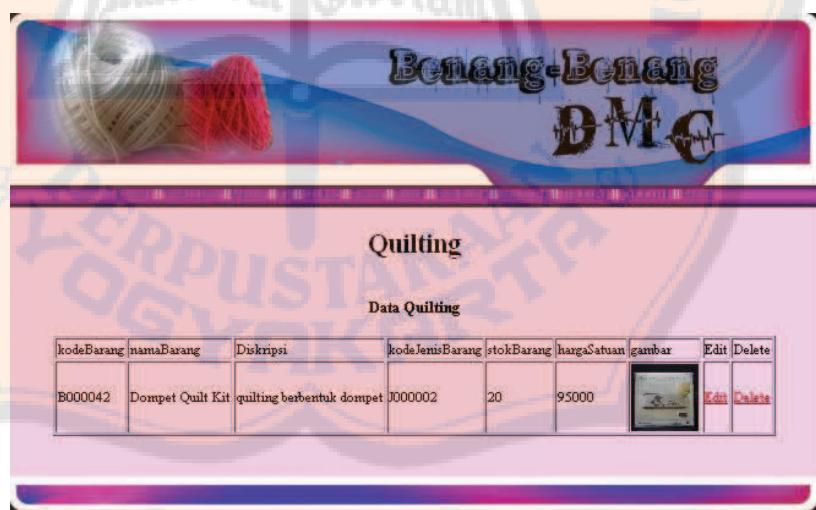


The screenshot shows a web application interface for managing quilting items. The title bar features the text "Benang-Benang DMC" with a background image of two skeins of thread (one white, one red). Below the title is a navigation menu with the word "Quilting". A sub-section titled "Data Quilting" displays a table with the following data:

kodeBarang	namaBarang	Diskripsi	kodeJenisBarang	stokBarang	hargaSatuan	gambar	Edit	Delete
B000042	Dompet Quilt Kit	quilting berbentuk dompet	J000002	20	95000		Edit	Delete

Gambar 4.67 Halaman Quilting

- Halaman Edit Quilting



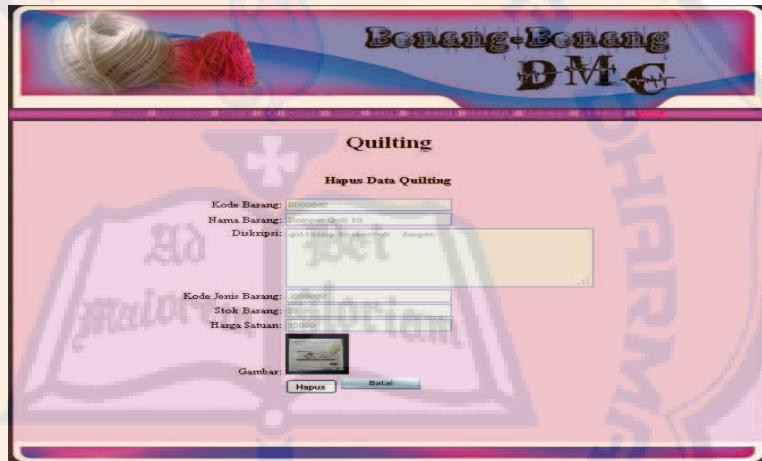
This screenshot shows the "Edit Quilting" page of the application. It has a similar header and layout to the previous screenshot, featuring the "Benang-Benang DMC" logo and a "Quilting" section. The "Data Quilting" table is identical to the one in the previous screenshot, showing the same item details for the product "Dompet Quilt Kit".

Gambar 4.68 Halaman Edit Quilting

- Query Data Base

```
UPDATE barang SET
    namaBarang=request.getParameter("namaBarang"),Diskripsi=
    request.getParameter("Diskripsi"),stokBarang=request.getParameter(
    "stokBarang"),hargaSatuan=request.getParameter("hargaSatuan"),ga
    mbar=request.getParameter("gambar")WHERE
    kodeBarang=request.getParameter("kodeBarang ");
```

- Halaman Delete Quilting



Gambar 4.69 Halaman Delete Quilting

- Query Data Base

```
DELETE FROM barang where kode_barang
request.getParameter("kodeBarang ");
```

h. Tampilan quilting

- Halaman Quilting



Gambar 4.70 Halaman Benang

- Halaman Edit Benang

KodeBarang:

NamaBarang:

Deskripsi:

KodeJenisBarang:

StokBarang:

HargaSatuan:

Gambar:

Gambar 4.71 Halaman Edit Benang

- Query Data Base

```
UPDATE barang SET
    namaBarang=request.getParameter("namaBarang"),Diskripsi=
    request.getParameter("Diskripsi"),stokBarang=request.getParame
    ter("stokBarang"),hargaSatuan=request.getParameter("hargaSatuan")
    ,gambar=request.getParameter("gambar")WHERE
    kodeBarang=request.getParameter("kodeBarang ");
```

- Halaman Delete Benang



Gambar 4.72 Halaman Delete Benang

- Query Data Base

```
DELETE FROM barang where kode_barang
request.getParameter("kodeBarang ");
```

i. Tampilan Kain Kristik

- Halaman Kain kristik

kodeBarang	namaBarang	Diskripsi	kodeJenisBarang	stokBarang	hargaSatuan	gambar	Edit	Hapus
B000056	Kain Dompet Cros stitch	Kain yang berbentuk dompet dan tinggal di buat desain gambarnya	J000006	55	55000		Edit	Delete
B000057	Kain Fennel Japan Motif Bulat	Kain berbahan fennel buatan japan motif bulat ukuran 30X30 cm	J000006	30	65000		Edit	Delete
B000058	Kain Fennel Japan Motif Bunga	Kain berbahan fennel buatan japan motif bunga ukuran 30X30 cm	J000006	33	65000		Edit	Delete
B000059	Kain Fennel Japan Motif Polka Dot	Kain berbahan fennel buatan japan motif polka Dot ukuran 60X60 cm	J000006	35	65000		Edit	Delete
B000060	Kain Fennel Japan Polos	Kain berbahan fennel buatan japan motif polos ukuran 60X60 cm	J000006	50	55000		Edit	Delete

Gambar 4.73 Halaman Kain Kristik

- Halaman Edit Kain Kristik

Kode Barang: B000056
 Nama Barang: Kain Dompet Cros stitch
 Deskripsi: Kain yang berbentuk dompet dan tinggal di buat desain gambarnya

Kode Jenis Barang: J000006
 Stok Barang: 55
 Harga Satuan: 55000

Gambar: Kain Dompet Cros stitch.JPG Upload Images

Gambar 4.74 Halaman Edit Kain Kristik

- Query Data Base

```
UPDATE barang SET
    namaBarang=request.getParameter("namaBarang"),Diskripsi=
    request.getParameter("Diskripsi"),stokBarang=request.getParamete
r("stokBarang"),hargaSatuan=request.getParameter("hargaSatuan")
    ,gambar=request.getParameter("gambar")WHERE
    kodeBarang=request.getParameter("kodeBarang ");
```

- Halaman delete kain kristik



Gambar 4.75 Halaman Delete Kain Kristik

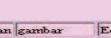
- Query Data Base

```
DELETE FROM barang where kode_barang
request.getParameter("kodeBarang ");
```

j. Tampilan Buku Kristik

- Halaman Buku Kristik



KodeBarang	namaBarang	Deskripsi	KodeJenisBarang	stokBarang	hargaSatuan	gambar	Edit	Delete
B000010	90 minute Fabric Fun book	Buku ini mengenai cara pembuatan kristik dalam 90 menit	J000005	20	120		Edit	Delete
B000011	Adoration Quilts Book	Buku ini tentang cara menggunakan quilting	J000005	30	150		Edit	Delete
B000014	Baby Quilt Book	Buku yang berisi quilting bergambar bayi	J000005	40	79000		Edit	Delete
B000015	Bag & Pouch Book	Buku tentang cara pembuatan pola untuk tas	J000005	20	80000		Edit	Delete
B000018	Baskets More Book & Pillow	buku berisi cara membuat pola untuk keranjang dan bantal	J000005	15	140000		Edit	Delete

Gambar 4.76 Halaman Buku Kristik

- Halaman edit buku kristik

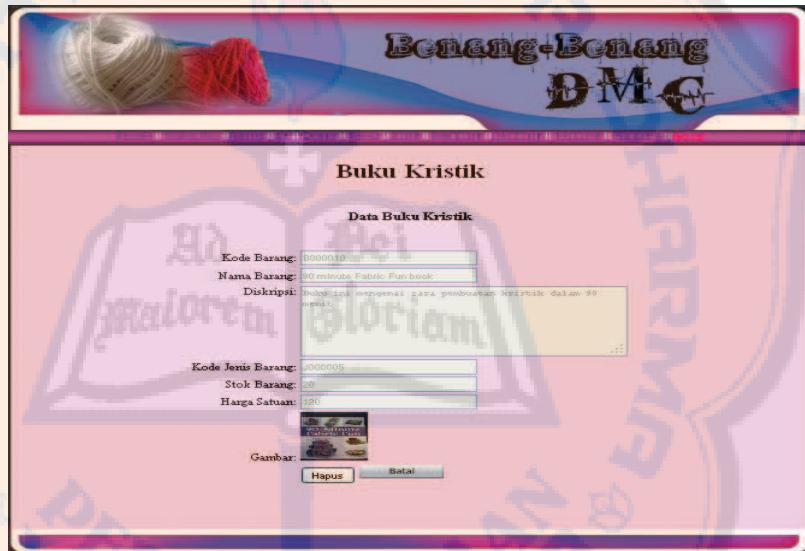


Gambar 4.77 Halaman Edit Buku Kristik

- Query data base

```
UPDATE barang SET
    namaBarang=request.getParameter("namaBarang"),Diskripsi=
    request.getParameter("Diskripsi"),stokBarang=request.getParame
    ter("stokBarang"),hargaSatuan=request.getParameter("hargaSatuan")
    ,gambar=request.getParameter("gambar")WHERE
    kodeBarang=request.getParameter("kodeBarang ");
```

- Halaman delete buku kristik



Gambar 4.78 Halaman Delete Buku Kristik

- Query data base

```
DELETE FROM barang where kode_barang
request.getParameter("kodeBarang ");
```

k. Tampilan Alat Kristik

- Halaman Alat Kristik

Data Alat Kristik								
KodeBarang	NamaBarang	Deskripsi	KodeJenisBarang	StokBarang	HargaSatuan	Gambar	Edit	Delete
B000051	Hoop Frame Bulat	Alat ini berguna untuk menyulam dan mengkristik	J000004	50	65000		Edit	Delete
B000052	Hoop Frame Oval	Alat ini berguna untuk menyulam dan mengkristik berbentuk oval	J000004	56	65000		Edit	Delete
B000076	Needlework Frame 8	Alat pembersih bingkai	J000004	60	55000		Edit	Delete
B000077	Needlework Frame 11	Alat pembersih bingkai ukuran 11x11 cm	J000004	45	65000		Edit	Delete
B000084	Special Occasion Keep Shake Pattern	Alat yang membuat supaya pola yang akan di jahit tidak goyang	J000004	50	110000		Edit	Delete

Gambar 4.79 Halaman Alat Kristik

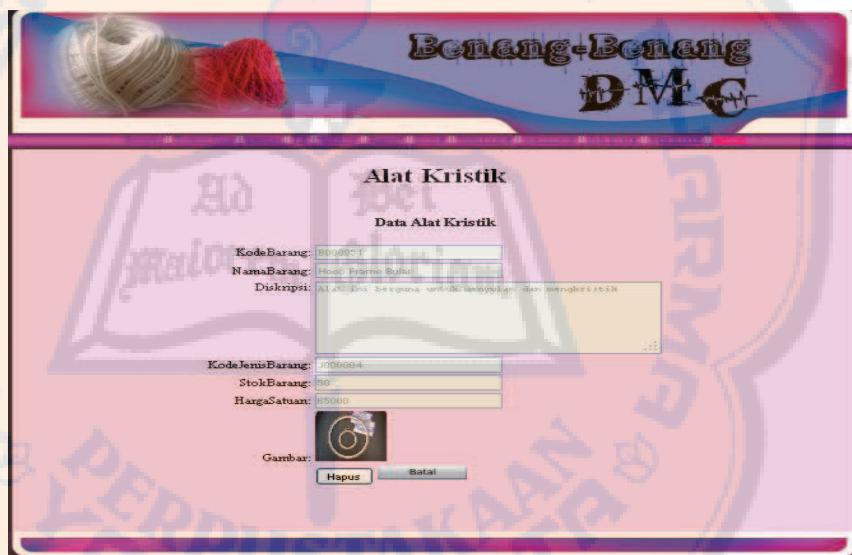
- Halaman Edit Alat Kristik

Gambar 4.80 Halaman Edit Alat Kristik

- Query data base

```
UPDATE barang SET
namaBarang=request.getParameter("namaBarang"),Diskripsi=
request.getParameter("Diskripsi"),stokBarang=request.getParameter("s
tokBarang"),hargaSatuan=request.getParameter("hargaSatuan"),gamba
r=request.getParameter("gambar")WHERE
kodeBarang=request.getParameter("kodeBarang ");
```

- Halaman Delete Alat Kristik



Gambar 4.81 Halaman Delete Alat Kristik

- Query data base

```
DELETE FROM barang where kode_barang
request.getParameter("kodeBarang ");
```

I. Tampilan Jala Kristik

- Halaman jala kristik

Kode Barang	Nama Barang	Deskripsi	Kode Jenis Barang	Stok Barang	Harga Satuan	Gambar	Edit	Delete
B000112	Lugana	Jala kristik bentuk lugana dan berwarna merah maroon ukuran 50X70 cm	J000007	25	75000		Edit	Delete
B000113	Jala linenedinburgh36ct	Jala jenis linenedinburgh berwarna abu-abu ukuran 50X70 cm	J000007	34	75000		Edit	Delete

Gambar 4.82 Halaman Jala Kristik

- Halaman edit jala kristik

Gambar 4.83 Halaman Edit Jala Kristik

- Query Data Base

```
UPDATE barang SET
    namaBarang=request.getParameter("namaBarang"),Diskripsi=
    request.getParameter("Diskripsi"),stokBarang=request.getParameter("s
    tokBarang"),hargaSatuan=request.getParameter("hargaSatuan"),gamba
    r=request.getParameter("gambar")WHERE
    kodeBarang=request.getParameter("kodeBarang ");
```

- Halaman Delete Jala Kristik



Gambar 4.84 Halaman Delete Jala Kristik

- Query Data Base

```
DELETE FROM barang where kode_barang
request.getParameter("kodeBarang ");
```

m. Tampilan Pola Kristik

- Halaman Pola Kristik

Tambah Pola Kristik								
KodeBarang	NamaBarang	Deskripsi	KodeJenisBarang	StokBarang	HargaSatuan	Gambar	Edit	Delete
B000012	Baby Bibs Pattern	Pola kristik bergambar Baby Bibs	J000008	40	100000		Edit	Delete
B000013	Baby border Pattern	Pola kristik untuk baju bayi	J000008	35	90000		Edit	Delete
B000021	By the Sea Pattern	Senam dengan pola laut	J000008	50	89000		Edit	Delete
B000025	Cross Stitch Pattern CS001-SS	Pola kristik	J000008	30	65000		Edit	Delete
B000026	Cross Stitch Pattern CS002-SS	pola kristik berbentuk rumah	J000008	40	120000		Edit	Delete

Gambar 4.85 Halaman Pola Kristik

- Halaman Edit Pola Kristik

KodeBarang: B000012
 NamaBarang: Baby Bibs Pattern
 Deskripsi: Pola kristik bergambar Baby Bibs

KodeJenisBarang: J000008
 StokBarang: 40
 HargaSatuan: 100000

Gambar: [Upload Images](#)

Gambar 4.86 Halaman Edit Pola Kristik

- Query Data Base

```
UPDATE barang SET
namaBarang=request.getParameter("namaBarang"),Diskripsi=
request.getParameter("Diskripsi"),stokBarang=request.getParameter("s
tokBarang"),hargaSatuan=request.getParameter("hargaSatuan"),gamba
r=request.getParameter("gambar")WHERE
kodeBarang=request.getParameter("kodeBarang ");
```

- Halaman delete pola kristik



Gambar 4.87 Halaman Delete Pola Kristik

- Query data base

```
DELETE FROM barang where kode_barang request.getParameter
("kodeBarang ");
```

4.2.4 Use Case Pemilik

a. Tampilan Login Pemilik

- **Halaman login :** Halaman ini berguna untuk login pemilik ,untuk mengisikan username dan password.



Gambar 4.88 Halaman Login Pemilik

- Query data base

```
SELECT userNmae, passWord FROM pemilik WHERE userNmae =
request.getParameter("username")           and           passWord=
request.getParameter("password");
```

b. Tampilan laporan pemilik

- **Halaman laporan :** halaman laporan di peruntukan agar pemilik tau member sapa aja yang sudah bertransaksi seterusnya pemilik bisa mencetak laporan ini dengan cara memilih tulisan print di bawah tabel.

Kode Detail Pemesanan	Kode Pesanan	kode Barang	Jumlah	Harga Total
KD0000001	Didi	B000008	10	340000
KD0000002	Didi	B000008	10	340000
KD0000003	Didi	B000002	1	32000
KD0000004	Julus	B000006	49	1960000
KD0000005	Julus	B000002	2	64000
KD0000006	Julus	B000014	2	64000
KD0000007	Julus	B000014	6	18000
KD0000008	user1	B000005	6	406122
KD0000009	user1	B000002	7	224000
KD0000010	user1	B000002	9	288000
KD0000011	user1	B000002	10	320000
KD0000012	user1	B000002	2	64000
KD0000013	user1	B000002	1	32000
KD0000014	user1	B000002	2	64000
KD0000015	user1	B000002	2	64000

Gambar 4.89 Halaman Laporan Pemilik

c. Tampilan Manage Staff

- **Halaman tambah staff :** Halaman ini agar pemilik memberikan hak akses kepada staf berupa user name, password, alamat dan pekerjaan .setelah terisi maka pemilik akan memilih tombol simpan.

Tambah Account Staff

Username:

Password:

Nama:

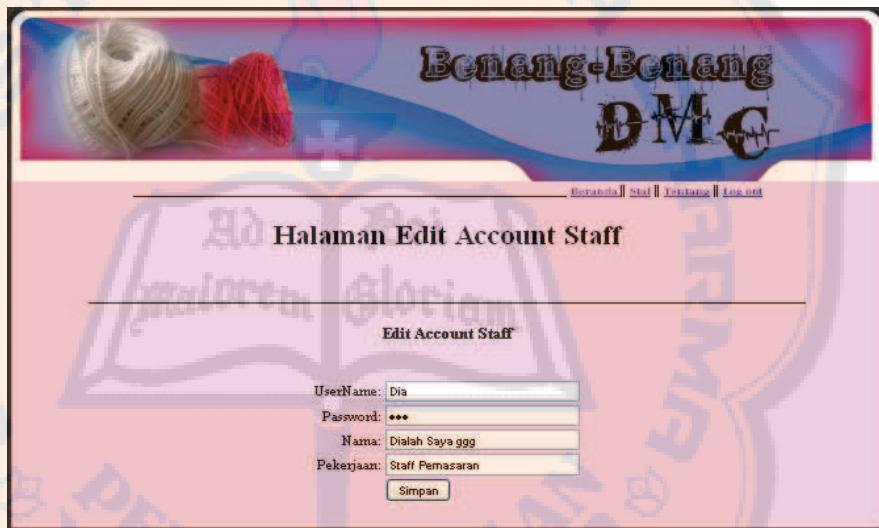
Pekerjaan:

Gambar 4.90 Halaman Tambah Staff

- Query Data Base

```
INSERT INTO staff (userName, password, nama, pekerjaan)
VALUES (""+request.getParameter("userName")
")+"','"++request.getParameter("password"
")+"','"++request.getParameter("nama")+"",
"+request.getParameter("pekerjaan ")");
```

- Halaman edit staff: Halaman edit untuk pemilik agar mengedit jika ada kesalahan input data staff.



Gambar 4.91 Halaman Edit Staff

- Query data base

```
UPDATE barang SET
userName=request.getParameter("userName"),
password=request.getParameter("password"),
nama=request.getParameter("nama"),
pekerjaan=request.getParameter("pekerjaan")WHERE
indek=request.getParameter("indek");
```

- Halaman delete staff : Halaman ini untuk menghapus data staff .



Gambar 4.92 Halaman Delete Staff

- Query data base

```
DELETE FROM staff where indek=request.getParameter("indek");
```

d. Tampilan Manage About

- Halaman about

No.	nama Perusahaan	pemilik Perusahaan	Deskripsi	alamat	telp1	telp2
1	Benang-Benang Hobi	Theresia Eka handayani	Perusahaan kami memiliki usaha dalam bidang benang-benang. Khususnya benang DMC (bed cover, sarung bantal,DLL) ketramplinan keset, monite, perlengkapan jakit jaum,gunting,neteran,dan lain-lain. Untuk pembayaran melalui transfer melalui bank BCA 0372684052 atas nama theresia eka handayani	City of Tomorrow (CITO) Mall US 50/2 Surabaya stockist: Delta Raya Utara 11 komp Delta Sari Baru Waru, sidoarjo	08175196110	03170794251

Gambar 4.93 Halaman About

- Halaman edit about



Gambar 4.94 Halaman Edit About

- Query data base

```

UPDATE          about          SET
namaPerusahaan=request.getParameter("namaPerusahaan"),
pemilikPerusahaan=request.getParameter("pemilikPerusahaan"),
Deskripsi=request.getParameter("Deskripsi"),
alamat=request.getParameter("alamat"),
telp1=request.getParameter("telp1"),
telp2=request.getParameter("telp2")WHERE
indek=request.getParameter("indek");

```

BAB V

ANALISIS HASIL

Untuk melakukan analisis hasil dari sistem, hal yang dilakukan adalah melakukan pengujian dengan user yang ada di sekelilingnya serta menyebarluaskan kuesioner kepada staff dan pemilik di Toko Benang-benang Hobi.

5.1 Hasil Uji Coba terhadap User

5.1.1 Hasil yang Diperoleh

1. Search untuk mencari produk memuaskan.
2. Proses memesan barang mudah pemakaiannya.
3. Sistem ini mampu memberikan menu-menu navigasi yang mudah.
4. Sistem ini mempunyai *user interface* dan tampilan warna yang menarik.

5.1.2 Saran yang Diberikan

1. Agar diberikan seikit gambar bergerak seperti flash biar lebih menarik.

5.2 Hasil Uji Coba di lab

5.2.1 Proses Uji Coba di Lab terhadap user untuk Menentukan Hasil antara lain :

1. Menyebarluaskan 10 kuesioner pada koresponden yang ada di lab
2. Mendemonstrasikan program kepada koresponden
3. Pengumpulan data berupa kuesioner yang sudah diisi.

5.2.2 Hasil yang Diperoleh

1. Pertanyaan pertama 60 persen responden sangat setuju bahwa sistem ini membantu dalam proses pemesanan.
2. Pertanyaan kedua 70 persen responden sangat setuju bahwa sistem ini mempermudah dalam proses pemesanan barang.
3. Pertanyaan ketiga 80 persen responden setuju bahwa sistem ini mempunyai menu menu serta navigasi yang cukup mudah di gunakan dan *user friendly*.
4. Pertanyaan keempat 50 persen responden setuju bahwa sistem ini mempunyai tampilan yang menarik.

5.2.3 Pengumpulan Data

1. Pembuatan kuesioner
2. Penyebaran kuesioner kepada responden
Penyebaran dilakukan dengan menyebarkan langsung kepada responden di kampus pada tanggal 13 juli 2011 dan menyebarkan kepada staff dan pemilik di Surabaya pada tanggal 14 juli 2011.
3. Penarikan kuesioner
Penarikan dilakukan pada hari yang sama saat penyebaran kuesioner. Responden diminta melakukan uji coba sistem, kemudian mengisi kuesioner yang telah disediakan serta memberi kritik dan saran.

5.2.4 Sasaran Penyebaran Kuesioner

Pemilik dan staff Toko Benang-benang Hobi, juga user yang merupakan sasaran utama penyebaran kuesioner ini karena merupakan calon pengguna sistem ini nantinya.

5.3 Form Kuesioner

Form kuesioner yang disebarluaskan untuk pengguna sistem dan pemilik atau staff di Toko Benang-benang Hobi dapat dilihat pada lampiran 1.

5.4 Hasil dan Pembahasan

Hasil dari jawaban responden kemudian diolah sehingga diperoleh gambaran sebagai berikut :

5.4.1 Kuesioner Pengguna Umum

Total responden : 10 orang

Pernyataan 1 : Sistem Informasi ini membantu dalam proses pemesanan

Tabel 5.11 Hasil Kuesioner Pengguna Umum Pernyataan 1

Jawaban	Jumlah Responden	Persentase
Sangat setuju	6	60%
Setuju	4	40%

Analisa hasil : Sebagian responden (60%) merasa sangat setuju sistem ini membantu dalam proses pemesanan.

Pernyataan 2 : Sistem Informasi ini mempermudah dalam proses pemesanan barang.

Tabel 5.12 Hasil Kuesioner Pengguna Umum Pernyataan 2

Jawaban	Jumlah responden	Persentase
Sangat setuju	7	70%
Setuju	3	30%

Analisa hasil : Sebagian responden (70%) merasa sangat setuju bahwa sistem mempermudah dalam proses pemesanan barang.

Peryataan 3 : Sistem Informasi ini mempunyai menu-menu serta navigasi yang mudah di gunakan atau user *friendly*.

Tabel 5.13 Hasil Kuesioner Pengguna Umum Pernyataan 3

Jawaban	Jumlah Responden	Persentase
Sangat setuju	2	20%
Setuju	8	80%

Analisa hasil : Sebagian responden (80%) merasa setuju bahwa sistem mempunyai menu-enu serta navigasi yang cukup mudah digunakan dan user *friendly*.

Pernyataan 4 : Aplikasi website ini mempunyai tampilan (user interface) dan pemilihan warna yang menarik.

Tabel 5.14 Hasil Kuesioner Pengguna Umum Pernyataan 4

Jawaban	Jumlah responden	Persentase
Sangat setuju	4	30%
Setuju	5	60%
Ragu-ragu	1	10%

Analisa hasil : Sebagian besar responden (50%) setuju bahwa sistem mempunyai tampilan yang menarik.

5.4.2 Kuesioner Pemilik

Total responden : 2 orang

Pernyataan 1 : Sistem Informasi ini membantu dalam promosi dan pemberitahuan barang baru kepada pelanggan.

Tabel 5.15 Hasil Kuesioner Pemilik Pernyataan 1

Jawaban	Jumlah responden	Persentase
Sangat setuju	2	100%

Analisa hasil : Sebagian besar responden (100%) merasa terbantu dalam promosi dan pemberitahuan barang baru kepada pelanggan.

Pernyataan 2 : Sistem Informasi ini mepermudah dalam mengelola pemesanan

Tabel 5.16 Hasil Kuesioner Pemilik Pernyataan 2

Jawaban	Jumlah responden	Persentase
Sangat setuju	1	50%
Setuju	1	50%

Analisa hasil : Sebagian besar responden (50%) merasa terbantu dalam mepermudah dalam mengelola pemesanan

Pernyataan 3 : Sistem Informasi ini mempunyai menu-menu serta navigasi yang mudah di gunakan atau user *friendly*.

Tabel 5.17 Hasil Kuesioner Pemilik Pernyataan 3

Jawaban	Jumlah responden	Persentase
Setuju	2	100%

Analisa hasil : Sebagian besar responden (100%) merasa menu-menu serta navigasi yang mudah di gunakan atau user *friendly* .

Pernyataan 4 : Sistem Informasi ini mempunyai tampilan (user interface) dan pemilihan warna yang menarik.

Tabel 5.18 Hasil Kuesioner Pemilik Pernyataan 4

Jawaban	Jumlah responden	Persentase
Setuju	2	100%

Analisa hasil : Sebagian besar responden (100%) merasa mempunyai tampilan (user interface) dan pemilihan warna yang menarik.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

1. Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Toko Benang-benang di Surabaya telah berhasil dibangun dengan JSP dan basis data menggunakan MySQL.
2. Sistem ini mampu memberikan informasi produk dari Toko Benang-benang Hobi kepada *user* khususnya pelanggan sehingga pengguna mendapatkan kemudahan dalam mencari informasi baru tentang barang yang ada, selain itu sistem mampu menyediakan penjualan barang.
3. Dari hasil uji coba pada *user* dapat disimpulkan bahwa :
 - a. Pengguna sistem merasa terbantu dalam proses pemesanan barang di Toko Benang-benang Hobi.
 - b. Pemilik terasa terbantu sekali dengan adanya sistem ini dikarenakan sebagai media promosi dan penyampaian produk terbaru untuk para pelanggan.
 - c. Pengguna merasa sangat mudah untuk memesan barang dengan menu-menu yang jelas atau *user friendly*.
 - d. Sisitem ini mempunyai tampilan yang cukup bagus dan menarik dengan campuran warna yang pas.
4. Sistem ini masih memiliki beberapa kekurangan antara lain :
 - a. Sistem masih belum bisa menampilkan gambar secara maksimal .

- b. Tidak menyediakan fasilitas shopping chart.

6.2 Saran

Saran yang dapat penulis berikan berkaitan dengan keterbatasan yang ada pada sistem yang dibangun adalah :

1. Sistem ditambah diberikan space yang lebih besar untuk gambar.
2. Dibuatnya shopping chart atau sejenisnya.

DAFTAR PUSTAKA

Kadir, A.,2005, *Dasar Pemrograman Web dengan ASP*, Andi, Yogyakarta.

Whitten, J.L., Bentley, L.D., Dittman, K.C., *Metode Desain & Analisis Sistem* edisi 6, McGraw-Hill, 2004.

Saputro, 2009, *E-commerce, Pilihan Wirausaha Modern*. Andi, Yogyakarta.

Purbo, Wahyudi, *Mengenal ecommerce*, Gramedia, Jakarta, 2001.

Majalah Teknologi, Jakarta. Edisi November 2001.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

LAMPIRAN

KUESIONER
SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB
(STUDI KASUS TOKO BENANG-BENANG HOBI DI SURABAYA)

Nama :

Jabatan :

SS : Sangat Setuju S : Setuju R : Ragu-ragu TS : Tidak Setuju STS : Sangat Tidak Setuju

Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
Sistem Informasi ini membantu dalam proses pemesanan					
Sistem Informasi ini mempermudah dalam proses pemesanan barang					
Sistem Informasi ini mempunyai menu-menu serta navigasi yang mudah di gunakan atau user <i>friendly</i>					
Sistem Informasi ini mempunyai tampilan (user interface) dan pemilihan warna yang menarik.					

Saran.....

.....

.....

KUESIONER
SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB
(STUDI KASUS TOKO BENANG-BENANG HOBI DI SURABAYA)

Nama :

Jabatan :

SS : Sangat Setuju S : Setuju R : Ragu-ragu TS : Tidak Setuju STS : Sangat Tidak Setuju

Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
Sistem Informasi ini membantu dalam promosi dan pemberitahuan barang baru kepada pelanggan.					
Sistem Informasi ini mepermudah dalam mengelola pemesanan					
Sistem Informasi ini mempunyai menu-menu serta navigasi yang mudah di gunakan atau user friendly .					
Sistem Informasi ini mempunyai tampilan (user interface) dan pemilihan warna yang menarik.					

Saran.....

.....

.....

Kritik.....

.....

.....

JADWAL KERJA

No	Kegiatan	Waktu																			
		Bulan 1				Bulan 2				Bulan 3				Bulan 4				Bulan 5			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan teori atau data pustaka																				
2	Pengumpulan Data																				
3	Proses analisis Data																				
4	Proses Penulisan Laporan																				

Tabel 1. Jadwal Kerja