

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
SEPATU RODA DENGAN MENGGUNAKAN CMS
WORDPRESS PADA
MS_SHOP**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana*

Oleh:
Muhammad Sopiyan
161300139



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

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Sepatu Roda
Dengan Menggunakan CMS Wordpress Pada MS_Shop
Nama Mahasiswa : Muhammad Sopiyan
NIM : 161300139
Program Studi : Sistem Informasi
Institusi : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
GICI Batam

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

Batam, 22 Agustus 2017

Pembimbing I

Ka. Prodi. Sistem Informasi

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

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

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Sepatu Roda Dengan Menggunakan CMS Wordpress Pada MS_Shop

Nama Mahasiswa : Muhammad Sopiyan

NIM : 161300139

Program Studi : Sistem Informasi

Institusi : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
GICI Batam

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

Batam 22 Agustus 2017

Penguji I

Penguji II

Dedi Rahman Habibie, M.Kom
NIDN: 1018028903

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

Diketahui Oleh:
Ketua Program Studi Sistem Informasi
STMIK GICI Batam

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

HALAMAN PERNYATAAN

Nama Mahasiswa : Muhammad Sopiyan

NIM : 161300139

Judul Skripsi : Perancangan sistem Informasi Penjualan Sepatu Roda Dengan
Menggunkan CMS Wordpress Pada MS_Shop

Dengan ini menyatakan bahwa :

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

Batam,

Yang membuat pernyataan,

Muhammad Sopiyan
161300139

KATA PENGANTAR

Puji sukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Perancangan Sistem Informasi Penjualan Sepatu Roda Dengan Menggunakan CMS Wordpress Pada MS_shop” sesuai dengan yang direncanakan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, penulis akan banyak menemui kesulitan dalam penyusunan skripsi ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Bali Dalo, S.H selaku Ketua Yayasan Permata Harapan Bangsa
2. Bapak Zainur Munir, S.T., MeTC, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer GICI.
3. Bapak Riki, S.T., M.M selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, dan membantu, memberikan saran-saran serta, dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak/Ibu Dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer GICI yang telah memberikan seluruh dedikanya dalam mengajar dan membimbing penulis selama mengikuti perkuliahan
5. Keluarga terutama Ibu,Ayah, Kakak, Abang, teman-teman dan sahabat yang telah memberikan segala kasih sayang dan perhatiannya agar Skripsi ini dapat terselesaikan dan mengapai cita-cita.
6. Semua pihak yang telah mekmbantu, mkemberikan semangat serta doanya kepada penulis, yang tidak dapat penulis sampaikan satu per satu.

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

Batam, Agustus 2017

Penulis,

Muhammad Sopiyan

ABSTRAK

Perancangan Sistem Informasi Penjualan Sepatu Roda Dengan Menggunakan CMS Wordpress Pada MS_Shop

Oleh:

Muhammad Sopiyan
161300139

Dosen Pembimbing

Riki, S.T., M.M
1020058901

MS_Shop merupakan sebuah usaha bisnis yang menjual sepatu roda, aksesoris dan seperpatnya di Kota Batam. Sistem penjualan yang digunakan MS_Shop saat ini masih menggunakan fasilitas media social *facebook* dan *Instagram*. Dengan menggunakan fasilitas seperti ini sebagai sarana penjualan maka lingkup penjualan dan promosi pun masih kecil karena hanya orang-orang yang bergabung dalam akun *facebook*, *instagram* dan teman-teman yang tau saja. Oleh karena itu, MS_Shop membutuhkan sebuah *website e-commerce* yang dapat memperluas lingkup penjualan dan juga mempermudah toko MS_Shop dalam mengelola penjualan produk. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk menganalisa sistem yang sedang berjalan, merancang sistem informasi penjualan sepatu roda, aksesoris dan seperpat berbasis *e-commerce* dan mengimplementasikan sistem informasi tersebut pada MS_Shop. Perancangan sistem informasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, *database MySQL* dan CMS *Wordpress*.

Kata kunci : *E-commerce, Sistem Informasi, Wordpress*

ABSTRACT

*Designing Information Systems on Rollerblade Shoes Sales Using CMS Wordpress
On MS_Shop*

By:

Muhammad Sopiyan
161300139

Adviser:

Riki, S.T., M.M
1020058901

MS_Shop is a business that sells skates, accessories and seperpatnya in Batam City. Sales system used MS_Shop is currently using facebook social media facilities and Instagram. By using facilities like this as a means of sales then the scope of sales and promotion is still small because only people who join in facebook account, instagram and friends who know only. Therefore, MS_Shop requires an e-commerce website that can expand the scope of sales and also MS_Shop store MSMs in managing product sales. The purpose of this research is to analyze the current system, CMS.design a wheelchair sales information system, accessories and seperpat e-commerce based and implement the information system on MS_Shop. The design of this information system using PHP programming language, MySQL database and WordPress

Keywords: E-commerce, Sisstem Information, WordPress

DAFTAR ISI

Judul	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Sistem	9
2.1.1 Informasi.....	12
2.1.2 Sistem Informasi	13
2.1.3 Internet.....	14

2.1.3.1 Istilah Internet	16
2.1.3.2 Manfaat Internet	16
2.1.4 WWW (<i>Word Wide Web</i>)	17
2.1.4.1 <i>Web Server</i>	18
2.1.4.2 <i>Web Browser</i>	19
2.1.5 <i>E-commerce</i>	19
2.1.5.1 Jenis-jenis <i>E-commerce</i>	21
2.1.5.2 Keuntungan <i>E-commerce</i>	22
2.1.5.3 Kerugian <i>E-commerce</i>	23
2.1.6 <i>Wordpress</i>	24
2.1.7 Analisis dan Perancangan Sistem	25
2.1.7.1 <i>Flowchart</i>	25
2.1.7.2 Diagram Konteks (<i>context Diagram</i>)	28
2.1.7.3 DFD (<i>Data Flow Diagram</i>)	28
2.1.8 <i>Testing</i>	31
2.1.8.1 <i>Black Box Testing</i>	32
2.1.9 <i>Tools</i> Perangkat Lunak	33
2.1.9.1 PHP	33
2.1.9.2 MySQL	34
2.1.9.3 XAMPP	35
2.2 Penelitian Terdahulu	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	40
3.1 Kerangka Kerja	40

3.2 Gambaran Umum Perusahaan	43
3.2.1 Latar Belakang Berdirinya MS_Shop.....	43
3.2.2 Visi dan Misi	45
3.2.3 Struktur Organisasi	45
3.2.4 Logo MS_Shop.....	47
BAB IV ANALISIS DAN IMPLEMENTASI.....	48
4.1 Analisis Sistem yang Berjalan	48
4.1.1 Analisis Prosedur yang Berjalan.....	49
4.1.2 <i>Flowchart</i> yang Berjalan	50
4.2 Analisis Sistem yang Diusulkan.....	51
4.2.1 <i>Flowchart</i> yang Diusulkan	52
4.2.2 Diagram Konteks yang Diusulkan.....	53
4.2.3 DFD yang Diusulkan	54
4.2.3.1 DFD Level 0 yang Diusulkan	54
4.2.3.2 DFD Level 1 yang Diusulkan	55
4.2.3.3 DFD Level 2 yang Diusulkan	56
4.2.4 Spesifikasi <i>Database</i>	57
4.2.5 Rancangan	84
4.3 Implementasi dan <i>Testing</i>	88
4.3.1 Implementasi	88
4.3.2 <i>Testing</i>	99

BAB V	PENUTUP	114
	5.1 Kesimpulan.....	114
	5.2 Saran	115
DAFTAR PUSTAKA		117
LAMPIRAN.....		xvi
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		119
FORM BIMBINGAN.....		121

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Simbol Penghubung Alur <i>Flowchart</i>	26
Tabel 2.2 Simbol Proses Flowchart	26
Tabel 2.3 Simbol Masukan dan Keluaran <i>Flowchart</i>	27
Tabel 2.4 Simbol DFD	30
Tabel 2.5 Penelitian terdahulu.....	37
Tabel 4.1 wp_commentmeta	57
Tabel 4.2 wp_comments	58
Tabel 4.3 wp_links	59
Tabel 4.4 wp_options	60
Tabel 4.5 wp_postmeta	60
Tabel 4.6 wp_posts	61
Tabel 4.7 wp_termmeta.....	62
Tabel 4.8 wp_term	63
Tabel 4.9 wp_term_relationship	63
Tabel 4.10 wp_term_taxonomy	64
Tabel 4.11 wp_usermeta	64
Tabel 4.12 wp_users.....	65
Tabel 4.13 wp_wdslayer	66
Tabel 4.14 wp_wdsslide.....	69
Tabel 4.15 wp_wdslider	70
Tabel 4.16 wp_woocommerce_api_keys	75
Tabel 4.17 wp_woocommerce_attribute_taxonomies	76
Tabel 4.18 wp_woocommerce_downloadable_product_permission.....	77

Tabel 4.19 wp_woocommerce_order_itemmeta	78
Tabel 4.20 wp_woocommmerce_order_items	78
Tabel 4.21 wp_woocommerce_payment_tokenmeta.....	79
Tabel 4.22 wp_woocommerce_payment_tokens	79
Tabel 4.23 sessions	80
Tabel 4.24 wp_woocommerce_shipping_zone	80
Tabel 4.25 wo_woocommerce_shipping_zone_location	81
Tabel 4.26 wp_woocommerce_shipping_zone_methods	81
Tabel 4.27 wp_woocommerce_tex_rates.....	82
Tabel 4.28 wp_woocommerce_tax_rate_location	83
Tabel 4.29 <i>Black Box Testing</i> MS_Shop	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Elemen-elemen Sistem.....	11
Gambar 3.1 : Kerangka Kerja	40
Gambar 3.2 Struktur Organisasi MS_Shop.....	46
Gambar 3.3 Logo MS_Shop	47
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> yang Berjalan di MS_Shop.....	50
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> yang Diusulkan	52
Gambar 4.3 Diagram Konteks yang Diusulkan	53
Gambar 4.4 DFD Level 0 yang Diusulkan	54
Gambar 4.5 DFD Level 1 yang Diusulkan	55
Gambar 4.6 DFD Level 2 yang Diusulkan	56
Gambar 4.7 Rancangan halaman utama <i>website/pages</i>	84
Gambar 4.8 Rancangan halaman <i>widgets primary</i>	84
Gambar 4.9 Rancangan halaman <i>widgets footer</i>	85
Gambar4.10 Halaman Shop	85
Gambar 4.11 Halaman Cart.....	86
Gambar 4.12 Halaman Checkout	86
Gambar 4.13 Halaman My Account	87
Gambar 4.14 Halaman Masukan / <i>Login Admin</i>	88
Gambar 4.15 Halaman <i>Home Admin/Dashboard</i>	88
Gambar 4.16 Halaman <i>Posts</i>	89
Gambar 4.17 Halaman <i>Media</i>	90
Gambar 4.18 Halaman <i>Pages</i>	90
Gambar 4.19 Halaman <i>Comments</i>	91
Gambar 4.20 Halaman <i>Wootique</i>	91
Gambar 4.21 Halaman <i>Products</i>	92
Gambar 4.22 Halaman <i>Appearance</i>	92
Gambar 4.23 Halaman <i>Plugins</i>	93

Gambar 4.24 Halaman <i>Users</i>	94
Gambar 4.25 Halaman <i>Tools</i>	94
Gambar 4.26 Halaman <i>Settings</i>	95
Gambar 4.27 Halaman <i>Orders</i>	95
Gambar 4.28 Halaman <i>Home User</i>	96
Gambar 4.29 Halaman Akun Saya	96
Gambar 4.30 Halaman <i>Shop</i> Katagori Sepatu Roda	97
Gambar 4.31 Halaman <i>Shop</i> Katagori Aksesoris	97
Gambar 4.32 Halaman <i>Shop</i> Katagori Seperpat	98
Gambar 4.33 Halaman <i>Cart</i>	98
Gambar 4.34 Halaman <i>Checkout</i>	99

DAFTAR LAMPIRAN

Gambar	Halaman
1. Halaman Tampilan Utama <i>Website</i> MS_SHOP.....	120

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi yang semakin berkembang mendorong manusia untuk menciptakan inovasi-inovasi baru yang lebih *efficient* dan *effective*. Informasi yang dulu memerlukan waktu lama untuk mendapatkannya sekarang dalam hitungan detik informasi tersebut sudah dapat diterima oleh manusia dan sudah menjadi suatu kewajiban bagi perusahaan untuk menyediakan informasi tersebut agar lebih cepat dan mudah diterima oleh konsumen.

Pada era globalisasi yang berkembang di seluruh dunia, internet merupakan teknologi yang memiliki cakupan yang sangat luas. Di mana internet terhubung secara *online* tanpa mengenal batas waktu dan tempat. Perusahaan akan mendapatkan keuntungan dan kemudahan bila mana perusahaan menggunakan internet dalam sistem informasinya seperti para pelanggan lebih muda untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Salah satu aktivitas perusahaan yang terpenting adalah aktivitas penjualan di mana penjualan merupakan peran terpenting dan ujung tombak perusahaan itu sendiri. Tujuan penjualan yang utama adalah mencapai tingkat *volume* penjualan yang besar dan terus-menerus yang tentunya menentukan kelangsungan bagi perusahaan dan mendapatkan laba serta pengembalian investasi yang telah ditanamkan.

Berdasarkan riset data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), sampai dengan Januari 2016, pengguna internet di Indonesia telah mencapai

88,1 juta, dimana 48 persen di antaranya merupakan pengguna internet harian. Indonesia merupakan Negara berkembang dimana masyarakat sangat terbuka dengan teknologi baru dan produk-produknya di dunia. Hal ini ditambah lagi jumlah pemakaian internet di Indonesia dari tahun ke tahun meningkat sangat pesat. Hal ini merupakan tantangan sekaligus kesempatan yang besar untuk perusahaan *e-commerce* dapat berkembang pesat di Indonesia.

Menurut Fakhrozi (2013 : 2), yang mengutip pendapat Whitten mendefinisikan *electronic commerce* atau disingkat *e-commerce* sebagai pembelian dan penjualan barang dan layanan dengan menggunakan internet. Saat ini *e-commerce* menjadi sebuah wadah digital yang kini banyak di sukai orang, khususnya bagi mereka yang sudah tidak canggung lagi menggunakan internet. Bahkan di Indonesia sendiri, orang yang menggunakan internet di Indonesia untuk berbelanja *online* semakin bertambah. *Trend* penjualan secara *online* saat ini yang populer disebut *e-commerce* telah menawarkan berbagai macam kemudahan dalam pemesanan dan transaksi pembelian barang. Dengan adanya *e-commerce* kedua belah pihak baik produsen dan konsumen sama-sama diuntungkan, konsumen mendapatkan produk yang diinginkan dengan praktis dan produsen dapat lebih memperluas pasar dan meningkatkan penjualannya.

MS_Shop salah satu usaha yang bergerak di bidang penjualan sepatu roda, *spare parts* dan *accessories*. Permasalahan yang ada di MS_Shop adalah ruang lingkup penjualan dan pemasarannya masih kecil, penjualan dari MS_Shop masih sedikit, toko MS_Shop masih belum dikenal oleh masyarakat luas, laporan pembukuan penjualan masih manual dengan mencatat laporan kedalam buku dan

belum mempunyai sebuah *web* penjualan dan pemesanan, karena itu memerlukan sebuah *web* yang bisa mengatasi permasalahan tersebut.

Untuk itu penulis tertarik untuk merancang sistem informasi penjualan pada “MS_Shop”, karena selama ini penjualan yang dilakukan masih menggunakan cara yang sederhana melalui beberapa media social dan juga informasi lewat komunitas sepatu roda dan teman-teman difikir masih kurang *effective*.

Penulis melihat bisnis ini memiliki prospek kedepan yang cukup baik, dan juga sepatu roda adalah salah satu *hobby* yang penulis sukai, sehingga penulis ingin merancang sistem informasi penjualan yang baik pula. Melalui *e-commerce* diharapkan penjualan di MS_Shop dapat meningkat karena pelanggan dapat melihat catalog sepatu roda MS_shop dimana dan kapanpun yang di jual secara *online* dan melakukan pembelian langsung tanpa harus datang ketempat usaha sepatu roda tersebut, tentunya hal ini membuat segala sesuatunya menjadi sangat mudah dan *efficient*.

E-commerce kini menjadi pilihan bagi masyarakat dalam mendapatkan pengetahuan tentang barang yang diinginkan, maka dari itu tak heran jika banyak orang mulai membuat program *e-commerce*. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis ingin merancang sistem informasi penjualan untuk mempermudah penggunaan dalam transaksi kapan dan dimana saja. Dari penelitian ini, penulis mengangkat judul **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Sepatu Roda Dengan Menggunakan CMS Wordpress Pada MS_Shop”**.

1.2 Perumusan Masalah

Adapun permasalahan penelitian yang dapat dirumuskan berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana menganalisis sistem penjualan sepatu roda yang sedang berjalan pada MS_Shop?
2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan sepatu roda berbasis *e-commerce* pada MS_Shop?
3. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan sepatu roda berbasis *e-commerce* yang akan dibuat pada MS_Shop?

1.3 Batasan Masalah

Pada penulisan skripsi ini untuk lebih memusatkan pada masalah yang ada agar tidak menyimpang dari topik, maka penulis memberikan batasan masalah, antara lain:

1. CMS yang digunakan untuk perancangan *website* adalah *wordpress*
2. Penyajian informasi penjualan meliputi informasi jenis produk dengan fasilitas informasi pemesanan dan konfirmasi pembayaran.
3. Proses pemesanan barang ditampilkan pada *website* hanya sampai dengan proses pembayaran yang harus dilakukan konsumen melalui via transfer ke bank yang dicantumkan dan (COD) *Cash On Delivery*.

4. Sistem informasi penjualan yang dirancang berbasis *e-commerce* dengan menggunakan PHP MyAdmin dan *database* MySQL yang dijalankan dengan menggunakan aplikasi XAMPP.
5. Sistem informasi tidak mencakup persediaan barang.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai langkah awal bagi penulis untuk memulai suatu bisnis ataupun usaha dengan menggunakan *website*.
2. Untuk merancang sistem informasi penjualan sepatu roda berbasis *e-commerce* pada MS_Shop.
3. Memberikan kemudahan kepada konsumen dalam mendapatkan informasi mengenai produk yang di jual pada MS_Shop.
4. Meningkatkan penjualan dengan mempromosikan produk secara *online* kepada konsumen.
5. Memperluas wilayah penjualan.
6. Untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan sepatu roda berbasis *e-commerce* yang akan dibuat pada MS_Shop sehingga memudahkan konsumen dalam memesan produk, promosi, dan pengelolaan tokonya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Penulis
 - a. Dapat memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan skripsi untuk memperoleh gelar Sarjana Sistem Informasi (S.SI).

- b. Penulis dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dalam perancangan sistem informasi *e-commerce* berbasis *web* dan penulis memiliki sebuah bisnis *online* berbasis *web*.

2. Bagi Akademik

Laporan skripsi ini dapat menjadi acuan bagi mahasiswa lainnya dalam membuat sistem informasi *e-commerce* dengan menggunakan *wordpress*.

3. Bagi Prusahaan/Toko

- a. Dapat menjadi alternatif bagi MS_Shop dalam mempromosikan produk tanpa harus bertemu langsung dengan konsumen.
- b. Dengan sistem *e-commerce* ini segala sesuatunya menjadi efficient, hemat waktu, dan biaya.
- c. Dengan sistem *e-commerce* toko MS_Shop dapat mengikuti perkembangan zaman dan juga dapat bersaing dengan toko *online* lainnya.

4. Bagi masyarakat/konsumen

- a. Mempermudah konsumen dalam mendapatkan informasi mengenai produk yang ingin membelinya.
- b. Mempermudah konsumen dalam memesan produk yang dibeli hingga proses transaksi pembayaran.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika ini bertujuan untuk memberikan uraian secara umum mengenai isi dan pembahasan setiap bab yang terdapat dalam penyusunan skripsi ini. Sistematika pembahasan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latarbelakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penelitian atas penyusunan skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori pendukung dan penelitian terdahulu. Bab ini akan membahas tentang penjelasan teori-teori yang dibutuhkan dalam menunjang penulisan skripsi ini. Serta penelitian terdahulu mengenai perancangan informasi penjualan berbasis *e-commerce*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini memberikan uraian tentang metode penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini. Beberapa hal yang dijelaskan pada bab ini adalah kerangka kerja dan gambaran umum perusahaan.

BAB IV ANALISIS DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini akan menganalisis sistem yang berjalan hingga implementasi dari usulan sistem.

BAB V PENUTUP

Pada bab terakhir ini berisikan tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian dan saran perlu diajukan yang memberikan manfaat bagi perusahaan maupun pembaca skripsi ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Sistem

Menurut Jogiyanto dalam Kalish (2013 : 9), sistem dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedur dan pendekatan komponen. Dengan pendekatan prosedur, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu. Contoh sistem yang didefinisikan dengan pendekatan prosedur adalah sistem akuntansi. Sistem ini didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur penerimaan kas, pengeluaran kas, penjualan, pembelian dan buku besar. Dengan pendekatan komponen, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu. Contoh sistem yang didefinisikan dengan pendekatan komponen adalah sistem computer. Sistem ini didefinisikan sebagai kumpulan dari komponen perangkat keras dan perangkat lunak.

Menurut Muliadi dalam Nuryanti, (2013 : 9), Sistem merupakan jaringan prosedur yang dibuat menurut pola terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan. Dari definisi tersebut.

Menurut Antonio dan Safriadi, (2012:12), system adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.

Menurut Kadir dalam Apriyanto, (2011 : 5), Suatu sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu sebagai berikut

1. Komponen Sistem (*System Component*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen sistem dapat berupa suatu kesatuan subsistem atau bagian-bagian dari sistem.

2. Batas Sistem (*System Boundary*)

Merupakan daerah yang membatasi antara satu sistem dengan satu sistem yang lain atau dengan lingkungan luarnya.

3. Lingkungan Luar Sistem (*System Environment*)

Lingkungn luar dari suatu sistem adalah batas luar sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan juga bersifat merugikan sistem tertentu.

4. Penghubung Sistem (*System Interface*)

Merupakan media penghubung antara suatu subsistem dengan subsistem yang lain dan memungkinkan sumberdaya yang mengalir dari suatu subsistem ke subsistem lain. Keluaran (*output*) dari suatu subsistem akan menjadi masukan (*input*) untuk subsistem lainnya dengan melalui penghubung.

5. Masukan Sistem (*Input System*)

Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energy yang dimasukkan supaya

sistem tersebut dapat beroperasi. *Signal input* adalah energi yang diproses untuk subsistem yang lain.

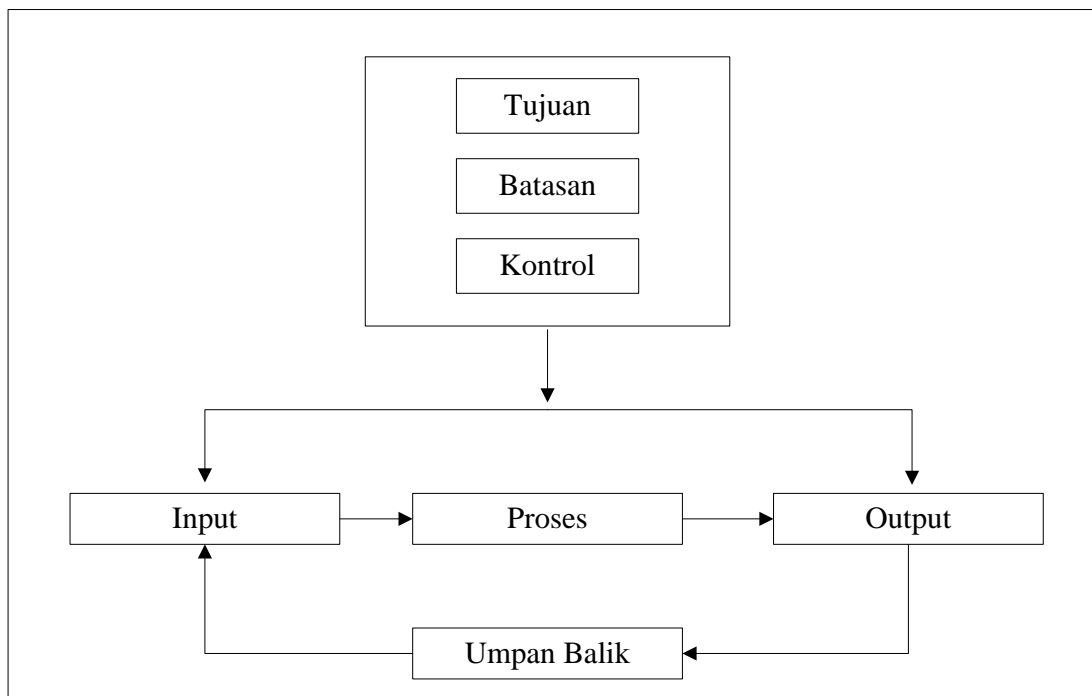
6. Pengelola sistem (*System Process*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengelola yang akan merubah masukan menjadi keluaran atau sistem itu sendiri sebagai pengelolanya.

7. Sasaran Sistem (*System Objectives*)

Sistem harus mempunyai sasaran, sasaran dari sistem sangat menentukan masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.

Suatu sistem dikatakan berhasil apabila mengenai sasaran atau tujuan.



Gambar 2.1 Elemen-elemen Sistem

2.1.1 Informasi

Menurut Kristanto dalam Pebrianto, (2011 : 9), informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima. Tanpa informasi, suatu sistem tidak akan berjalan dengan lancar. Suatu organisasi tanpa adanya suatu informasi maka organisasi tersebut tidak bisa berjalan dan tidak bisa beroperasi.

Menurut Sutabri dalam Ramadhan (2008 :14), informasi adalah data yang telah diklasifikasi atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Sistem pengolahan informasi akan mengelola data menjadi informasi atau mengelola data dari bentuk tak berguna menjadi berguna bagi yang menerimanya.

Menurut Edhy Sutanta dalam Nuryanti, (2013 : 10), Informasi merupakan hasil pengolahan data sehingga menjadi bentuk yang penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau tidak langsung dimasa mendatang. Ada beberapa pandangan mengenai informasi yaitu informasi dapat memperkaya penyajian, mempunyai nilai kejutaan, atau mengungkap sesuatu yang penerimanya tidak tahu dan tidak sangka, informasi dapat mengurangi keraguan dan pilihan. Informasi mengubah kemungkinan-kemungkinan hasil yang diharapkan dalam situasi keputusan karena itu mempunyai nilai dalam proses keputusan (Wahyuno dalam Iyas, 2011 : 9). Berdasarkan defenisi dan penjelasan di atas dapat

disimpulkan bahwa informasi merupakan kumpulan data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima.

Menurut Kadir dalam Apriyanto, (2011 : 7), Kualitas dari suatu informasi tergantung dari 3 (tiga) hal sebagai berikut:

1. Akurat (*Accuracy*)

Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bisa atau menyesatkan.

2. Ketepatan Waktu (*Timeliness*)

Informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat.

3. Relevan (*Relevancy*)

Informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya.

2.1.2 Sistem Informasi

Menurut Oetomo dalam Rahadi (2014 : 2), sistem informasi didefinisikan sebagai kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk suatu kesatuan untuk mengintegrasikan data, memproses dan menyimpan serta mendistribusikan informasi. Adri Kristanto dalam Nuryanti (2013 : 10) mendefinisikan sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak *computer* serta perangkat manusia yang akan mengelola menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut. Diana dan Setiawati dalam Nuryanti (2013 :10), menyatakan bahwa sistem informasi merupakan sistem buatan manusia yang biasanya terdiri dari sekumpulan komponen baik manual maupun berbasis computer yang terintegrasi untuk mengumpulkan, menyimpan, dan

mengelola data serta menyediakan informasi kepada pihak-pihak yang berkepentingan sebagai pemakai informasi tersebut.

Menurut Whitten dalam Pebrianto (2011 : 10), mengungkapkan bahwa sistem informasi adalah pengaturan orang, data, proses dan teknologi informasi yang berinteraksi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyediakan sebagai *output* informasi yang diperlukan untuk mendukung sebuah organisasi. Menurut Sutabri dalam Supardiansyah (2014 : 7), sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat mentediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Menurut Jogiyanto dalam Nuryanti (2013 : 11), menatakan bahwa sistem informasi mempunyai enam buah komponen, yaitu komponen *input* atau komponen masukan, komponen model, komponen *output* atau komponen keluaran, komponen teknologi, komponen basis data, dan komponen *control* atau komponen pengendalian. Keenam komponen tersebut harus ada bersama-sama dalam membentuk satu kesatuan. Jika satu atau lebih komponen tersebut tidak ada, maka sistem informasi tidak akan dapat melakukan fungsinya, yaitu pengolahan data tidak dapat mencapai tujuannya, yaitu menghasilkan informasi yang tidak relevan, tepat waktu, dan akurat.

2.1.3 Internet

Ferina, (2017 : 14), menjelaskan bahwa internet merupakan jaringan computer yang dibentuk oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat di tahun 1969, melalui proyek ARPA yang disebut ARPANET (*Advanced Research Project Agency*

Network), dimana mereka mendemonstrasikan bagaimana dengan *hardware* dan *software* computer yang berbasis UNIX, kita bisa melakukan komunikasi dalam jarak yang tidak terhingga melalui saluran telpon.

Proyek ARPANET merancang bentuk jaringan, kehandalan, seberapa besar informasi dapat dipindahkan, dan akhirnya semua sadar yang mereka tentukan menjadi cikal bakal pembangunan protocol baru yang sekarang dikenal sebagai TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*). Tujuan awal dibangun proyek ini adalah untuk keperluan militer. Pada saat itu Departemen Pertahanan Amerika Serikat (*US Department of Defense*), membuat sistem jaringan computer yang tersebar dengan menghubungkan computer di daerah-daerah vital untuk mengatasi masalah bila terjadi serangan nuklir dan untuk menghindari terjadinya informasi terpusat, yang apabila terjadi perang dapat mudah dihancurkan.

Pada mulanya ARPANET hanya menghubungkan 4 situs saja yaitu *Stanford Research Institute, University of California, Santa Barbara dan University of Utah*, dimana mereka membentuk suatu jaringan terpadu di tahun 1969, dan secara umum ARPANET diperkenalkan pada bulan Oktober 1972. Tidak lama kemudian proyek ini berkembang pesat di seluruh daerah, dan semua universitas di Negara tersebut ingin bergabung, sehingga membuat ARPANET kesulitan untuk mengaturnya.

Oleh sebab itu ARPANET dipecah menjadi dua, yaitu “MILNET” untuk keperluan militer dan “ARPANET” baru yang lebih kecil untuk keperluan non-militer seperti universitas-universitas. Gabungan kedua jaringan akhirnya dikenal dengan nama DARPA Internet, yang kemudian disederhanakan menjadi internet.

2.1.3.1 Istilah Internet

Ferina, (2017 : 15), istilah internet berasal dari bahasa latin “inter” yang berarti “antara”. Secara keta perkata internet berarti jaringan antara atau penghubung. Internet dapat diartikan jaringan *computer* dan besar yang mendunia, yaitu menghubungkan pemakai *computer* dari satu negara ke negara lain di seluruh dunia, dimana didalamnya terdapat sumber daya informasi dari mulai statis hingga yang dinamis dan interaktif.

Menurut Ginting, (2013 : II-2), internet adalah sebuah jaringan world wide, bentuk jaringan bebas menggunakan jaringan *line* telepon, terdiri dari jutaan pengguna di seluruh dunia yang membuat koneksi melalui modem dapat berkomunikasi satu sama lain

2.1.3.2 Manfaat Internet

Menurut Iyas, (2011 : 14), secara umum banyak manfaat yang diperoleh apabila seseorang mengakses internet

1. Informasi untuk kehidupan pribadi, seperti kesehatan, rekreasi, berbelanja, mencari informasi riset serta berita-berita terbaru, melakukan transaksi-transaksi perbankan secara *online*, rohani, social, dan lain-lain.
2. Informasi untuk kehidupan akademik, professional atau pekerja, sains, teknologi, perdagangan, saham, berita bisnis, asosiasi professional, asosiasi bisnis, berbagai forum komunikasi, diskusi-diskusi ilmiah dan lain-lain.

2.1.4 WWW (*Word Wide Web*)

Ferina , (2017 : 17), WWW atau Word Wide Web merupakan jaringan yang menghubungkan jaringan-jaringan local ke dalam satu jaringan global di mana satu *computer* di negara tertentu dapat secara langsung berkomunikasi dengan *computer* lain di negara lain juga dapat menghubungkan halaman-halaman *website* yang ada di seluruh dunia. WWW merupakan salah satu pelayanan paling populer yang disediakan oleh internet yang menyediakan akses lebih dari 6 (enam) miliar halaman *web* yang diciptakan oleh bahasa pemrograman yang disebut HTML dan dapat menampilkan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan objek-objek lainnya seperti *Hyperlinks* yang memungkinkan pengguna berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya.

Menurut Sarwono dan Martadiredja dalam Iyas, (2011 : 15), WWW bekerja didasarkan pada model *client* dan *server*. Pada *computer* kita yang berfungsi sebagai *client*, kemudian menghubungi *server* dengan menyampaikan permintaan informasi atau data yang ada di *server* tersebut. Setelah memahami permintaan tersebut, *server* mengirimkan informasi ke *browser* yang akhirnya menampilkan informasi ke layar monitor *computer* kita.

Ferina, (2017 : 18), dilihat dari proses kerjanya, WWW dapat dibagi menjadi beberapa komponen sebagai berikut.

1. *Protocol*

Protocol adalah media yang distandarkan untuk mengakse computer jaringan.

WWW memiliki standar protokol yang bernama HTML (Hypertext Transfer

Protocol). HTTP mendefenisikan bagaimana satu pesan bisa diformat dan dikirimkan dari *server* ke *client*. HTTP juga mengatur aksi-aksi apa saja yang harus dilakukan oleh *web server* dan juga *web browser* sebagai rerspon atas perintah-perintah yang ada pada protokol HTTP ini.

2. *Address*

Address merupakan alamat yan berkaitan dengan penamaan sebuah *computer* yang sering disebut nomor IP, akan tetapi dengan perkembangan zaman dibentuk metode baru yang bernama *domain name*, sering nomor IP tersebut diganti dengan sebuah alamat yang dinamakan URL (*Uniform Resource Locator*).

3. HTML

HTML (*Hyper Text Markup Language*) yaitu satu bahasa *scripting* yang dapat menghasilkan halaman *website* sehingga halaman tersebut dapat diakses pada setiap computer pengakses (*client*).

2.1.4.1 *Web Server*

Ferina, (2017 : 19), *Web Server* merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak ynag memberikan layanan data yang berfungsi menerima permintaan HTTP dari *client* yang dikenal denga *web browser* dan mengirim kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman *web* yang umumnya berbentuk *document HTML*.

Salah satu contoh *web server* yang sering digunakan adalah *Apache*. *Apache* adalah aplikasi *web server* yang tersedia secara gratis dan diseberkan dengan lisensi *open source*.

2.1.4.2 Web Browser

Menurut Barkatullah dalam Iyas, (2011 : 16), *Web browser* adalah suatu perangkat lunak yang digunakan untuk dapat menjelajah internet atau memudahkan untuk melakukan penelusuran sebagai data dan informasi. Perangkat lunak ini diperlukan untuk menampilkan halaman suatu *website*. Untuk mengakses *World Wide Web*, membutuhkan program *software internet browser* seperti *Mozilla Firefox*, *Opera*, *Internet Explorer*, *Google Chrome* dan lain sebagainya

2.1.5 E-Commerce

Perdagangan sebenarnya merupakan kegiatan yang dilakukan manusia sejak awal peradabannya. Sejarah dalam perkembangan manusia, cara dan sarana yang digunakan untuk berdagang senantiasa berubah. Bentuk perdagangan terbaru yang kita memudahkan penggunaanya adalah *e-commerce*.

Menurut Barkatullah dalam Apriyanto, (2011 : 9), Istilah *e-commerce* merupakan suatu konsep yang muncul yang menjelaskan proses dari pembelian, penjualan dan pertukaran produk, servis dan informasi melalui jaringan *computer*, termasuk internet. *E-commerce* merupakan cara dalam melakukan bisnis secara elektronik, melalui jaringan internet.

Menurut Tata Sutabri dalam Supardiansyah, (2014 : 8), *E-commerce* adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, WWW. Atau jaringan *computer* lainnya. *E-commerce* dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis

Andi (2015 : 2) menjelaskan bahwa toko *online* atau umum lebih dikenal sebagai *E-commerce* atau *electronic commerce* adalah tipe *industry* dimana penjualan dan pembelian produk atau layanan dilakukan melalui internet atau jaringan *computer* lainnya. Jenis *e-commerce* menggunakan teknologi seperti *mobile commerce*, *transfer* dana elektronik, manajemen stok, internet marketing, proses transaksi *online*, pertukaran data elektronik atau *electronic data interchange*, manajemen inventori dan manajemen data sistem otomatis. Sistem *e-commerce* modern, umumnya menggunakan *Word Wide Web* (WWW) untuk sirklus transaksi, merkipun saat ini telah berkembang teknologi seperti *e-mail*, prangkat *mobile*, *social media* dan telepon.

Menurut Barkattullah dalam Apriyanto (2011 : 10), untuk menjual produk dan jasa di internet, sebuah perusahaan membutuhkan :

1. *Computer*, bukan hanya beberapa *computer*, tapi dibutuhkan sebuah *server* dengan kapasitas besar dan kecepatan tinggi yang memungkinkan *Secure Socket Layer* (SSL) mempunyai enkripsi yang aman. *Server* ini harus benar-benar stabil.
2. *Merchant account*, yang diperoleh melaui sebuah bank atau intitusi keuangan dan megizinkan perusahaan menerima kartu keredit sebagai bentuk pembayarannya. Rekening ini sebaiknya menggunakan sebuah intitusi yang mengetahui tentang perdagangan di internet dan yang menawarkan pemrosesan transaksi *online* secara *real-time*.
3. *Website*, sebuah *website e-commerce*.

Sebagai orang berfikir bahwa *e-commerce* adalah *online shopping*, belanja, atau membeli sesuatu di internet. Transaksi *online* hanyalah sebagian kecil dari tujuan

e-commerce. Sebagian besar dari fungsi *e-commerce* adalah proses hubungan dagang bisnis ke bisnis, untuk memudahkan pembelian atau penjualan antar perusahaan-perusahaan. Meryani, (2013 : 3), Proses pembayaran biasanya menggunakan *Online Processing Creadit Card, Money Transfer, Cash On Delivery* jika alamat konsumen satu kota dengan penjual.

2.1.5.1 Jenis-jenis E-commerce

Jenis-jenis *e-commerce* menurut Supardiansyah (2014 : 8) antara lain.

1. *Business To Business* (B2B)

Business To Business (B2B) menggambarkan transaksi perdagangan antara perusahaan, seperti antara produsen dengan grosir, atau antara grosir dan pengecer.

2. *Business To Costemer* (B2CC)

Business To Costemer (B2C) adalah kegiatan perdagangan dalam pelayanan secara langsung kepada komsumen melalui barang atau jasa. Dengan penjualan langsung di internet dan pemesanan dapat langsung dilakukan oleh komsumen karena biaya sudah tercantum.

3. *Costemer To Costemer* (C2C)

Costemer To Costemer (C2C) adalah model *e-commerce* yang menjamur di Indonesia saat ini. Contoh dari C2C adalah iklan baris dari toko-toko buku *online* dadakan (dimiliki oleh individu yang umumnya memanfaatkan layanan *blog* gratis seperti *Blogsport*, Tokopedia, Shopee, Bukalapak, dan lain sebagainya). C2C terjadi seorang individu melakukan penjualan produk/jasa langsung kepada individu lainnya.

4. *Costemer To Business* (C2B)

Costemer To Busoness (C2B) adalah model bisnis dimana konsumen (individu) menciptakan nilai, dan perusahaan mengkonsumsi nilai ini. Bentuk lain dari C2B adalah perdagangan elektronik model bisnis, dimana konsumen dapat menawarkan produk dan layanan untuk perusahaan dan perusahaan membayar mereka.

2.1.5.2 **Keuntungan E-commerce**

Menurut Nugroho dalam Iyas (2011 : 23-25), ada 3 (tiga) keuntungan dalam melakukan e-commerce sebagai berikut.

1. Keuntungan bagi perusahaan
 - a. Memperpendek jarak, perusahaan dapat lebih mendekatkan diri dengan konsumen.
 - b. Memperluas pasar, jangkauan pasar menjadi semakin luas dan tidak terbatas oleh area geografis dimana perusahaan berada.
 - c. Perluasan jaringan mitra bisnis, dengan adanya *e-commerce* memudahkan mitra kerja dalam melakukan kerja sama.
2. Keuntungan bagi konsumen
 - a. Efektif, konsumen dapat memperoleh informasi tentang produk atau jasa yang dibutuhkannya dan berintraksi dengan cara yang cepat dan mudah.
 - b. Aman secara fisik, konsumen tidak perlu mendatangi toko secara langsung dan ini mungkin konsumen dapat berintraksi dengan aman, sebab daerah-daerah tertentu mungkin sangat berbahaya jika berkendara dan membawa uang tunai dalam jumlah besar.

- c. Flexsibel, konsumen dapat melakukan transaksi dari berbagai lokasi, baik dari rumah, kantor, warnet atau tempat lainnya.
3. Keuntungan bagi masyarakat umum
- a. Membuka peluang kerja baru, dalam hal ini akan membuka peluang kerja baru bagi mereka yang tidak buta teknologi.
 - b. Mengurangi polusi dan pencemaran lingkungan, dengan adanya *e-commerce* konsumen tidak perlu melakukan perjalanan ke toko, dimana hal ini pada gilirannya akan mengurangi jumlah kendaraan yang berlalu-lalang di jalan.
 - c. Meningkatkan sumber daya manusia, dalam hal ini hanya orang yang tidak gagap teknologi, sehingga mendorong orang-orang dalam mempelajari teknologi.

2.1.5.3 Kerugian E-commerce

Meskipun *e-commerce* merupakan sistem yang menguntungkan karena dapat mengurangi biaya transaksi bisnis dan dapat memperbaiki kualitas pelayanan pada pelanggan, namun *e-commerce* dan semua infrastukturnya akan mudah sekali disalahgunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.

Menurut Elizaandayni Ginting (2013 : II-7), kerugian *e-commerce* tersebut antara lain.

1. Penipuan dengan cara pencurian identitas dan membohongi pelanggan.
2. Hukum yang kurang berkembang dalam *e-commerce* ini.

Selain itu, Nugroho dalam Iyas (2011 : 25), mengungkapkan beberapa sisi negative dari *e-commerce*.

1. Meningkatkan individualisme, dengan adanya *e-commerce* ini, seseorang dapat berintraksi tanpa bantuan orang lain.
2. Terkadang menimbulkan kekecewaan, apa yang dilihat di layar monitor *computer* kadang berbeda dengan apa yang dilihat secara kasat mata.
3. Tidak manusiawi, dalam hal ini tidak dapat secara dekat bersosialisasi dengan orang lain, misalnya tidak dapat berjabat tangan.

2.1.6 Wordpress

Ferina, (2017 : 24), menyatakan bahwa *wordpress* adalah salah satu *web developer* yang berbasis CMS (*Content Management System*) yang memiliki kemampuan untuk dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penggunaannya dan bersifat *open source*. Karena *Wordpress* bersifat *open source*, jadi dapat dengan leluasa menggunakan pengatur *content*. *Wordpress* dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan *database*, MySQL. Pada saat ini *Wordpress* dapat dikatakan sebagai CMS yang paling populer dan banyak digunakan oleh masyarakat dikarenakan sistem pengoperasiannya yang mudah, tampilan desain mudah dimodifikasi dan banyak tersedianya *plugin* yang sedang berkembang.

Keunggulan *Wordpress* menurut Andi (2015 : 10), antara lain sebagai berikut.

1. Gratis. Berlisensi GPL (*General Public License*) sehingga *Wordpress* dapat digunakan secara bebas atau dimodifikasi ulang untuk keperluan *website*.
2. *Theme* mudah diganti. Sifatnya gratis membuat banyak orang yang menggunakan atau menjadi *developer*. Oleh sebab itu, kita dapat menggunakan *theme* dari banyak *developer* dan juga kita dapat membangun *theme* sendiri.

3. Cepat terindeks oleh *Search Engine Google* sehingga cocok bagi perusahaan-perusahaan yang sedang membangun *brand image* mereka.
4. Bagi mereka yang baru belajar, *Wordpress* dapat di-*instal* di *computer* sendiri menggunakan *web server* lokal.
5. Tampilan sederhana, memudahkan kita mengatur atau mengelola *website*.
6. Melalui fasilitas *export-inport*, kita dapat dengan mudah *backup* data atau memindahkan data dari beberapa jenis-jenis CMS tertentu.
7. Mendukung multibahasa, terutama bahasa Indonesia.
8. Banyak *plugin* yang dapat digunakan, seperti membelokir IP tertentu, memaksimalkan SEO, galeri gambar atau video.

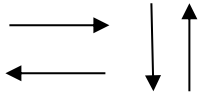
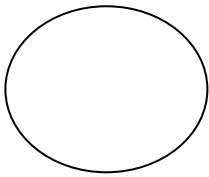
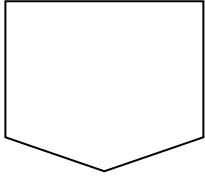
2.1.7 Analisis dan Perancangan Sistem

2.1.7.1 Flowchart


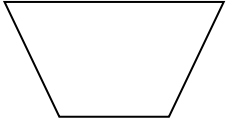
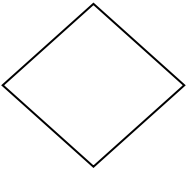
Menurut Novianto (2014 : 2), *flowchart* adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan alur (*flow*) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan digunakan terutama dalam untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi.

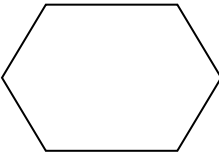


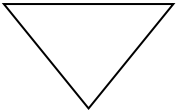

Menurut Ladjamudin dalam Iyas (2011 : 38-40), *flowchart* merupakan penyajian dalam suatu algoritma yang digunakan untuk menghubungkan symbol satu dengan symbol lain, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Simbol Penghubung Alur *Flowchart*

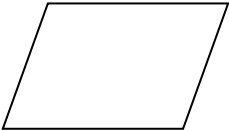

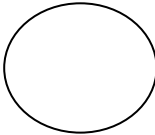
Simbol	Keterangan
	Simbol Arus Atau <i>Flow</i> , untuk menyatakan jalannya arus suatu proses.
	Simbol <i>Connector</i> , untuk menyatakan sambungan dari suatu proses ke proses lainnya, dalam halaman atau lembar yang sama.
	Simbol <i>Offline Connector</i> , untuk menyatakan sambungan dari suatu proses ke proses lainnya, dalam halaman atau lembar. .yang berbeda.




Tabel 2.2 Simbol Proses Flowchart

Simbol	Keterangan
	Simbol Proses, untuk menyatakan sambungan dari suatu proses ke proses lainnya, dalam halaman atau lembar yang berbeda.
	Simbol Manual, untuk menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan computer (manual).
	Simbol <i>Decision</i> atau Logika, untuk menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban, ya atau tidak.

	Simbol <i>Predefined</i> Proses, untuk menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan, untuk member harga awal.
	Simbol Terminal, untuk menyatakan permulaan dan akhir program.
	Simbol <i>Keying Operation</i> , untuk menyatakan berbagai macam operasi, yang diproses dengan menggunakan suatu mesin yang mempunyai <i>keyboard</i> .
	Simbol <i>Offline Storage</i> , untuk menunjukkan data dalam simbol ini bukan disimpan ke suatu media tertentu.
	Simbol Manual <i>Input</i> , untuk memasukkan data secara manual dengan menggunakan <i>online keyboard</i> .

Tabel 2.3 Simbol Masukan dan Keluaran *Flowchart*

Simbol	Keterangan
	Simbol <i>Input-Output</i> , untuk menyatakan proses <i>input</i> dan <i>output</i> tanpa tergantung jenis peralatannya.
	Simbol <i>Punched Card</i> , untuk menyatakan <i>input</i> yang berasal dari kartu atau <i>Output</i> yang ditulis kedalam kartu.
	Simbol <i>Magnetic Tape Unit</i> , untuk menyatakan <i>input</i> yang berasal dari pita <i>magnetic</i> dan <i>output</i> disimpan kedalam pita <i>magnetic</i> .

	Simbol <i>Disk Storage</i> , untuk menyatakan <i>input</i> yang berasal dari <i>disk</i> dan <i>output</i> disimpan kedalam <i>disk</i> .
	Simbol <i>Document</i> , untuk mencetak laporan ke <i>printer</i> .
	Simbol <i>Display</i> , untuk menyatakan peralatan <i>output</i> yang digunakan berupa layar, video atau komputer.

2.1.7.2 Diagram Konteks (*Context Diagram*)

Menurut Kendall dalam Setiawan, (2009 : 6), diagram Konteks (*Context Diagram*) merupakan sebuah diagram aliran data yang memfokuskan pada aliran data dari dan ke dalam sistem, serta memproses data-data tersebut. Komponen dasar dari setiap program computer yang digambarkan secara mendetail, dapat digunakan untuk menganalisis keakuratan dan kompeten sistem

Menurut Nore (2013 : 30), diagram konteks digunakan untuk menggambarkan sistem penjualan secara garis besar dan keseluruhan. Diagram konteks dirancang untuk memperhatikan masukan yang dibutuhkan oleh sistem dan keluaran yang dihasilkan oleh sistem.

2.1.7.3 DFD (*Data Flow Diagram*)

Menurut Kendall dalam Stiawan (2009 : 6), DFD (*Data Flow Diagram*) adalah teknik analisis data terstruktur yang mempresentasikan proses-proses data didalam organisasi. DFD merupakan teknik grafis yang menggambarkan aliran

informasi dan perubahan yang digunakan sebagai perpindahan data dari masukan ke keluaran. Nore, (2013 : 30), menjelaskan DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan.

Menurut Al Bahra dalam Tyas, (2010 : 23), DFD mempunyai dua tujuan sebagai berikut.

1. Untuk memberikan indikasi mengenai bagaimana data ditransformasi pada saat data bergerak melalui sistem.
2. Untuk menggambarkan fungsi-fungsi (dan sub-fungsi) yang mentransformasi aliran data.

Menurut Apriyanto, (2011 : 13), DFD memiliki beberapa level sebagai berikut.

1. DFD level 0

DFD level 0 menggambarkan seluruh elemen sistem dengan sebuah proses tunggal dengan data *input* atau *output* yang ditunjukkan oleh anak panah yang masuk dan keluar secara berurutan.

2. DFD level 1

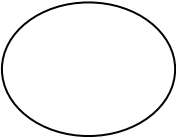
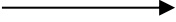
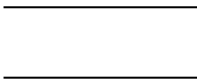

DFD level 1 menggambarkan proses dan jalur informasi pada DFD level 0 yang telah detail.

3. DFD level 2

DFD level 2 merupakan pengembangan alur data atau pemecahan proses menjadi proses terpisah-pisah, tapi masih berkaitan.

Menurut Aprianto, (2011 : 12), Berikut ini merupakan simbol-simbol yang digunakan dalam pembuatan DFD

Tabel 2.4 Simbol DFD

Simbol	Keterangan
	Lingkaran menunjukkan sistem secara keseluruhan. Penamaan sebuah lingkaran dapat berupa kata, frase atau sebuah kalimat sederhana yang menjelaskan nama di item itu sendiri.
	Panah menunjukkan arah aliran data dari sistem ke <i>entity</i> luar atau sistem ke <i>data store</i> atau sebaliknya. Gambar panah diberi nama untuk menunjukkan data yang mengalir melalui aliran tersebut.
	<i>Data Store</i> (penyimpanan) digambarkan dengan dua buah garis sejajar mendatar, menunjukkan sekumpulan data yang disimpan. <i>Data Store</i> berfungsi untuk tempat penyimpanan data yang dapat digunakan dalam sistem baik sebagai input untuk melakukan suatu proses kemudian digunakan oleh proses-proses yang lainnya didalam sistem.
	Terminator digambarkan dengan sebuah kotak persegi panjang yang berhubungan dengan sistem. Sebuah terminator dapat berupa orang, sekumpulan orang, departemen dalam perusahaan atau organisasi yan sama tetapi berada diluar sistem yang dimodelkan.

2.1.8 *Teststing*

Jatnika dan Irawan, (2018 : 3), menjelaskan beberapa definisi tentang *testing* :

- Menurut Hetzel 1973.

Testing adalah peroses pemantapan kepercayaan akan kinerja program atau sistem sebagaimana yang diharapkan.

- Menurut Myers 1979 Testing adalah proses eksekusi program atau sistem secara intens untuk menentukan *error*.
- Menurut Hetzel 1983 (revisi):

Testing adalah tiap aktivitas yang digunakan untuk dapat melakukan evaluasi suatu atribut atau kemampuan dari program atau sistem dan menentukan apakah telah memenuhi kebutuhan atau hasil yang diharapkan.

- Menurut Standar ANSI/IEEE 1059.

Testing adalah proses menganalisa suatu entitas *software* untuk mendeteksi perbedaan antara kondisi yang ada dengan kondisi yang diinginkan (*defect / errors / bugs*) dan mengevaluasi fitur-fitur entitas *software*.

Beberapa pandangan praktisi tentang testing, adalah sebagai berikut:

- Melakukan cek pada program terhadap spesifikasi.
- Menentukan *bug* pada program.
- Menentukan penerimaan dari pengguna.
- Meningkatkan kepercayaan terhadap kinerja program.
- Memperlihatkan bahwa program bekerja dengan benar.

- Membuktikan bahwa *error* tidak terjadi.
- Mengetahui akan keterbatasan sistem.
- Mempelajari apa yang tidak dapat dilakukan oleh sistem.
- Melakukan evaluasi kemampuan sistem.
- Verifikasi dokumen.

2.1.8.1 Black Box Testing

Black box testing berfokus pada kebutuhan fungsional pada *software*, berdasarkan pada spesifikasi kebutuhan dari *software*. Dengan adanya *black box testing*, perancang *software* dapat menggunakan sekumpulan kondisi masukan yang dapat secara penuh memeriksa keseluruhan kebutuhan fungsional pada suatu program. *Black box testing* bukan teknik alternatif daripada *white box testing*, lebih dari pada itu *black box testing* merupakan pendekatan pelengkap dalam mencakup *error* dengan kelas yang berbeda dari metode *white box testing*.

Kategori *error* yang akan diketahui melalui *black box testing*:

- Fungsi yang hilang atau tak benar.
- *Error* dari antar-muka.
- *Error* dari struktur data atau akses eksternal dari *database*.
- *Error* dari kinerja atau tingkah laku.
- *Error* dari inisialisasi atau terminasi.

Tak seperti *white box testing*, yang dipakai pada awal proses *testing*, *black box testing* digunakan pada tahap akhir dan berfokus pada domain informasi. Tes di disain untuk menjawab pertanyaan sebagai berikut:

- Bagaimana validasi fungsi yang akan di tes.
- Bagaimana tingkah laku dan kinerja sistem di tes.
- Katagori masukan apa saja yang yang bagus digunakan untuk *test cases*.
- Apakah segagian sistem sessitif terhadap suatu nilai masukan tertentu.
- Bagaimana batasan suatu katagori masukan ditetapkan.
- Sistem mempunyai toreransi jenjang dan *volume* data apa saja.
- Apa saja akibat dari kombinasi data tertentu yang akan terjadi pada operasi sistem.

Dengan menerapkan teknik *black box testing*, dapat dibuat sekumpulan *test cases* yang memuaskan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- *Test cases* yang mengurangi jumlah *test cases*, (lebih dari satu) yang di disain untuk mencapai *testing* yang masuk akal.
- Test cases yang dapat memberikan informasi tentang kehadiran kelas-kelas dari *error*.

2.1.9 Tools Perangkat Lunak

Dalam pembuatan sistem informasi penjualan berbasis *e-commerce* ini dibutuhkan beberapa *tools* perangkat lunak seperti berikut.

2.1.9.1 PHP

Menurut Nugroho dalam Apriyanto, (2011 : 21), PHP (*Personal Homepage*, namun lebih populer sebagai *Hypertext Proposer*) merupakan bahasa *scripting* yang bersifat *server side*, yang diartikan bahwa kode PHP akan dieksekusi oleh *web server* dan hasil eksekusi tersebut akan dikirim dalam bentuk HTML ke *browser client*. PHP

adalah sebuah bahasa pemrograman yang berbentuk *scripting*, sistem kerja dari program ini adalah sebagai *interpreter* bukan sebagai *compiler*.

PHP merupakan suatu bahasa dengan hak cipta terbuka atau yang juga dikenal dengan istilah *open source*, yaitu pengguna dapat mengembangkan kode-kode fungsi PHP sesuai dengan kebutuhannya. Pemrograman PHP sangat cocok dikembangkan dalam lingkungan *web* karena PHP bisa diletakan pada *script* HTML atau sebaliknya. PHP dikhususkan untuk pengembangan *web* dinamis. Maksudnya PHP mampu menghasilkan *website* yang secara terus-menerus dan hasilnya bisa berubah sesuai permintaan *client browser*-nya (Suprianto dalam Iyas, 2011 : 42). Penggunaan PHP memungkinkan *web* dapat dibuat dinamis sehingga *maintenance* situs *web* tersebut menjadi lebih muda dan efesien. PHP merupakan *software open source* yang disebarkan dan dilisensikan secara gratis serta dapat di-*download* secara bebas dari situs resminya (Kristanto dalam Rian Fitrah, 2012 : 22).

Betha dalam Pebrianto (2011 : 33), menjelaskan kelebihan PHP sebagai berikut.

1. *Script* PHP sederhana, mudah dibuat dan mempunyai kecepatan akses yang tinggi.
2. PHP dapat berjalan dalam *server web* dn sistem operasi yang berbeda. PHP dapat berjalan pada sistem operasi *linux/unix*, *windows* dan *macintosh*.
3. Bersifat *open source* sehingga diterbitkan gratis.

2.1.9.2 MySQL

Ferina, (2017 : 34), menjelaskan MySQL merupakan perangkat lunak yang tergolong sebagai DBMS (*Database Management System*), yang sifatnya *open*

source. *Open source* menyatakan bahwa perangkat lunak ini dilengkapi dengan *source code* (kode yang dipakai untuk membuat MySQL), selain itu kode tersebut dapat langsung dijelaskan dalam sistem operasi, dan dapat diperoleh dengan cara *men-download* di internet secara gratis.

MySQL dapat dijelaskan pada berbagai *platform*, diantaranya *linux*, *windows*, dan lain-lain. Keunggulan yang dimiliki MySQL adalah mampu mendukung Relational Database Management System (RDBMS), sehingga dengan kemampuan ini MySQL akan mampu menangani data-data sebuah perusahaan yang berukuran sangat besar hingga ukuran *gigabyte*. Seperti yang dijelaskan di atas, *Wordpress* diciptakan dengan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL maka kita akan menggunakan *database* ini untuk menampung data-data Wordpress milik kita seperti artikel, *user* dan *password*.

2.1.9.3 XAMPP

Ferina, (2017 : 35), menjelaskan **XAMPP** adalah perangkat lunak gratis, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsi XAMPP adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTML Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan *Perl*. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP*, dan *perl*. Program ini tersedia dalam *GNU General Public License* dan bebas, merupakan *web server* yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman *web* yang dinamis.

Mengenal XAMPP yang bisa digunakan pada umumnya:

1. *htdocs*

htdocs adalah folder tempat meletakkan berkas-berkas yang akan dijalankan seperti berkas PHP, HTML, dan *Script* lainnya.

2. *phpMyAdmin*

phpMyAdmin merupakan bagian untuk mengelola basis data MySQL yang ada di *computer*, untuk membukanya, buka *browser* lalu ketik alamat <http://localhost/phpMyAdmin>, maka akan muncul halaman *phpMyAdmin*.

3. *Control Panel*

Control Panel berfungsi untuk mengelola layanan (*service*) XAMPP seperti menghentikan (*stop*) layanan ataupun memulai (*start*).

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis *E-commerce* telah dilakukan oleh para peneliti terdahulu. Penelitian terdahulu ini diambil dari berbagai jurnal dan skripsi.

Tabel 2.5 Penelitian terdahulu

NAMA	TAHUN	JUDUL	METODE	TUJUAN
Lia Setiawan	2009	Pembuatan <i>Website E-commerce</i> Butik Diar Lutfi Surakarta.	<i>E-commerce web</i> dengan menggunakan <i>software</i> PHP, MySQL, Apache dan javascript.	Agar dapat membantu butik tersebut dalam melakukan penjualan <i>online</i> . Pemesanan produk pada <i>website</i> ini dapat menghemat waktu dan biaya dibandingkan dengan pemesanan secara langsung.
Elizaadayni Ginting	2013	Aplikasi Penjualan Berbasis Web (<i>E-commerce</i>) Menggunakan Joomla Pada Mutiara Fashion.	<i>Waterfall</i> . Penelitian ini menggunakan CMS Joomla dan menggunakan <i>software</i> PHP, MySQL, dan XAMPP	Perancangan aplikasi penjualan berbasis <i>web e-commerce</i> Mutiara Fashion agar dapat memperluas jangkauan pemasaran dan dapat mengurangi kesalahan dalam pencatatan transaksi penjualan.

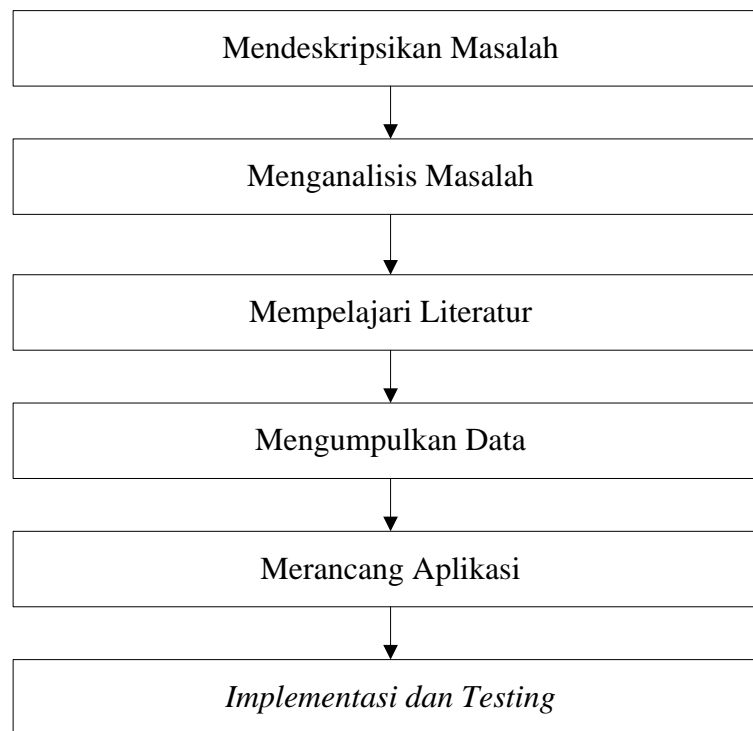
Iyas	2011	Implementasi Sistem Penjualan Online Berbasis <i>E-commerce</i> Pada usaha Rumahan Griya Unik Wanita.	Model SDLC (<i>System Development Life Cycle</i>) dan menggunakan <i>software</i> PHP, MySQL, XAMPP dan <i>Macromedia Dreamweaver</i> 8.	Perancangan aplikasi penjualan berbasis <i>e-commerce</i> Usaha Rumahan Griya Unik Wanita agar dapat meningkatkan transaksi penjualan secara <i>online</i> dan perusahaan mampu memberikan pelayanan yang terbaik dan tercepat bagi para pelanggan.
Pebrianto	2011	Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web dengan Motodologi RAD (Studi Kasus : PT. Simtex Mechatronic Indojaya).	RAD (<i>Rapid Application Development</i>) dengan menggunakan <i>software</i> PHP dan MySQL.	Perancangan sistem informasi penjualan berbasis <i>web</i> pada PT. Simtex Mechatronic Indojaya agar dapat memperluas jangkauan pemasaran tanpa harus melakukan promosi dengan cara menempel brosur di tempat umum dan juga data pemesanan dan penjualan dapat terekap secara baik dan efisien.

N. Candra apriyanto	2011	“Sistem Informasi Penjualan Arloji Berbasis Web Pada CV. Sinar Terang Semarang”.	<i>waterfall</i> . Penelitian ini menggunakan <i>software</i> PHP, MySQL, <i>Macromedia Dreamweaver</i> , <i>MX</i> dan Flash <i>MX</i> .	perancangan sistem informasi penjualan berbasis <i>web</i> pada CV. Sinar Terang Semarang agar dapat memberi informasi yang luas dan dapat mempermudah proses transaksi penjualan arloji secara praktis.
Ferina	2017	Analisis dan perancangan sistem informasi penjualan makanan beku berbasis <i>e-commerce</i> pada frozen food	PHP, <i>database</i> MySQL dan CMS wordpress	Untuk menganalisis sistem yang sedang berjalan, merancang sistem informasi penjualan makanan beku berbasis <i>e-commerce</i> dan mengimplementasikan sistem informasi tersebut pada permata frozen food

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Kerangka Kerja

Dalam metodologi ini penulis akan memberikan gambaran langkah-langkah yang mencakup dari awal penelitian sampai dengan akhir penelitian. Agar peneliti yang dilakukan dapat terlaksana dengan terstruktur dan sistematis maka perlu untuk menyusun kerangka kerja. Uraian kerangka kerja dalam penelitian ini adalah uraian secara rinci terhadap masing-masing kerangka kerja yang telah disusun agar penelitian yang dilakukan dapat terlaksana secara terstruktur dan jelas. Kerangka kerja dalam penelitian ini dijelaskan pada gambar sebagai berikut.



Gambar 3.1 : Kerangka Kerja

1. Mendeskripsikan Masalah

Mendeskripsikan masalah adalah melakukan tahapan masalah-masalah yang telah diidentifikasi dari satu sistem. Merumuskan adalah mengkonsep, memformulakan, mempolakan dan memperjelas suatu hal yang telah diidentifikasi sebelumnya. Merumuskan masalah sangat diperlukan dalam suatu penelitian agar penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan yang terkonsep, terformula, terpola dan jelas. Dalam penelitian ini rumusan masalah yang dilakukan adalah bagaimana cara merancang sistem informasi penjualan sepatu roda berbasis e-commerce pada MS_shop.

2. Menganalisis Masalah

Menganalisis masalah merupakan langkah analisis masalah untuk dapat memahami masalah yang telah ditentukan ruang lingkup atau batasannya. Dengan menganalisis masalah yang telah ditentukan tersebut, maka diharapkan masalah dapat dipahami dengan baik. Masalah yang terjadi di MS_shop adalah sistem penjualan yang masih bersifat manual sehingga penjualan masih minim.

3. Mempelajari literature

Mempelajari literatur atau studi literatur adalah tindakan yang dilakukan untuk mempelajari secara ilmiah dan teoritis terhadap masalah-masalah yang telah dibatasi sebelumnya yang bersumber dari buku, jurnal, karya tulis ilmiah, artikel, tesis, dan berbagai sumber dari internet dan para ahli yang dapat dipertanggung jawabkan. Studi literatur sangat diperlukan agar penelitian yang dilakukan berpijak pada landasan teori yang jelas dan benar yang telah dikemukakan oleh para ahli sebelumnya. Danga melakukan studi literatur maka penelitian yang dilakukan tidak

mengarang dan mengada-ada sehingga dapat diterima di dunia ilmu pengetahuan dan masyarakat umumnya. Kegiatan studi literatur yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Mempelajari literatur, literatur yang dipelajari dalam penelitian ini adalah literatur tertulis seperti buku, jurnal, karya tulis ilmiah, artikel, tesis dan berbagai sumber dari internet dan para ahli yang dapat dipertanggung jawabkan. Literatur yang dipelajari difokuskan kepada teori tentang pengenalan sistem informasi, *e-commerce*, komunikasi data, konsep pemasaran dan penjualan *online*, bahasa pemrograman dan basis data.
- b. Mengamati kondisi di lapangan , mengamati kondisi lapangan secara langsung. Tujuan dilakukannya pengamatan langsung di lapangan adalah agar peneliti dapat mengetahui secara langsung bagaimana kegiatan dan sistem yang sedang berjalan di MS_shop dengan keadaan yang sebenarnya.

4. Mengumpulkan Data

Mengumpulkan data dilakukan untuk mengumpulkan semua data-data yang diperlukan dalam penelitian. Teknik yang dilakukan dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah dengan teknik observasi. Teknik observasi adalah teknik pengamatan langsung ke lapangan dengan mencatat data-data yang diperlukan. Selain teknik observasi, penulis juga melakukan pengumpulan data dan informasi dengan wawancara.

5. Merancang Aplikasi

Pada tahap ini, penulis merancang aplikasi yang dapat memberikan manfaat terhadap MS_Shop. Rancangan tersebut dapat dilakukan dengan cara menggambarkan

Flowchart, Diagram konteks (*context Diagram*), DFD (*Data Flow Diagram*), dan ERD (*Entity Relationship Diagram*).

6. Testing & Implementasi Aplikasi

- a. Pada tahapan testing ini dilakukan pengujian atas program/aplikasi yang telah dirancang untuk memastikan sistem telah bekerja dengan baik atau tidak. Pengujian menggunakan *Black Box Testing* atau bisa disebut *Behavioral Testing*, berfokus pada kebutuhan fungsional perangkat lunak. Pada *Black Box Testing*, memungkinkan pengembangan perangkat lunak untuk mendapatkan set kondisi yang sepenuhnya akan melakukan semua persyaratan fungsional suatu program.
- b. Pada tahapan implementasi ini dilakukan pembuatan program/aplikasi. Perancang sistem informasi penjualan sepatu roda di MS_Shop menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL dengan CMS *Wordpress*

3.2 Gambaran Umum Perusahaan

3.2.1 Latar Belakang Berdirinya MS_Shop

MS_Shop berdiri sejak tanggal 29 Agustus 2016 yang berlokasi di perumahan family Dream Blok C5 No. 1, Nongsa Batam yang sekaligus juga merupakan tempat tinggal pemilik. Arti dan makna MS adalah “Master Sports” Karena pemilik memiliki beberapa hobby di bidang olahraga dan “MS” berarti Multy Sports yang dimiliki MS adalah nama pemilik. Awalnya menjual sepatu roda ini adalah salah satu hobby dari pemilik yang sering latihan sepatu roda di alun-alun engku putri kota Batam. Karna pemilik merasa perlu membangun dan

mengembangkan sepatu roda di kota Batam ini agar ramai dan berkembang seperti kota lain dan banyak yang bermain sepatu roda di kota Batam ini, maka dibangunlah MS_Shop untuk menjual sepatu roda karena banyak yang belum memiliki sepatu roda di kota Batam ini. Pada awalnya pemilik bergabung dan latihan bersama teman yang cukup lama bermain sepatu roda di kota Batam. Kemudian pemilik dan teman menghidupkan kembali komunitas sepatu roda di kota Batam yang bernama BISCOP (Batam *Inline Skate Community*). Setiap malam minggu di alun alun Batam senter kita selalu latihan bersama, karna banyak orang yang belum memiliki sepatu roda pemilik membawa beberapa sepatu roda ke alun-alun untuk di sewakan. Lalu banyak bertanya kepada pemilik di mana jika mau membeli sepatu roda, karna pada saat itu sepatu roda yang dimiliki pemilik masih sangat sedikit dan hanya untuk penyewaan saja, pemilik memberitahukan tempat untuk membeli sepatu roda. Karna sulitnya mencari sepatu roda yang diinginkan banyak yang meminta *request* kepada pemilik untuk di carikan sepatu roda dari situ lah mulai melakukan penjualan dan memikirkan untuk membangun bisnis sepatu roda ini dan membuat sebuah toko. Pada awalnya pemilik hanya menjual sepatu roda untuk wilayah kota Batam saja lewat mulut-ke mulut. Kemudian pemilik menjual beberapa sepatu roda melalui beberapa media *social* seperti *facebook*, *Instagram* dan *line*, hingga sampai sekarang penjualan yang dilakukan pemilik masih melalui media *social* karna dari itu pemilik merasa perlu memiliki sebuah web penjualan sepatu roda.

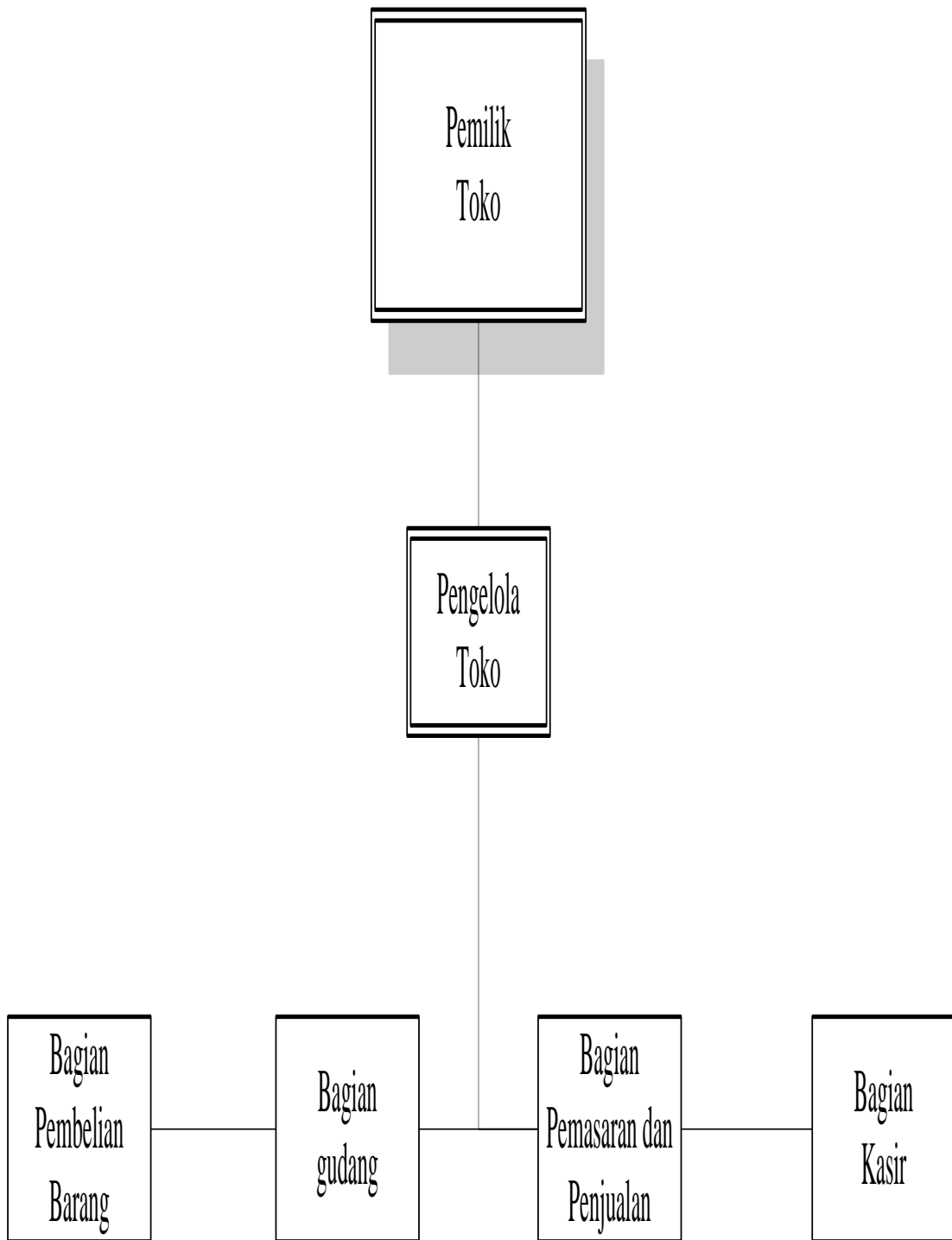
3.2.2 Visi dan Misi

- Visi MS_Shop adalah menjadikan MS_Shop sebagai salah satu distributor sepatu roda terbaik dan mengajak orang-orang untuk hidup sehat dengan belajar, bermain, dan berolahraga sepatu roda.
- Misi MS_Shop adalah mengutamakan kepuasan pelanggan, memelihara hubungan yang baik dengan konsumen dan timbul bibit-bibit baru untuk pemain sepatu roda hingga sampai menjadi atlit sepatu roda Batam, sampai mendapatkan prestasi yang baik dan mengurangi polusi udara.

3.2.3 Struktur Organisasi

Dalam mencapai tujuan dan kemajuan perusahaan maka diperlukan suatu struktur organisasi yang baik dan teratur, sehingga kelanacaran dan efesiensi kerja dalam perusahaan selalu terjamin.

Struktur organisasi MS_Shop dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.2 Struktur Organisasi MS_Shop

3.2.4 Logo MS_Shop

Dalam mencapai tujuan dan kemajuan perusahaan maka diperlukan suatu logo perusahaan yang baik dan menarik, sehingga membuat perusahaan semakin lebih di kenal dan menjadi *icon* perusahaan itu sendiri.

Logo MS_Shop dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.3 Logo MS_Shop

BAB IV

ANALISIS DAN IMPLEMENTASI

4.1 Analisis Sistem yang Berjalan

Analisis sistem informasi merupakan penguraian suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian komponen-komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan terjadi, dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan untuk membuat sistem yang baru (Abdul Khalish, 2013 : 61).

Flowchat adalah bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah. Suatu *flowchart* dapat membantu kita untuk mengerti dan melihat bentuk sebuah sistem yang sedang berjalan. Menurut Dani Novianto (2014 : 2), *flowchart* adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan alur (*flow*) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan digunakan terutama dalam untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi.

Menurut Ladjamudin dalam Iyas (2011 : 38-40), *flowchart* merupakan penyajian dalam suatu algoritma yang digunakan untuk menghubungkan symbol satu dengan symbol lain.

Langkah pertama dalam membuat sistem baru ini adalah mempelajari sistem yang sedang berjalan pada sebuah organisasi beserta dengan permasalahannya.

Tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran secara jelas tentang bentuk permasalahan yang ada pada organisasi tersebut.

Sistem yang berjalan di MS_Shop masih bersifat manual, sehingga proses dari pemasukan data, proses transaksi sampai pembuatan laporan masih dilakukan secara manual menggunakan buku. Dan juga sistem penjualan masih dilakukan secara manual dengan cara menerima pemesanan melalui *facebook*, *Instagram*, *line* ataupun berkomunikasi dengan telepon dan juga bertatap langsung antara penjual dan pembeli.

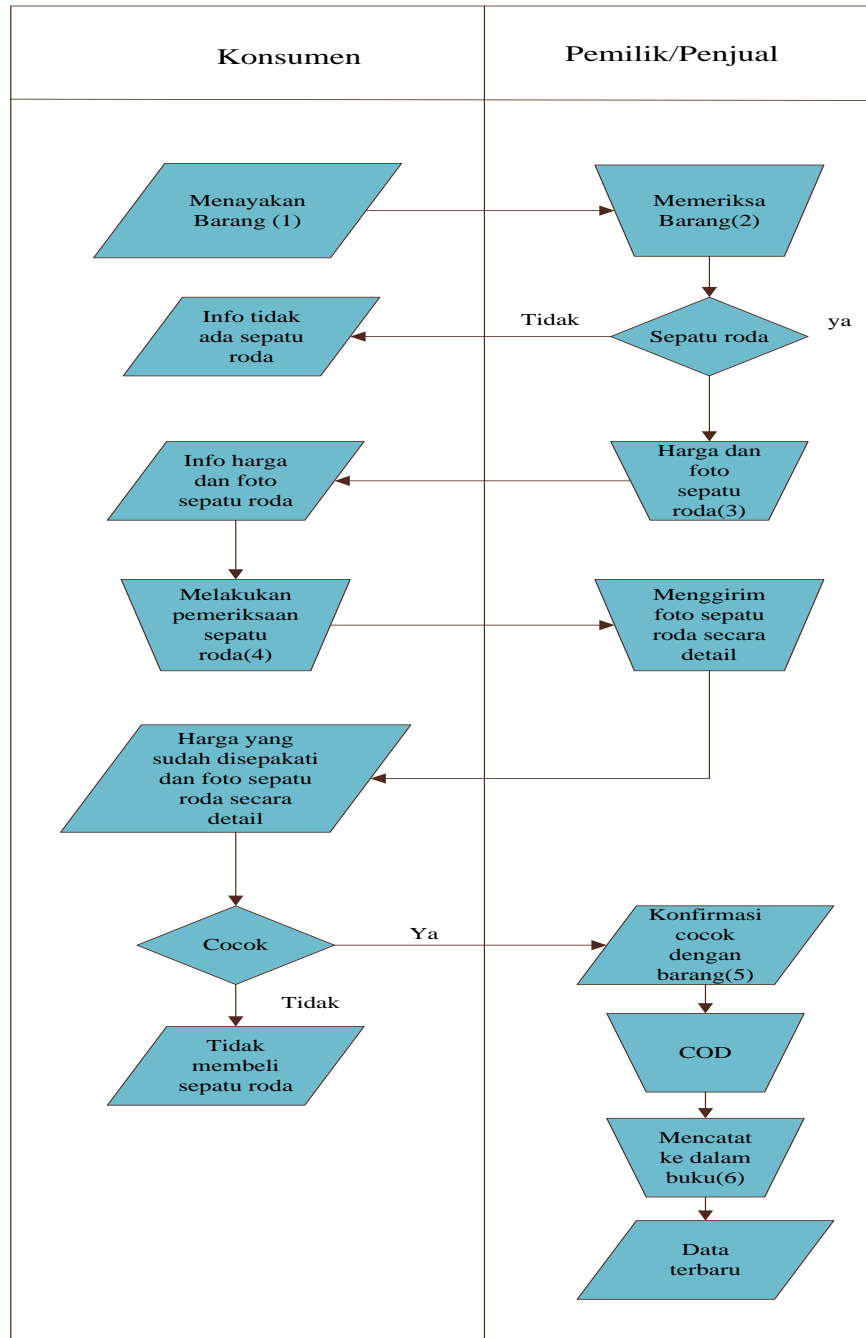
4.1.1 Analisis Prosedur yang Berjalan

Berdasarkan observasi dan menganalisa pada MS_Shop, analisis prosedur yang berjalan di MS_Shop saat ini adalah sebagai berikut.

1. Konsumen menanyakan apakah ada sepatu roda yang diinginkan kepada pemilik.
2. Pemilik akan memeriksa ketersediaan barang, jika produk yang diinginkan tidak tersedia maka akan diberitahukan lagi kepada konsumen.
3. Jika barang yang diinginkan tersedia, maka pemilik akan memberitahukan harga yang akan dibayar konsumen dan mengirim foto sepatu roda.
4. Konsumen melakukan pemeriksaan sepatu roda yang hendak di beli atau pemilik mengirim foto-foto sepatu roda yang ingin di beli secara detail.
5. Apabila konsumen cocok dan sesuai dengan apa yang di inginkan, lalu melakukan pertemuan atau COD (*Cash on Delivery*)
6. Pemilik meng-*update* transaksi penjualan dan barang yang ada ke dalam buku.

4.1.2 Flowchart yang Berjalan

Adapun *flowchart* yang berjalan di MS_Shop sebagai berikut.



Gambar 4.1 *Flowchart* yang Berjalan di MS_Shop

4.2 Analisis Sistem yang Diusulkan

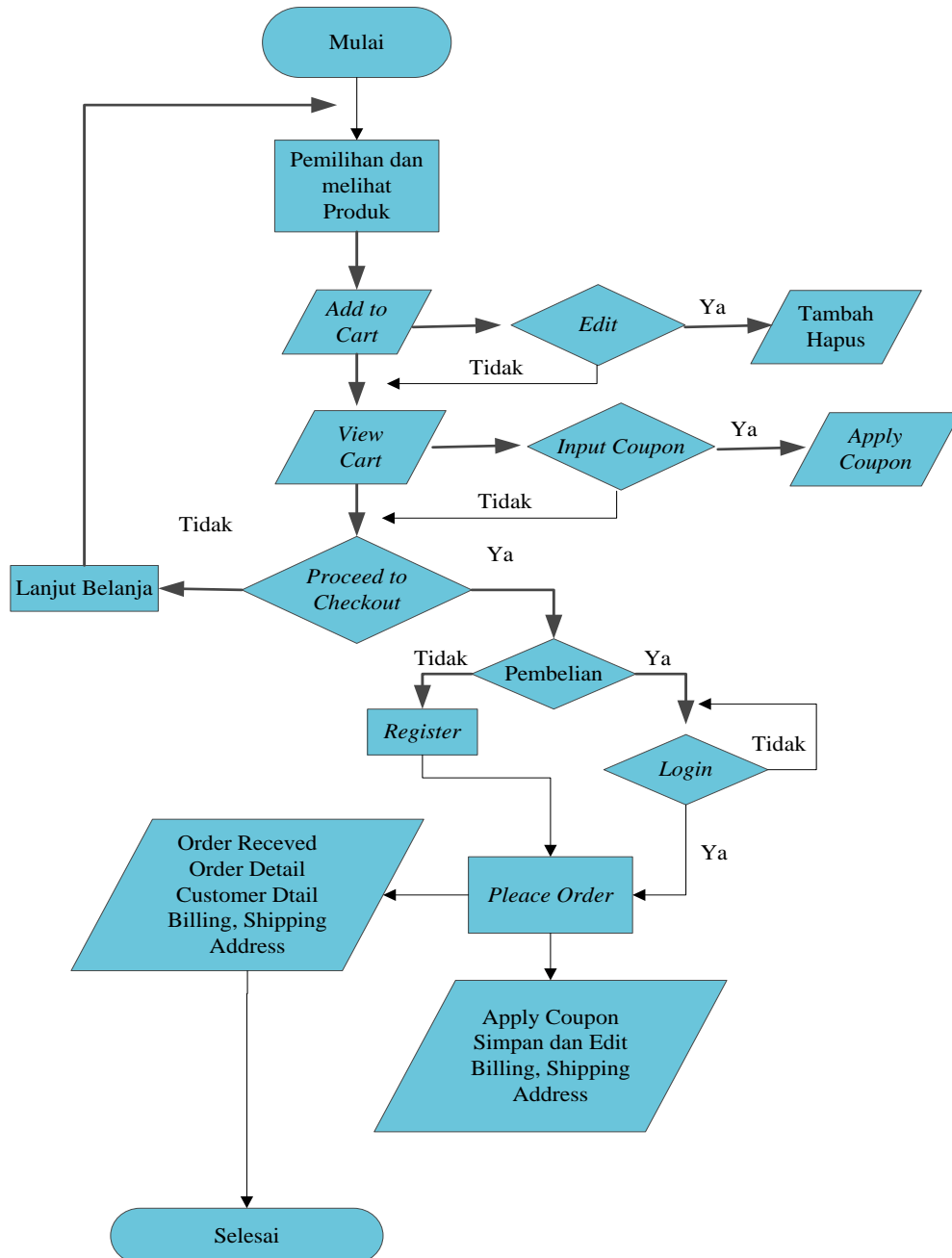
Sistem yang diusulkan diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas dalam pembuatan sistem informasi yang dapat membantu proses penjualan dan memperluas konsumen MS_Shop. Analisis sistem yang diusulkan digambarkan dalam *flowchart*, diagram konteks dan DFD yang dapat menjelaskan proses aliran data sehingga menghasilkan informasi yang diinginkan.

Dari hasil penelitian dan analisa yang telah dilakukan pada MS_Shop, maka analisis sistem yang diusulkan di MS_Shop adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan sistem informasi penjualan berbasis *web* agar dapat meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan dan mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi.
2. Menerapkan sistem informasi penjualan berbasis *web* agar dapat meminimalisir terjadinya kesalahan data.
3. Menerapkan sistem informasi penjualan berbasis *web* agar dapat memperluas jangkauan pemasaran.

4.2.1 Flowchart yang Diusulkan

Adapun flowchart yang diusulkan pada MS_Shop yang digambarkan sebagai berikut.

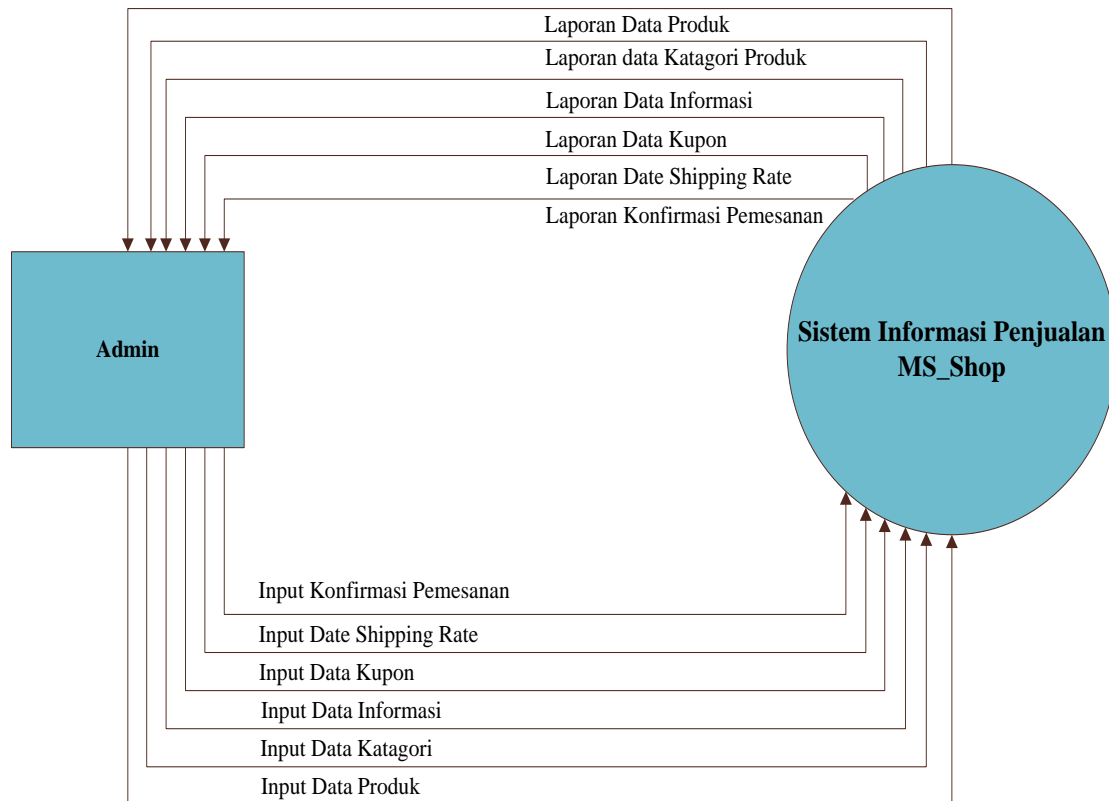


Gambar 4.2 Flowchart yang Diusulkan

4.2.3 DFD yang Diusulkan

4.2.3.1 DFD Level 0 yang Diusulkan

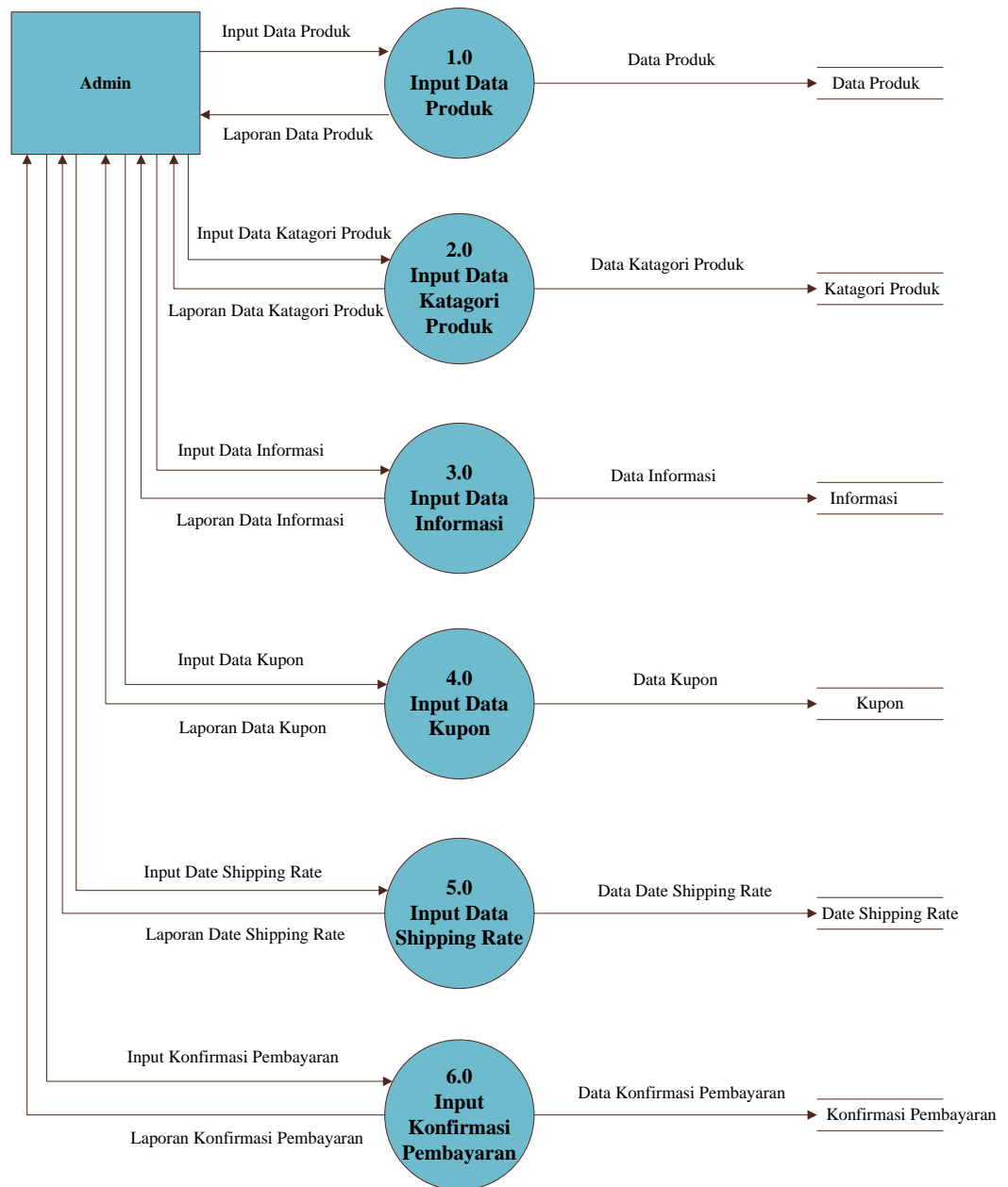
Adapun gambar DFD Level 0 yang diusulkan pada MS_Shop yang digambarkan sebagai berikut.



Gambar 4.4 DFD Level 0 yang Diusulkan

4.2.3.2 DFD Level 1 yang Diusulkan

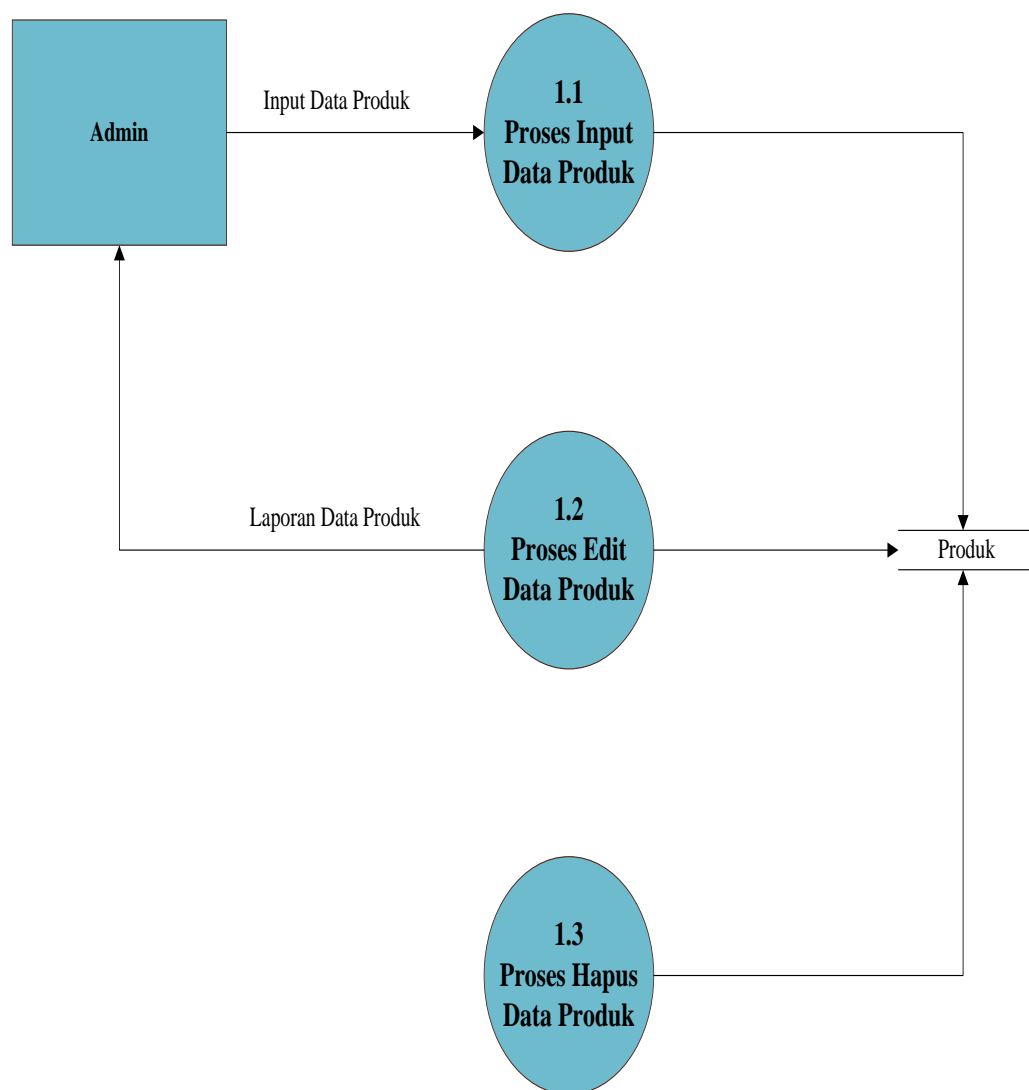
Adapun gambar DFD Level 1 yang diusulkan pada MS_Shop yang digambarkan sebagai berikut.



Gambar 4.5 DFD Level 1 yang Diusulkan

4.2.3.3 DFD Level 2 yang Diusulkan

Adapun DFD Level 2 yang diusulkan pada MS_Shop yang digambarkan sebagai berikut.



Gambar 4.6 DFD Level 2 yang Diusulkan

4.2.4 Spesifikasi Database

1. Nama File : wp_commentmeta

Media : *Hardisk*

Isi : meta_id + comment_id + meta_key + meta_value

Primary Key : meta_id

Panjang Record : 295

Tabel 4.1 wp_commentmeta

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>meta_id</u>	bigint(20)		UNSIGNED	No	None	auto_increment
comment_id	bigint(20)		UNSIGNED	No	0	
meta_key	varchar(255)	utf8_general_ci		Yes	NULL	
meta_value	Longtext	utf8_general_ci		Yes	NULL	

2. Nama File : wp_comments

Media : *Hardisk*

Isi : comment_ID + comment_post_ID + comment_author + Comment_author_email + comment_author_url + comment_IP + comment_date + comment_date_gmt + comment_content + comment_karma + comment_approve + comment_agent + comment_type + comment_parent + user_id

Primary Key : comment_ID

Panjang Record : 786

Tabel 4.2 wp_comments

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>comment_ID</u>	bigint(20)		UNSIGNED	No	<i>None</i>	auto_increment
comment_post_ID	bigint(20)		UNSIGNED	No	0	
comment_author	Tinytext	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
comment_author_email	varchar(100)	utf8_general_ci		No		
comment_author_url	varchar(200)	utf8_general_ci		No		
comment_author_IP	varchar(100)	utf8_general_ci		No		
comment_date	Datetime			No	0000-00-00 00:00:00	
comment_date_gmt	Datetime			No	0000-00-00 00:00:00	
comment_content	Text	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
comment_karma	int(11)			No	0	
comment_approved	varchar(20)	utf8_general_ci		No	1	
comment_agent	varchar(255)	utf8_general_ci		No		
comment_type	varchar(20)	utf8_general_ci		No		
comment_parent	bigint(20)		UNSIGNED	No	0	
user_id	bigint(20)		UNSIGNED	No	0	

3. Name File : wp_links

Media : Hardisk

Isi : link_id + link_url + link_name + link_image +
link_target + link_description + link_visible + link_owner +
link_rating + link_updated + link_rel + link_notes + link_rss

Primary Key : link_id

Panjang Record : 1626

Tabel 4.3 wp_links

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>link_id</u>	bigint(20)		UNSIGNED	No	None	auto_increment
link_url	varchar(255)	utf8_general_ci		No		
link_name	varchar(255)	utf8_general_ci		No		
link_image	varchar(255)	utf8_general_ci		No		
link_target	varchar(255)	utf8_general_ci		No		
link_description	varchar(255)	utf8_general_ci		No		
link_visible	varchar(20)	utf8_general_ci		No	Y	
link_owner	bigint(20)		UNSIGNED	No	1	
link_rating	int(11)			No	0	
link_updated	Datetime			No	0000-00-00 00:00:00	
link_rel	varchar(255)	utf8_general_ci		No		
link_notes	Mediumtext	utf8_general_ci		No	None	
link_rss	varchar(255)	utf8_general_ci		No		

4. Nama File : wp_options

Media : Hardisk

Isi : option_id + option_name + option_value +

Autoload

Primary Key : option_id

Panjang Record : 231

Tabel 4.4 wp_options

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>option_id</u>	bigint(20)		UNSIGNED	No	None	auto_increment
option_name	varchar(191)	utf8_general_ci		No		
option_value	Longtext	utf8_general_ci		No	None	
Autoload	varchar(20)	utf8_general_ci		No	Yes	

5. Nama File : wp_postmeta

Media : Hardisk

Isi : meta_id + post_id + meta_key + meta_value

Primary Key : meta_id

Panjang Record : 295

Tabel 4.5 wp_postmeta

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>meta_id</u>	bigint(20)		UNSIGNED	No	None	auto_increment
post_id	bigint(20)		UNSIGNED	No	0	
meta_key	varchar(255)	utf8_general_ci		Yes	NULL	
meta_value	Longtext	utf8_general_ci		Yes	NULL	

6. Nama File : wp_posts

Media : Hardisk

Isi : ID + post_author + post_date + post_date_gmt +
 post_content + post_title + post_excerpt + post_status +
 comment_status + ping_status + post_password + post_name +
 to_ping + pinged + post_modified + post_modified_gmt +
 post_content_filtered + post_parent + guid + menu_order + post_type
 + post_mime_type + comment_count

Primary Key : ID

Panjang Record : 981

Tabel 4.6 wp_posts

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>ID</u>	bigint(20)		UNSIGNED	No	None	auto_increment
post_author	bigint(20)		UNSIGNED	No	0	
post_date	Datetime			No	0000-00-00 00:00:00	
post_date_gmt	Datetime			No	0000-00-00 00:00:00	
post_content	Longtext	utf8_general_ci		No	None	
post_title	Text	utf8_general_ci		No	None	
post_excerpt	Text	utf8_general_ci		No	None	
post_status	varchar(20)	utf8_general_ci		No	Publish	
comment_status	varchar(20)	utf8_general_ci		No	Open	
ping_status	varchar(20)	utf8_general_ci		No	Open	
post_password	varchar(255)	utf8_general_ci		No		
post_name	varchar(255)	utf8_general_ci		No		

me	00)	_ci				
to_ping	Text	utf8_general_ci		No	None	
Pinged	Text	utf8_general_ci		No	None	
post_modified	Datetime			No	0000-00-00 00:00:00	
post_modified_gmt	Datetime			No	0000-00-00 00:00:00	
post_content_filtered	Longtext	utf8_general_ci		No	None	
post_parent	bigint(20)		UNSIGNED	No	0	
Guid	varchar(255)	utf8_general_ci		No		
menu_order	int(11)			No	0	
post_type	varchar(20)	utf8_general_ci		No	Post	
post_mime_type	varchar(100)	utf8_general_ci		No		
comment_count	bigint(20)			No	0	

7. Nama File : wp_termmeta

Media : Hardisk

Isi : meta_id + term_id + meta_key + meta_value

Primary Key : meta_id

Panjang Record : 295

Tabel 4.7 wp_termmeta

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>meta_id</u>	bigint(20)		UNSIGNED	No	None	auto_increment
term_id	bigint(20)		UNSIGNED	No	0	

			D			
meta_key	varchar(255)	utf8_general_ci		Yes	NULL	
meta_value	Longtext	utf8_general_ci		Yes	NULL	

8. Nama File : wp_term

Media : Hardisk

Isi : term_id + name + slug + term_group

Primary Key : term_id

Panjang Record : 295

Tabel 4.8 wp_term

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>term_id</u>	bigint(20)		UNSIGNED	No	None	auto_increment
Name	varchar(200)	utf8_general_ci		No		
Slug	varchar(200)	utf8_general_ci		No		
term_group	bigint(10)			No	0	

9. Nama File : wp_term_relationship

Media : Hardisk

Isi : object_id + term_taxonomy + term_order

Primary Key : -

Panjang Record : 51

Tabel 4.9 wp_term_relationship

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>object_id</u>	bigint(20)		UNSIGNED	No	0	
<u>term_taxonomy_id</u>	bigint(20)		UNSIGNED	No	0	
term_order	int(11)			No	0	

10. Nama File : wp_term_taxonomy

Media : Hardisk
 Isi : objet_id + term_texonomy + term_order
 Primary Key : term_taxonomy_is
 Panjang Record : 112

Tabel 4.10 wp_term_taxonomy

Field	Type	Collation	Attributes	Nul l	Defau lt	Extra
<u>term_taxonomy_id</u>	bigint(20)		UNSIGNED	No	None	auto_increment
term_id	bigint(20)		UNSIGNED	No	0	
Taxonomy	varchar(32)	utf8_general_ci		No		
Description	Longtext	utf8_general_ci		No	None	
Parent	bigint(20)		UNSIGNED	No	0	
Count	bigint(20)			No	0	

11. Nama File : wp_usermeta

Media : Hardisk
 Isi : umeta_id + user_id + meta_key + meta_value
 Primary Key : umeta_id
 Panjang Record : 295

Tabel 4.11 wp_usermeta

Field	Type	Collation	Attributes	Nul l	Defaul t	Extra
<u>umeta_id</u>	bigint(20)		UNSIGNED	No	None	auto_increment
user_id	bigint(20)		UNSIGNED	No	0	
meta_key	varchar(255)	utf8_general_ci		Yes	NULL	

meta_value	Longtext	utf8_general_ci		Yes	NULL	
------------	----------	-----------------	--	-----	------	--

12. Nama File : wp_users

Media : Hardisk

Isi : ID + user_login + user_pass +
user_nicename + user_email + user_url + user_registered +
user_activation_key + user_status + display_name

Primary Key : ID

Panjang Record : 1101

Tabel 4.12 wp_users

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>ID</u>	bigint(20)		UNSIGNED	No	None	auto_increment
user_login	varchar(60)	utf8_general_ci		No		
user_pass	varchar(255)	utf8_general_ci		No		
user_nicename	varchar(50)	utf8_general_ci		No		
user_email	varchar(100)	utf8_general_ci		No		
user_url	varchar(100)	utf8_general_ci		No		
user_registered	Datetime			No	0000-00-00 00:00:00	
user_activation_key	varchar(255)	utf8_general_ci		No		
user_status	int(11)			No	0	
display_name	varchar(250)	utf8_general_ci		No		

13. Nama File : wp_wdslayer

Media : Hardisk

Isi : id + title + slide_id + type + depth + text + link + left + top + start + end + published + color + size + family + fweight + padding + fbgcolor + transparent + border_width + border_style + border_color + border_radius + shadow + image_url + image_width + image_height + image_scale + alt + imgtransparent + social_button + hover_color + layer_effect_in + duration_eff_in + layer_effect_out + target_attr_layer + hotp_width + hotp_fbgcolor + hotp_border_width + hotp_border_style + hotp_border_color + hotp_border_radius + hotp_text_potition + google_fonts + add_class + layer_video_loop + youtube_rel_layer_video + hotspot_animation + layer_callback_list + hotspot_text_display + hover_color_text + text_alignment

Primary Key : id

Panjang Record : 948

Tabel 4.13 wp_wdslayer

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>Id</u>	int(11)			No	None	auto_increment
Title	Longtext	utf8_general_ci		No	None	
slide_id	bigint(20)			No	None	
Type	varchar(8)	utf8_general_ci		No	None	
Depth	bigint(20)			No	None	
Text	Mediumtext	utf8_general_ci		No	None	
Link	Mediumtext	utf8_general_ci		No	None	
Left	int(4)			No	None	

Top	int(4)			No	<i>None</i>	
Start	bigint(20)			No	<i>None</i>	
End	bigint(20)			No	<i>None</i>	
Published	tinyint(1)			No	<i>None</i>	
Color	varchar(8)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
Size	bigint(20)			No	<i>None</i>	
Family	varchar(32)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
Fweight	varchar(8)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
Padding	varchar(32)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
Fbgcolor	varchar(8)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
Transparent	int(4)			No	<i>None</i>	
border_width	int(4)			No	<i>None</i>	
border_style	varchar(16)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
border_color	varchar(8)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
border_radius	varchar(32)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
Shadow	varchar(127)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
image_url	Mediumtext	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
image_width	int(4)			No	<i>None</i>	
image_height	int(4)			No	<i>None</i>	
image_scale	varchar(8)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
Alt	varchar(127)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
Imgtransparent	int(4)			No	<i>None</i>	
social_button	varchar(16)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
hover_color	varchar(8)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
layer_effect_in	varchar(32)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
duration_eff_in	bigint(20)			No	<i>None</i>	
layer_effect_out	varchar(32)	utf8_general		No	<i>None</i>	

		al_ci				
duration_eff_out	bigint(20)			No	None	
target_attr_layer	tinyint(1)			No	None	
hotp_width	int(4)			No	None	
hotp_fbgcolor	varchar(8)	utf8_general_ci		No	None	
hotp_border_width	int(4)			No	None	
hotp_border_style	varchar(16)	utf8_general_ci		No	None	
hotp_border_color	varchar(8)	utf8_general_ci		No	None	
hotp_border_radius	varchar(32)	utf8_general_ci		No	None	
hotp_text_position	varchar(6)	utf8_general_ci		No	None	
google_fonts	int(1)			No	None	
add_class	varchar(127)	utf8_general_ci		No	None	
layer_video_loop	tinyint(1)			No	None	
youtube_rel_layer_video	tinyint(1)			No	None	
hotspot_animation	tinyint(1)			No	None	
layer_callback_list	varchar(32)	utf8_general_ci		No	None	
hotspot_text_display	varchar(8)	utf8_general_ci		No	None	
hover_color_text	varchar(8)	utf8_general_ci		No	None	
text_alignment	varchar(8)	utf8_general_ci		No	None	

14. Nama File : wp_wdsslide

Media : Hardisk

Isi : id + title + slide_id + title + type +
image_url + thumb_url + published + link + order +
target_attr_slide + youtube_rel_video + video_loop

Primary Key : id

Panjang Record : 183

Tabel 4.14 wp_wdsslide

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>Id</u>	int(11)			No	<i>None</i>	auto_increment
slider_id	bigint(20)			No	<i>None</i>	
Title	Longtext	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
Type	varchar(128)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
image_url	Mediumtext	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
thumb_url	Mediumtext	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
published	tinyint(1)			No	<i>None</i>	
Link	Mediumtext	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
Order	bigint(20)			No	<i>None</i>	
target_attr_slide	tinyint(1)			No	<i>None</i>	
youtube_rel_video	tinyint(1)			No	<i>None</i>	
video_loop	tinyint(1)			No	<i>None</i>	

15. Nama File : wp_wdsslider

Media : Hardisk

Isi : Id + Name + published + full_width + Width + Height + bg_fit + Align + Effect + time_intervval + autoplay + Shuffle + Music + music_url + preload_images + background_color + background_transparent + glb_border_width + glb_border_style + glb_border_color + glb_border_radius + glb_margin + glb_box_shadow + image_right_click + layer_out_next + prev_next_but + play_paus_but + navigation + rl_but_style + rl_but_size + pp_but_size + butts_color + butts_transparent + hover_color + nav_border_width + nav_border_style + nav_border_color + nav_border_radius + nav_bg_color + bull_position + bull_style + bull_size + bull_color + bull_act_color + bull_margin + film_pos + film_thumb_width + film_thumb_height + film_bg_color +

film_tmb_margin + film_act_border_width + film_act_border_style +
 film_act_border_color + film_dac_transparent + built_in_watermark_type +
 + built_in_watermark_position + built_in_watermark_size +
 built_in_watermark_url + built_in_watermark_text +
 built_in_watermark_font_size + built_in_watermark_font +
 built_in_watermark_color + built_in_watermark_opacity + Css +
 timer_bar_type + timer_bar_size + timer_bar_color +
 timer_bar_transparent + spider_uploader + stop_animation +
 right_but_url + left_but_url + right_but_hov_url + left_but_hov_url +
 rl_but_img_or_not + bullets_img_main_url + bullets_img_hov_url +
 bull_but_img_or_not + play_paus_but_img_or_not + play_but_url +
 play_but_hov_url + paus_but_url + paus_but_hov_url +
 start_slide_num + effect_duration + carousel + carousel_image_counts +
 carousel_image_parameters + carousel_fit_containerWidth +
 carousel_width + parallax_effect + mouse_swipe_nav + bull_hover +
 touch_swipe_nav + mouse_wheel_nav + keyboard_nav +
 possib_add_ffamily + show_thumbnail + thumb_size + fixed_bg +
 smart_crop + crop_image_position + javascript + carousel_degree +
 carousel_grayscale + carousel_transparency + bull_back_act_color +
 bull_back_color + bull_radius + possib_add_google_fonts + slider_loop +
 + hide_on_mobile

Primary Key : id

Panjang Record : 3972

Tabel 4.15 wp_wdsslider

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>Id</u>	int(11)			No	<i>None</i>	auto_increment
Name	varchar(127)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
Published	tinyint(1)			No	<i>None</i>	
full_width	tinyint(1)			No	<i>None</i>	
Width	int(4)			No	<i>None</i>	
Height	int(4)			No	<i>None</i>	

bg_fit	varchar(16)	utf8_general_ci		No	None	
Align	varchar(8)	utf8_general_ci		No	None	
Effect	varchar(16)	utf8_general_ci		No	None	
time_intervval	int(4)			No	None	
Autoplay	tinyint(1)			No	None	
Shuffle	tinyint(1)			No	None	
Music	tinyint(1)			No	None	
music_url	mediumtext	utf8_general_ci		No	None	
preload_images	tinyint(1)			No	None	
background_color	varchar(8)	utf8_general_ci		No	None	
background_transparent	int(4)			No	None	
glb_border_width	int(4)			No	None	
glb_border_style	varchar(16)	utf8_general_ci		No	None	
glb_border_color	varchar(8)	utf8_general_ci		No	None	
glb_border_radius	varchar(32)	utf8_general_ci		No	None	
glb_margin	int(4)			No	None	
glb_box_shadow	varchar(127)	utf8_general_ci		No	None	
image_right_click	tinyint(1)			No	None	
layer_out_next	tinyint(1)			No	None	
prev_next_but	tinyint(1)			No	None	
play_paus_but	tinyint(1)			No	None	
Navigation	varchar(16)	utf8_general_ci		No	None	
rl_but_style	varchar(16)	utf8_general_ci		No	None	
rl_but_size	int(4)			No	None	
pp_but_size	int(4)			No	None	
butts_color	varchar(8)	utf8_general_ci		No	None	
butts_transparent	int(4)			No	None	

hover_color	varchar(8)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
nav_border_width	int(4)			No	<i>None</i>	
nav_border_style	varchar(16)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
nav_border_color	varchar(8)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
nav_border_radius	varchar(32)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
nav_bg_color	varchar(8)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
bull_position	varchar(16)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
bull_style	varchar(20)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
bull_size	int(4)			No	<i>None</i>	
bull_color	varchar(8)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
bull_act_color	varchar(8)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
bull_margin	int(4)			No	<i>None</i>	
film_pos	varchar(16)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
film_thumb_width	int(4)			No	<i>None</i>	
film_thumb_height	int(4)			No	<i>None</i>	
film_bg_color	varchar(8)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
film_tmb_margin	int(4)			No	<i>None</i>	
film_act_border_width	int(4)			No	<i>None</i>	
film_act_border_style	varchar(16)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
film_act_border_color	varchar(8)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
film_dac_transparent	int(4)			No	<i>None</i>	
built_in_watermark_type	varchar(16)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
built_in_waterm	varchar(1	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	

ark_position	6)					
built_in_watermark_size	int(4)			No	<i>None</i>	
built_in_watermark_url	mediumtext	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
built_in_watermark_text	mediumtext	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
built_in_watermark_font_size	int(4)			No	<i>None</i>	
built_in_watermark_font	varchar(16)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
built_in_watermark_color	varchar(8)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
built_in_watermark_opacity	int(4)			No	<i>None</i>	
Css	mediumtext	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
timer_bar_type	varchar(16)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
timer_bar_size	int(4)			No	<i>None</i>	
timer_bar_color	varchar(8)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
timer_bar_transparent	int(4)			No	<i>None</i>	
spider_uploader	tinyint(1)			No	<i>None</i>	
stop_animation	tinyint(1)			No	<i>None</i>	
right_button_url	varchar(255)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
left_button_url	varchar(255)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
right_button_hover_url	varchar(255)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
left_button_hover_url	varchar(255)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
right_button_image_or_not	varchar(8)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
bullets_image_main_url	varchar(255)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
bullets_image_hover_url	varchar(255)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
bullet_image_or_not	varchar(8)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	
play_pause_button_i	varchar(8)	utf8_general_ci		No	<i>None</i>	

mg_or_not)					
play_but_url	varchar(255)	utf8_general_ci		No	None	
play_but_hov_url	varchar(255)	utf8_general_ci		No	None	
paus_but_url	varchar(255)	utf8_general_ci		No	None	
paus_but_hov_url	varchar(255)	utf8_general_ci		No	None	
start_slide_num	int(4)			No	None	
effect_duration	int(6)			No	None	
Carousel	tinyint(1)			No	None	
carousel_image_counts	int(4)			No	None	
carousel_image_parameters	varchar(8)	utf8_general_ci		No	None	
carousel_fit_containerWidth	tinyint(1)			No	None	
carousel_width	int(4)			No	None	
parallax_effect	tinyint(1)			No	None	
mouse_swipe_nav	tinyint(1)			No	None	
bull_hover	int(1)			No	None	
touch_swipe_nav	tinyint(1)			No	None	
mouse_wheel_nav	tinyint(1)			No	None	
keyboard_nav	tinyint(1)			No	None	
possib_add_ffamily	varchar(255)	utf8_general_ci		No	None	
show_thumbnail	tinyint(1)			No	None	
thumb_size	varchar(8)	utf8_general_ci		No	None	
fixed_bg	tinyint(1)			No	None	
smart_crop	tinyint(1)			No	None	
crop_image_position	varchar(16)	utf8_general_ci		No	None	
Javascript	Text	utf8_general_ci		No	None	
carousel_degree	int(4)			No	None	
carousel_grayscale	int(4)			No	None	
carousel_transpa	int(4)			No	None	

rency						
bull_back_act_color	varchar(8)	utf8_general_ci		No	None	
bull_back_color	varchar(8)	utf8_general_ci		No	None	
bull_radius	varchar(32)	utf8_general_ci		No	None	
possib_add_google_fonts	tinyint(1)			No	None	
possib_add_ffamily_google	varchar(255)	utf8_general_ci		No	None	
slider_loop	tinyint(1)			No	None	
hide_on_mobile	int(4)			No	None	

16. Nama Files : wp_woocommerce_api_keys

Media : Hardisk

Isi : key_id + user_id + description + permissions + consumer_key + consumer_secret + nonces + last_access

Primary Key : key_id

Panjang Record : 164

Tabel 4.16 wp_woocommerce_api_keys

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>key_id</u>	bigint(20)			No	None	auto_increment
user_id	bigint(20)			No	None	
Description	longtext	utf8_general_ci		Yes	NULL	
permissions	varchar(10)	utf8_general_ci		No	None	
consumer_key	char(64)	utf8_general_ci		No	None	
consumer_secret	char(43)	utf8_general_ci		No	None	

Nonces	longtext	utf8_general_ci		Yes	NULL	
truncated_key	char(7)	utf8_general_ci		No	None	
last_access	datetime			Yes	NULL	

17. Name Files : wp_woocommerce_attribute_taxonomies

Media : Hardisk

Isi : attribute_id + attribute_name +
attribute_label + attribute_type + attribute_orderby + attribute_public

Primary Key : attribute_id

Panjang Record : 320

Tabel 4.17 wp_woocommerce_attribute_taxonomies

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>attribute_id</u>	bigint(20)			No	None	auto_increment
attribute_name	varchar(200)	utf8_general_ci		No	None	
attribute_label	longtext	utf8_general_ci		Yes	NULL	
attribute_type	varchar(200)	utf8_general_ci		No	None	
attribute_orderby	varchar(200)	utf8_general_ci		No	None	
attribute_public	int(1)			No	1	

18. Nama Files : wp_woocommerce_downloadable_product_permission

Media : Hardisk

Isi : permission_id + download_id + product_id
+ order_id + order_key + user_email + user_id +

download_remaining + access_granted + access_expires + access_count

Primary Key : permission_id

Panjang Record : 541

Tabel 4.18 wp_woocommerce_downloadable_product_permission

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>permission_id</u>	bigint(20)			No	None	auto_increment
download_id	varchar(32)	utf8_general_ci		No	None	
product_id	bigint(20)			No	None	
order_id	bigint(20)			No	0	
order_key	varchar(200)	utf8_general_ci		No	None	
user_email	varchar(200)	utf8_general_ci		No	None	
user_id	bigint(20)			Yes	NULL	
downloads_remaining	varchar(9)	utf8_general_ci		Yes	NULL	
access_granted	Datetime			No	0000-00-00 00:00:00	
access_expires	Datetime			Yes	NULL	
download_count	bigint(20)			No	0	

19. Nama Files : wp_woocommerce_order_itemmeta

Media : Hardisk
 Isi : meta_id + order_item_id + meta_key + meta_value
 Primary key : meta_id
 Panjang Record : 295

Tabel 4.19 wp_woocommerce_order_itemmeta

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>meta_id</u>	bigint(20)			No	None	auto_increment
order_item_id	bigint(20)			No	None	
meta_key	varchar(255)	utf8_general_ci		Yes	NULL	
meta_value	longtext	utf8_general_ci		Yes	NULL	

20. Nama Files : wp_woocommerce_order_items

Media : Hardisk
 Isi : order_item_id + order_item_name + order_item_type + order_id
 Primary key : order_item_id
 Panjang Record : 240

Tabel 4.20 wp_woocommerce_order_items

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>order_item_id</u>	bigint(20)			No	None	auto_increment
order_item_name	Longtext	utf8_general_ci		No	None	
order_item_type	varchar(200)	utf8_general_ci		No		
order_id	bigint(20)			No	None	

21. Nama Files : wp_woocommerce_payment_tokenmeta

Media : Hardisk
 Isi : meta_id + payment_token_id + meta_key + meta_value
 Primary key : meta_id
 Panjang Record : 295

Tabel 4.21 wp_woocommerce_payment_tokenmeta

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>meta_id</u>	bigint(20)			No	None	auto_increment
payment_token_id	bigint(20)			No	None	
meta_key	varchar(255)	utf8_general_ci		Yes	NULL	
meta_value	Longtext	utf8_general_ci		Yes	NULL	

22. Nama Files : wp_woocommerce_payment_tokens

Media : Hardisk
 Isi : token_id + gateway_id + token + user_id + type + is_default
 Primary key : token_id
 Panjang Record : 551

Tabel 4.22 wp_woocommerce_payment_tokens

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>token_id</u>	bigint(20)			No	None	auto_increment
gateway_id	varchar(255)	utf8_general_ci		No	None	
Token	Text	utf8_general_ci		No	None	
user_id	bigint(20)			No	0	
Type	varchar(255)	utf8_general_ci		No	None	

)	ci				
is_default	tinyint(1)			No	0	

23. Nama Files : sessions

Media : Hardisk

Isi : sessions_id + sessions_key +
sessions_value+ sessions_expiry

Primary key : sessions_id

Panjang Record : 72

Tabel 4.23 sessions

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
session_id	bigint(20)			No	None	auto_increment
<u>session_key</u>	char(32)	utf8_general_ci		No	None	
session_value	longtext	utf8_general_ci		No	None	
session_expiry	bigint(20)			No	None	

24. Nama Files : wp_woocommerce_shipping_zone

Media : Hardisk

Isi : zone_id + zone_name + zone_order

Primary key : zone_id

Panjang Record : 295

Tabel 4.24 wp_woocommerce_shipping_zone

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>zone_id</u>	bigint(20)			No	None	auto_increment
zone_name	varchar(255)	utf8_general_ci		No	None	
zone_order	bigint(20)			No	None	

25. Nama Files : wo_woocommerce_shipping_zone_location

Media : Hardisk
 Isi : location_id + zone_id + location_code +
 location_type
 Primary key : location_id
 Panjang Record : 335

Tabel 4.25 wo_woocommerce_shipping_zone_location

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>location_id</u>	bigint(20)			No	None	auto_increment
zone_id	bigint(20)			No	None	
location_code	varchar(255)	utf8_general_ci		No	None	
location_type	varchar(40)	utf8_general_ci		No	None	

26. Nama Files : wp_woocommerce_shipping_zone_methods

Media : Hardisk
 Isi : zone_id + instance_id + method_order +
 is_enable
 Primary key : instance_id
 Panjang Record : 316

Tabel 4.26 wp_woocommerce_shipping_zone_methods

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
zone_id	bigint(20)			No	None	
<u>instance_id</u>	bigint(20)			No	None	auto_increment
method_id	varchar(255)	utf8_general_ci		No	None	
method_order	bigint(20)			No	None	
is_enabled	tinyint(1)			No	1	

27. Nama Files : wp_woocommerce_tax_rates

Media : Hardisk

Isi : tax_rate_id + tax_rate_country +
tax_rate_state + tax_rate + tax_rate_name + tax_rate_priority +
tax_rate_compound + tax_rate_shipping + tax_rate_order +
tax_rate_class

Primary key : tax_rate_id

Panjang Record : 1062

Tabel 4.27 wp_woocommerce_tax_rates

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>tax_rate_id</u>	bigint(20)			No	<i>None</i>	auto_increment
tax_rate_country	varchar(200)	utf8_general_ci		No		
tax_rate_state	varchar(200)	utf8_general_ci		No		
tax_rate	varchar(200)	utf8_general_ci		No		
tax_rate_name	varchar(200)	utf8_general_ci		No		
tax_rate_priority	bigint(20)			No	<i>None</i>	
tax_rate_compound	int(1)			No	0	
tax_rate_shipping	int(1)			No	1	
tax_rate_order	bigint(20)			No	<i>None</i>	
tax_rate_class	varchar(200)	utf8_general_ci		No		

28. Nama Files : wp_woocommerce_tax_rate_location

Media : Hardisk

Isi : location_id + location_code + tax_rate_id +
location_type

Primary key : location_id

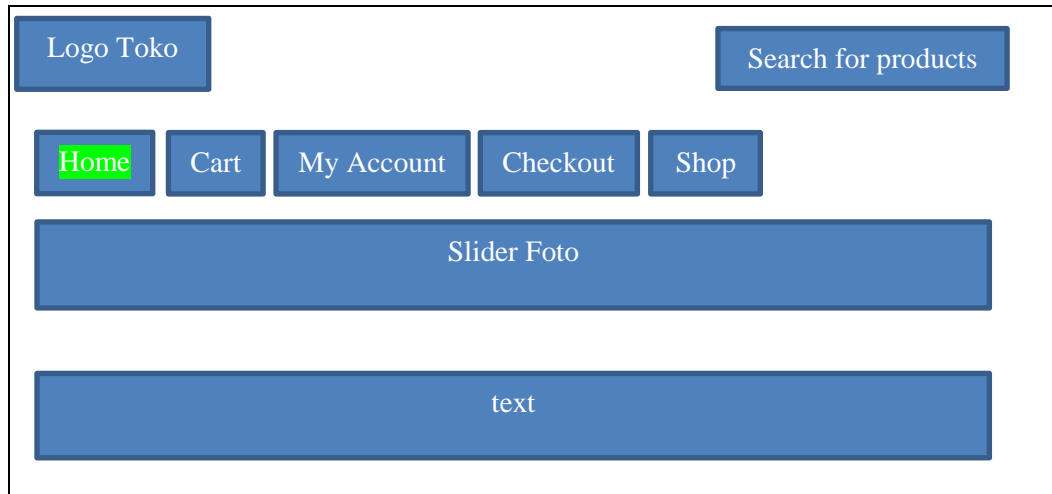
Panjang Record : 335

Tabel 4.28 wp_woocommerce_tax_rate_location

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>location_id</u>	bigint(20)			No	None	auto_increment
location_code	varchar(255)	utf8_general_ci		No	None	
tax_rate_id	bigint(20)			No	None	
location_type	varchar(40)	utf8_general_ci		No	None	

4.2.5 Rancangan

1. Rancangan halaman utama *website/pages*



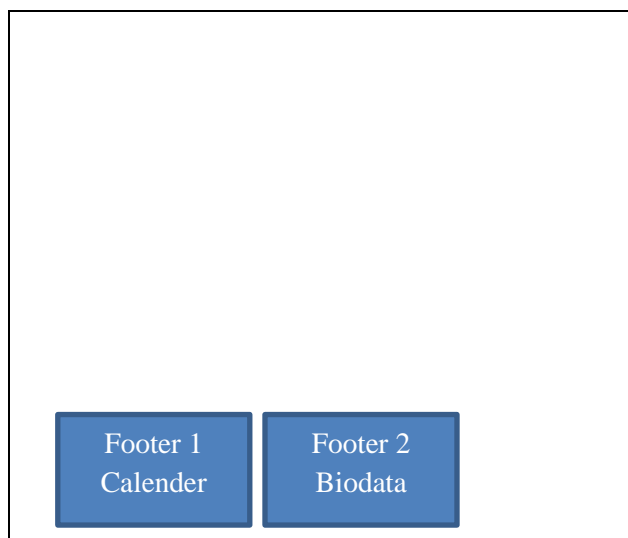
Gambar 4.7 Rancangan halaman utama *website/pages*

2. Rancangan halaman *widgets primary*



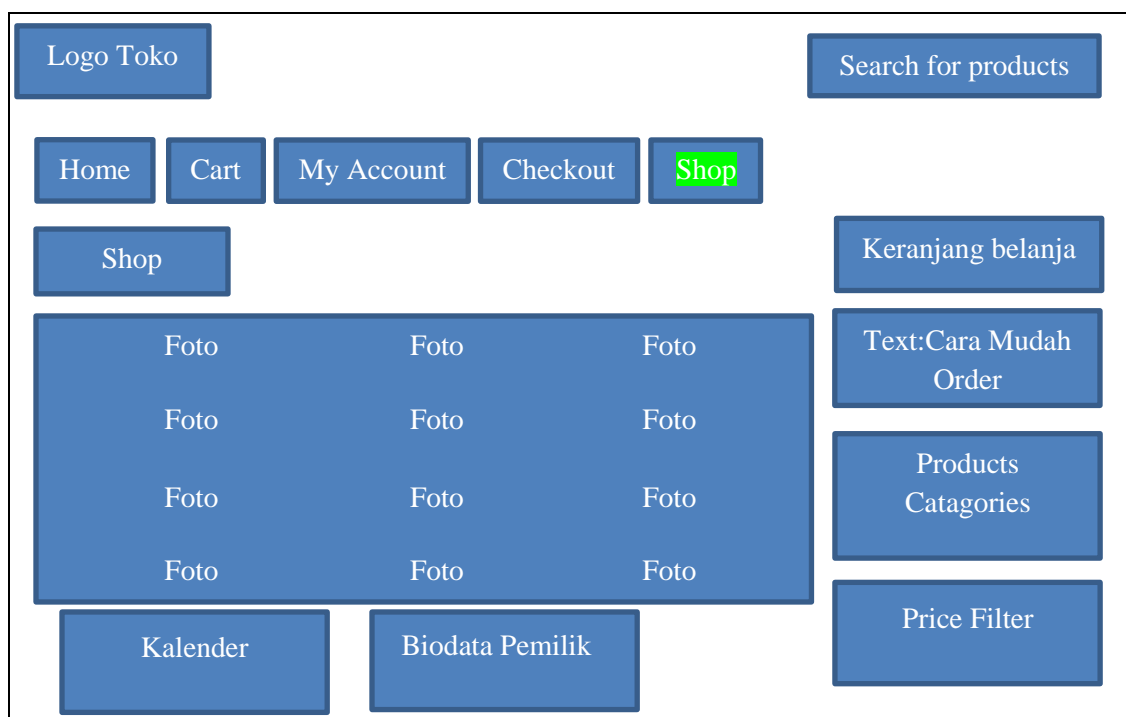
Gambar 4.8 Rancangan halaman *widgets primary*

3. Rancangan halaman *widgets footer*



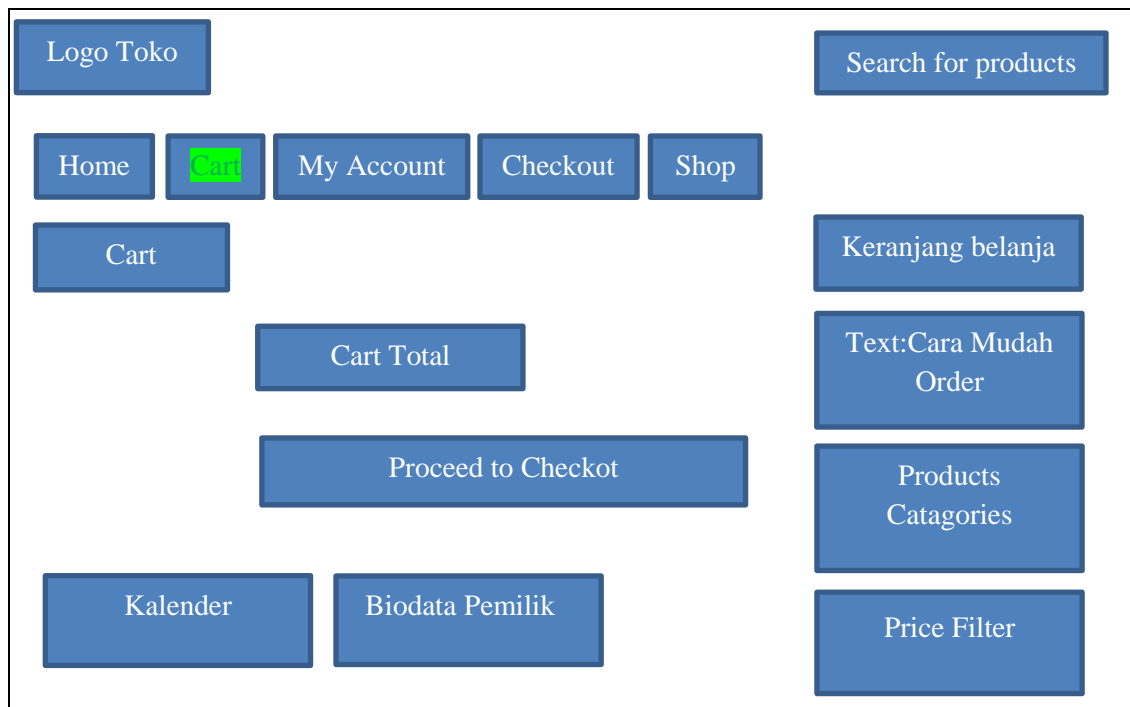
Gambar 4.9 Rancangan halaman *widgets footer*

4. Rancangan Halaman Shop



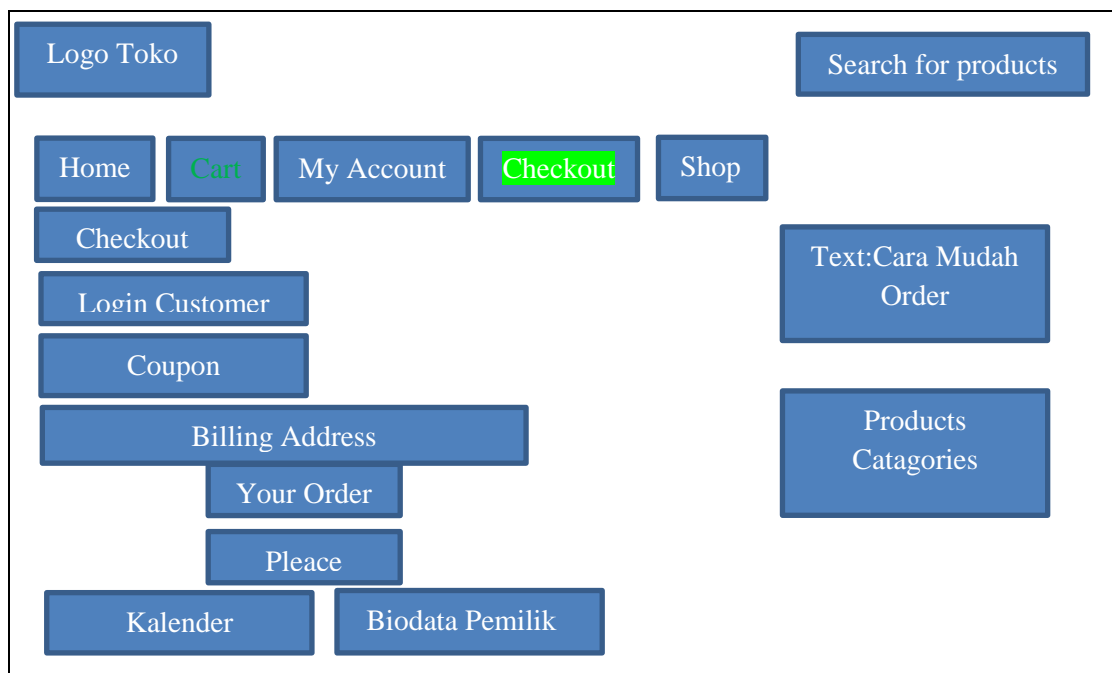
Gambar4.10 Halaman Shop

5. Rancangan Halaman Cart



Gambar 4.11 Halaman Cart

6. Rancangan Halaman Checkout



Gambar 4.12 Halaman Checkout

7. Rancangan halaman My Account

The wireframe illustrates the layout of the 'My Account' page. It features a top navigation bar with a 'Logo Toko' on the left and a 'Search for products' input field on the right. Below this is a horizontal menu with buttons for 'Home', 'Cart', 'My Account' (highlighted in green), 'Checkout', and 'Shop'. The main content area is divided into two columns. The left column contains a 'My Account' header, followed by a login form with fields for 'Username or email adress' and 'Password', a 'Login' button, and links for 'Kalender' and 'Biodata Pemilik'. The right column contains a 'Keranjang belanja' (Shopping Cart) section with a 'Text:Cara Mudah Order' (Easy Order Method) link, and a 'Products Catagories' (Product Categories) section.

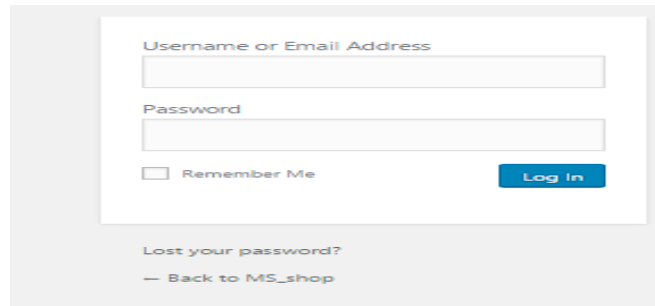
Logo Toko	Search for products			
Home	Cart	My Account	Checkout	Shop
My Account				Keranjang belanja
Username or email adress				Text:Cara Mudah Order
Password				Products Catagories
Login				
Kalender		Biodata Pemilik		

Gambar 4.13 Halaman My Account

4.3 Implementasi dan *Testing*

4.3.1 Implementasi

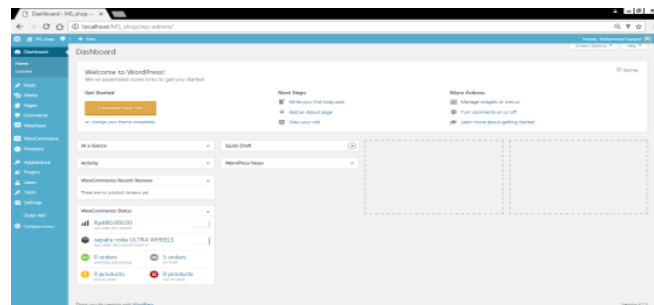
1. Halaman Masukan / *Login Admin*



Gambar 4.14 Halaman Masukan / *Login Admin*

Halaman ini digunakan oleh admin untuk masuk ke *menu* utama agar dapat mengelola informasi yang ada dalam *web* tersebut. Contohnya informasi tentang produk yang akan dijual dalam *web*. Form *login* admin dan *password* yang digunakan untuk mengakses dan menginput data yang dibutuhkan ke dalam *web*.

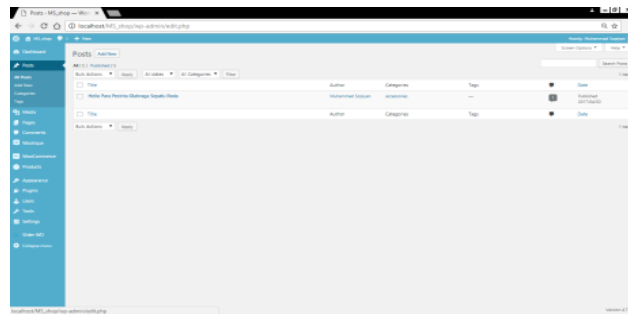
2. Halaman *Home Admin/Dashboard*



Gambar 4.15 Halaman *Home Admin/Dashboard*

Halaman ini merupakan tampilan utama untuk admin ketika telah sukses melakukan *login* dan admin dapat memilih menu-menu yang diinginkan untuk mengatur situs *web* MS_Shop.

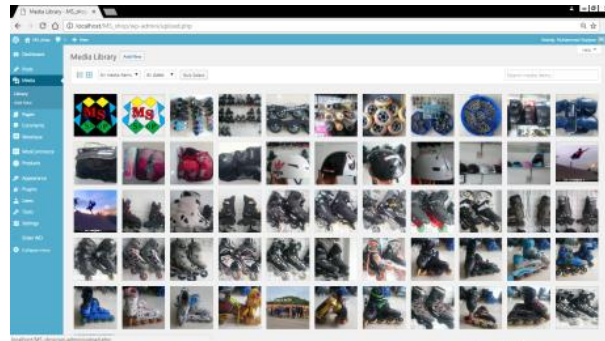
3. Halaman *Posts*



Gambar 4.16 Halaman *Posts*

Halaman ini berfungsi untuk membuat konten tulisan/artikel. Kita dapat membuat berbagai pengelompokan tulisan berupa *categories* dan *tags*. *Categories* dan *tags* dalam *wordpress* berisi kumpulan-kumpulan artikel yang bertema dan dalam kelompok yang sama. Untuk *tags* sendiri biasanya berfungsi untuk mengelompokkan tulisan berdasarkan kata-kata kunci (*keywords*) yang terdapat dalam artikel tersebut.

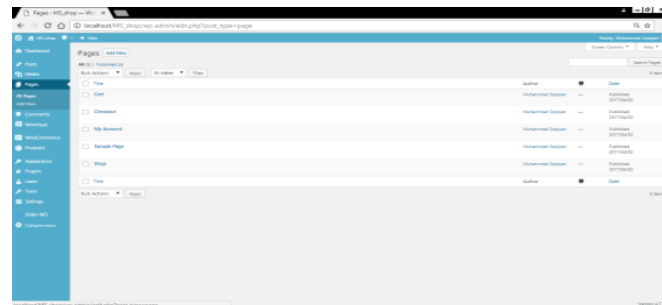
4. Halaman *Media*



Gambar 4.17 Halaman *Media*

Halaman ini berfungsi untuk menyimpan semua *file-file* yang ada, misalnya foto, video, dokumen berupa *word*, *pdf*, dll. Semua foto yang akan muncul di postingan kita akan tersimpan di halaman *media*.

5. Halaman *Pages*

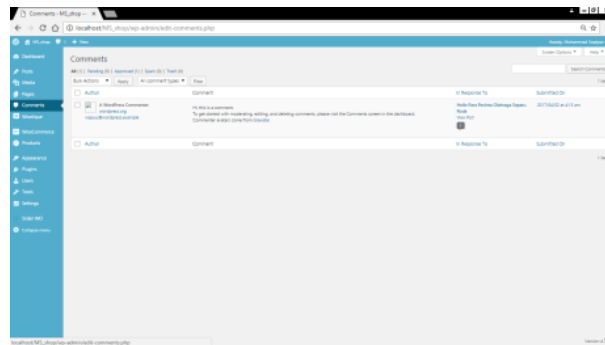


Gambar 4.18 Halaman *Pages*

Halaman ini memungkinkan kita untuk membuat hanya satu halaman postingan. *Pages* tidak bisa dibagi per *categories* atau *tags* seperti halaman *posts*.

Pages merupakan tampilan satu halaman, dan biasanya dijadikan menu-menu di tampilan *front* (halaman depan) *website*.

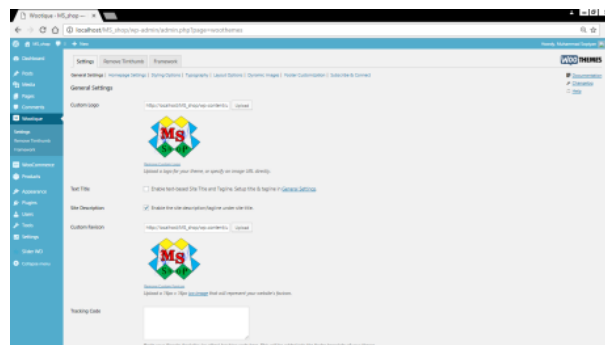
6. Halaman *Comments*



Gambar 4.19 Halaman *Comments*

Halaman ini berfungsi untuk melihat semua komentar yang masuk ke *wordpress*.

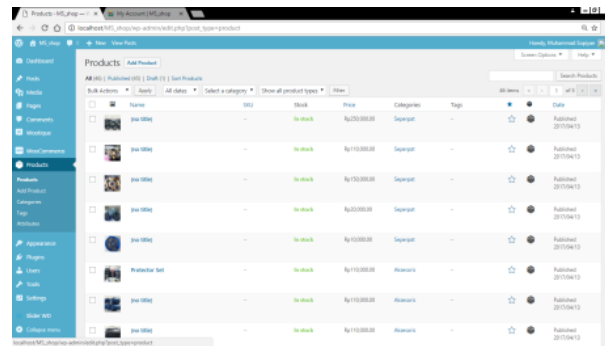
7. Halaman *Wootique*



Gambar 4.20 Halaman *Wootique*

Halaman ini merupakan pengaturan tema *plugin wootique*. *Wootique* merupakan tema yang dipilih penulis dalam mendesain *website MS_Shop*. Kita dapat mengatur logo, jenis, dan jarak tulisan *website*.

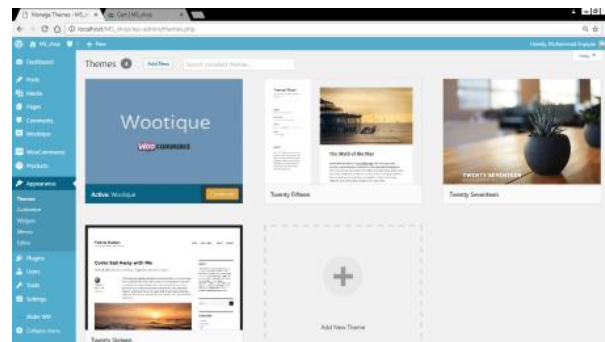
8. Halaman *Products*



Gambar 4.21 Halaman *Products*

Halaman ini berfungsi untuk mengelola produk-produk yang akan dijual pada *website* dengan menentukan gambar produk, katagori produk, harga produk, stok, diskon, dsb.

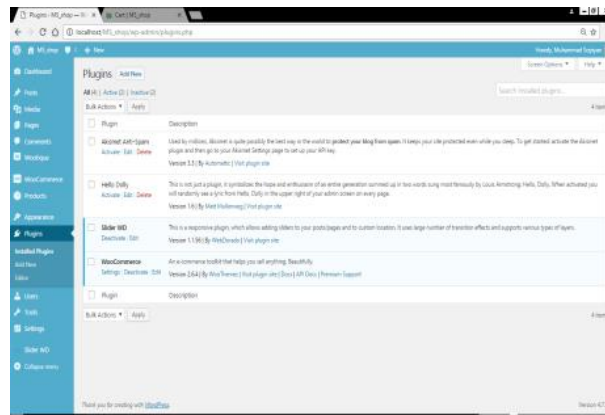
9. Halaman *Appearance*



Gambar 4.22 Halaman *Appearance*

Halaman ini digunakan untuk mengatur semua tampilan halaman depan *website* MS_Shop. Halaman ini menyediakan fitur untuk mengganti tema, memasang *header*, *logo*, membuat susunan menu-menu *website*, dan mengatur *background website*. Penulis memilih tema *wootique* sebagai tampilan *website*.

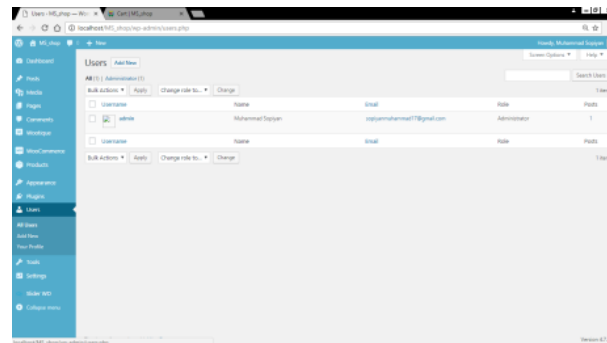
10. Halaman *Plugins*



Gambar 4.23 Halaman *Plugins*

Halaman ini berfungsi untuk menambah *plugins* atau *script* pendukung kemampuan *wordpress*. *Plugins* mempunyai fungsi yang beragam, dan biasanya hal-hal yang dilakukan *plugins* tidak bisa dilakukan oleh *packaging CMS wordpress* yang ada. *Plugins* juga bisa berarti ‘penambahan’. Berdasarkan rancangan program *pasa MS_Shop*, penulis menggunakan *plugins WooCommerce* dalam mengelola *website*.

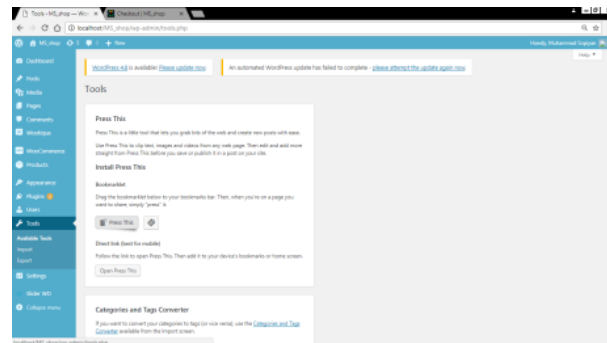
11. Halaman *Users*



Gambar 4.24 Halaman *Users*

Halaman ini berfungsi sebagai tempat mengatur siapa saja yang menjadi admin dan berhak mengakses *website*. Kita dapat mengatur daya akses pengguna *website*.

12. Halaman *Tools*

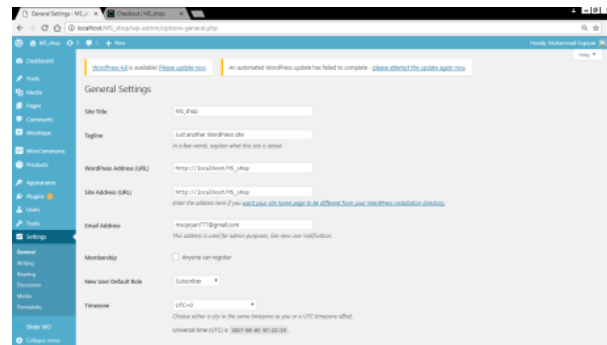


Gambar 4.25 Halaman *Tools*

Halaman ini memungkinkan kita bisa mengekspor semua data *website* dalam bentuk XML dan sebaliknya juga bisa mengimpor data. Hal ini sangat membantu jika kita ingin pindah *hosting* atau ingin membackup data *website*, sehingga tidak terlalu

repot apabila terjadi hal-hal yang tidak diinginkan pada *website* kita misalnya *hack/deface*/serangan maya lainnya.

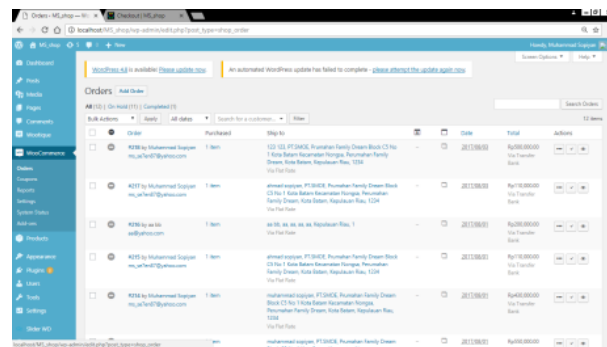
13. Halaman *Settings*



Gambar 4.26 Halaman *Settings*

Halaman ini berisi pengaturan-pengaturan berupa judul *website*, *email*, yang digunakan untuk mengakses *website*, bahasa *website*, dsb.

14. Halaman *Orders*



Gambar 4.27 Halaman *Orders*

Halaman ini digunakan admin untuk mengelola pesan dan juga untuk mengganti status *order* pada konsumen.

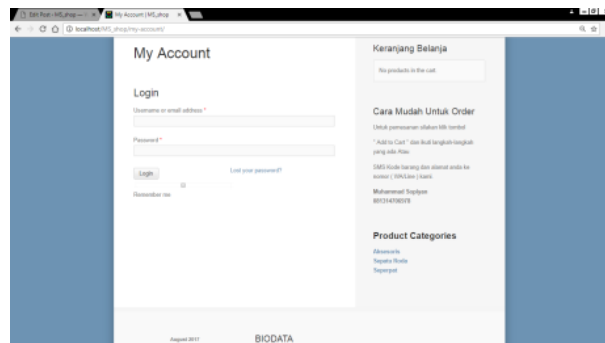
15. Halaman *Home User*



Gambar 4.28 Halaman *Home User*

Halaman ini merupakan tampilan utama *user* ketika telah mengakses MS_Shop

16. Halaman Akun Saya

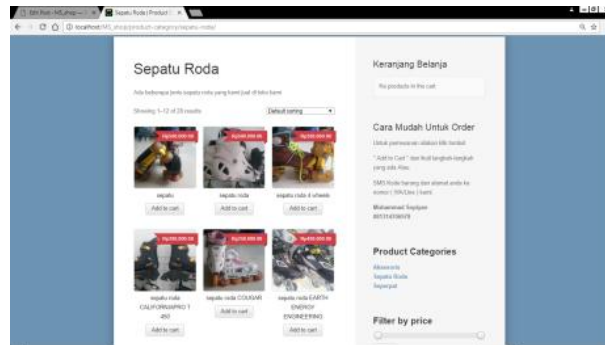


Gambar 4.29 Halaman Akun Saya

Halaman ini merupakan halaman untuk mendaftar sebagai *member* atau *login* untuk anggota yang sudah menjadi member dan juga admin.

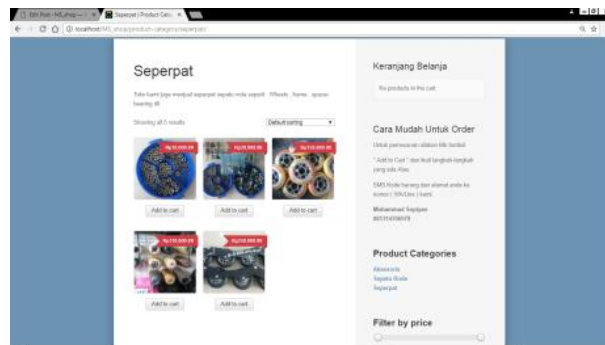
17. Halaman *Shop* / Toko

A. Sepatu roda



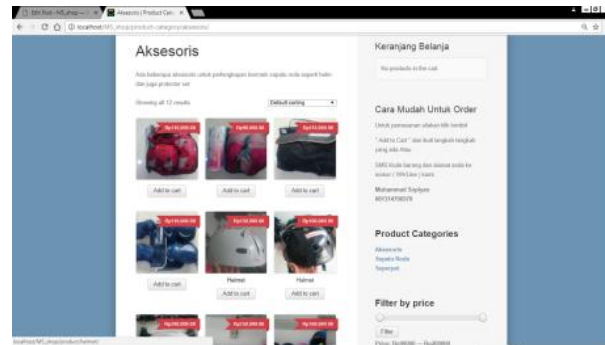
Gambar 4.30 Halaman *Shop* Katagori Sepatu Roda

B. Aksesoris



Gambar 4.31 Halaman *Shop* Katagori Aksesoris

C. Seperpat

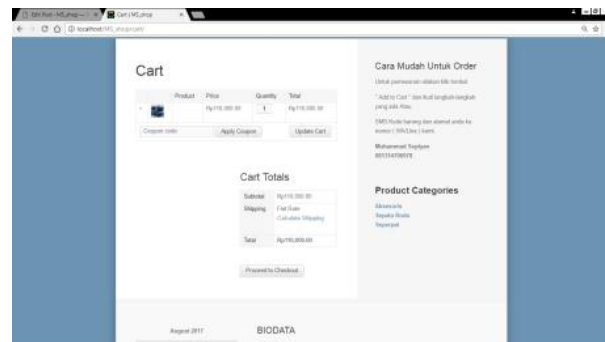


Gambar 4.32 Halaman *Shop* Katagori Seperpat

Halaman ini merupakan tampilan produk-produk yang dijual pada MS_Shop.

Ada 3 katagori produk, sepatu roda, aksesoris, dan seperpat.

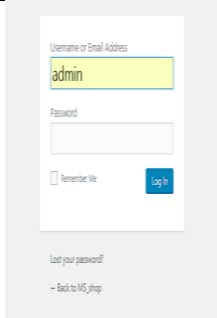
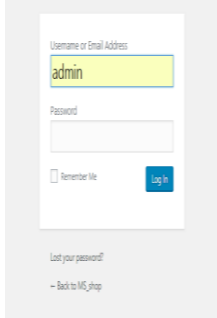
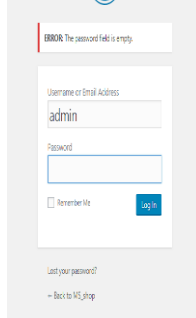
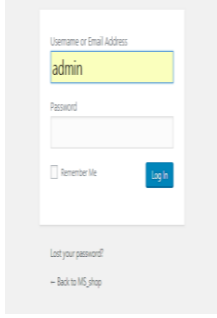
18. Halaman *Cart*

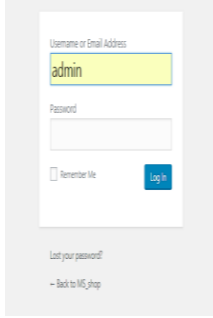
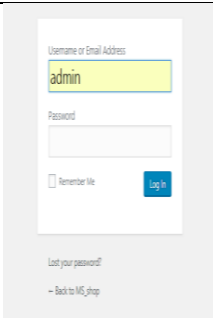
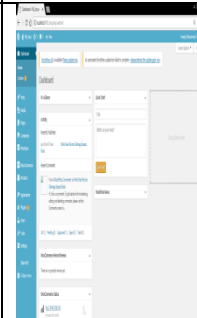

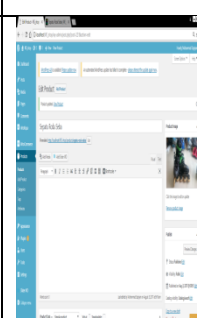








Gambar 4.33 Halaman *Cart*

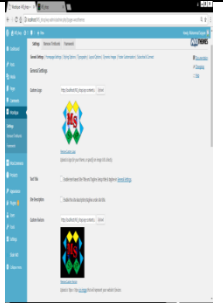
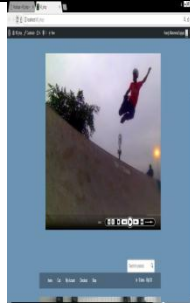
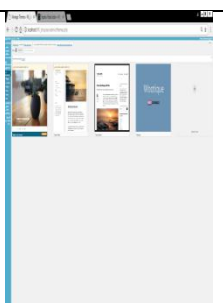

Halaman ini adalah halaman yang muncul sebelum melakukan *proceed to checkout*. Sebelum melakukan *checkout*, pelanggan bisa mengelola barang-barang yang akan di pesan. *User* dapat mengurangi atau menambah barang pada *cart* dan juga mengisi kode kupon.





Tabel 4.29 *Black Box Testing MS_Shop*

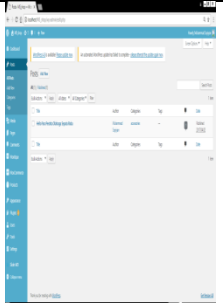





No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	<i>Login dengan password salah</i>		Sistem akan menolak akses <i>login</i> dan menampilkan pesan “ <i>Password tidak benar</i> ”	Lost your password?'." data-bbox="625 178 745 341"/>	Valid
2.	<i>Login dengan password kosong, user name benar.</i>		Sistem akan menolak akses <i>login</i> dan menampilkan “ <i>password kosong</i> ”		Valid
3.	<i>Login dengan user name salah dan password benar</i>		Sistem akan menolak akses <i>login</i> dan menampilkan pesan “ <i>User name salah</i> ”	Lost your password?'." data-bbox="625 673 745 813"/>	Valid





4.	<i>Login dengan user name kosong dan password benar</i>		Sistem akan menolak login dan menampilkan pesan “ <i>User name kosong</i> “		Valid
5.	<i>Login dengan user name dan password benar.</i>		Sistem akan masuk ke halaman <i>dashboard</i>		Valid
6.	Admin menambahkan produk dengan mengclick <i>new produc</i> dan menambah gambar dan deskripsi produk.		Sistem akan menampilkan produk yang telah di tambahkan.		Valid



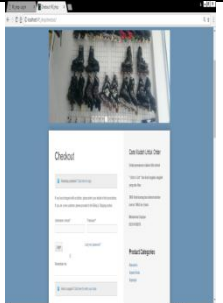
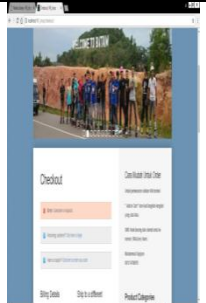
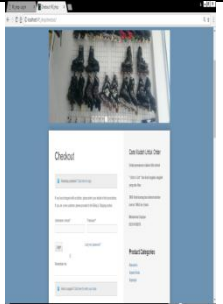
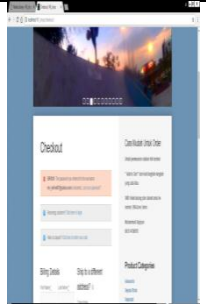
7.	Admin menghapus gambar produk dengan menekan <i>remove product image</i> .		Sistem akan menampilkan produk <i>image</i> yang sudah di hapus.		Valid
8.	Admin akan mengedit <i>user customer</i> dengan menekan tombol <i>edit</i> dan mengganti alamat <i>email customer</i>		Sistem akan menampilkan alamat <i>email customer</i> yang telah diganti.		Valid
9.	Admin akan memilih kategori sepatu roda dan mengclick <i>filter</i> .		Sistem akan menampilkan kategori sepatu roda saja.		Valid





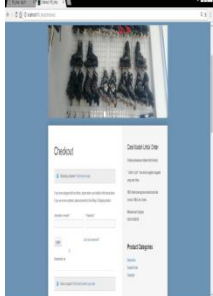

10.	Admin akan mengganti logo toko MS_Shop di halaman <i>web</i> dengan pilih <i>wootique</i> lalu di <i>custom logo</i> pilih <i>upload</i> dan pilih gambar logo kemudian <i>click save change</i>		Sistem akan mengganti <i>custom loga</i> dengan <i>logo</i> yang telah di pilih		Valid
11.	Admin akan mengganti tampilan halaman depan <i>website</i> dengan pilih <i>appearance</i> <i>click activate</i>		Sistem akan mengganti tampilan halaman depan <i>website</i> MS_Shop , yang dipilih adalah tema <i>wootique</i>		Valid

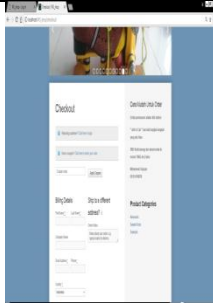

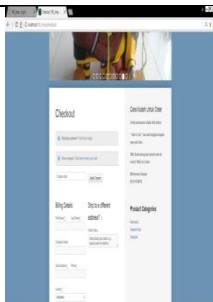
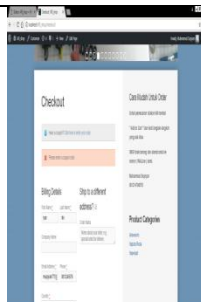
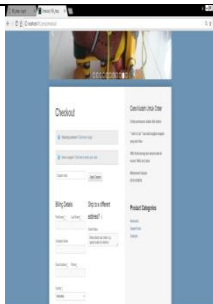

12.	Admin akan menambahkan sebuah foto baru kedalam media dengan pilih media lalu <i>add new</i> dan <i>drop files</i> atau <i>select files</i>		Sistem akan menampilkan gambar yang telah di tambah		Valid
13.	Admin akan mengganti halaman <i>pages</i> dari <i>cart</i> menjadi Keranjang belanja dengan pilih <i>pages</i> lalu <i>click edit</i> dan <i>update</i>		Sistem akan menampilkan tampilan <i>pages</i> yang telah diganti menjadi keranjang belanja		Valid

14.	Admin akan meng- <i>edit</i> konten/tulisan artikel dengan pilih <i>post</i> lalu <i>click update</i>		Sistem akan menampilkan artikel yang telah diganti		Valid
15.	Admin akan merubah harga produk sepatu roda dengan pilih produk lalu pilih <i>edit</i> kemudian rubah harga produknya lalu <i>update</i>		Sistem akan menampilkan produk sepatu yang telah dirubah harganya		Valid
16.	Dari tampilan awal, <i>User</i> meng- <i>click</i> <i>shop</i> maka tampilan akan berganti ke tampilah <i>shop</i>		Sistem akan menampilkan halaman <i>shop</i> di <i>website</i> MS_Shop		Valid

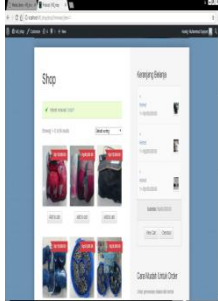
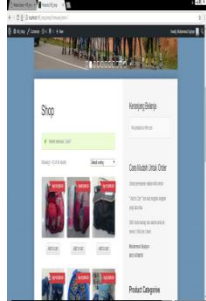

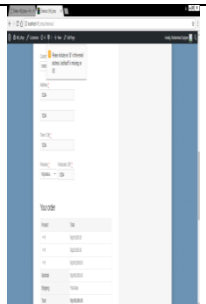
17.	<p>Halaman tampilan utama website MS_Shop user meng-click <i>My Account</i> maka tampilan akan berganti ke tampilah <i>my account</i></p>		<p>Sistem akan menampilkan halaman <i>my account</i></p>		Valid
18.	<p>Halaman tampilan utama website MS_Shop user meng-click <i>check out</i> maka akan berganti ke tampilah <i>check out</i> jika sudah meng <i>order barang</i></p>		<p>Sistem akan menampilkan halaman <i>checkout</i></p>		Valid

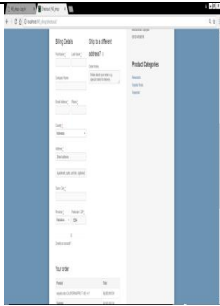

19.	Halaman tampilan utama website MS_Shop user meng- <i>click</i> cart maka tampilan akan berganti ke tampilah <i>cart</i>		Sistem akan menampilkan halaman <i>cart</i>		Valid
20.	<i>Customer</i> akan <i>login</i> dengan <i>email</i> dan <i>password</i> tidak di isi.		Sistem akan menolak <i>login</i> dan akan menampilkan pemberitahuan " <i>user name is required</i> "		Valid
21.	<i>Customer</i> akan <i>login</i> dengan <i>email</i> benar dan <i>password</i> salah		Sistem akan menolak <i>login</i> dan akan menampilkan pemberitahuan " <i>password is incorrect</i> "		Valid


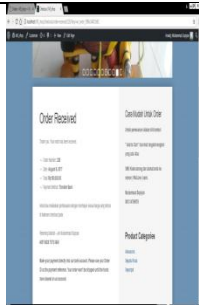
22.	<i>Customer</i> akan <i>login</i> dengan <i>emil</i> salah dan <i>password</i> benar		Sistem akan menolak <i>login</i> dan akan menampilkan pemberitahuan "A user could not be found with this email address"		Valid
23.	<i>Customer</i> mengisi data dengan angka "1111" dan <i>email</i> benar		Sistem akan menolak masuk karena data yang di masukkan salah seperti kolom nama di isi dengan angka "1111"		Tidak Valid
24.	<i>Customer</i> akan <i>login</i> dengan <i>emil</i> benar dan <i>password</i> benar		Sistem akan masuk ke halaman <i>checkout</i> menampilkan <i>form</i> data <i>customer</i> .		Valid

25.	Customer akan memasukkan <i>code coupon</i> yang salah dengan ”Murah”		Sistem akan menolak masuk dan akan menampilkan pemberitahuan “coupon murah <i>does not exist!</i> ”		Valid
26.	Customer tidak memasukkan <i>code coupon</i> atau <i>code coupon</i> kosong		Sistem akan menolak masuk dan akan menampilkan pemberitahuan “please enter a coupon code”		Valid
27.	Customer memasukkan <i>code coupon</i> benar tetapi belanja customer kurang dari 2 juta		Sistem akan menolak masuk dan akan menampilkan pemberitahuan “the minimum spend for this coupon is Rp. 2,000,000		Valid

28.	<p><i>Customer</i> memasukkan <i>code coupon</i> benar dan belanja <i>customer</i> lebih dari 2 juta</p>		<p>Sistem akan masuk dan akan menampilkan pemberitahuan "coupon code applied successfully"</p>		Valid
29.	<p><i>Customer</i> akan memilih barang dan meng-<i>click add to cart</i> maka barang yang di beli akan otomatis masuk ke dalam keranjang belanja</p>		<p>Sistem akan menampilkan barang belanjaan ke dalam keranjang belanja yang secara otomatis masuk</p>		Valid

30.	<p><i>Customer</i> akan menghapus item barang belanja di keranjang belanja dengan meng-<i>click</i> tanda silang “x” di item keranjang belanja di atas nama item belanja.</p>		<p>Sistem akan menampilkan keranjang belanja yang telah di hapus dan menampilkan pemberitahuan “<i>helmet removed. Undo?</i>”</p>		Valid
31.	<p><i>Customer</i> mengisi alamat <i>email</i> tidak benar dengan tidak meyertakan ”@”</p>		<p>Sistem akan menampilkan pemberitahuan “<i>please include an ‘@’ in the email address’asdf asdf’ is missing an ‘@’.</i>”</p>		Valid

32.	<p><i>Customer</i> tidak mengisi semua data untuk barang yang di <i>order</i></p>		<p>Sistem akan menampilkan pemberitahuan “<i>billing first name is required field, billing last name is required field, billing email address is required field, billing phone is required field, billing address is required field, billing town/city is required filed, billing postcode/ZIP is required field</i>”</p>		<p>Valid</p>
-----	---	---	---	---	--------------

33.	Customer mengisi data dengan benar		Sistem akan menampilkan <i>order received</i>		Valid
-----	------------------------------------	---	---	---	-------

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam penelitian ini, penulis telah menguraikan pembahasan mengenai “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Sepatu Roda Dengan Menggunakan CMS Wordpress Pada MS_Shop “. Beberapa kesimpulan yang diambil terhadap penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Penjualan sepatu roda berbasis *e-commerce* dengan mengimplementasikan aplikasi yang dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP, *database*, MySQL dan CMS *Wordpress* dapat mempermudah pimpinan / pengelola - MS_Shop dalam menjual sepatu roda.
2. Perancangan sistem informasi berbasis *e-commerce* pada MS_Shop dapat memberi solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh MS_Shop dalam proses penjualan produk serta sebagai solusi pemasaran produk bagi toko MS_Shop.
3. Dengan adanya perancangan sistem informasi ini diharapkan dapat mempermudah pekerjaan serta dapat mempercepat pelaporan data dan informasi kepada pimpinan MS_Shop.
4. Dengan adanya situs *web* MS_Shop dapat mempermudah calon pelanggan atau pelanggan untuk membeli sepatu roda dan melihat produk-produk tanpa datang ke toko MS_Shop langsung.

5. Dengan adanya sistem informasi penjualan separu roda berbasis *e-commerce* pada MS_Shop dapat meminimalkan terjadinya kesalahan data.
6. Dengan adanya sistem informasi penjualan sepatu roda bebbasis *e-commerce* pada MS_Shop dapat bersaing dan mengikuti kecanggihan teknologi.

5.2 Saran

Adapun saran yang diberikan penulis untuk pengembangan dari sistem informasi yang telah dirancang antara lain sebagai berikut.

1. Sistem informasi ini dapat dikembangkan dengan menampilkan seluruh proses pemesanan sampai dengan produk diterima oleh konsumen.
2. Konfirmasi pembayaran belum dapat ditangani oleh sistem secara otomatis, maka perlu dibuat pengembangan sistem lebih lanjut untuk memudahkan transaksi pembelian.
3. Sistem pembayaran pada MS_Shop hanya menggunakan via transfer. Sistem informasi ini dapat dikembangkan dengan merancang sistem pembayaran dengan menggunakan sistem kartu debit dan kartu kredit.
4. Stok produk belum ditangani dalam sistem informasi ini, sehingga perlu dibuat pengembangan sistem lebih lanjut agar toko dapat mengelola data stok produk.
5. Sistem informasi ini dapat dikembangkan dengan melakukan pengujian lebih komplit terhadap program aplikasi sebagai sebuah evaluasi apakah program yang dirancang dapat mencapai tujuan sistem informasi yang diharapkan.
6. Biaya pengiriman belum diterapkan dalam sistem informasi MS_Shop sehingga perlu dibuat pengembangan sistem lebih lanjut untuk penjualan diluar Kota Batam.

7. Sistem informasi ini dapat dikembangkan untuk lebih baik lagi, pada saat pengisian data nama seharusnya sistem menolak jika form nama di isikan dengan angka.
8. Sistem informasi ini dapat dikembangkan lagi dengan agar dapat terhubung atau terkoneksi dengan beberapa media social seperti *facebook*, *instagram* dan ke *web* yang sudah besar dan sudah dikenal seperti bukalapak, toko online dan lain-lain

DAFTAR PUSTAKA

- Andi. 2015. *Sukses Berbisnis Toko Online dengan Wordpress dan Woocommerce*. Semarang: Wahana Komputer
- Antonio, H., & Safriadi, N. (2012). Rancang bangun Sistem Informasi Administrasi Informatika (SI-ADIF). *Jurnal ELKHA*, 4 (2), 12.
- Apriyanto, N. Candra. 2011. *Sistem Informasi Penjualan Arloji Berbasis Web Pada CV. Sinar Terang Semarang*. Laporan Penelitian. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Yogyakarta.
- Fakhrurozi, Rifqi Nur. 2013. *Analisis dan Desain Website E-commerce Sebagai Media Penjualan Elektronik (Studi pada CV Adiwahana Computer Kediri)*. Jurnal Penelitian. 2.
- Febrina. 2017. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Makanan Beku Berbasis E-commerce Pada Permata Frozen Food*. Laporan Penelitian. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) GICI Batam.
- Fitrah, Rian. 2012. *Analisis dan Perancangan Perpustakaan Digital dan Sistem Otomasi Perpustakaan SMA Negeri 3 Palembang*. Laporan Penelitian. Universitas Bina Darma Palembang.
- Ginting, Elizaandayni. 2013. *Aplikasi Penjualan Berbasis Web (E-commerce) Menggunakan Joomla Pada Mutiara Fasion*. Laporan Penelitian. Universitas Widyatama Bandung.
- Jatnika, Hendra & Irwan, Yulie. 2008. *Testing dan implementasi sistem*. <http://www.scribd.com/doc/46756356/Pengertian-Testing-dan-Implementasi>, diakses 21 Juni 2017
- Iyas. 2011. *Implementasi Sistem Penjualan Online Berbasis E-commerce Pada Usaha Rumahan Griya Unik Wanita*. Laporan Penelitian. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Khalish, Abdul. 2013. *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web Pada Toko Jual Mahal Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP, database MySQL dn Animasi Adobe Flash Profesional CS6*. Laporan Penelitian. Universitas Putra Indonesia YPTK Padang.

- Maryani, Silvia. Agnes Agung. 2013. *Pembangunan E-commerce Pada Toko Online Nesya Fashion di Kabupaten Sragen*. Laporan Penelitian. Universitas Surakarta.
- Mawarda, Sakina. 2016. *Algoritma dan Pengembangan Flowmap dan Flowchart Beserta Simbolnya*. <http://www.scribd.com/doc/55468895/Pengertian-Flowmap-dan-Flowchart-Beserta-Simbol>, diakses 21 Juni 2017.
- Nore, Viktor Nicolas. 2013. *Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Produk Berbasis Web (Studi Kasus di CV. Richness Development Bandung)*. Laporan Penelitian. Universitas Widyatama Bandung.
- Novianto, Dani. 2014. *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Teen&Green Collection Yogyakarta*. Laporan Penelitian. AMIKOM Yogyakarta.
- Nuryanti, Noviana. 2013. *Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Tunai Berbasis Web Paa Toko Bariklana*. Laporan Penelitian. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pebrianto. 2011. *Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web dengan Metodologi RAD (Studi Kasus : PT. Simtex Mechatronic Indojaya)*. Laporan Penelitian. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Rahadi, Adysta. 2014. *Analisis dan Desain Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Komputer (Studi Kasus Pada Toko Arta Boga)*. 2014. Jurnal Administrasi Bisnis (JAB) Vol. 8 No. 2 Maret 2014. 2.
- Ramadhan, Teuku Syamsul. 2008. *Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Pada Program Non Reguler Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*. Laporan Penelitian. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatillah Jakarta.
- Stiawan, Lia. 2009. *Pembuatan Website E-commerce Butik Diar Lutfi Surakarta*. Laporan Penelitian. Universitas Sebelas Maret.
- Supardiansyah. 2014. *Sistem Informasi Penjualan Batik Berbasis Web Untuk Meningkatkan Penjualan Pada CV. Batik Jaya*. Laporan Penelitian. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jatim.
- Tyas, Zahra Awananing, 2010. *Implementasi E-commerce Untuk Ozone Distro*. Laporan Penelitian. Universitas Diponegoro

PERSONAL DATA



Name : Muhammad Sopiyan
 Gender : Male
 Date of birth : Batam, Augustus 29th , 1993
 Marital Status : Single
 No Passport : A 9276256
 Address : Prum. Family Dream block C5 No 1 Batu Besar
 Nongsa , Batam
 (*Cellular* : +62813-1470-6978)
 Hobbies : Sports , Reading and Music
 Religion : Islam
 E-mail : sopiyanmuhammad17@gmail.com

EDUCATION DATA

2000 - 2006 : Primary school, SDN 002 BATAM



2006 - 2009 : Secondary school, SMPN 8 BATAM




2009 - 2012 : Senior High school, SMAN 15 BATAM




2013 – 2016 : DIPLOMA III AKADEMI AKUNTANSI GICI
Business School

HALAMAN TAMPILAN UTAMA WEBSITE MS_SHOP




[Home](#)
[Cart](#)
[My Account](#)
[Checkout](#)
[Shop](#)
0 items - Rp0.00



Sepatu Roda

Ada beberapa jenis sepatu roda yang kami jual di toko kami


Showing 1–12 of 22 results Default sorting



Rp300,000.00

sepatu


Add to cart



Rp300,000.00

sepatu roda


Add to cart



Rp350,000.00

sepatu roda 4 wheels


Add to cart



Rp380,000.00

sepatu roda CALIFORNIA PRO T 450


Add to cart



Rp350,000.00

sepatu roda COUGAR


Add to cart



Rp450,000.00

sepatu roda GARTH ENERGY ENGINEERING


Add to cart



Rp1,200,000.00

sepatu roda flying eagle


Add to cart



Rp550,000.00

sepatu roda GROWTHPOWER


Add to cart



Rp350,000.00

sepatu roda HONG GANG


Add to cart



Rp250,000.00

sepatu roda INTER FUN


Add to cart



Rp350,000.00

sepatu roda JOY SKATES

Add to cart



Rp400,000.00

sepatu roda K2

Add to cart

Keranjang Belanja

No products in the cart.

Cara Mudah Untuk Order

Untuk pemesanan silakan klik tombol "Add to Cart" dan ikuti langkah-langkah yang ada Atau SMS Kode barang dan alamat anda ke nomor (WA/Line) kami. Atau panggilan hanya nomer yang kami berikan yang anda hubungi!!! " TERIMA KASIH "

Muhammad Sopiyan
081314706978

Product Categories

[Aksesori](#)
[Sepatu Roda](#)
[Seprepat](#)

Filter by price

Price: Rp200000 — Rp1200000

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Sepatu Roda
Dengan Menggunakan CMS Wordpress Pada MS_Shop
Nama Mahasiswa : Muhammad Sopiyan
NIM : 161300139
Program Studi : Sistem Informasi
Institusi : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
GICI Batam

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

Batam, 22 Agustus 2017

Pembimbing I



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

Ka. Prodi. Sistem Informasi



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

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Sepatu Roda Dengan Menggunakan CMS Wordpress Pada MS_Shop

Nama Mahasiswa : Muhammad Sopiyan

NIM : 161300139


Program Studi : Sistem Informasi

Institusi : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
GICI Batam


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

Batam 22 Agustus 2017

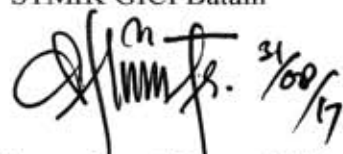
Penguji I


Dedi Rahman Habibie, M.Kom
NIDN: 1018028903

Penguji II


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

Diketahui Oleh:
Ketua Program Studi Sistem Informasi
STMIK GICI Batam


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

HALAMAN PERNYATAAN

Nama Mahasiswa : Muhammad Sopiyan

NIM : 161300139

Judul Skripsi : Perancangan sistem Informasi Penjualan Sepatu Roda Dengan Menggunkan CMS Wordpress Pada MS_Shop

Dengan ini menyatakan bahwa :

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

Batam, 15 Agustus 2017

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Sopiyan
161300139



KATA PENGANTAR

Puji sukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Perancangan Sistem Informasi Penjualan Sepatu Roda Dengan Menggunakan CMS *Wordpress* Pada MS_shop” sesuai dengan yang direncanakan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, penulis akan banyak menemui kesulitan dalam penyusunan skripsi ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Bali Dalo, S.H selaku Ketua Yayasan Permata Harapan Bangsa
2. Bapak Zainur Munir, S.T., MeTC, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer GICI.
3. Bapak Riki, S.T., M.M selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, dan membantu, memberikan saran-saran serta, dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak/Ibu Dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer GICI yang telah memberikan seluruh dedikanya dalam mengajar dan membimbing penulis selama mengikuti perkuliahan
5. Keluarga terutama Ibu,Ayah, Kakak, Abang, teman-teman dan sahabat yang telah memberikan segala kasih sayang dan perhatiannya agar Skripsi ini dapat terselesaikan dan mengapai cita-cita.
6. Semua pihak yang telah mekmbantu, mkemberikan semangat serta doanya kepada penulis, yang tidak dapat penulis sampaikan satu per satu.

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

Batam,15 Agustus 2017

Penulis,

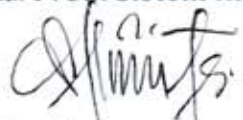
Muhammad Sopiyan

**FORM BIMBINGAN SKRIPSI
FM-15-19**

Nama : Muhammad Sopiyan
 NIM : 161300139
 Program Studi : Sistem Informasi
 Pembimbing : Riki, ST, MM
 Judul : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Sepatu Pada Dengan Menggunakan CMS Wordpress Pada MS-Shop.

TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING
21-03-2017	Pembahasan judul skripsi	R
28-04-2017	Pengajuan judul skripsi	R
03-05-2017	Pembahasan dan pengumpulan Bab I	R
08-05-2017	Revisi Bab I	R
16-05-2017	Revisi Bab I	R
22-05-2017	Pembahasan dan Pengumpulan Bab II	R
30-05-2017	Revisi Bab II	R
06-06-2017	Pembahasan dan Pengumpulan Bab III	R
12-06-2017	Revisi Bab III	R
19-06-2017	Pembahasan dan Pengumpulan Bab IV	R
28-06-2017	Revisi Bab IV	R
04-07-2017	DFD	R
13-07-2017	Flowchart Flow map	R
27-07-2017	Revisi DFD & flowchart, Flow map	R
7-08-2017	Bab V	R
11-08-2017	Revisi Bab V	R

 Batam, 12 Agustus 2017
 Ka. Prodi Sistem Informasi


 12/08/17

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