

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN JADI PADA DISTRO BLINDWEAR BANDUNG

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Laporan Tugas Akhir

Jurusan Sistem Informasi

Oleh :

Faisal Ibnu Hasyim

11.07.020



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS WIDYATAMA
BANDUNG
2012**

LEMBAR PENGESAHAN

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN JADI PADA
DISTRO BLINDWEAR BANDUNG**

Tugas Akhir

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknik

Universitas Widyatama

Oleh :

Faisal Ibnu Hasyim

1107020

Telah disetujui dan disahkan di Bandung, Tanggal ... Juni 2012

Pembimbing,

Maniah, Ir., M.T

NID.0427076701

Ka.Prodi Sistem Informasi

Dekan Fakultas Teknik,

M.Rozahi Istambul,S.Kom.,M.T.

NID.0414106701

Setiadi Yazid,Ir.,M.Sc.,Ph.D.

NID. 0315085402



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

N a m a : **Faisal Ibnu Hasyim**
NPM : 11.07.020
Program Studi : Sistem Informasi
Judul TA : *SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN JADI PADA
DISTRO BLINDWEAR BANDUNG*

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Tugas Akhir yang telah saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Bila terbukti tidak demikian, saya bersedia menerima sanksi yang berlaku di Universitas Widyatama. Demikian surat pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya dan benar adanya.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Bandung, Juni 2012

Penyusun,

Faisal Ibnu Hasyim

ABSTRAKSI

Dengan kemajuan teknologi terutama pada bidang teknologi informasi, *website* salah satu media yang tepat untuk memberikan layanan informasi. Dengan membangun sebuah perangkat lunak layanan informasi berbasis media *website*, tentunya segala layanan informasi yang hendak di berikan terhadap masyarakat ataupun sekedar mengenalkan identitas perusahaan itu sendiri dapat menggunakan media *website* tanpa ada keterbatasan ruang informasi karena *website* bersifat dinamis sehingga dapat berubah-ubah isi *website* itu sendiri sesuai dengan kebutuhan.

Sistem informasi penjualan ini diharapkan menjadi metode alternatif dalam melakukan promosi dan transaksi pembelian yang lebih mudah, efektif dan efisien. Sistem ini terfokus pada *user* (pelanggan) dan *admin*. Fitur yang dapat diakses oleh pelanggan setelah melakukan pendaftaran dan login yaitu melakukan proses pemesanan. Perancangan dilakukan menggunakan *tool software* Xampp dengan *web desainer* Macromedia Dreamweaver 8, serta flash untuk animasi. Pembuatan sistem penjualan ini memudahkan pelanggan dalam melakukan proses pembelian serta memudahkan pemilik toko dalam melakukan promosi produk nya lebih efektif dan efisien.

Kata Kunci : *Waterfall, Data Flow Diagram (DFD), XAMPP, PHP, Macromedia Dreamweaver 8, Website*

ABSTRACT

With technology advancement especially in information technology , website one of the media proper to provide the information . By building a software service based information media website , of course all information service who will in give against residents and just introduce identity company itself can use media website without has limitations space information because dynamic website is so can capricious the website content itself on demand .

Information system sales this expected to be alternative method to promote and the transaction easier , effective and efficient . This system focused on user (customers) and admin . Features that can be accessed by customers after doing the registration and logins is to do the process of order . Design committed using toole software xampp with a web designers macromedia dreamweaver 8 , and flash to animation . Manufacture of systems of sales this ease customers in doing the purchase process and ease shopkeepers to promote products her more effective and efficient .

Key Words : *Waterfall, Data Flow Diagram (DFD), XAMPP, PHP, Macromedia Dreamweaver 8, Website*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan judul **“SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN JADI PADA DISTRO BLINDWEAR BANDUNG”** yang merupakan salah satu syarat dalam menempuh ujian akhir Program Strata I pada Fakultas Teknik Sistem Informasi Universitas Widyatama Bandung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan, baik mengenai isi maupun cara penulisan. Untuk itu penulis mengharapkan adanya tanggapan, baik berupa saran maupun kritik membangun sehingga dapat dijadikan tolak ukur dalam pembuatan tulisan-tulisan selanjutnya.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Maniah, Ir., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah sabar membimbing hingga terselesaikannya laporan tugas akhir ini.

Dan tak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kepada keluarga Ibu tercinta yang tak henti-hentinya untuk selalu mendo'akan. dan Alm, ayahanda tercinta yang semasa hidupnya selalu memberikan support untuk selalu menjadi yang lebih baik, dan kaka atas segala dukungan, dorongan, bantuan, dan juga doanya.
2. Bapak Setiadi Yazid, Ir., M.sc., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Teknik.

3. Bapak M. Rozahi Istambul, S.komp., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Universitas Widyatama, sekaligus sebagai dosen wali.
4. Ibu Sri Lestari, Ir., M.T. selaku Dosen Penguji.
5. Seluruh dosen pengajar dan staf tata usaha Program Strata 1, Fakultas Teknik Universitas Widyatama.
6. Teman – teman semua angkatan jurusan SI (Sistem Informasi), khususnya SI 07 Univ.Widyatama yang telah membantu dengan dukungan, dorongan dan doanya.
7. Mira Gustianingsih Manhar yang selalu setia membantu memberi support, mendoakan dan mendampingi penulis, sehingga laporan kerja praktek ini selesai.

Serta semua pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun material, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. *Jazakumullah Khoiron Katsiro*. Semoga Allah membalas kebaikan yang telah diberikan.

Amin.

Bandung, Juni 2012

Faisal Ibnu Hasyim
Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL

| | |
|-------------------------|------|
| LEMBAR PENGESAHAN | i |
| SURAT PERNYATAAN | iii |
| ABSTRAK | iv |
| <i>ABSTRACT</i> | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |

BAB I PENDAHULUAN

| | |
|--|-----|
| 1.1 Latar Belakang Masalah | I-1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | I-2 |
| 1.3 Rumusan Masalah | I-2 |
| 1.4 Batasan Masalah | I-3 |
| 1.5 Tujuan Penelitian | I-3 |
| 1.6 <i>Output</i> /Keluaran yang Dihasilkan..... | I-4 |
| 1.7 Metodologi Penelitian | I-4 |
| 1.7.1 Metode Penelitian | I-4 |
| 1.7.2 Teknik Pengumpulan Data | I-4 |
| 1.8 Metodologi Pengembangan Sistem..... | I-5 |
| 1.9 Sistematika Penulisan | I-5 |

BAB II LANDASAN TEORI

| | |
|----------------------------------|------|
| 2.1 Definisi Sistem | II-1 |
| 2.1.1 Elemen Sistem | II-1 |
| 2.1.2 Karakteristik Sistem | II-2 |
| 2.2 Definisi Informasi | II-4 |
| 2.2.1 Siklus Informasi | II-5 |
| 2.2.2 Kualitas Informasi | II-5 |

| | |
|--|-------|
| 2.2.3 Nilai Informasi | II-6 |
| 2.3 Definisi Sitem Informasi | II-6 |
| 2.3.1 Komponen Sitem Informasi | II-7 |
| 2.4 Penjualan | II-8 |
| 2.4.1 Hubungan Promosi Dengan Penjualan | II-8 |
| 2.4.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kegiatan Penjualan | II-9 |
| 2.5 <i>Internet</i> | II-10 |
| 2.6 Arsitektur Jaringan | II-12 |
| 2.6.1 Konsep Dasar Jaringan Komputer | II-12 |
| 2.6.2 Klasifikasi Jaringan Komputer | II-12 |
| 2.6.3 Topologi Jaringan Komputer | II-15 |
| 2.6.4 Manfaat Jaringan Komputer..... | II-16 |
| 2.7 <i>Website</i> | II-18 |
| 2.7.1Unsur-Unsur Dalam Penyediaan <i>Website</i> | II-18 |
| 2.8 Perangkat Lunak Pendukung | II-22 |
| 2.8.1 <i>Adobe Dreamweaver</i> | II-22 |
| 2.8.2 <i>PHP (Hypertext Preprocessor)</i> | II-22 |
| 2.8.3 <i>MySql</i> | II-23 |
| 2.8.4 <i>XAMPP</i> | II-23 |
| 2.9 <i>Linier Sequential Model</i> | II-24 |
| 2.10 <i>Flow Map</i> | II-26 |
| 2.11 Diagram Konteks..... | II-27 |
| 2.12 <i>Data Flow Diagram</i> | II-28 |
| 2.13 Kamus Data | II-29 |
| 2.14 Perancangan Basis Data | II-30 |
| 2.15 <i>Struktur Chart</i> | II-34 |
| 2.15.1 Simbol-simbol Dasar <i>Struktur Chart</i> | II-34 |

BAB III OBJEK PENELITIAN DAN ANALISIS SISTEM BERJALAN

| | |
|--|-------|
| 3.1 Objek Penelitian | III-1 |
| 3.1.1 Sejarah Singkat Distro Blindwear Bandung | III-1 |
| 3.1.2 Visi dan Misi Distro Blindwear Bandung | III-1 |

| | |
|--|-------|
| 3.1.3 Struktur Organisasi Distro Blindwear Bandung | III-2 |
| 3.1.4 Deskripsi Tugas Distro Blindwear Bandung | III-2 |
| 3.2 Analisis Sistem yang Berjalan | III-3 |
| 3.2.1 Analisis Dokumen | III-3 |
| 3.2.2 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan | III-4 |
| 3.2.2.1 <i>Flow Map</i> yang Berjalan | III-4 |
| 3.2.2.2 Diagram Konteks yang Berjalan | III-6 |
| 3.2.2.3 <i>Data Flow Diagram</i> (DFD) yang Berjalan | III-6 |
| 3.2.3 Evaluasi Sitem yang Berjalan | III-6 |
| 3.2.4 Analisa Kebutuhan Informasi | III-8 |

BAB IV ANALISIS SISTEM USULAN DAN PERANCANGAN SISTEM

| | |
|---|-------|
| 4.1 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan | IV-1 |
| 4.1.1 Perancangan Mekanika Sistem yang Diusulkan | IV-1 |
| 4.1.1.1 Diagram Konteks yang Diusulkan | IV-1 |
| 4.1.1.2 <i>Data Flow Diagram</i> yang Diusulkan | IV-2 |
| 4.1.1.3 <i>Struktur Chart</i> | IV-5 |
| 4.1.1.4 Kamus Data | IV-6 |
| 4.2. Perancangan Basis Data | IV-8 |
| 4.2.1 Relasi Tabel | IV-8 |
| 4.2.2 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)..... | IV-9 |
| 4.2.3 Struktur <i>File</i> | IV-10 |
| 4.2.4 Kodefikasi | IV-14 |
| 4.2.5 Perancangan Antar Muka | IV-15 |
| 4.2.6 Struktur <i>Menu</i> | IV-16 |
| 4.2.7 Perancangan <i>Input</i> | IV-16 |
| 4.2.7. 1 <i>Login (User)</i> | IV-16 |
| 4.2.7.2 <i>Input Daftar Member (User)</i> | IV-17 |
| 4.2.7.3 <i>Input Pemesanan (User)</i> | IV-18 |
| 4.2.7.4 <i>Input Konfirmasi Pembayaran (User)</i> | IV-19 |
| 4.2.7.5 <i>Input Kategori (Admin)</i> | IV-20 |
| 4.2.7.6 <i>Input Data Produk (admin)</i> | IV-20 |

| | |
|---|-------|
| 4.2.7.7 <i>Input</i> Ongkos Kirim (<i>Admin</i>) | IV-21 |
| 4.2.8 Perancangan <i>Output</i> | IV-21 |
| 4.2.8.1 Perancangan <i>Output</i> Laporan Penjualan (<i>Admin</i>)..... | IV-22 |
| 4.2.8.2 Perancangan <i>Output</i> Bukti Pemesanan (<i>User</i>)..... | IV-22 |

BAB V IMPELEMANNTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

| | |
|---|------|
| 5.1 Implementasi | V-1 |
| 5.1.1 Batasan Implementasi | V-1 |
| 5.1.2 Implementasi Perangkat Lunak <i>Client Server</i> | V-1 |
| 5.1.3 Implementasi Spesifikasi Perangkat Keras | V-2 |
| 5.1.4 Implementasi Antarmuka | V-3 |
| 5.1.5 Implementasi Instalasi Program | V-9 |
| 5.1.6 Penggunaan Program | V-11 |
| 5.2 Pengujian | V-11 |
| 5.2.1 Rencana Pengujian | V-11 |
| 5.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian | V-12 |
| 5.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian | V-16 |

BAB VI PENUTUP

| | |
|----------------------|------|
| 6.1 Kesimpulan | VI-1 |
| 6.2 Saran | VI-1 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN A

LAMPIRAN B

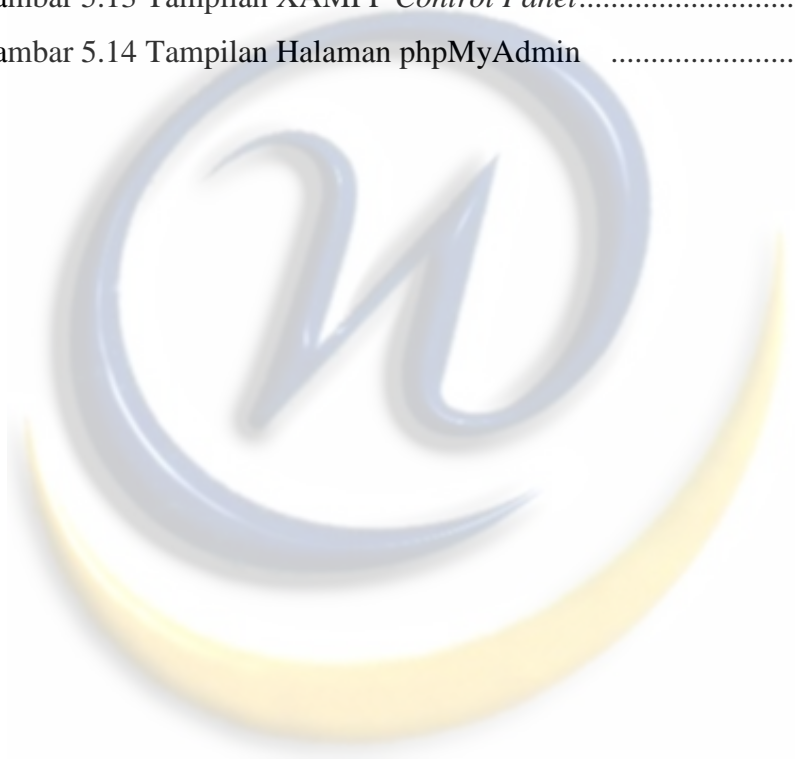
DAFTAR TABEL

| | |
|---|-------|
| 1. Tabel 2.1 Simbol – simbol <i>Flow map</i> | II-27 |
| 2. Tabel 2.2 Simbol – simbol Diagram Konteks (<i>Context Diagram</i>) | II-27 |
| 3. Tabel 2.3 Simbol – simbol DFD (<i>Data Flow Diagram</i>)..... | II-28 |
| 4. Tabel 2.4 Simbol – simbol <i>Struktur Chart</i> | II-35 |
| 5. Tabel 3.1 Evaluasi Sistem yang Berjalan | III-7 |
| 6. Tabel 4.1 <i>User</i> | IV-11 |
| 7. Tabel 4.2 Ongkos Kirim | IV-11 |
| 8. Tabel 4.3 Produk | IV-12 |
| 9. Tabel 4.4 <i>Transaksi</i> | IV-13 |
| 10. Tabel 4.5 Pesanan | IV-13 |
| 11. Tabel 4.6 Kategori Produk | IV-14 |
| 12. Tabel 4.7 Ukuran Produk | IV-14 |
| 13. Tabel 5.1 Spesifikasi Perangkat Keras | V-2 |
| 14. Tabel 5.2 Rencana Pengujian | V-12 |
| 15. Tabel 5.3 Pengujian <i>Login</i> | V-13 |
| 16. Tabel 5.4 Pengujian <i>Input Data Member</i> | V-13 |
| 17. Tabel 5.5 Pengujian <i>Input Pesanan</i> | V-14 |
| 18. Tabel 5.6 Pengujian <i>Input Konfirmasi Pembayaran</i> | V-14 |
| 19. Tabel 5.7 Pengujian <i>Input data Barang</i> | V-15 |
| 20. Tabel 5.8 Pengujian <i>Ubah Data Barang</i> | V-15 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|-------|
| 1. Gambar 1.1 Model <i>Waterfall</i> | I-5 |
| 2. Gambar 2.1 Siklus informasi | II-5 |
| 3. Gambar 2.2 Topologi Jaringan <i>Bus</i> | II-15 |
| 4. Gambar 2.3 Topologi Jaringan <i>Ring</i> | II-16 |
| 5. Gambar 2.4 Pemodelan <i>Linier Sequential</i> atau <i>Waterfall</i> | II-25 |
| 6. Gambar 3.1 Struktur Organisasi Blindwear Bandung | III-2 |
| 7. Gambar 3.2 <i>Flowmap</i> Sistem Penjualan Barang yang Berjalan | III-5 |
| 8. Gambar 3.3 Diagram Konteks Sistem Berjalan | III-6 |
| 9. Gambar 3.4 DFD Level 1 Sistem Berjalan | III-6 |
| 10. Gambar 4.1 Diagram Konteks Sistem yang Diusulkan..... | IV-1 |
| 11. Gambar 4.2 DFD Level 0 yang Diusulkan | IV-2 |
| 12. Gambar 4.3 DFD Level 1 Proses 1 yang Diusulkan | IV-3 |
| 13. Gambar 4.4 DFD Level 1 Proses 2 yang Diusulkan | IV-3 |
| 14. Gambar 4.5 DFD Level 1 Proses 4 yang Diusulkan..... | IV-4 |
| 15. Gambar 4.6 <i>Struktur Chart</i> | IV-5 |
| 16. Gambar 4.7 Relasi Tabel sistem penjualan yang diusulkan | IV-9 |
| 17. Gambar 4.8 <i>Entity Relation Diagram</i> | IV-10 |
| 18. Gambar 4.9 Struktur <i>Menu</i> | IV-16 |
| 19. Gambar 4.10 Tampilan Login..... | IV-17 |
| 20. Gambar 4.11 Form Pendaftaran <i>Member</i> | IV-17 |
| 21. Gambar 4.12 Form Pemesanan Produk | IV-18 |
| 22. Gambar 4.13 Form Konfirmasi Pembayaran | IV-19 |
| 23. Gambar 4.14 Form Tambah Kategori | IV-20 |
| 24. Gambar 4.15 Form Tambah Produk | IV-20 |
| 25. Gambar 4.16 Form Tambah Ongkos Kirim..... | IV-21 |
| 26. Gambar 4.17 Laporan Penjualan | IV-22 |
| 27. Gambar 4.18 Bukti Pemesanan | IV-22 |
| 28. Gambar 5.1 Halaman <i>Home</i> | V-3 |
| 29. Gambar 5.2 Halaman Daftar <i>Member</i> | V-4 |
| 30. Gambar 5.3 Halaman <i>Login Member</i> | V-4 |

| | |
|--|------|
| 31. Gambar 5.4 Halaman Produk | V-5 |
| 32. Gambar 5.5 Halaman Pemesanan Produk | V-5 |
| 33. Gambar 5.6 Tampilan Daftar Pesanan | V-6 |
| 34. Gambar 5.7 Tampilan Konfirmasi Pembayaran | V-7 |
| 35. Gambar 5.8 Bukti Pemesanan..... | V-7 |
| 36. Gambar 5.9 <i>List</i> Pesanan | V-8 |
| 37. Gambar 5.10 <i>List</i> Penjualan | V-8 |
| 38. Gambar 5.11 Tampilan <i>Installer</i> XAMPP | V-9 |
| 39. Gambar 5.12 Tampilan <i>Subfolder</i> <i>htdocs</i> Pada <i>Folder</i> XAMPP | V-10 |
| 40. Gambar 5.13 Tampilan XAMPP <i>Control Panel</i> | V-10 |
| 41. Gambar 5.14 Tampilan Halaman phpMyAdmin | V-11 |



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kemajuan teknologi informasi yang pesat sesuai dengan kebutuhan hampir disetiap aspek sangat penting bagi kehidupan kita. Saat ini sudah menjadi kebutuhan bahwa teknologi informasi dapat memberi kemudahan dalam mencari informasi yang diinginkan, mengurangi terjadinya kesalahan yang disebabkan oleh kelalaian manusia dan penggunaan data yang lebih efisien, penggunaan teknologi informasi yang optimal dalam sebuah perusahaan akan menunjang efisiensi dan efektifitas kerja dalam mengolah data untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Apalagi saat ini kemajuan teknologi informasi itu sendiri di dukung oleh hadirnya *internet* yang dalam perkembangannya berkembang sangat pesat, karena hampir semua orang di seluruh dunia menggunakan *internet*. *Internet* merupakan tempat terhubungnya berbagai mesin komputer yang mengolah informasi di dunia ini, dengan *internet* maka kita akan mendapat jutaan informasi, mulai dari informasi kota-kota dunia, pemerintahan, budaya, teknologi, berita majalah dan koran dari seluruh dunia, bahkan kita dapat berbisnis melalui *internet*, jadi singkatnya *internet* adalah sumber informasi dan alat komunikasi serta dapat digunakan untuk melakukan bisnis yang dapat diakses dimanapun kita berada.

Distro Blindwear Bandung merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang produksi dan penjualan pakaian seperti penjualan baju, jaket, topi dan asesoris lainnya. Namun dalam hal proses penjualan pada distro ini masih dilakukan secara manual, seperti dalam pembuatan data barang, permintaan barang, transaksi penjualan dan laporan penjualan masih dilakukan dengan mencatat secara manual pada faktur penjualan dan buku kas, hal ini terjadi karena pada distro Blindwear ini belum mempunyai sebuah sistem informasi yang mendukung dalam proses penjualan barang sehingga menyebabkan tidak efektif dan efisiennya kinerja perusahaan, serta dalam memasarkan dan memperkenalkan produknya ke masyarakat luas belum mempunyai media promosi yang dapat mencakup pasar yang luas. Pemanfaatan teknologi informasi berupa sistem

informasi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kinerja perusahaan dalam hal proses penjualan serta pemanfaatan teknologi *internet* dalam hal ini akan sangat berguna bagi distro Blindwear karena dengan *internet* dapat mencakup pasar yang luas guna memperkenalkan dan mempromosikan barang yang tersedia pada distro Blindwear ini.

Maka dari itu berdasar pada permasalahan diatas, untuk dapat meningkatkan kinerja perusahaan dan memperkenalkan informasi produk kepada masyarakat luas diperlukan suatu media penyampai informasi. Maka dari itu penulis mengambil objek penelitian tentang **“SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN JADI PADA DISTRO BLINDWEAR BANDUNG”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah yang di hadapi oleh distro Blindwear antar lain adalah sebagai berikut :

1. Dalam proses transaksi penjualan masih dilakukan secara manual yaitu pembeli harus datang langsung ke toko.
2. Pengolahan data masih bersifat manual.
3. Belum tersedianya media promosi secara luas untuk memperkenalkan produk yang dijual pada distro Blindwear Bandung.
4. Pelanggan dan pengelola masih sulit memperoleh informasi tentang produk dan persediaan produk yang tersedia.
5. Dalam proses penjualan masih berupa arsip, belum mempunyai *database* yang terintegrasi.

1.3 Rumusan Masalah

Dari permasalahan diatas maka yang menjadi masalah pokok dalam penelitian ini dapat dirumuskan, sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem yang sedang berjalan pada distro Blindwear Bandung.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi penjualan pada distro Blindwear Bandung.

3. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan pada distro Blindwear Bandung.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan pada distro Blindwear Bandung.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari topik permasalahan yang ada yaitu tentang sistem informasi pada distro Blindwear Bandung, maka penulis membuat batasan masalah dalam penelitian ini, antara lain :

1. Proses pembayaran dilakukan masih menggunakan transfer rekening antar bank.
2. Sistem informasi yang dibangun hanya meliputi proses penjualan produk.
3. Sistem dibuat dengan menggunakan Software Dreamweaver, MySQL, Flash, Photoshop.
4. Bahasa pemrograman menggunakan PHP
5. Program yang di bangun hanya dapat berjalan pada komputer yang sudah mempunyai jaringan dan bisa mengakses *internet* tetapi penulis tetap membuatkan trial tanpa koneksi.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah:

1. Membuat sistem informasi penjualan pakaian pada distro Blindwear
2. Untuk mengetahui sistem informasi penjualan pada distro Blindwear Bandung.
3. Untuk membuat perancangan sistem informasi penjualan pada distro Blindwear Bandung.
4. Untuk mengetahui implementasi sistem informasi penjualan pada distro Blindwear Bandung.

1.6 Output/Keluaran yang Dihasilkan

Keluaran yang ingin dicapai dari pembuatan sistem informasi penjualan pakaian jadi pada Distro Blindwear ini adalah :

1. Membuat *website* sebagai media promosi secara online, yang dibuat semenarik mungkin dengan adanya *Flash* untuk desain *web*, lalu menampilkan produk terbaru dan juga event yang akan di adakan sehingga memungkinkan untuk mendapat perhatian dari konsumen dan menjadi keunggulan yang lebih dari pesaing (*distro*) yang lain.
2. Pembelian langsung secara *on-line*.

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Metode Penelitian

Sebelum membuat sistem informasi penjualan pakaian jadi, terlebih dahulu penulis melakukan berbagai analisis, baik analisis terhadap objek itu sendiri maupun terhadap prosedur sistem yang sedang berjalan. Maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskripsi yaitu suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, objek, kondisi, sistem pemikiran, dan peristiwa pada masa sekarang. Pencarian fakta, dengan interpretasi yang tepat dengan tujuan sebagai berikut :

- a. Mencari informasi tentang segala yang ada pada objek penelitian agar dapat gambaran masalah yang sedang berlangsung.
- b. Ingin mengetahui bagaimana proses penjualan yang sedang berjalan pada Distro Blindwear Bandung.

1.7.2 Teknik Pengumpulan Data

- a. Wawancara (*interview*)

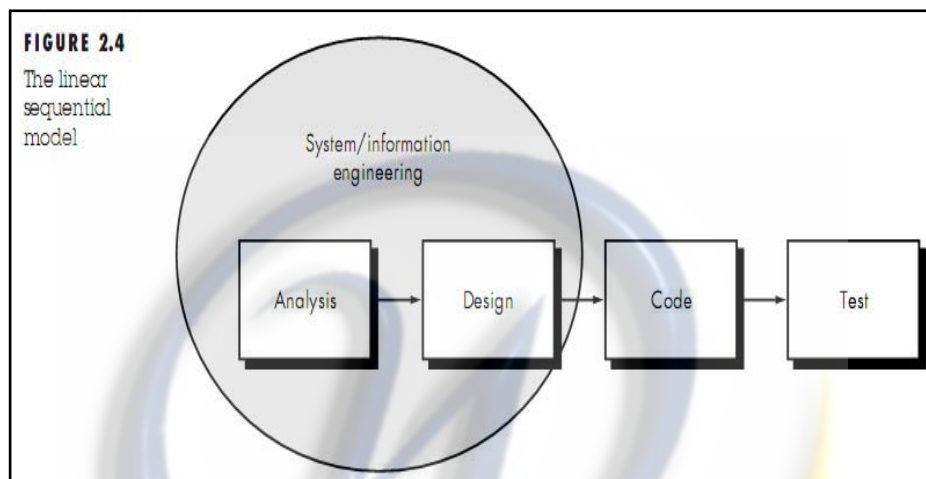
Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan Tanya jawab guna untuk mendapatkan data yang lebih lengkap.

- b. Observasi

Dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan.

1.8 Metodologi Pengembangan Sistem

Model proses yang digunakan dalam perancangan sistem informasi penjualan pakaian jadi ini adalah model *waterfall*. Model ini memisahkan dan membedakan tahapan-tahapan spesifikasi dan pengembangan. Dalam *software lifecycle* (*waterfall* model) terdapat beberapa tahapan utama yang menggambarkan aktivitas pengembangan software atau sistem aplikasi yaitu :



Gambar 1.1 Pemodelan *Linier Sequential* atau *Waterfall*

Sumber : Roger S. Presman, Ph.D. 2002 [2]

I.9 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan ini akan di uraikan menjadi enam bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, output/keluaran yang dihasilkan, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang teori-teori permasalahan yang dihadapi, serta metodologi pengembangan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III OBJEK PENELITIAN DAN ANALISIS SISTEM YANG BERJALAN

Berisi objek penelitian, sejarah singkat, struktur organisasi distro blindwear, dan analisis kebutuhan informasi pada sistem yang berjalan.

BAB IV ANALISIS SISTEM USULAN & PERANCANGAN SISTEM

Berisi sistem yang diusulkan dan perancangan perangkat lunak yang dimodelkan dengan *Data Flow Diagram (DFD)*

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Berisi mengenai rencana, lingkup dan batasan implementasi, dan pengujian.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran-saran hasil analisis dari penulis untuk pengembangan lebih lanjut perangkat lunak tersebut.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Sistem

Suatu sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari interaksi subsistem yang bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama.

Suatu sistem dapat terdiri dari sistem-sistem bagian (subsistem). Masing-masing subsistem dapat terdiri dari subsistem-subsistem yang lebih kecil lagi atau terdiri dari komponen-komponen. Subsistem-subsistem saling berinteraksi dan saling berhubungan membentuk satu kesatuan sehingga tujuan atau sasaran sistem tersebut dapat tercapai. Interaksi dari subsistem-subsistem sedemikian rupa, sehingga dicapai suatu kesatuan yang terpadu atau terintegrasi.

”Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau penyelesaian suatu sasaran tertentu”. [5]

2.1.1 Elemen Sistem

Sistem informasi terdiri dari elemen-elemen yang terdiri dari orang, prosedur, perangkat keras, perangkat lunak, basis data, jaringan komputer dan komunikasi data. Semua elemen ini merupakan komponen fisik. [5]

1. Orang

Orang atau personil yang dimaksudkan yaitu operator komputer, analis sistem, *programmer*, personil data *entry*, dan manajer sistem informasi/EDP.

2. Prosedur

Prosedur merupakan elemen fisik. Hal ini disebabkan karena prosedur disediakan dalam bentuk fisik seperti buku panduan dan in

3. Perangkat keras

Perangkat keras bagi suatu sistem informasi terdiri atas komputer (pusat pengolah, unit masukan/keluaran), peralatan penyiapan data, dan terminal masukan/keluaran.

4. Perangkat lunak

Perangkat lunak dapat dibagi dalam 3 jenis utama :

- a. Sistem perangkat lunak umum, seperti sistem pengoperasian dan sistem manajemen data yang memungkinkan pengoperasian sistem komputer.
- b. Aplikasi perangkat lunak umum, seperti model analisis dan keputusan.
- c. Aplikasi perangkat lunak yang terdiri atas program yang secara spesifik dibuat untuk setiap aplikasi.

5. Basis data

File yang berisi program dan data dibuktikan dengan adanya media penyimpanan secara fisik seperti *diskette*, *harddisk*, *magnetic tape*, dan sebagainya.

6. Jaringan komputer

Jaringan komputer adalah sebuah kumpulan komputer, *printer* dan peralatan lainnya yang terhubung dalam satu kesatuan. Informasi dan data bergerak melalui kabel-kabel atau tanpa kabel sehingga memungkinkan pengguna jaringan komputer dapat saling bertukar dokumen dan data.

7. Komunikasi data

Komunikasi data adalah merupakan bagian dari telekomunikasi yang secara khusus berkenaan dengan transmisi atau pemindahan data dan informasi diantara komputer-komputer dan piranti-piranti yang lain dalam bentuk *digital* yang dikirimkan melalui media komunikasi data. Data berarti informasi yang disajikan oleh isyarat digital. Komunikasi data merupakan bagian vital dari suatu sistem informasi karena sistem ini menyediakan infrastruktur yang memungkinkan komputer-komputer dapat berkomunikasi satu sama lain.

2.1.2 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat yang tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen (*components*), batas sistem

(*boundary*), lingkungan luar sistem (*environments*), penghubung (*interface*), masukan (*input*), keluaran (*output*), pengolah (*process*) dan sasaran (*objectivities*) atau tujuan (*goal*).[5]

1. Komponen sistem

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian dari sistem. Setiap sistem betapapun kecilnya, selalu mengandung komponen-komponen atau subsistem-subsistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batas sistem

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup dari sistem tersebut.

3. Lingkungan luar sistem

Lingkungan luar sistem dari suatu sistem adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat pula merugikan sistem tersebut.

4. Penghubung

Penghubung merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lainnya.

5. Masukan sistem

Masukan adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang

dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. *Signal input* adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran.

6. Keluaran sistem

Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna.

7. Pengolah sistem

Pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran sistem.

Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan output yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila sasaran atau tujuannya tercapai.[5]

2.2 Definisi Informasi

Informasi ibarat darah yang mengalir di dalam tubuh suatu organisasi, sehingga informasi ini sangat penting di dalam suatu organisasi. Suatu sistem yang kurang mendapatkan informasi akan menjadi luruh, kerdil dan akhirnya berakhir.

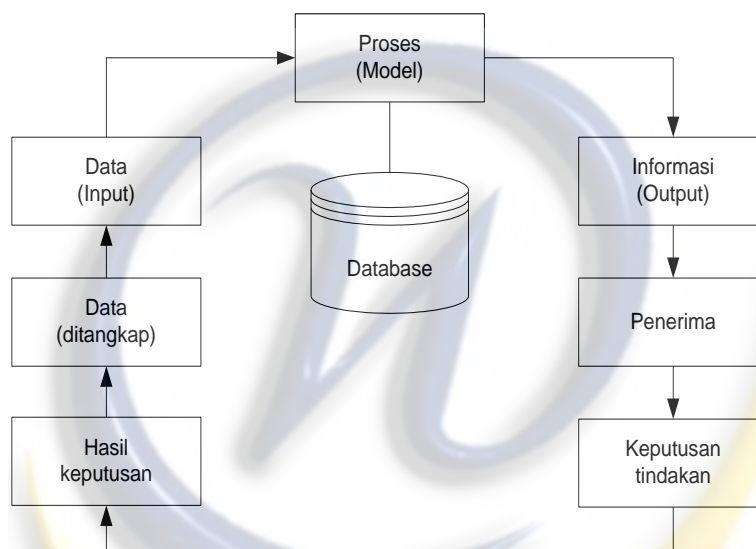
Berikut pemaparan para ahli mengenai definisi informasi :

1. Informasi adalah data yang diletakan dalam konteks yang lebih berarti dan berguna yang diakomodasikan kepada penerima untuk digunakan di dalam pembuatan keputusan.[9]
2. Informasi adalah data yang telah diolah kedalam suatu bentuk yang berguna bagi penerimanya dan nyata atau berupa nilai yang dapat di pahami di dalam keputusan sekarang maupun masa depan.[4]
3. Informasi adalah suatu kenyataan, data item, observasi, perhatian atau yang lainnya yang menambah pengetahuan.[3]

Dari beberapa definisi tentang informasi diatas, dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya, yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (*event*) dan kesatuan nyata (*fact and entity*) dan digunakan untuk pengambilan keputusan.

2.2.1 Siklus Informasi

Data merupakan bentuk yang masih belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu model untuk menghasilkan suatu informasi. Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus. Siklus ini disebut dengan siklus informasi.[5]



Gambar 2.1 Siklus informasi [5]

2.2.2 Kualitas Informasi

Agar informasi dapat mempunyai manfaat dalam proses pengambilan keputusan, informasi harus mempunyai kualitas dan nilai. Kualitas dari suatu informasi tergantung dari tiga hal yaitu

- Akurat : yang berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan
- Tepat pada waktunya : yang berarti informasi yang sampai kepada penerima tidak boleh terlambat. Mahalnya nilai informasi saat ini adalah karena harus cepatnya informasi tersebut didapatkan, sehingga diperlukan teknologi mutakhir untuk mendapatkan, mengolah, dan mengirimkan.
- Relevan : yang berarti informasi harus mempunyai manfaat bagi pihak yang menerimanya.[5]

2.2.3 Nilai Informasi

Nilai dari sebuah informasi ditentukan dari dua hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya.[5]

2.3 Definisi Sistem Informasi

Telah diketahui bahwa informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen dalam pengambilan keputusan. Informasi diperoleh dari sistem informasi (*information systems*) atau disebut juga *processing systems* atau *information processing systems* atau *information-generating systems*.

sistem informasi dapat didefinisikan sebagai berikut:

- ”a. Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.
- b. Sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan/atau untuk mengendalikan organisasi.”[1]

“Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan”[5]

Sistem informasi adalah sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, membantu dan mendukung kegiatan operasi, bersifat manajerial dari suatu organisasi dan membantu mempermudah penyediaan laporan yang diperlukan. Sistem informasi dapat juga dianggap sebagai suatu departemen dan diperlukan pemisahan fungsi, dimana fungsi-fungsi tersebut dapat terdiri dari sistem analis, *programmer*, operator yang dibawah oleh manajer sistem informasi. [12]

Sistem informasi merupakan proses menerima input yang disebut dengan transaksi, yang kemudian dikonversi melalui berbagai proses menjadi *ouput* informasi yang akan didistribusikan kepada para pemakai informasi. [8]

Dari pengertian sistem informasi diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem informasi adalah kumpulan dari prosedur kegiatan yang memproses

data sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan informasi yang bermanfaat dan dapat digunakan untuk mengambil suatu keputusan yang tepat.

2.3.1 Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi dapat terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*), yaitu blok masukan (*input block*), blok model (*model block*), blok keluaran (*output block*) dan blok teknologi (*technology block*), blok basis data (*database block*) dan blok kendali (*control block*).

Sebagai suatu sistem keenam Blok tersebut masing-masing saling berinteraksi dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasarannya.

a. Blok Masukan

Blok masukan mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi termasuk metode-metode dan media untuk memperoleh data. Blok Model Blok model terdiri atas prosedur, logika dan model matematika untuk memanipulasi data masukan dan data yang tersimpan pada Basis Data.

b. Blok Keluaran

Informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta pemakai sistem.

c. Blok Teknologi

Teknologi yang digunakan untuk menerima data masukan, memroses data, mengirimkan keluaran dengan membantu pengendalian sistem secara keseluruhan.

d. Blok Basis Data

Kumpulan data yang saling berhubungan dan tersimpan dalam perangkat keras komputer serta menggunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

e. Blok Kendali

Merupakan pengendali dari sistem informasi agar dapat berjalan sesuai dengan keinginan dan pencegah dari hal-hal yang dapat merusak sistem.[5]

2.4 Penjualan

Penjualan adalah suatu usaha yang terpadu untuk mengembangkan rencana-rencana strategis yang diarahkan pada usaha pemuasan kebutuhan dan keinginan pemebeli, guna mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba. Penjualan merupakan sumber hidup suatu perusahaan, karena dari penjualan dapat diperoleh laba serta suatu usaha memikat konsumen yang diusahakan untuk mengetahui daya tarik mereka sehingga dapat mengetahui hasil produk yang dihasilkan. Penjualan adalah suatu *transfer* hak atas benda-benda. Dari penjelasan tersebut dalam memindahkan atau mentransfer barang dan jasa diperlukan orang-orang yang bekerja dibidang penjualan seperti pelaksana dagang, agen, wakil pelayanan dan wakil pemasaran.[15]

2.4.1 Hubungan Promosi Dengan Penjualan

Dalam kegiatan pemasaran yang sangat kompleks dan saling berkaitan yang satu dengan yang lainnya, seperti promosi dan penjualan hendaknya dikelola dengan baik untuk mencapai tujuan perusahaan, yaitu laba. Promosi berfungsi untuk meningkatkan *volume* penjualan juga sebagai strategi untuk menjangkau pembeli untuk melakukan pertukaran. Sedangkan penjualan adalah pemindahan barang dan jasa yang dilakukan oleh penjual. Pada umumnya perusahaan yang ingin mempercepat proses peningkatan *volume* penjualan akan melakukan untuk mengadakan kegiatan promosi melalui iklan, *personal selling*, dan publisitas. Apabila *volume* penjualan dirasakan cukup besar sesuai dengan yang diinginkan serta cukup mantap, maka umumnya perusahaan menurunkan kegiatan promosi atau sekedar mempertahankannya. Meskipun demikian seringkali perusahaan dalam menurunkan kegiatan promosi diikuti pula oleh penurunan penjualan. Hal ini disebabkan oleh karena beberapa kemungkinan, misalnya penurunan promosi tersebut perlu ditinjau kembali. Peninjauan tentang keputusan promosi tersebut hendaknya dilakukan dalam skop yang luas, dengan demikian penyajian penetapan kebijakan promosi yang kurang tepat dapat dihindarkan.[15]

2.4.2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kegiatan Penjualan

Dalam prakteknya, kegiatan penjualan itu dipengaruhi oleh beberapa faktor sebagai berikut:

1. Kondisi dan Kemampuan Penjual

Transaksi jual-beli atau pemindahan hak milik secara komersial atas barang dan jasa itu pada prinsipnya melibatkan dua pihak, yaitu penjual sebagai pihak pertama dan pembeli sebagai pihak kedua. Disini penjual harus dapat menyakinkan kepada pembelinya agar dapat berhasil mencapai sasaran penjualan yang diharapkan. Untuk maksud tersebut penjual harus memahami beberapa masalah penting yang sangat berkaitan, yakni:

- a. Jenis dan karakteristik barang yang di tawarkan.
- b. Harga produk.
- c. Syarat penjualan seperti: pembayaran, pengantaran, pelayanan sesudah penjualan, garansi dan sebagainya.

2. Kondisi Pasar

Pasar, sebagai kelompok pembeli atau pihak yang menjadi sasaran dalam penjualan, dapat pula mempengaruhi kegiatan penjualannya. Adapun faktor-faktor kondisi pasar yang perlu di perhatikan adalah:

- a. Jenis pasarnya
- b. Kelompok pembeli atau segmen pasarnya
- c. Daya belinya
- d. Frekuensi pembelian
- e. Keinginan dan kebutuhan

3. Modal

Akan lebih sulit bagi penjualan barangnya apabila barang yang dijual tersebut belum dikenal oleh calon pembeli, atau apabila lokasi pembeli jauh dari tempat penjual. Dalam keadaan seperti ini, penjual harus memperkenalkan dulu membawa barangnya ketempat pembeli. Untuk melaksanakan maksud tersebut diperlukan adanya sarana serta usaha, seperti: alat transport, tempat peragaan baik didalam perusahaan maupun

di luar perusahaan, usaha promosi, dan sebagainya. Semua ini hanya dapat dilakukan apabila penjualan memiliki sejumlah modal yang diperlukan untuk itu.

4. Kondisi Organisasi Perusahaan

Pada perusahaan besar, biasanya masalah penjualan ini ditangani oleh bagian tersendiri (bagian penjualan) yang dipegang orang-orang tertentu/ahli di bidang penjualan.

5. Faktor lain

Faktor-faktor lain, seperti: periklanan, peragaan, kampanye, pemberian hadiah, sering mempengaruhi penjualan. Namun untuk melaksanakannya, diperlukan sejumlah dana yang tidak sedikit. Bagi perusahaan yang bermodal kuat, kegiatan ini secara rutin dapat dilakukan. Sedangkan bagi perusahaan kecil yang mempunyai modal relatif kecil, kegiatan ini lebih jarang dilakukan. Ada pengusaha yang berpegangan pada suatu prinsip bahwa "paling penting membuat barang yang baik". Bilamana prinsip tersebut dilaksanakan, maka diharapkan pembeli akan kembali membeli lagi barang yang sama. Namun, sebelum pembelian dilakukan, sering pembeli harus dirangsang daya tariknya, misalnya dengan memberikan bungkus yang menarik atau dengan cara promosi lainnya.[15]

2.5 Internet

Internet adalah rangkaian atau jaringan sejumlah komputer yang saling berhubungan. *Internet* berasal dari kata *interconnected-networking*. *Internet* merupakan jaringan global yang menghubungkan suatu jaringan (*network*) dengan jaringan lainnya di seluruh dunia. Media yang menghubungkan bisa berupa kabel, kanal satelit maupun frekuensi radio.[16]

Jaringan *internet* bekerja berdasarkan suatu protokol (aturan). TCP/IP yaitu *Transmission Control Protocol Internet Protocol* adalah protokol standar yang digunakan untuk menghubungkan jaringan-jaringan di dalam *internet* sehingga data dapat dikirim dari satu komputer ke komputer lainnya. Setiap komputer diberikan suatu nomor unik yang disebut dengan alamat IP.

Sejarah *internet* dimulai dari ARPANet, yaitu sebuah proyek Departemen Pertahanan Amerika Serikat. Pada tahun 1969 dilakukan sebuah riset yaitu bagaimana cara menghubungkan suatu komputer dengan komputer lainnya atau

membentuk suatu jaringan. Di tahun 1970 mereka berhasil menghubungkan lebih dari 10 komputer yang membentuk jaringan. Kemudian tahun 1973 jaringan ARPANet mulai dikembangkan di luar Amerika Serikat. Sejarah *internet* berlanjut ketika komputer di University College di London ikut bergabung dengan jaringan ARPANet. Di tahun-tahun selanjutnya jaringan ini semakin berkembang.

Pada tahun 1982, karena banyaknya komputer yang bergabung maka dibutuhkan sebuah protokol resmi yang menghubungkan semua komputer dan jaringan dan dibentuklah TCP/IP. Di tahun 1984 kemudian diperkenalkan sistem penamaan domain yang dikenal dengan DNS (*Domain Name System*). *Internet* kemudian tumbuh secara pesat di tahun 1990-an. Demikianlah sejarah *internet* secara singkat.

Beberapa hal yang berhubungan dengan *internet* adalah :

- a. WWW
- b. HTTP
- c. URL

WWW (*World Wide Web*) merupakan bagian dari *internet* yang cepat berkembang dan paling populer. WWW merupakan jaringan beribu-ribu komputer yang dikategorikan menjadi dua yaitu : *client* dan *server*. Dua hal yang perlu diperhatikan adalah *software web server* dan *software web browser*.

HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) adalah protokol yang menentukan aturan yang perlu diikuti oleh *web browser* dan *web server*. HTTP merupakan protokol standar yang digunakan dalam mengakses dokumen HTML.

URL (*Uniform Resource Locator*) adalah suatu sarana untuk menentukan informasi pada suatu *web server*. URL dapat diibaratkan sebagai suatu alamat. URL terdiri dari :

1. Protokol yang digunakan oleh suatu browser untuk mengambil informasi.
2. Nama komputer (*server*) dimana informasi tersebut berada.
3. Jalur atau *path* serta nama *file* dari suatu informasi.[16]

2.6 Arsitektur Jaringan

Untuk mendukung terlaksananya program aplikasi yang akan dibangun ini maka diperlukan beberapa unit komputer, dimana semua komputer tersebut saling berhubungan dan melakukan komunikasi data agar proses komunikasi data dapat berjalan lancar dengan baik melalui media atau perantara yang disebut dengan jaringan komputer.

2.6.1. Konsep Dasar Jaringan Komputer

Jaringan komputer memungkinkan suatu organisasi untuk menggunakan sistem pengolahan data yang terdistribusi yang menggunakan PC dan dapat saling mengakses satu dengan yang lainnya.

Jaringan komputer merupakan sekelompok komputer otonom yang saling berhubungan antara satu dengan lainnya menggunakan protokol komunikasi melalui media komunikasi sehingga dapat saling berbagi informasi, program-program, penggunaan bersama perangkat keras seperti *printer*, *harddisk*, dan sebagainya.[11]

2.6.2 Klasifikasi Jaringan Komputer

Membedakan jaringan komputer berdasarkan cakupan geografisnya. Ada empat kategori utama jaringan komputer, yaitu :

1. LAN (*Local Area Network*)

LAN digunakan untuk menghubungkan komputer yang berbeda didalam suatu area yang kecil, misalnya didalam suatu gedung perkantoran atau kampus. Jarak antara satu komputer yang dihubungkannya bisa mencapai 5 sampai 10 km. Suatu LAN biasanya bekerja pada kecepatan mulai 10 *Mbps*. LAN menjadi populer karena memungkinkan banyak pengguna untuk memakai sumber daya secara bersama-sama. Contoh dari sumber daya yang dapat digunakan itu misalnya suatu *mainframe*, *file server*, *printer* dan sebagainya.

2. MAN (*Metropolitan Area Network*)

MAN merupakan suatu jaringan yang cakupannya meliputi suatu kota. MAN menghubungkan LAN-LAN yang lokasinya berjauhan. Jangkauan MAN bisa mencapai 10 km sampai beberapa ratus km. Suatu MAN biasanya bekerja pada kecepatan 1,5 sampai 150 *Mbps*.

3. WAN (*Wide Area Network*)

WAN dirancang untuk menghubungkan komputer-komputer yang terletak pada suatu cakupan geografis yang luas, seperti hubungan dari satu kota ke kota lain didalam suatu negara. Cakupan WAN bisa meliputi 100 km samapai 1000 km, dan kecepatan antar kota bisa bervariasi antara 1,5 *Mbps* samapai 2,4 *Gbps*. Dalam WAN, biaya untuk peralatan transmisi sangat tinggi, dan biasanya jaringan WAN dimiliki dan dioperasikan sebagai suatu jaringan publik.

4. GAN (*Global Area Network*)

GAN merupakan suatu jaringan yang menghubungkan negara-negara diseluruh dunia. Kecepatan GAN bervariasi mulai dari 1,5 *Mbps* sampai 100 *Gbps* dan cakupannya mencapai ribuan kilometer. Contoh yang sangat baik dari GAN ini adalah *internet*.^[6]

Internet (Interconnected Network) adalah sebuah sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer-komputer dan jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia. Setiap komputer dan jaringan terhubung secara langsung ke beberapa jalur utama yang disebut dengan *internet backbone* atau secara tidak langsung terhubung melalui ISP (*Internet Service Provider*) melalui *internet backbone*.^[6]

Teknologi *internet* pada awalnya digunakan hanya untuk keperluan pertahanan yang dirintis oleh lembaga Riset Departemen Pertahanan Amerika. Lembaga riset tersebut menginginkan agar komputer-komputer yang ada dapat saling berhubungan satu dengan yang lain untuk kepentingan militer. Sistem jaringan komputer yang dimiliki oleh lembaga riset ini juga berhubungan dengan kalangan universitas, dengan harapan agar jaringan komputer ini dapat semakin besar dan berkembang.

Sekitar tahun 1970, Stanford University mulai mengembangkan standarisasi jaringan komputer menjadi sebuah *protocol* TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*). Fungsi utama *Protocol* TCP/IP adalah untuk menjembatani tiap komputer yang memiliki sistem operasi dan juga *hardware* yang berbeda. TCP/IP tersusun atas 4 layer

(*Network Access, Internet, Host-to-Host Transport* dan *Application*) yang masing-masing memiliki protokolnya sendiri-sendiri.

Untuk dapat terkoneksi dengan *Internet* kita perlu terhubung dengan *host* atau jaringan yang telah terkoneksi dengan jaringan *internet*. Atau dengan kata lain kita perlu koneksi dengan *internet gateway*. Untuk dapat mengakses *internet* tidak cukup hanya dengan komputer tetapi ada alat bantu lainnya, yaitu:

1. *Internet Service Provider*

Online Service atau yang disini dikenal dengan sebutan *Internet Service Provider* (ISP) adalah suatu perusahaan atau badan baik pemerintah maupun swasta yang dapat memberikan fasilitas layanan koneksi ke jaringan *internet* bagi jaringan yang terhubung kepadanya.

2. *Bandwidth*

Dalam sistem komunikasi data komputer ini dikenal istilah *bandwidth* atau kecepatan transmisi data, dalam satuan *bit* perdetik. Semakin besar *bandwidth* maka semakin cepat transmisi data.

3. *Server*

Pada suatu jaringan komputer yang terkoneksi dengan *internet* dapat ditempatkan satu atau lebih komputer yang berfungsi sebagai *server* atau komputer yang dapat diakses baik dari jaringan tersebut maupun dari jaringan *internet*.

4. *Modem*

Modem adalah perangkat *hardware* tambahan untuk komputer baik jenis *card* atau *internal*, maupun *eksternal* yang terletak diluar komputer, pada dasarnya *modem* memungkinkan komputer anda untuk berbicara dengan komputer lain melalui kabel telepon, kata *modem* berasal dari kata modulasi demodulasi yang berarti proses perubahan denyut elektronis dari komputer menjadi suara/*audio* sehingga dapat dikirim lewat telepon. *Modem* penerima akan mengubah suara tadi menjadi denyut elektronis kembali untuk diproses selanjutnya oleh komputer. [6]

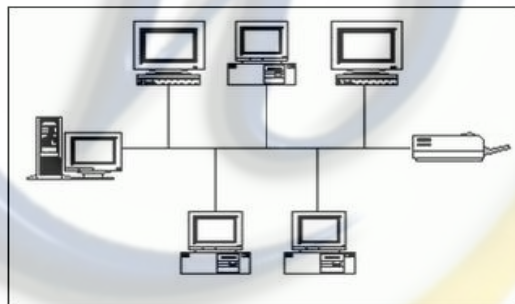
2.6.3 Topologi Jaringan Komputer

Topologi jaringan komputer adalah pola hubungan antar terminal dalam suatu jaringan komputer. Topologi secara fisik dari suatu jaringan merujuk kepada konfigurasi kabel, computer, dan perangkatnya.[11]

Topologi adalah suatu cara menghubungkan komputer yang satu dengan komputer lainnya sehingga membentuk jaringan. Cara yang saat ini banyak digunakan adalah *bus*, *star*, *ring* (cincin) dan *tree* (pohon). Masing-masing topologi ini mempunyai ciri khas, dengan kelebihan dan kekurangannya sendiri.[6]

1. Topologi Bus

Topologi *Linear Bus* (Garis lurus) terdiri dari satu jalur kabel utama dimana pada masing-masing ujungnya diberikan sebuah *terminator*. Semua *nodes* pada jaringan (*file server*, *workstation* dan semua perangkat lainnya) terkoneksi sebuah kabel utama (*backbon*).



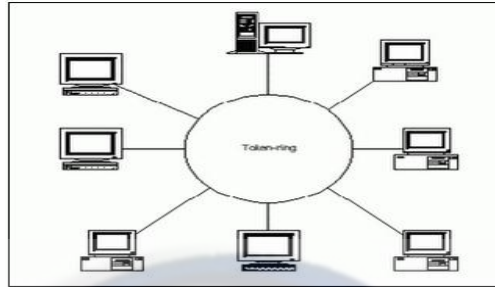
Gambar 2.2 Topologi Jaringan *Bus* [11]

2. Topologi *Star*

Topologi model ini dirancang, yang mana setiap *nodes* (*file server*, *workstation*, dan perangkat lainnya) terkoneksi ke jaringan melewati sebuah *concentrator*. Data yang dikirim ke jaringan *local* akan melewati *concentrator* sebelum melanjutkan ke tempat tujuannya. *Concentrator* akan mengatur dan mengendalikan keseluruhan fungsi jaringan, dan juga bertindak sebagai *repeater* (penguat alitan data). Konfigurasi pada jaringan model ini menggunakan kabel *twisted pair*, dan dapat digunakan pula kabel *coaxial* atau kabel *fibre optic*.

3. Topologi *Ring* (cincin)

Topologi *ring* (cincin) menggunakan teknik konfigurasi yang sama dengan topologi *star* tetapi pada topologi ini terlihat bahwa jalur media transmisi menyerupai suatu lingkaran tertutup menyerupai cincin (lingkaran), sehingga diberi nama topologi bintang dalam lingkaran *star-wired ring*.



Gambar 2.3 Topologi Jaringan *Ring* (cincin) [11]

4. Topologi *Tree* (pohon)

Topologi model ini merupakan perpaduan antara topologi *bus* dan *star*, yang mana terdiri dari kelompok-kelompok dari *workstation* dengan konfigurasi *star* yang terkoneksi ke kabel utama yang menggunakan topologi *bus*. Topologi ini memungkinkan untuk pengembangan jaringan yang telah ada, dan memungkinkan untuk mengkonfigurasi jaringan sesuai dengan kebutuhan.[11]

2.6.4 Manfaat Jaringan Komputer

Manfaat yang didapat dari membangun jaringan komputer adalah sebagai berikut:

1. *Sharing Resources*

Sharing resources bertujuan agar seluruh program, peralatan atau *peripheral* lainnya dapat dimanfaatkan oleh setiap orang yang ada pada jaringan komputer tanpa terpengaruh oleh lokasi, daerah maupun pengaruh dari pemakai. Dengan kata lain, seorang pemakai yang letaknya sangat jauh sekalipun dapat memanfaatkan data maupun informasi yang lainnya tanpa mengalami kesulitan. Jadi dengan adanya *sharing resources* ini dapat menekan biaya pembelian *peripheral* atau *software* karena adanya peningkatan sumber daya tersebut.

2. Komunikasi

Jaringan komputer memungkinkan terjadinya komunikasi antara pengguna, baik untuk *teleconference* maupun untuk mengirim pesan atau informasi yang penting lainnya. Dengan menggunakan jaringan komputer, dua orang atau lebih yang jaraknya sangat jauh akan lebih mudah bekerja sama.

3. Integrasi data

Pembanguna jaringan komputer dapat mencegah ketergantungan pada komputer pusat. Setiap proses data tidak harus dilakukan pada satu komputer saja, melainkan dapat didistribusikan ke tempat lainnya. Oleh sebab inilah maka dapat terbentuk data yang terintegrasi sehingga dengan demikian memudahkan pemakai untuk memperoleh dan mengolah informasi setiap saat.

4. Pengembangan dan pemeliharaan

Dengan adanya jaringan komputer ini, maka pengembangan peralatan dapat dilakukan dengan mudah dan menghemat biaya. Jaringan komputer juga bisa memudahkan pemakaian dalam merawat *harddisk* dan peralatan lainnya, misalnya untuk memberikan perlindungan terhadap serangan *virus* maka pemakai cukup memusatkan perhatian pada *harddisk* yang ada di komputer pusat.

5. Keamanan Jaringan

Sistem jaringan komputer memberikan perlindungan terhadap data. Jaminan keamanan data tersebut diberikan melalui pengaturan hak akses para pemakai dan *password*, serta teknik perlindungan terhadap *harddisk* sehingga data mendapatkan perlindungan yang efektif.

6. Sumber daya lebih efisien dan informasi terkini

Dengan adanya pemakaian sumber daya secara bersama-sama, maka pemakai bisa mendapatkan hasil dengan maksimal dan kualitas yang tinggi. Selain itu data atau informasi yang diakses selalu terbaru, karena setiap ada perubahan yang terjadi dapat segera langsung diketahui oleh setiap pemakai.

7. Mengurangi ketergantungan pada satu penjual

Dengan dibangunnya jaringan komputer, maka pemakai tidak tergantung lagi pada penjual. Penjual tidak lagi menetapkan biaya yang tinggi untuk

komputer dan perlengkapan lainnya yang dijualnya, karena pemakai dapat memilih dan menghubungkannya dalam suatu jaringan.[11]

2.7 Website

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Bersifat statis apabila isi informasi *website* tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik *website*. Bersifat dinamis apabila isi informasi *website* selalu berubah-ubah, dan isi informasinya *interaktif* dua arah berasal dari pemilik serta pengguna *website*. Contoh *website* statis adalah berisi profil perusahaan, sedangkan *website* dinamis adalah seperti *Friendster*, *Multiply*, dll. Dalam sisi pengembangannya, *website* statis hanya bisa *diupdate* oleh pemiliknya saja, sedangkan *website* dinamis bisa *diupdate* oleh pengguna maupun pemilik.[10]

2.7.1 Unsur-Unsur Dalam Penyediaan Website

1. Nama Domain

Nama *domain* atau biasa disebut dengan *Domain Name* atau *URL* adalah alamat unik di dunia *internet* yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah *website*, atau dengan kata lain domain name adalah alamat yang digunakan untuk menemukan sebuah *website* pada dunia *internet*. Contoh : <http://www.baliorange.net> Nama domain diperjual belikan secara bebas di *internet* dengan status sewa tahunan. Setelah Nama Domain itu terbeli di salah satu penyedia jasa pendaftaran, maka pengguna disediakan sebuah kontrol panel untuk administrasinya. Jika pengguna lupa/tidak memperpanjang masa sewanya, maka nama domain itu akan di lepas lagi ketersediaannya untuk umum. Nama domain sendiri mempunyai identifikasi *ekstensi*/akhiran sesuai dengan kepentingan dan lokasi keberadaan *website* tersebut. Contoh nama domain ber-ekstensi

internasional adalah *com, net, org, info, biz, name, ws*. Contoh nama domain ber-ekstensi lokasi Negara Indonesia adalah :

- a. *.co.id* : Untuk Badan Usaha yang mempunyai badan hukum sah
- b. *.ac.id* : Untuk Lembaga Pendidikan
- c. *.go.id* : Khusus untuk Lembaga Pemerintahan Republik Indonesia
- d. *.mil.id* : Khusus untuk Lembaga Militer Republik Indonesia
- e. *.or.id* : Untuk segala macam organisasi yang tidak termasuk dalam kategori “*ac.id*”, “*co.id*”, “*go.id*”, “*mil.id*” dan lain lain
- f. *.war.net.id* : untuk industri warung *internet* di Indonesia
- g. *.sch.id* : khusus untuk Lembaga Pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan seperti SD, SMP dan atau SMU
- h. *.web.id* : Ditujukan bagi badan usaha, organisasi ataupun perseorangan yang melakukan kegiatannya di *World Wide Web*.

2. *Web hosting*

Web Hosting dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam *harddisk* tempat menyimpan berbagai data, *file-file*, gambar, *video*, data *email*, statistik, *database* dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di *website*. Besarnya data yang bisa dimasukkan tergantung dari besarnya *web hosting* yang disewa/dipunyai, semakin besar *web hosting* semakin besar pula data yang dapat dimasukkan dan ditampilkan dalam *website*. *Web Hosting* juga diperoleh dengan menyewa. Pengguna akan memperoleh kontrol panel yang terproteksi dengan *username* dan *password* untuk administrasi *websitenya*. Besarnya hosting ditentukan ruangan *harddisk* dengan ukuran MB (*Mega Byte*) atau GB (*Giga Byte*). Lama penyewaan *web hosting* rata rata dihitung per tahun. Penyewaan *hosting* dilakukan dari perusahaan-perusahaan penyewa *web hosting* yang banyak dijumpai baik di Indonesia maupun Luar Negeri. Lokasi peletakan pusat data (*datacenter*) *web hosting* bermacam-macam. Ada yang di Jakarta, Singapore, Inggris, Amerika, dll dengan harga sewa bervariasi.

3. Bahasa Program

Adalah bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam *website* yang pada saat diakses. Jenis bahasa program sangat menentukan statis, dinamis atau interaktifnya sebuah *website*. Semakin banyak ragam bahasa program yang digunakan maka akan terlihat *website* semakin dinamis, dan interaktif serta terlihat bagus. Beragam bahasa program saat ini telah hadir untuk mendukung kualitas *website*. Jenis jenis bahasa program yang banyak dipakai para desainer *website* antara lain *HTML*, *ASP*, *PHP*, *JSP*, *Java Scripts*, *Java applets*, *XML*, *Ajax* dsb. Bahasa dasar yang dipakai setiap situs adalah *HTML* sedangkan *PHP*, *ASP*, *JSP* dan lainnya merupakan bahasa pendukung yang bertindak sebagai pengatur dinamis, dan interaktifnya situs. Bahasa program *ASP*, *PHP*, *JSP* atau lainnya bisa dibuat sendiri. Bahasa program ini biasanya digunakan untuk membangun portal berita, artikel, forum diskusi, buku tamu, anggota organisasi, email, mailing list dan lain sebagainya yang memerlukan update setiap saat.

4. Desain *website*

Setelah melakukan penyewaan *domain name* dan *web hosting* serta penguasaan bahasa program (*scripts program*), unsur *website* yang penting dan utama adalah desain. Desain *website* menentukan kualitas dan keindahan sebuah *website*. Desain sangat berpengaruh kepada penilaian pengunjung akan bagus tidaknya sebuah *website*. Untuk membuat *website* biasanya dapat dilakukan sendiri atau menyewa jasa *website designer*. Saat ini sangat banyak jasa *web designer*, terutama di kota-kota besar. Perlu diketahui bahwa kualitas situs sangat ditentukan oleh kualitas *designer*. Semakin banyak penguasaan *web designer* tentang beragam program/software pendukung pembuatan situs maka akan dihasilkan situs yang semakin berkualitas, demikian pula sebaliknya. Jasa *web designer* ini yang umumnya memerlukan biaya yang tertinggi dari seluruh biaya pembangunan situs dan semuanya itu tergantung kualitas *designer*. Program program desain *website* salah satunya adalah *Macromedia*

Firework, Adobe Photoshop, Adobe Dreamweaver, Microsoft Frontpage, dll.

5. Program Transfer Data ke Pusat Data

Para *web designer* mengerjakan *website* dikomputernya sendiri. Berbagai bahasa program, data informasi teks, gambar, video, dan suara telah menjadi *file-file* pendukung adanya *website*. *File* tersebut bisa dibuka menggunakan program penjelajah (*browser*) sehingga terlihatlah sebuah *website* utuh didalam komputer sendiri (*offline*). Tetapi *file-file* tersebut perlu untuk diletakkan dirumah *hosting* versi *online* agar terakses ke seluruh dunia. Pengguna akan diberikan akses FTP (*File Transfer Protocol*) setelah memesan sebuah *web hosting* untuk memindahkan *file file website* ke pusat data *web hosting*. Untuk dapat menggunakan FTP diperlukan sebuah program FTP, misalnya WS FTP, Smart FTP, Cute FTP, dll. Program FTP ini banyak ditemui di *internet* dengan status penggunaan gratis maupun harus membayar. Para *web designer* pun dapat menggunakan fasilitas FTP yang terintegrasi dengan program pembuat *website*, misal *Adobe Dreamweaver*.

6. Publikasi *website*

Keberadaan *website* tidak ada gunanya dibangun tanpa dikunjungi atau dikenal oleh masyarakat atau pengunjung *internet*. Karena efektif tidaknya *situs* sangat tergantung dari besarnya pengunjung dan komentar yang masuk. Untuk mengenalkan *situs* kepada masyarakat memerlukan apa yang disebut publikasi atau promosi. Publikasi situs di masyarakat dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti dengan pamflet-pamflet, selebaran, baliho, kartu nama dan lain sebagainya tapi cara ini bisa dikatakan masih kurang efektif dan sangat terbatas. Cara yang biasanya dilakukan dan paling efektif dengan tak terbatas ruang atau waktu adalah publikasi langsung di *internet* melalui *search engine-search engine* (mesin pencari, spt : *Yahoo, Google, MSN, Search Indonesia, dsb*).

Cara publikasi di *search engine* ada yang gratis dan ada pula yang membayar. Yang gratis biasanya terbatas dan cukup lama untuk bisa masuk dan dikenali di *search engine* terkenal seperti *Yahoo* atau *Google*.

Cara efektif publikasi adalah dengan membayar, walaupun harus sedikit mengeluarkan akan tetapi situs cepat masuk ke search engine dan dikenal oleh pengunjung.[10]

2.8 Perangkat Lunak Pendukung

2.8.1 Adobe Dreamweaver

Adobe Dreamweaver adalah sebuah HTML (*Hyper Text Markup Language*) editor professional untuk mendesain *web* secara visual dan mengelola situs atau halaman *web*. *Dreamweaver* merupakan perangkat lunak utama yang digunakan oleh *web designer* maupun *web programmer* dalam mengembangkan *situs web*. Hal ini disebabkan ruang kerja, fasilitas dan kemampuan *Dreamweaver* yang mampu meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam desain maupun membangun suatu *situs web*.

Dalam hal ini penulis menggunakan *Adobe Dreamweaver CS3* karena memiliki kemampuan untuk menyunting kode dengan lebih baik, juga dapat melakukan print kode pada jendela *Code View*, selain itu juga memiliki fasilitas *Code Hints* untuk membantu dalam urusan tag-tag, serta *Tag Inspector* yang sangat berguna dalam menangani tag-tag HTML.[10]

2.8.2 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP (*Hypertext Preprocessor*) merupakan bahasa pemrograman berbasis *web* yang memiliki kemampuan untuk memroses dan mengolah data secara dinamis. PHP dapat dikatakan sebagai sebuah *sever-side embedded script language*, yang artinya semua *sintaks* dan perintah program yang anda tulis akan sepenuhnya dijalankan oleh *server*, tetapi dapat disertakan pada halaman HTML biasa.

PHP merupakan bahasa pemrograman yang dijalankan di *server web* yang berbentuk *scripting*, implementasi program ini berbentuk *interpreter* bukan sebagai *Compiler*. PHP merupakan bahasa pemrograman berbasis *web* yang terbukti sangat *reliable* penggunaannya dan mempunyai dukungan yang kuat. PHP berjalan pada bermacam sistem operasi (Windows, Linux, Unix, dll) dan

mendukung bermacam *database* (MySQL, Informix, Oracle, Sybase, Solid, PostgreSQL, Generic ODBC, dll). PHP merupakan perangkat lunak yang *open source*, dapat secara bebas *download* dan digunakan serta kompatibel dengan hampir semua *server web* (Apache, IIS, dll). [14]

2.8.3 *MySql*

Mysql adalah “perangkat lunak *database server* atau kita sebut saja *Database Smart*. *Database* ini semakin lama semakin populer. Dengan menggunakan *database* ini, data semakin aman dan berdaya guna. *Database* ini juga banyak dipakai pada *web database* dengan *database web*”. [7]

2.8.4. *XAMPP*

Kepanjangan dari *xampp* yaitu *apache, php, mysql dan phpmyadmin*. *Xampp* merupakan *tools* yang menyediakan paket perangkat lunak dalam satu buah paket dengan menginstall *xampp* maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi *web server* *apache, php* dan *mysql* secara manual.

Xampp akan menginstalasi dan mengkonfigurasikannya secara otomatis untuk pengguna. Berikut ini adalah penjelasan tentang *web server* *apache php, mysql, phpmy admin* dan *perl*:

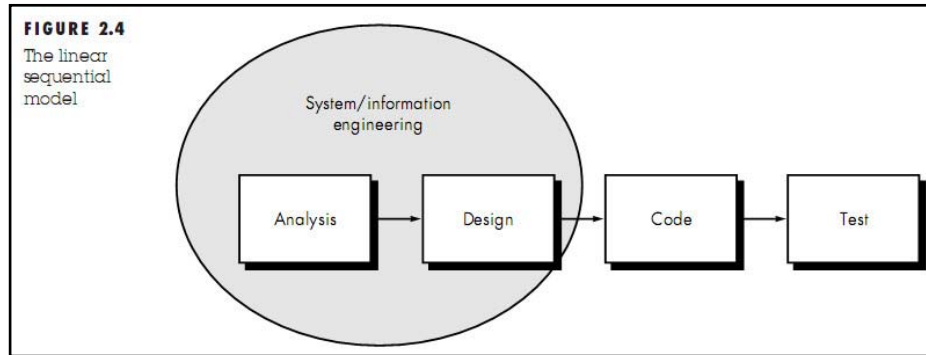
1. *Apache* sudah berkembang sejak versi pertamanya bersifat *open source* yang berarti setiap orang boleh menggunakannya, mengambil dan bahkan mengubah kode programnya. Dan tugas utama *apache* itu sendiri adalah menghasilkan halaman *web* yang benar kepada peminta berdasarkan kode yang dituliskan oleh pembuat halaman.
2. *Php* merupakan bahasa pemrograman untuk membuat *web* yang bersifat *server-side scripting*. *Php* memungkinkan kita untuk membuat halaman yang bersifat dinamis, *php* dapat memanfaatkan *database* untuk menghasilkan halaman yang dinamis
3. *Mysql* perkembanganya disebut *sql* yang merupakan kepanjangan dari *structured query language*. *Sql* merupakan bahasa terstruktur yang husus

digunakan untuk mengolah *database*. *Mysql* adalah sistem manajemen *database* yang bersifat open source dan *mysql* merupakan pasangan serasi dari *php*. *Mysql* juga dapat digunakan untuk membuat dan mengolah *database* beserta isinya, selain itu *mysql* merupakan sistem manajemen *database* yang bersifat relational yang artinya data yang dikelola dalam *database* akan diletakan pada beberapa tabel yang terpisah sehingga manipulasi data akan menjadi jauh lebih cepat, *mysql* juga dapat digunakan untuk mengolah *database* mulai dari yang kecil sampai dengan yang sangat besar.

4. *Phpmyadmin* pengelolaan *database* dengan *mysql* harus dilakukan dengan mengetikan baris baris perintah yang sesuai untuk setiap maksud tertentu apabila pengguna ingin membuat *database* ketikan baris perintah yang sesuai untuk membuat *database* dan apabila ingin menghapus tabel , ketikan baris perintah yang sesuai untuk menghapus tabel dengan *phpmyadmin* pengguna dapat membuat tabel, mengisi data dan lain lain dengan mudah tanpa harus hapal perintahnya.
5. *Perl* adalah bahasa pemograman untuk segala keperluan di mesin *unix*. [14]

2.9 *Linier Sequential Model*

Terkadang disebut *Classic Life Cycle* atau *Waterfall Model*, yaitu yang mengusulkan sebuah pendekatan kepada perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan. Dimodelkan setelah siklus rekayasa konvensional, model sekuensial linier melingkupi aktivitas-aktivitas sebagai berikut : [2]



Gambar 2.4 Pemodelan *Linier Sequential* atau *Waterfall*

Sumber : Roger S. Presman, Ph.D. 2002 [2]

Keterangan :

a. Requirements analysis and definition

Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

b. System and software design

Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

c. Coding

Desain harus diterjemahkan dalam bentuk mesin yang bisa dibaca. Langkah pembuatan kode melakukan tugas ini. Jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan kode dapat diselesaikan secara mekanis.

d. Implementation and unit testing

desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

e. Integration and system testing

Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (system testing).

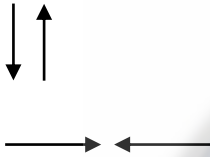


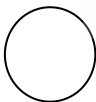
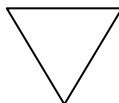
f. Operation and maintenance

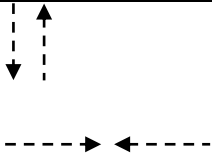
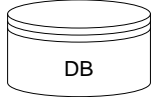
mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.

2.10 Flow map

Flow map adalah aliran data berbentuk dokumen atau formulir didalam suatu sistem informasi yang merupakan suatu aktifitas yang terkait dalam hubungannya dengan kebutuhan data dan informasi. Proses aliran dokumen ini terjadi dengan entitas diluar sistem. [12]

Simbol-simbol yang digunakan dalam *Flow map* :

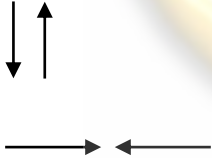


| SIMBOL | KETERANGAN |
|---|--|
|  | <p>ARAH ALIRAN DOKUMEN</p> <p>Menunjukkan arah aliran dokumen antar bagian yang terkait pada suatu sistem. Dapat dari sistem ke sistem, dari sistem ke luar, dari luar ke sistem dan antar bagian diluar sistem.</p> |
|  | <p>DOKUMEN</p> <p>Menunjukkan dokumen berupa dokumen <i>input</i>, <i>output</i> pada proses manual dan proses berbasis komputer.</p> |
|  | <p>PROSES MANUAL</p> <p>Menunjukkan proses yang dilakukan secara manual pada sistem manual dan sistem berbasis komputer.</p> |
|  | <p>PENGHUBUNG (<i>ON PAGE</i>)</p> <p>Menunjukkan penghubung aliran dokumen pada halaman yang sama.</p> |
|  | <p>PENGARSIPAN</p> <p>Menunjukkan media penyimpanan sementara dari data/informasi <i>file</i> pada proses manual. Dokumen dapat disimpan pada lemari arsip, map <i>file</i>, dan lain - lain.</p> |
| | ARAH ALIRAN INFORMASI |

| | |
|---|--|
|  | <p>Menunjukkan arah aliran informasi antar bagian yang terkait pada suatu sistem. Dapat berupa lisan, melalui media komunikasi (telepon/faximile) dan lain - lain. Dapat dari sistem ke sistem, dari sistem ke luar, dari luar ke sistem dan antar bagian diluar sistem.</p> |
|  | <p>DATA BASE</p> <p>Menunjukkan media penyimpanan data/informasi <i>file</i> pada proses komputerisasi. Data dapat disimpan pada <i>database</i>.</p> |

Tabel 2.1 Simbol – simbol *Flow map* [12]

2.11 Diagram Konteks

Diagram konteks (*Context Diagram*) adalah sebuah diagram sederhana yang menggambarkan hubungan antara entitas luar, masukan dan keluaran dari sistem. Diagram konteks direpresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem. [12]

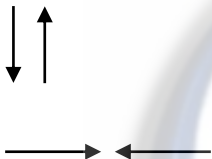

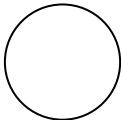
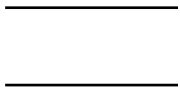
| SIMBOL | KETERANGAN |
|---|--|
|  | <p>ARAH ALIRAN DATA</p> <p>Menunjukkan arah aliran data pada suatu sistem dengan sistem. Dapat dari sistem ke luar, dari luar ke sistem.</p> |
|  | <p>ENTITY</p> <p>Menunjukkan <i>entity</i> atau bagian yang terlibat dalam sistem.</p> |
|  | <p>SISTEM</p> <p>Menunjukkan sebuah sistem yang terlibat.</p> |

Tabel 2.2 Simbol – simbol Diagram Konteks (*Context Diagram*) [12]

2.12 Data Flow Diagram

DFD adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut. DFD menggambarkan penyimpanan data dan proses yang mentransformasikan data. DFD menunjukkan hubungan antara data pada sistem dan proses pada sistem.[12]

Simbol-simbol yang digunakan dalam DFD :

| SIMBOL | KETERANGAN |
|---|--|
|  | <p>ARAH ALIRAN DATA</p> <p>Menunjukkan arah aliran data pada suatu sistem. Dapat dari sistem ke sistem, dari sistem ke luar, dari luar ke sistem dan antar bagian diluar sistem.</p> |
|  | <p>BAGIAN DI LUAR SISTEM</p> <p>Menunjukkan bagian di luar sistem yang mempunyai hubungan langsung dengan sistem.</p> |
|  | <p>PROSES</p> <p>Menunjukkan pemrosesan data/informasi yang terjadi di dalam sistem.</p> |
|  | <p>PENGARSIPAN</p> <p>Menunjukkan media penyimpanan data/informasi sebagai arsip. Dapat berupa lemari arsip, map <i>file</i> atau <i>file</i>.</p> |

Tabel 2.3 Simbol – simbol DFD (*Data Flow Diagram*) [12]

Adapun Larangan dalam Pembuatan DFD (*Data Flow Diagram*) adalah sebagai berikut :

- 1) Arus data tidak boleh dari entitas luar langsung menuju entitas luarlainnya, tanpa melalui suatu proses.
- 2) Arus data tidak boleh dari simpanan data langsung menuju ke entitas luar, tanpa melalui suatu proses.
- 3) Arus data tidak boleh dari simpanan data langsung ke simpanan data lainnya, tanpa melalui suatu proses
- 4) Arus data dari suatu proses langsung menuju proses lainnya tanpa melaluisuatu simpanan data, sebaiknya /sebisa mungkin dihindari.

2.13 Kamus Data

Kamus Data adalah kumpulan elemen-elemen atau simbol-simbol yang di gunakan untuk membantu dalam penggambaran atau pengidentifikasian setiap *field* atau *file* di dalam sistem. [12]

Simbol-simbol yang ada dalam kamus data adalah sebagai berikut :

| | |
|-----|---|
| = | artinya adalah terdiri atas |
| + | artinya adalah dan |
| () | artinya adalah opsional |
| [] | artinya adalah memilih salah satu alternative |
| ** | artinya adalah komentar |
| @ | artinya adalah identifikasi atribut kunci |
| | artinya adalah pemisah alternative symbol [] |

Pada tahap analisis, kamus data dapat digunakan sebagai alat komunikasi antara analisis sistem dengan pemakai sistem dan data yang mengalir di sistem isi kamus data antara lain :

- 1) Nama Arus Data

Nama arus data harus di catat pada kamus data, sehingga mereka yang membaca DAD memerlukan penjelasan lebih lanjut tentang suatu arus data tertentu dan dapat langsung mencarinya dengan mudah di kamus data.

2) *Alias* atau Nama Lain

Alias atau nama lain dari data dapat di tulis bila ada. Untuk menyatakan nama lain dari suatu data elemen atau *data store* yang sebenarnya sama dengan data elemen atau *data store* yang telah ada.

3) Bentuk Data

Dapat berupa dokumen, laporan, tampilan layar monitor, variabel, parameter, *field*. Bentuk data perlu di catat di kamus data, karena dapat dipergunakan untuk mengelompokkan kamus data kedalam kegunaannya sewaktu perancangan sistem.

4) Arus Data

Dimana dan kemana data mengalir, arus data menunjukkan dari mana data mengalir dan kemana data menuju. Keterangan arus data ini perlu dicatat di kamus data untuk memudahkan mencari arus data di DAD.

5) Penjelasan, tentang makna dari makna arus data yang di catat di kamus data. Untuk memperjelas tentang makna dari arus data yang di catat di kamus data, maka sebagai penjelasan dapat diisi dengan keterangan-keterangan tentang arus data tersebut.

6) Periode, kapan terjadinya arus data.

7) *Volume*, tentang *volume* rata-rata dan *volume* puncak dari arus data.

8) Struktur Data, berisi tentang item-item data apa saja yang di butuhkan dalam *file*. [12]

2.14 Perancangan Basis Data

Semua operasi masukan dan keluaran yang berhubungan dengan basis data harus menggunakan Sistem Manajemen Basis Data (DBMS), dengan kata lain peran DBMS untuk basis data adalah sebagai penghubung atas aplikasi dengan basis data itu sendiri.

Basis data merupakan sistem komponen yang penting dalam sistem informasi karena merupakan dasar dalam penyediaan informasi bagi para pemakainya.

a. Normalisasi

Untuk memberikan panduan yang sangat membantu bagi pengembang dalam menciptakan suatu tabel yang kuran efisien, maka diciptakanlah suatu teknik untuk mengurangi ketidak-efisienan tabel dengan menggunakan teknik normalisasi. Normalisasi merupakan suatu proses pengelompokkan data elemen menjadi tabel-tabel yang menunjukkan *entity* dan relasinya. [12]

Adapun tujuan dari normalisasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Meminimalkan duplikasi data
2. Menyediakan fleksibilitas yang diperlukan untuk kebutuhan fungsional yang berbeda.
3. Memungkinkan suatu model untuk digambarkan dalam perancangan *database*

Adapun bentuk-bentuk normalisasi diantaranya adalah:

- a. Bentuk tidak normal (*Unnormalized form*) Bentuk ini merupakan kumpulan data yang akan irekam, tidak ada keharusan mengikuti suatu format tertentu, dapat saja data tidak lengkap atau terduplikasi. Data dikumpulkan apa adanya sesuai dengan keadaan.
- b. Bentuk normal I (*First Normal Form/I-NF*) Suatu relasi dikatakan dalam bentuk normal pertama jika memenuhi syarat sebagai berikut :
 1. Setiap data dibentuk dalam *flat file*, data dibentuk dalam satu record demi satu record nilai dari *field* berupa “*Atomic Value*”.
 2. Tidak ada set atribut yang berulang atau bernilai ganda.
 3. Telah ditentukannya *primary key* untuk table/relasi tersebut.
 4. Tiap atribut hanya memiliki satu pengertian.
- c. Bentuk normal II (*Second Normal Form/2-NF*)

Bentuk normal kedua mempunyai syarat yaitu bentuk data telah memenuhi kriteria untuk bentuk normal kesatu. Atribut bukan kunci haruslah bergantung secara fungsi pada kunci utama atau

primary key. Sehingga membentuk normal kedua haruslah sudah ditentukan kunci *field*. Kunci *field* haruslah unik dan dapat mewakili atribut lain yang menjadi anggotanya.

d. Bentuk normal III (*Third Normal Form/3-NF*)

Untuk menjadi bentuk normal ketiga maka relasi haruslah dalam bentuk normal kedua dan semua atribut bukan primeri tidak punya hubungan yang transitif. Dengan kata lain, setiap atribut bukan kunci haruslah bergantung hanya pada *primary key* dan pada *primary key* secara menyeluruh.

e. *Boyce-Codd Normal Form (BCNF)*

Boyce-Codd Normal Form (BCNF) mempunyai paksaan yang lebih kuat dari bentuk normal ketiga. Untuk menjadi BCNF, relasi harus dalam bentuk normal kesatu dan setiap atribut harus bergantung pada fungsi atribut *superkey*. [12]

b. Tabel Relasi

Untuk mencatat informasi maka dibuat tabel sebagai tempat menyimpan dan mengelola data dengan langkah sebagai berikut :

1. Merancang tabel yang akan dibuat,
2. Merancang struktur tabel seperti apa
3. Mengatur hubungan/relasi antar tabel satu dengan tabel lain supaya informasinya terpadu.

Dalam sebuah *database*, setiap tabel memiliki sebuah *field* yang memiliki nilai unik untuk setiap *field* baris. *Field* ini ditandai dengan icon bergambar kunci didepan namanya, baris yang berhubungan pada tabel mengulangi kunci primer (*Primary key*) dari baris yang dihubungkannya pada tabel lain. Salinan dari kunci primer di dalam tabel yang lain disebut dengan kunci asing. Kunci asing ini tidak perlu bersifat unik dan semua *field* yang biasa menjadi kunci asing yang membua sebuah *field* merupakan kunci asing adalah jika dia sesuai dengan kunci primer pada sebuah tabel. [12]

c. Entity Relationship Diagram

ERD yang merupakan suatu model akan menjelaskan hubungan antara data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antara relasi. Struktur data dan hubungan data akan dimodelkan. Untuk menggambarannya digunakan beberapa notasi dan simbol. Pada dasarnya ada tiga simbol yang digunakan, yaitu:

1. *Entity*

Entity merupakan objek yang mewakili sesuatu yang nyata dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain. Simbol dari entiti ini biasanya digambarkan dengan persegi panjang.

2. *Atribut*

Setiap entitas pasti mempunyai elemen yang disebut atribut yang berfungsi untuk mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut. Isi dari atribut mempunyai sesuatu yang dapat mengidentifikasi isi elemen satu dengan yang lain. Gambar atribut diwakili oleh simbol elips.

3. Hubungan / Relasi

Hubungan antara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda. Relasi dapat digambarkan sebagai berikut:

a) Satu ke satu (*One to one*)

Hubungan relasi satu ke satu yaitu setiap entitas pada himpunan entitas A berhubungan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas B.

b) Satu ke banyak (*One to many*)

Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, tetapi setiap entitas pada entitas B dapat berhubungan dengan satu entitas pada himpunan entitas A.

c) Banyak ke banyak (*Many to many*)

Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B.[12]


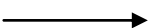
2.15 Struktur Chart

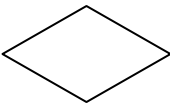
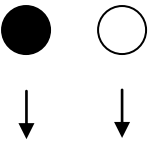
Strukture Chart ini merupakan penggambaran algoritma proses atau transaksi, di mulai dengan input dan output yang akan di hasilkan. Fungsi dari *Structure Chart* digunakan untuk mendefinisikan dan mengilustrasikan dari sistem secara berjenjang dalam bentuk modul dan sub modul. *Structure Chart* juga menunjukkan hubungan elemen data dan elemen kontrol serta hubungan antar modulnya, sehingga *Structure Chart* dapat memberikan penjelasan yang lengkap dari sistem dipandang dari elemen data, elemen kontrol, modul dan hubungan antar modulnya

2.15.1 Simbol-simbol Dasar *Struktur Chart*

Dalam menggambarkan struktur organisasi sistem secara berjenjang digunakan beberapa macam simbol. Simbol-simbol ini merupakan simbol-simbol standar yang paling banyak digunakan.

Disamping simbol-simbol standar tersebut, pemrogram juga dapat menambah khasanah simbol yang akan digunakan dalam penggambaran tersebut, tetapi pemrogram juga harus memberi penjelasan tentang maksud dari simbol yang dibuat tersebut dalam bentuk kamus simbol. Namun demikian sebaiknya pemrogram menggunakan simbol-simbol standar untuk menggambarkan struktur sistem tersebut agar mudah dipahami oleh pemrogram lain.[12]

| Gambar | Nama | Keterangan |
|---|-------------------|--|
|  | <i>Module</i> | Simbol ini menunjukkan suatu modul |
|  | <i>Connection</i> | Simbol ini digunakan untuk menghubungkan suatu modul dengan modul yang Lainnya |

| | | |
|---|-----------------|---|
| | | |
|  | <i>Decision</i> | Simbol ini menunjukkan suatu penyeleksian kondisi didalam modul |
|  | <i>Couple</i> | Simbol ini menunjukkan suatu data/elemen yang dikirimkan dari satu modul ke modul lainnya. Anak panah dengan lingkaran yang kosong menunjukkan data yang dikirimkan, sedangkan anak panah dengan lingkaran padat menunjukkan elemen kontrol yang dikirimkan |

Tabel 2.4 Simbol – simbol *Structur Chart*

BAB III

OBJEK PENELITIAN DAN ANALISIS SISTEM BERJALAN

3.1 Objek Penelitian

Penulis melakukan penelitian tentang Sistem Informasi Penjualan Barang Pada Distro Blindwear Bandung yang beralamat di Jl. Dewi Sartika No. 44 Gedung Rockhouse, Bandung.

3.1.1 Sejarah Singkat Distro Blindwear Bandung

Distro Blindwear Bandung merupakan perusahaan yang bergerak dalam penjualan baju, jaket, topi dan asesoris lain yang beralamat di Jl. Dewi Sartika No. 44 Gedung Rockhouse, Bandung . Distro Blindwear ini berdiri sejak tahun 2003, pada mulanya sang pemilik yaitu kang Sony adalah seorang anak *band* yang pada saat itu membutuhkan kostum untuk manggung dan juga karena tuntutan ekonomi maka distro Blindwear ini didirikan karena pada waktu itu distro-distro banyak bermunculan. Diawali dengan sistem pemasaran dari mulut ke mulut, Distro Blindwear ini mengalami lonjakan permintaan dari konsumen.

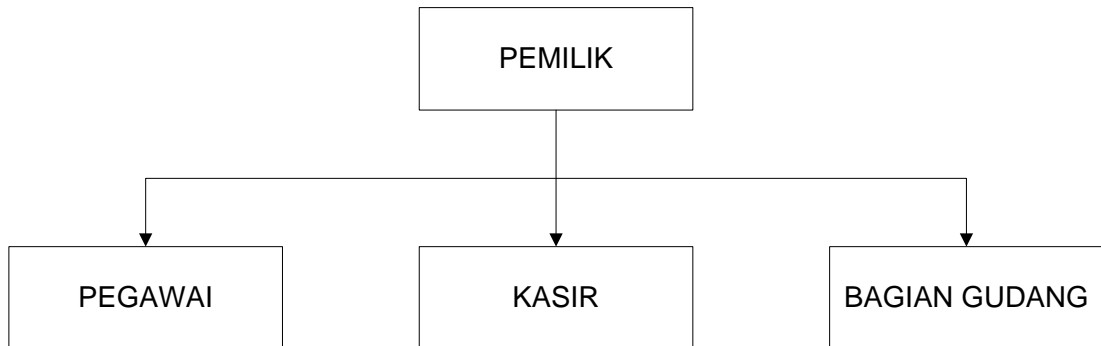
3.1.2 Visi dan Misi Distro Blindwear Bandung

Visi Distro Blindwear Bandung adalah dengan mengedepankan kualitas barang dan pelayanan sehingga akan terwujudnya perusahaan yang berkualitas dan berkembang menuju pangsa pasar yang luas.

Untuk mewujudkan Visi, Distro Blindwear Bandung mempunyai Misi sebagai berikut :

1. Meningkatkan pangsa pasar yang luas.
2. Memberikan pelayanan yang optimal terhadap masyarakat luas sehingga akan dapat meningkatkan penjualan.

3.1.3 Struktur Organisasi Distro Blindwear Bandung



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Blindwear Bandung

[Gambar diatas didapatkan dari hasil *interview* langsung terhadap Sumber :
Blindwear Bandung]

3.1.4 Deskripsi Tugas Distro Blindwear Bandung

Pada distro Blindwear Bandung ini tugas dan wewenang dari masing-masing bagian dalam perusahaan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pemilik
 - a. Bertanggung jawab didalam semua aktifitas distro
 - b. Pengambil keputusan
 - c. Memberi tugas dan wewenang kepada personal yang terkait
 - d. Mendapatkan semua laporan-laporan dari seluruh kegiatan perusahaan termasuk laporan penjualan
2. Kasir

Mencatat setiap ada pengeluaran barang atau seluruh barang yang terjual
3. Bagian Gudang
 - a. Mengecek persediaan barang
 - b. Menyediakan persediaan barang
4. Pegawai

Memberikan pelayanan yang baik kepada konsumen

3.2 Analisis Sistem Yang Berjalan

Berikut ini akan diberikan gambaran dokumentasi dari sistem yang sedang berjalan pada distro Blindwear dengan menggunakan beberapa cara yaitu : *Flow map, Diagram Konteks, Data Flow Diagram (DFD)*.

3.2.1 Analisis Dokumen

Analisa dokumen merupakan penjelasan mengenai dokumen-dokumen yang digunakan dalam sistem informasi penjualan pada Distro Blindwear Bandung, diantaranya :

1. Dokumen Data Barang

Deskripsi : Merupakan Data Barang-barang yang tersedia di toko.

Sumber : Kasir

Isi Dokumen : Kode_Barang, nama_barang, ukuran, Harga, Stok.

2. Dokumen Faktur Penjualan

Deskripsi : Merupakan bukti transaksi penjualan barang.

Sumber : Kasir

Struktur Data : No_faktur, nama_barang, jumlah, harga, sub_total, Total_bayar

3. Dokumen Nota Permintaan Barang

Deskripsi : Dokumen yang digunakan untuk permintaan barang

Sumber : Kasir

Isi Dokumen : Kode_barang, nama_barang, jumlah, keterangan

4. Dokumen Laporan Penjualan Barang

Deskripsi : Dokumen yang digunakan untuk mengetahui jumlah barang yang terjual

Sumber : Kasir

Isi Dokumen : No_Faktur, nama_konsumen, nama_barang, jumlah_jual, total_pembayaran.

5. Dokumen Laporan Persediaan Barang

Deskripsi : Dokumen yang digunakan untuk mengetahui jumlah stok barang

Sumber : Gudang

Struktur Data : No, kode_barang, nama_barang, Stok, tanggal

3.2.2 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

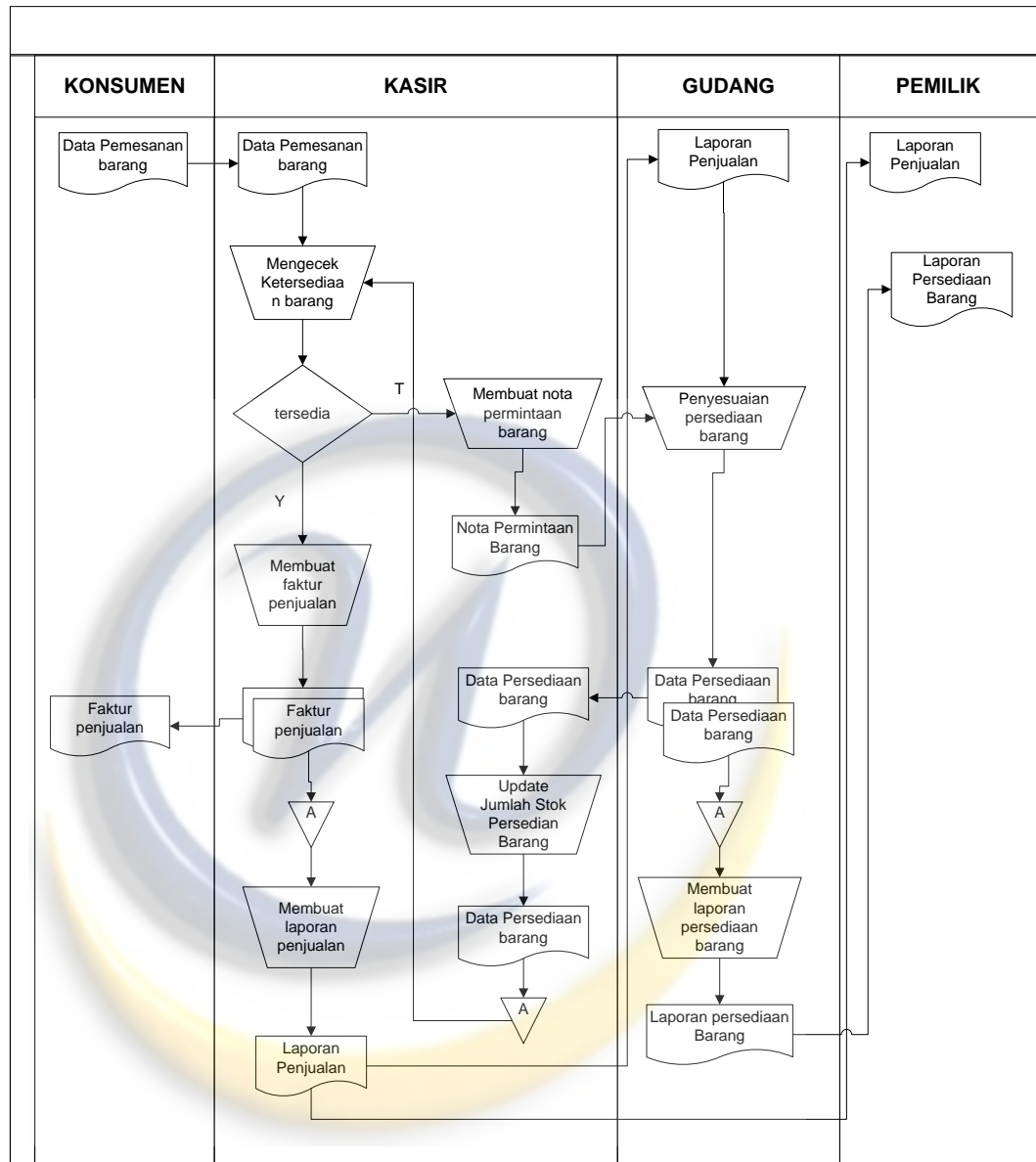
Analisis prosedur yang sedang berjalan menguraikan secara sistematis aktifitas-aktifitas yang terjadi dalam sistem informasi yang ada dan sedang berjalan di Distro Blindwear Bandung.

3.2.2.1 Flow Map yang Berjalan

1. Konsumen menyerahkan data pemesanan barang ke bagian kasir.
2. Bagian kasir menerima data pemesanan barang lalu mengecek ketersediaan barang yang dipesan konsumen, bila barang tersedia kasir membuat faktur penjualan 2 rangkap, satu untuk konsumen satu lagi disimpan sebagai arsip penjualan untuk pembuatan laporan penjualan.
3. Bila barang tidak tersedia kasir membuat nota permintaan barang ke bagian gudang.
4. Bagian gudang menerima nota permintaan barang lalu melakukan penyesuaian persediaan barang dan membuat data persediaan barang untuk kasir untuk membuat laporan persediaan barang

5. Bagian kasir membuat laporan penjualan ke Pemilik

6. Bagian gudang membuat laporan persediaan barang ke Pemilik



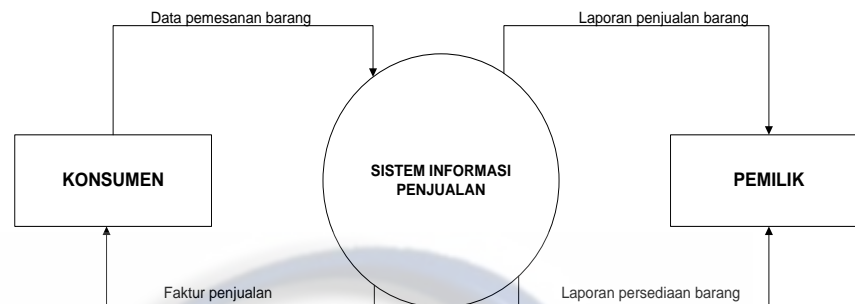
Gambar 3.2 Flowmap Sistem Penjualan Barang yang Berjalan

Keterangan gambar :

A : Arsip Penjualan Barang

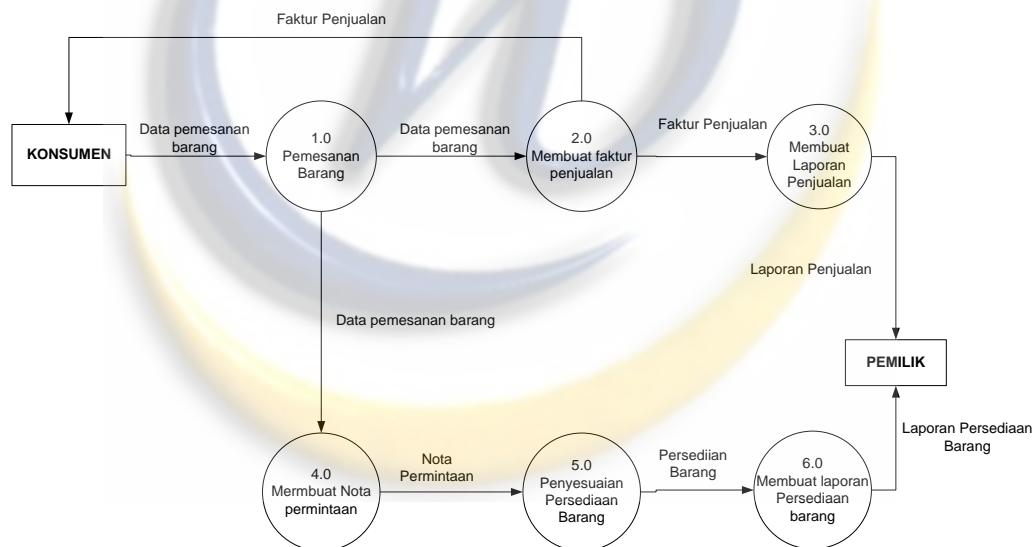
3.2.2.2 Diagram Konteks yang Berjalan

Diagram Konteks adalah gambaran hubungan sistem yang terkait dengan lingkungan di luar sistem. Berikut ini diagram konteks analisis Sistem Informasi Penjualan pada Distro Blindwear :



Gambar 3.3 Diagram Konteks Sistem Berjalan

3.2.2.3 Data Flow Diagram (DFD) yang Berjalan



Gambar 3.4 DFD Level 1 Sistem Berjalan

3.2.3 Evaluasi Sistem Yang Berjalan

Berdasarkan hasil analisis penulis terhadap sistem informasi yang sedang berjalan, pada bagian penjualan ternyata masih terdapat beberapa kekurangan, sehingga perlu adanya perbaikan-perbaikan guna memberikan solusi serta memperbaiki dan melengkapi sistem yang sedang berjalan. Karena sistem yang sedang berjalan masih belum menggunakan sistem yang

terkomputerisasi sehingga sering terjadi berbagai kendala, berikut adalah permasalahan yang terdapat pada system yang berjalan :

| NO | Permasalahan | Entitas | Solusi |
|----|--|------------------|--|
| 1. | Dalam proses pengecekan ketersediaan barang masih dilakukan dengan cara melihat buku catatan | Kasir | Di bangun suatu database penyimpanan data, agar lebih efektif dan efisien untuk pengecekan data ketersediaan barang. |
| 2. | Dalam proses penghitungan transaksi penjualan masih menggunakan kalkulator menyebabkan proses transaksi lebih lama dan kurang akurat. | Kasir | Proses transaksi dilakukan secara otomatis dengan membangun sebuah sistem informasi penjualan |
| 3. | Dalam pencetakan faktur penjualan, nota permintaan barang, laporan penjualan dan laporan persediaan barang masih dilakukan dengan cara mencatat sehingga dibutuhkan waktu yang lama dan kurang efektif | Kasir, Gudang | Proses pencetakan laporan-laporan dibuat dengan otomatis dengan proses komputerisasi |
| 4. | Belum tersedianya media promosi barang | Pemilik | Dengan membangun sistem informasi berbasis <i>web</i> akan masyarakat luas dapat mengetahui informasi barang |

Tabel 3.1 Evaluasi Sistem yang Berjalan

3.2.4 Analisa Kebutuhan Informasi

Informasi adalah data yang telah diproses atau organisasi ulang menjadi bentuk yang berarti. Informasi juga merupakan salah satu elemen dari sistem yang mempunyai peran yang cukup besar. Informasi yang dapat di hasilkan dengan akurat dan tepat waktu dapat menunjang kinerja sistem. Berdasarkan analisa terhadap sistem yang berjalan, dan melihat permasalahan yang ada, maka perlunya suatu pemecahan melalui Sistem Informasi Penjualan Produk Berbasis *Web*, yaitu sistem informasi yang dapat mengakses data dengan mudah, cepat serta mempermudah proses penjualan produk dengan promosi yang luas dan proses pembuatan laporan yang efektif dan efisien dengan terintegrasi nya data melalui *database*.

a. Analisa Data

Sistem penjualan produk di Distro Blindware mempunyai masalah dalam pengolahan dan penyajian datanya. Pengolahan data masih bersifat *manual* karena masih menggunakan kertas sebagai media utamanya yang rentan akan resiko kerusakan atau kehilangan. Peralatan komputer hanya dipakai untuk mengetik surat *order* pesanan dan laporan. Perangkat lunak yang masih digunakan adalah *Microsoft Office Excel*. Pada sistem yang berjalan, jika ingin mengetahui informasi yang berkaitan dengan penjualan produk masih mengalami kesulitan dan memerlukan waktu yang relatif lama, karena harus mengalami kesulitan dan memerlukan waktu yang relative lama, karena harus mencari kedalam arsip dan kertas-kertas *file* yang menyimpan data barang ataupun penjualan per bulan. Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan suatu sistem informasi yang dapat mengakses data dengan mudah dan cepat melalui suatu media dialog dalam bentuk tampilan layar. Analisa secara detil terhadap sistem perlu dilakukan, baik bentuk masukan data maupun keluaran data sehingga akan didapatkan kebutuhan informasi yang tepat sesuai kebutuhan. Berdasarkan analisa diatas maka perlu adanya penyimpanan data yang dapat menyimpan data yang besar dan dapat diakses secara cepat, diperlukanya *output* selain

daftar dalam bentuk hardcopy maupun tampilanya dilayar monitor serta data yang dihasilkan dapat langsung dicek.

b. Analisa Kebutuhan Aplikasi

Untuk penyimpanan data pada sistem berjalan, data yang ada tidak langsung disimpan ke media komputer tapi disimpan dalam arsip berupa kertas-kertas *file*. Setelah itu untuk membuat laporan – laporan baru dibuat dengan *Microsoft Excel* atau *Microsoft Word*. Penyimpanan data tersebut mengakibatkan lamanya waktu di dalam pencarian data yang berkaitan dengan pengecekan data ketersediaan barang. Hal ini mengakibatkan sering terjadinya keterlambatan dalam penyajian informasi yang bersifat segera. Dalam segi keamanan, data yang disimpan masih perlu diperhatikan karena belum tersimpan dalam *database* yaitu masih berupa arsip-arsip.

c. Analisa Kebutuhan Sistem

Dari permasalahan yang timbul diatas, maka perusahaan membutuhkan suatu sistem informasi penjualan produk yang terkomputerisasi yang diharapkan dapat membantu kinerja pada keuangan dan marketing ke arah yang lebih baik dan dapat menghemat tenaga dan waktu dibandingkan dengan sistem berjalan. Sistem informasi yang disebut diatas meliputi hal – hal dibawah ini, antara lain sebagai berikut:

1. Sistem informasi penjualan produk yang dilengkapi dengan fasilitas keamanan (*login* dan *password*) bagi *user* yang berhak saja seperti *administrator*, dan *user* yang akan mengorder.
2. Sistem dapat memudahkan proses *entry* atau input data.
3. Sistem dapat mengorganisasikan data – data dengan baik.
4. Sistem informasi penjualan produk dapat menghitung ongkos kirim yang akan dikenakan setiap pembelian sesuai tujuan alamat *user*.
5. Sistem dapat menghasilkan laporan penjualan, laporan ketersediaan barang dan laporan member.

BAB IV

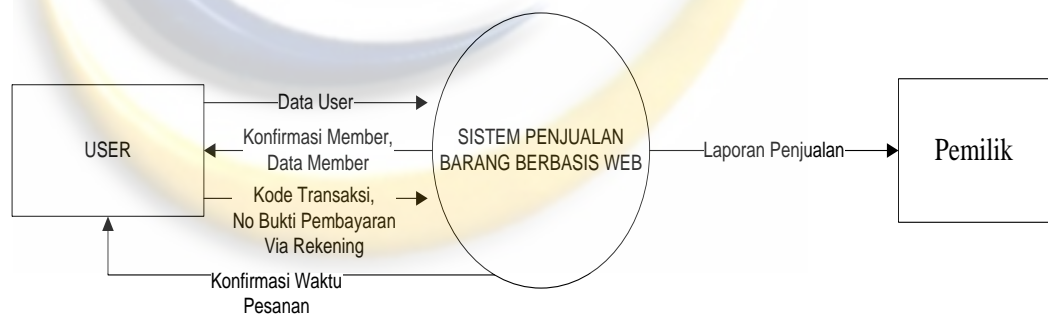
ANALISIS SISTEM USULAN DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Gambaran mengenai sistem yang diusulkan yaitu mengenai sistem informasi penjualan berbasis web sehingga konsumen dapat memesan Produk dimana saja melalui internet. Juga untuk *memberikan* kemudahan kepada para konsumen dalam melakukan transaksi dengan hanya mengakses website yang telah ada tanpa harus datang langsung ke tempatnya dan *memberikan* informasi mengenai Produk-Produk yang ditawarkan Distro Blindwear kepada masyarakat umum.

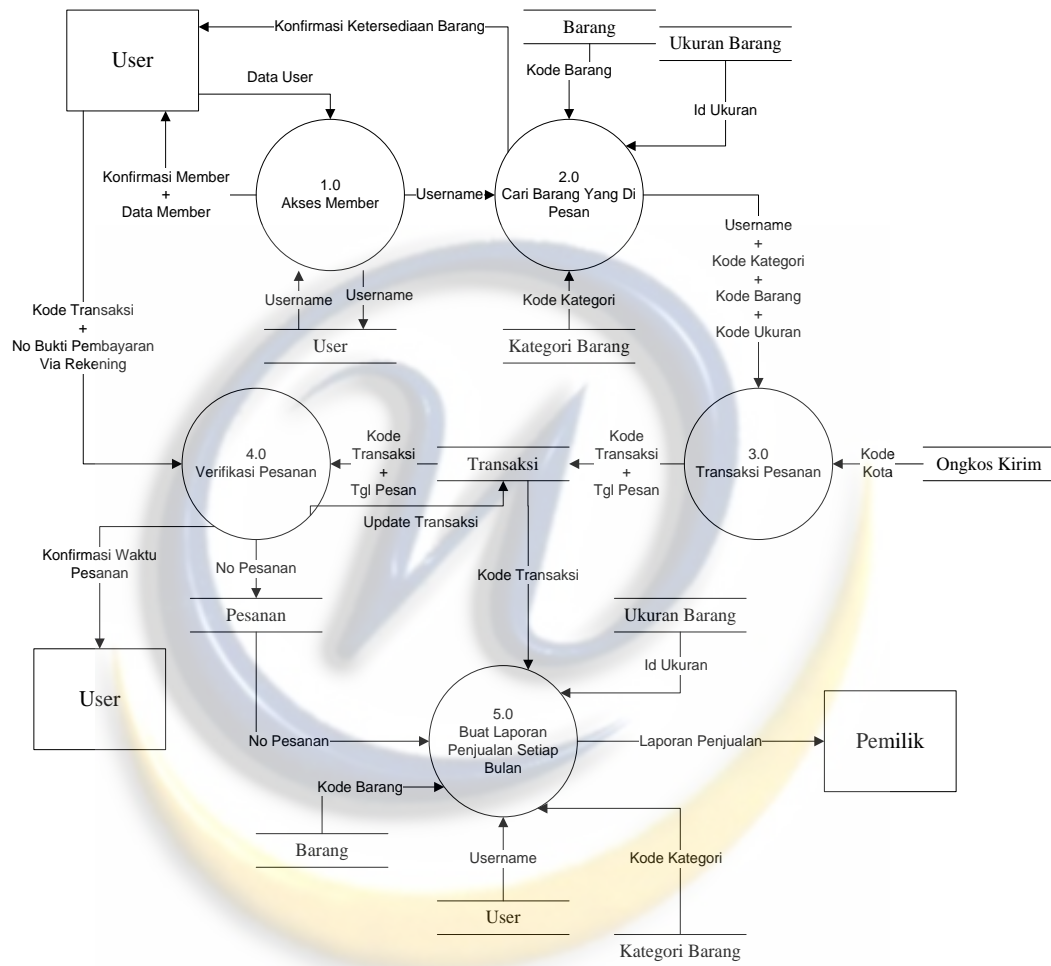
4.1.1 Perancangan Mekanika Sistem Yang Diusulkan

4.1.1.1 Diagram Konteks yang Diusulkan

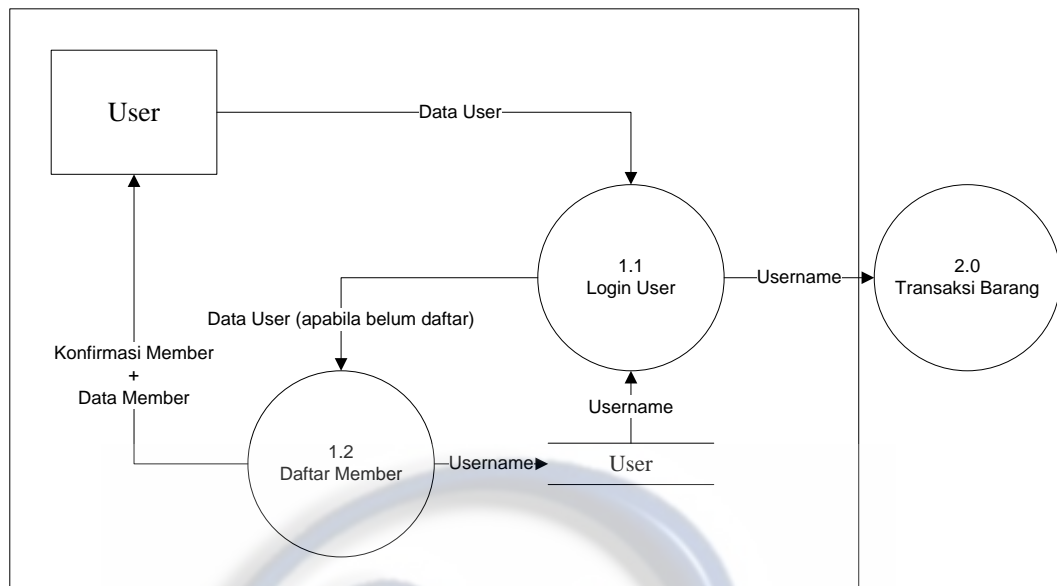


Gambar 4.1 Diagram Konteks Sistem yang Diusulkan

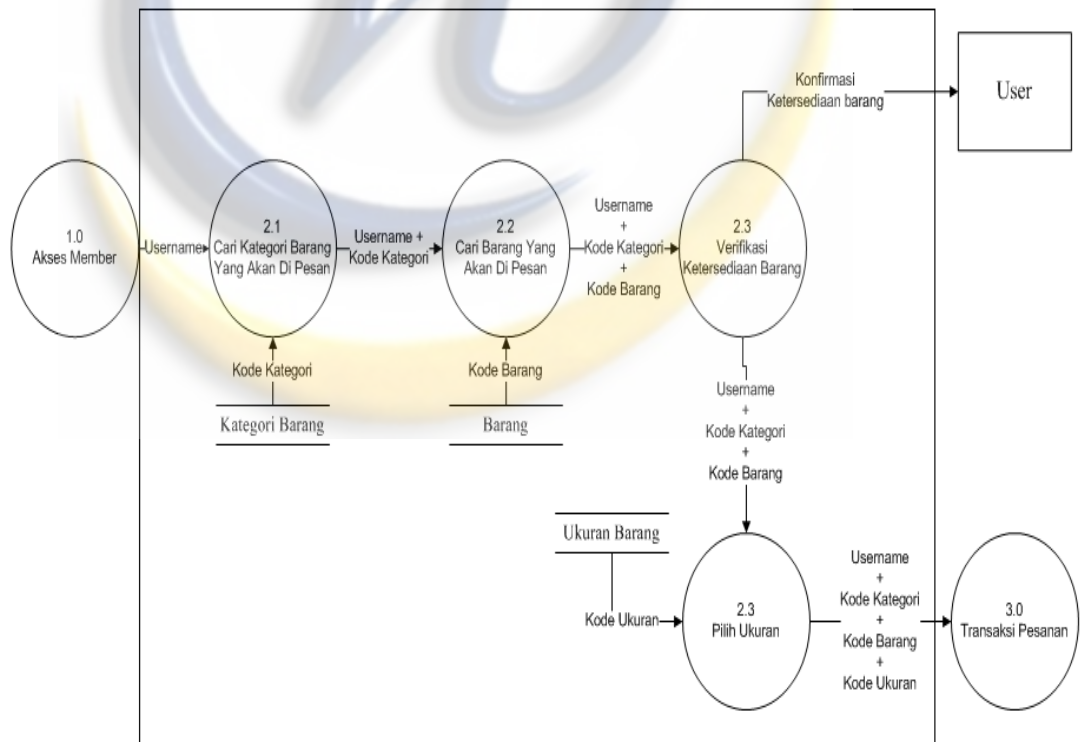
4.1.1.2 Data Flow Diagram yang Diusulkan



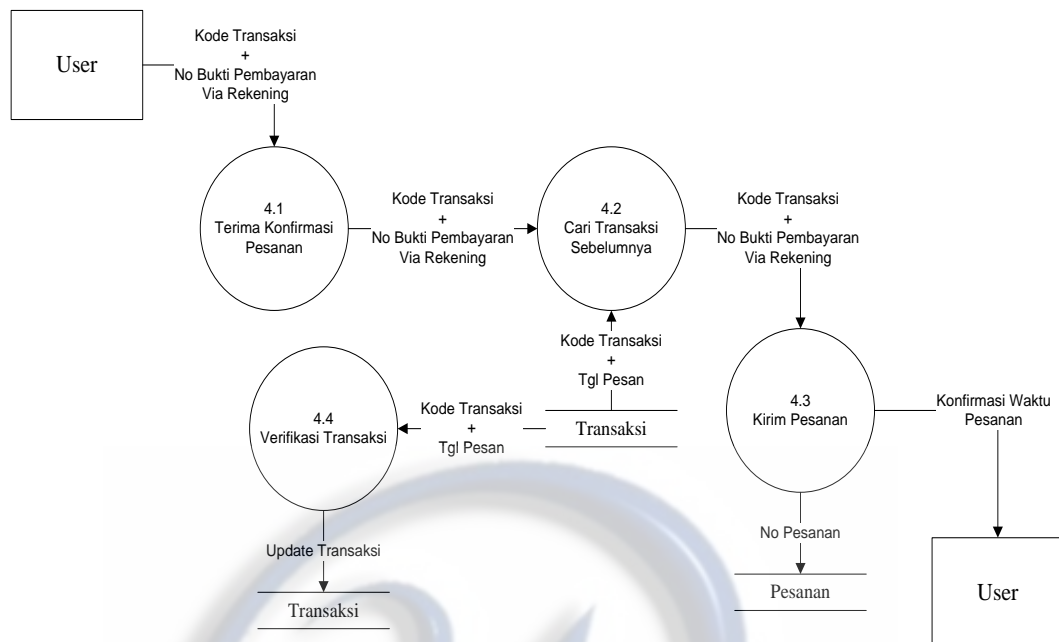
Gambar 4.2 DFD Level 0 yang Diusulkan



Gambar 4.3 DFD Level 1 Proses 1 yang Diusulkan



Gambar 4.4 DFD Level 1 Proses 2 yang Diusulkan



Gambar 4.5 DFD Level 1 Proses 4 yang Diusulkan



SPESIFIKASI MODUL

Membentuk algoritma siap program dengan menggunakan atau mengacu pada perancangan arsitektural modul program dalam *structure chart*.

1. Daftar User

Kegunaan : Menampung data user.

Input : Nama_Lengkap, Jenis_Kelamin, Alamat, Email, Telepon

Output : Username dan Password

2. Hitung Transaksi

Kegunaan : Menghitung Total yang harus dibayar.

Input : Kode_Produk, Harga, Jumlah Beli

Output : Total Bayar

Algoritma : $\text{Total Bayar} = \text{Harga} * \text{Jumlah Beli} + \text{Ongkos Kirim}$

3. Buat Laporan Penjualan

Kegunaan : Membuat laporan penjualan perbulan

Input : Kode_Transaksi, Kode_Produk, Username,
Alamat_Tujuan, Tanggal_Pesan, Harga, Jumlah Beli

Output : Laporan Penjualan

4.1.1.4 Kamus data

1. Data Produk

Alias : -

Arus data : Proses 2.0 dan proses 5.0.

Atribut : Kode_Produk, Kode_Kategori, Nama_Produk,
Harga, Foto

Deskripsi : sebagai informasi Produk yang tersedia

2. Data User

Alias : -

Arus Data : Proses 1.0 dan Proses 5.0

Atribut : Username, Nama_Lengkap, Jenis_Kelamin, Alamat,
Telepon, Email, Password

Deskripsi : informasi data *member* yang akan memesan Produk

3. Transaksi

Alias : -

Arus data : Proses 3.0, Proses 4.0 dan Proses 5.0

Atribut : Kode_Transaksi, Kode_Produk, Username,
Kode_Kota, Kode_Ukuran, No_Pesanan,
Tanggal_Pesan, Nama_Lengkap, Alamat, Telepon,
Email, Jumlah, Total, Status.

Deskripsi : Informasi transaksi penjualan Produk

4. Pesanan

Alias : -

Arus data : Proses 4.0 - Proses 5.0

Atribut : No_Pesanan, Total, Status

Deskripsi : Sebagai konfirmasi pemesanan Produk yang akan
dibeli

5. Ongkos Kirim

Alias : -
Arus data : Proses 3.0 - Proses 5.0
Atribut : Kode_Kota, Kota, Harga, Estimasi_pengiriman
Deskripsi : Sebagai data harga ongkos kirim

6. Ukuran Produk

Alias : -
Arus data : Proses 2.0 - Proses 5.0
Atribut : Id_ukuran, Kode_Produk, Ukuran, Stock
Deskripsi : Sebagai data harga ukuran dan informasi stock

7. Kategori Produk

Alias : -
Arus data : Proses 2.0 - Proses 5.0
Atribut : Kode_Kategori, Nama_Kategori, Foto
Deskripsi : Sebagai data kategori Produk

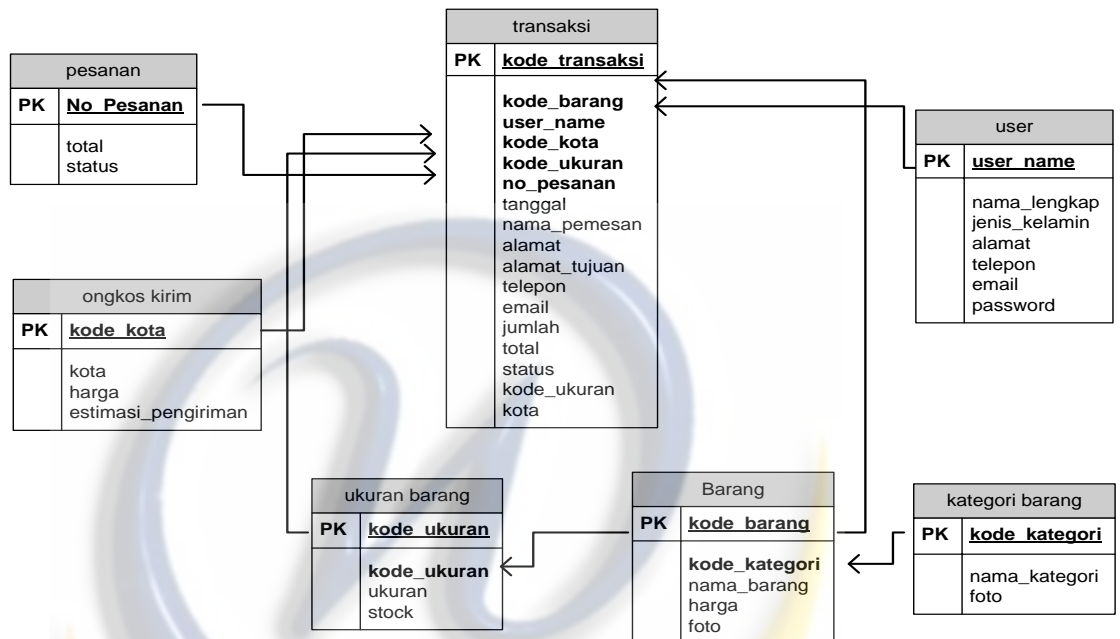
4.2 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data adalah kurang lebih dapat diartikan yaitu menciptakan atau merancang kumpulan data yang terhubung dan disimpan secara bersama-sama. Basisdata itu sendiri dapat diartikan dalam jumlah sudut pandang, seperti:

1. Himpunan kelompok data yang saling berhubungan satu sama lain.
2. Kumpulan data yang disimpan secara bersama untuk memenuhi berbagai kebutuhan.

4.2.1 Relasi Tabel

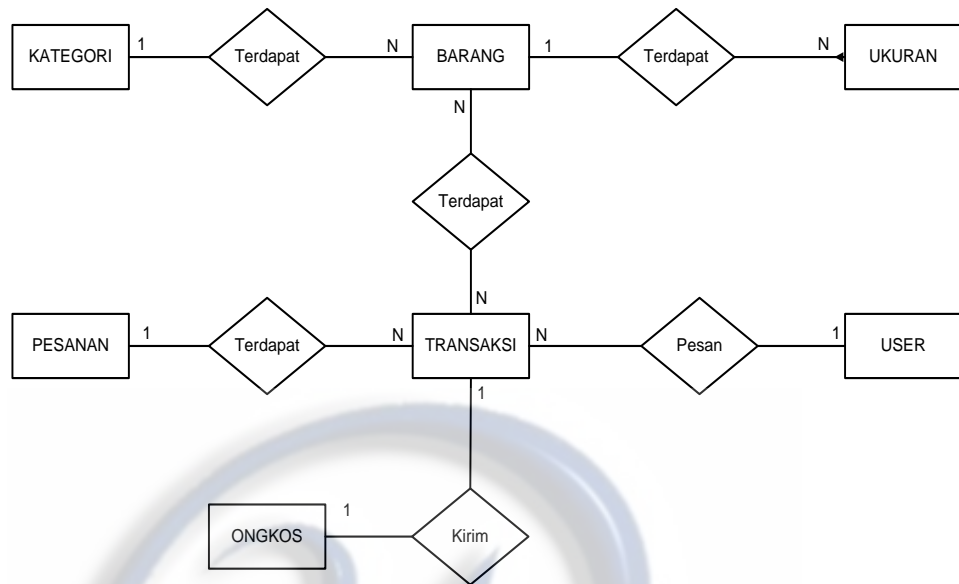
Proses relasi antar tabel merupakan pengelompokkan data menjadi tabel-tabel yang menunjukkan entitas dan relasinya, yang berfungsi untuk mengakses data item sedemikian rupa sehingga *database* mudah di modifikasi.



Gambar 4.7 Relasi Tabel sistem penjualan yang diusulkan

4.2.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity relationship diagram merupakan cara untuk mengorganisasikan data, dimana diagram ini akan memperlihatkan hubungan entitas yang terdapat didalam sistem. *ERD* untuk sistem penjualan di Distro adalah sebagai berikut :



Gambar 4.8 Entity Relation Diagram

4.2.3 Struktur File

Dalam pembuatan program dibutuhkan suatu spesifikasi *file* yang dimaksudkan untuk melakukan kegiatan pengaturan pencarian data dan pembuatan laporan yang dapat memudahkan kerja sistem komputer. Struktur *file* digunakan dalam perancangan sistem karena struktur *file* ini akan menentukan struktur fisik *database* yang menunjukkan struktur dari elemen data yang menyatakan panjang elemen data dan jenis datanya. Struktur *file* merupakan urutan isi dari data-data item yang terdaftar pada sebuah *record*. *File* yang dipakai untuk sistem manajemen penjualan di Distro adalah sebagai berikut :

| Nama <i>File</i> : <i>User</i> | | | | |
|--|-----------------|----------------|-----------|--------------------------------|
| Fungsi : Sebagai identitas <i>User</i> | | | | |
| Media Penyimpanan : <i>Harddisk</i> | | | | |
| Media Pengolahan Data : <i>File</i> | | | | |
| No | Nama_Field | Type | Length | Keterangan |
| 1 | username | Varchar | 15 | <i>Primary Key User</i> |
| 2 | Jenis_kelamin | Varchar | 10 | Jenis kelamin konsumen |
| 3 | nama_lengkap | Varchar | 35 | Nama Lengkap |
| 4 | Alamat | Text | 50 | Alamat |
| 5 | Telepon | Varchar | 12 | Telepon Konsumen |
| 6 | Email | Varchar | 20 | Email |
| 7 | Password | Varchar | 20 | Password |

Tabel 4.1 *User*

| Nama <i>File</i> : Ongkos Kirim | | | | |
|---|---------------------|------------|----------|--------------------------------|
| Fungsi : Sebagai data ongkos kirim tujuan | | | | |
| Media Penyimpanan : <i>Harddisk</i> | | | | |
| Media Pengolahan Data : <i>File</i> | | | | |
| No | Nama_Field | Type | Length | Keterangan |
| 1 | Kode_kota | Int | 2 | <i>Primary Key Kota</i> |
| 2 | Kota | Varchar | 25 | Nama kota |
| 3 | Harga | Double | 10 | Harga Ongkos Kirim |
| 4 | Estimasi_pengiriman | Varchar | 5 | Estimasi Lama Waktu Pengiriman |

Tabel 4.2 Ongkos Kirim

| Nama <i>File</i> : Produk | | | | |
|-------------------------------------|----------------------|----------------|----------|------------------------------------|
| Fungsi : Sebagai data Produk | | | | |
| Media Penyimpanan : <i>Harddisk</i> | | | | |
| Media Pengolahan Data : <i>File</i> | | | | |
| No | Nama_Field | Type | Length | Keterangan |
| 1 | kode_Produk | Varchar | 6 | <i>Primary Key Produk</i> |
| 2 | kode_kategori | Varchar | 3 | <i>Foreign Key Kategori</i> |
| 3 | nama_Produk | Varchar | 30 | Nama Produk |
| 4 | Harga | Double | 10 | Harga |
| 5 | Foto | Varchar | 50 | Foto |

Tabel 4.3 Produk

| Nama <i>File</i> : Transaksi | | | | |
|-------------------------------------|-----------------------|----------------|------------|---|
| Fungsi : Sebagai data transaksi | | | | |
| Media Penyimpanan : Hard disk | | | | |
| Media Pengolahan Data : <i>File</i> | | | | |
| No | Nama_Field | Type | Length | Keterangan |
| 1 | kode_transaksi | Int | 3 | <i>Primary Key</i> |
| 2 | kode_Produk | Varchar | 6 | <i>Foreign Key Produk</i> |
| 3 | Username | Varchar | 20 | <i>Foreign Key User</i> |
| 4 | kode_kota | Int | 5 | <i>Foreign Key Kota Ongkos Kirim</i> |
| 5 | Id_ukuran | Int | 4 | <i>Foreign key ukuran</i> |
| 6 | no_pesanan | Varchar | 5 | <i>Foreign key pesanan</i> |
| 7 | Tanggal_Pesanan | Date | Dd/mm/yyyy | Tgl waktu transaksi |
| 8 | nama_lengkap | Varchar | 35 | Nama pemesan |
| 9 | Alamat | Varchar | 50 | Alamat pemesan |

| | | | | |
|----|---------|---------|----|---------------------------------|
| 10 | Telepon | Varchar | 12 | Telepon pemesan |
| 11 | Email | Varchar | 50 | Alamat email pemesan |
| 12 | Jumlah | Int | 11 | Jumlah pesanan |
| 13 | Total | Double | 10 | Total keseluruhan yang dibayar |
| 14 | Status | Int | 1 | Status pembayaran |
| 15 | Ukuran | Varchar | 1 | Ukuran Produk yang di beli |
| 16 | Kota | Varchar | 25 | Tujuan Produk yang akan dikirim |

Tabel 4.4 Transaksi

| Nama <i>File</i> : pesanan Fungsi : Sebagai data Pesanan Media Penyimpanan : <i>Harddisk</i> Media Pengolahan Data : <i>File</i> | | | | |
|---|-------------------|----------------|--------------|-----------------------------------|
| No | Nama_Field | Type | Length/value | Keterangan |
| 1 | no_pesanan | Varchar | 5 | <i>Primary Key Pesanan</i> |
| 2 | Total | Double | - | Total harga |
| 3 | Status | Int | 1 | Status pembyaran |

Tabel 4.5 Pesanan

| Nama <i>File</i> : Kategori Produk | | | | |
|---------------------------------------|---------------|---------|--------------|-----------------------------|
| Fungsi : Sebagai data Kategori Produk | | | | |
| Media Penyimpanan : <i>Harddisk</i> | | | | |
| Media Pengolahan Data : <i>File</i> | | | | |
| No | Nama_Field | Type | Length/value | Keterangan |
| 1 | kode_kategori | Varchar | 3 | Primary Key Kategori |
| 2 | nama_kategori | Varchar | 35 | Nama Kategori |
| 3 | Foto | Varchar | 50 | Gambar kategori |

Tabel 4.6 Kategori Produk

| Nama <i>File</i> : Ukuran Produk | | | | |
|-------------------------------------|-------------|---------|--------------|---------------------------|
| Fungsi : Sebagai data Ukuran | | | | |
| Media Penyimpanan : <i>Harddisk</i> | | | | |
| Media Pengolahan Data : <i>File</i> | | | | |
| No | Nama_Field | Type | Length/value | Keterangan |
| 1 | Id_ukuran | Int | 2 | Primary Key Ukuran |
| 2 | kode_produk | Varchar | 6 | Foreign key Produk |
| 3 | Ukuran | Varchar | 2 | Ukuran |
| 4 | Stock | Int | 6 | Stock |

Tabel 4.7 Ukuran Produk

4.2.4 Kodifikasi

Dengan menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam pengolahan data, maka perlu dilakukan kodifikasi atau pengkodean terhadap data item tertentu. Sistem pengkodean pada umumnya bertujuan untuk memudahkan pemasukan data, penyusunan data dan pencarian data.

Kodifikasi ini digunakan sebagai identitas untuk setiap data yang akan *diinput*. Dalam perancangan ini penulis melakukan kodifikasi sebagai berikut :

1. kode Produk

tsr001
↓ ↓
A B

Keterangan :

A : Kode awal Produk

B : No urut

2. kode Kategori Produk.

tsr
↓
A

Keterangan :

A : Kode Kategori Produk

3. No Pesanan.

FP001
↓ ↓
A B

Keterangan :

A : Kode awal Pesanan

B : No urut

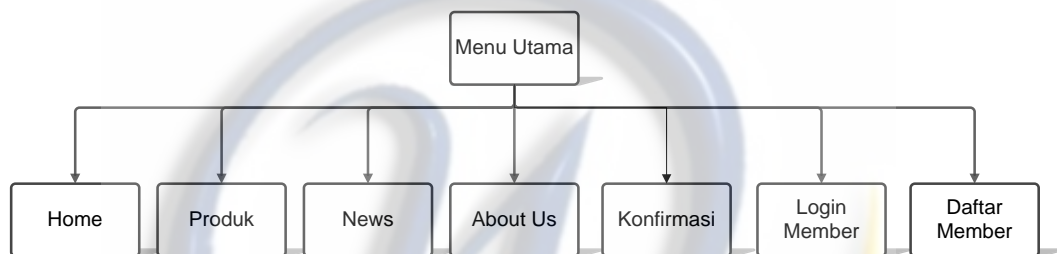
4.2.5 Perancangan Antar Muka

Dalam perancangan antar muka ini akan dijelaskan mengenai rancangan *input* dan *output*, struktur menu yang dibuat dan kebutuhan sistem agar program dapat dijalankan dengan baik.

4.2.6 Struktur Menu

Struktur menu adalah bentuk umum dari suatu rancangan program untuk memudahkan pemakai dalam menjalankan program sehingga pada saat menjalankan program komputer, pemakai (*user*) tidak mengalami kesulitan dalam memilih menu-menu yang diinginkan. Pada perancangan ini dibuat menu yang dapat mengintegrasikan seluruh data dalam suatu sistem dan disertai dengan instruksi yang ada pada pilihan menu tersebut.

Struktur menu tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 4.9 Struktur Menu

4.2.7 Perancangan *Input*

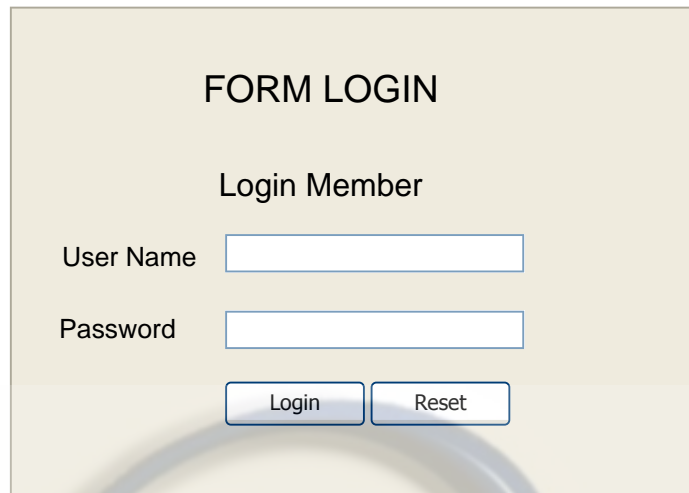
Perancangan *input* dimaksudkan untuk merancang bentuk tampilan (*Form*) pemasukan data yang digunakan sebagai antar muka (*interface*) dengan sistem dengan bantuan komputer. Ada 2 hak akses pada sistem penjualan produk disini, yaitu *Admin* dan *User*. Akses *Admin* berfungsi untuk memanipulasi data-data seperti data barang, ukuran, ongkos kirim dan pembuatan laporan penjualan barang. Sedangkan akses *user* berfungsi untuk implementasi pemesanan barang. Berikut ini adalah rancangan masukan :

4.2.7.1 *Login (User)*

Penjelasan pada perancangan *input* login :

1. Textbox username : Untuk mengisikan nama user
2. Textbox password : Untuk mengisikan password user
3. Tombol LOGIN : Untuk proses masuk pada sistem.

4. Tombol Reset : Untuk mengulangi proses login bila terjadi kesalahan



FORM LOGIN

Login Member

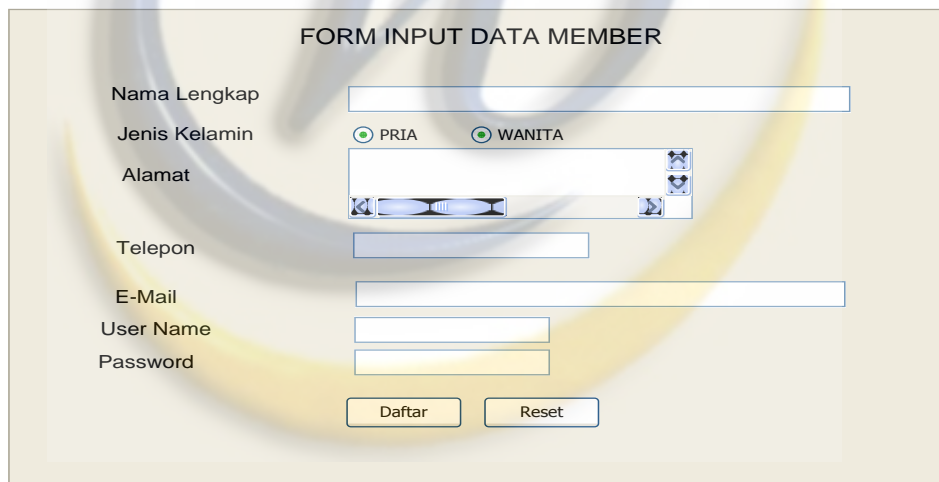
User Name

Password

Login Reset

Gambar 4.10 Tampilan Login

4.2.7.2. *Input Daftar Member (user)*



FORM INPUT DATA MEMBER

Nama Lengkap

Jenis Kelamin ☒ PRIA ☐ WANITA

Alamat

Telepon

E-Mail

User Name

Password

Daftar Reset

Gambar 4.11 Form Pendaftaran *Member*

Penjelasan pada perancangan *input data member* :

1. Textbox Nama Lengkap : untuk mengisi nama lengkap *member*.
2. Radio Button Jenis Kelamin: untuk memilih identitas jenis kelamin *member*
3. Textbox Alamat : untuk mengisi alamat *member*
4. Textbox Telepon : untuk mengisi nomor telepon *member*
5. Textbox *E-Mail* : untuk mengisi alamat email *member*
6. Textbox *User Name* : untuk mengisi user name *member*

7. Textbox password : untuk mengisi password *member*
8. Tombol Daftar : untuk menyimpan data *member*
9. Tombol *Reset* : untuk mengkoreksi bila ada terjadi kesalahan pengisian data *member*

4.2.7.3 Input Pemesanan (User)

FORM PEMESANAN PRODUK

Tanggal Limit

Tanggal Pesan

No Pesanan

Nama Pemesan

Alamat Lengkap

Kota Tujuan

Telepon

E-Mail

Pesanan

Harga Produk

INFORMASI PRODUK

| Kode Produk | Nama Produk | Ukuran | Stock |
|-------------|-------------|--------|-------|
| | | | |
| | | | |

Ukuran

Jumlah Pesanan

Simpan Reset

Gambar 4.12 Form Pemesanan Produk

Penjelasan pada perancangan *input* pemesanan Produk :

1. Text Box Tanggal: tanggal pemesanan
2. Textbox No Pesanan : nomor pesanan penjualan Produk
3. Textbox Nama Pemesan : nama pemesan Produk
4. Textbox alamat : alamat *member*

5. Textbox Alamat Tujuan : alamat tujuan pengiriman Produk
6. Combobox Kota Tujuan : kota pemesan Produk
7. Text Box Telepon : nomor telepon pemesan Produk
8. Textbox E-mail : alamat email pemesan Produk
9. Textbox Pesanan : untuk menginput nama Produk yang akan dipesan
10. Textbox Harga Produk: harga Produk yang akan di pesan
11. Textbox Ukuran : ukuran Produk yang dipesan
12. Textbox Jumlah pesanan : jumlah Produk yang dipesan
13. Tombol simpan : untuk menyimpan atau menyetujui pesanan
14. Tombol Reset : untuk mengkoreksi pesanan

4.2.7.4 Input Konfirmasi Pembayaran (User)

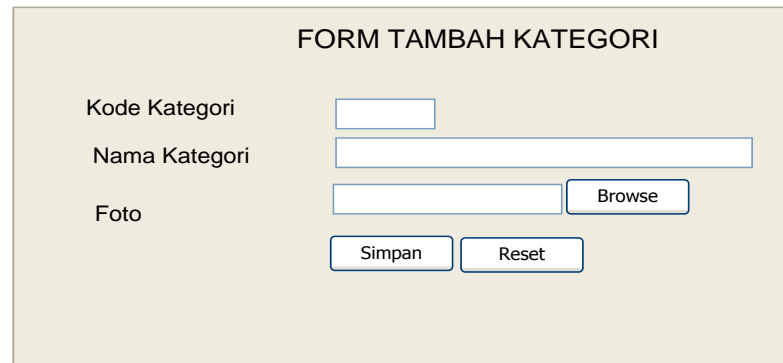


Gambar 4.13 Form Konfirmasi Pembayaran

Penjelasan *input* konfirmasi pemesanan :

1. Textbox Nama *Member* : nama pemesan Produk
2. Textbox No Pesanan : nomor pesanan penjualan Produk
3. Textbox No Bukti Transfer : no bukti transfer pembayaran
4. Textbox rekening atas nama : nama yang mengirim pembayaran
5. Tombol konfirmasi : untuk mengkonfirmasi pembayaran yang sudah d transfer
6. Tombol Reset : untuk mengkoreksi bila terjadi kesalahan

4.2.7.5 Input Kategori (Admin)

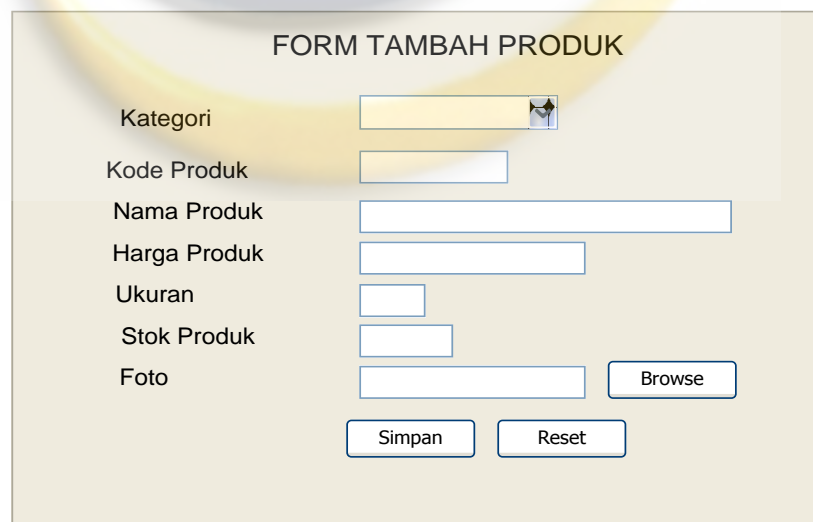


Ganbar 4.14 Form Tambah Kategori

Penjelasan form tambah kategori :

1. Textbox Kode Kategori : untuk menginput kodr kategori baru
2. Textbox Nama Kategodi : untuk menginput nama kategori baru
3. Textbox foto : untuk memasukan gambar
4. Tombol browse : untuk mencari gambar yang akan dipilih
5. Tombol simpan : untuk menyimpan data kategori baru
6. Tombol Reset : untuk mengkoreksi bila terjadi kesalahan

4.2.7.6 Input Data Produk (Admin)




Gambar 4.15 Form Tambah Produk

Penjelasan form tambah Produk :

1. Combobox Kategori : untuk
2. Textbox Kode Produk : untuk *menginput* kode Produk baru
3. Textbox Nama Produk : nama Produk baru
4. Textbox Harga Produk : untuk *menginput* harga Produk baru
5. Textbox Ukuran : *menginput* ukuran Produk baru
6. Textbox Stok Produk : untuk *menginput* ketersediaan Produk
7. Textbox Foto : *menginput* gambar Produk baru
8. Tombol simpan : untuk menyimpan data Produk baru
9. Tombol Reset : untuk mengkoreksi buika terjadi kesalahn *inputan* data

4.2.7.7 Input Ongkos Kirim (Admin)



FORM TAMBAH ONGKOS KIRIM

Kota Tujuan

Harga Ongkos

Gambar 4.16 Form Tambah Ongkos Kirim

Penjelasan form tambah ongkos kirim :

1. Textbox Kota Tujuan : *menginput* kota tujuan baru
2. Textbox Harga Ongkos : *menginput* harga ongkos baru

4.2.8 Perancangan Output

Tampilan *output* pada perancangan ini merupakan kumpulan-kumpulan data yang telah dimasukan ke *database* komputer melalui form masukan data. Tujuan dari perancangan *output* ini yaitu untuk menyajikan sejumlah data yang terdapat dalam sistem *database* dalam bentuk laporan yang berhubungan.

Proses menampilkan *output* ada 2 bagian, yang pertama *output* data ke layer dan yang kedua adalah *output* data ke printer atau *output* data yang dicetak. Berikut dibawah ini adalah rancangan keluaran.

4.2.8.1 Perancangan *Output* Laporan Penjualan (Admin)

Laporan penjualan merupakan laporan pendapatan bagi distro Blindwear, berikut *output* dari laporan penjualan Produk :

| user name | nama lengkap | no pesanan | tanggal | nama produk | ukuran | jumlah | total | action |
|-----------|--------------|------------|---------|-------------|--------|--------|-------|--------|
| xxx | xxx | xxx | xxx | xxx | xxx | xxx | xxx | xxx |

cetaklaporan

Gambar 4.17 Laporan Penjualan

4.2.8.2 Perancangan *Output* Bukti Pemesanan (User)

Bukti pemesanan merupakan bukti bagi *member* apabila telah melakukan pembayaran, berikut bukti pemesanan :

| Tanggal Pesan | Tanggal Limit | No. Pesanan | Nama Pemesan | Alamat Lengkap | Kota Tujuan | Estimasi Pengiriman | Ongkos Kirim | Nama Produk | Harga {produk} | Jumlah | Total | Action |
|---------------------------|---------------|-------------|--------------|----------------|-------------|---------------------|--------------|-------------|----------------|--------|-------|--------|
| xxx | xxx | xxx | xxx | xxx | xxx | xxx | xxx | xxx | xxx | xxx | xxx | xxx |
| Total Pesanan : Rp. xxx,- | | | | | | | | | | | | |
| Ongkos Kirim : Rp. xxx,- | | | | | | | | | | | | |
| Total Bayar : Rp. xxx,- | | | | | | | | | | | | |
| DEAL | | | | | | | | | | | | |

Gambar 4.18 Bukti Pemesanan

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi

Implementasi sistem merupakan kelanjutan dari kegiatan rancangan program dan dapat dipandang sebagai usaha untuk mewujudkan sistem yang telah dirancang serta merupakan tahap meletakkan sistem supaya siap untuk diimplementasikan pada perusahaan.

5.1.1 Batasan Implementasi

Dalam mengimplementasikan perangkat lunak Sistem Informasi Penjualan Pakaian Jadi pada Distro Blindware Bandung, terdapat beberapa hal yang menjadi batasan dalam implementasi sistem, yaitu :

1. Basis data yang digunakan dalam implementasi sistem adalah MySQL
2. Proses pembayaran dilakukan masih menggunakan transfer rekening antar bank.

5.1.2 Implementasi Perangkat Lunak *Client Server*

Untuk mendukung kelancaran sistem informasi penjualan produk, diperlukan perangkat lunak untuk menjalankan program yang telah dirancang. Dimana perangkat lunak berperan sebagai pendukung dari sistem. Perangkat lunak pendukung yang digunakan adalah XAMPP, dan *Web Browser*. PHP digunakan sebagai perangkat lunak pengembang karena menyediakan fasilitas yang cukup memadai dalam hal perangkat lunak yang dapat diakses oleh *web browser*. XAMPP digunakan sebagai perangkat lunak pendukung dalam pembuatan serta pengembangan dari basis data.

5.1.3 Implementasi Spesifikasi Perangkat Keras

Perangkat keras dibutuhkan dalam menjalankan sistem informasi penjualan barang berdasarkan kebutuhan minimal sistem yang harus dipenuhi.

| No. | Item | Spesifikasi | | |
|-----|---------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|--|
| | | <i>Developer</i> | <i>Server</i> | <i>Client</i> |
| 1. | <i>Processor</i> | Processor 1,8 GHz (Pentium 4) | Prosesor 1.2GHz PowerPC G4 | Prosesor Minimal Pentium II 500 MHz |
| 2. | <i>Mother Board</i> | Mother Board Support Pentium 4 | Mother Board Support Pentium 4 | Mother Board Support Pentium 4 |
| 3. | <i>VGA</i> | VGA 128 MB | ATI Mobility Radeon 9200 | Minimal memiliki memori 8 MB |
| 4. | <i>Hard disk</i> | Harddisk 40 GB | Harddisk 80 GB | Harddisk 100 MB |
| 5. | <i>RAM</i> | RAM 128 Mb DDR | RAM 768 Mb DDR | RAM 128 Mb DDR |
| 6. | <i>Mouse</i> | Mouse Standard (PS2/USB) | Mouse Standard (PS2/USB) | Mouse Standard (PS2/USB) |
| 7. | <i>Keyboard</i> | Keyboard Standard (PS2/USB) | Keyboard Standard (PS2/USB) | Keyboard Standard (PS2/USB) |

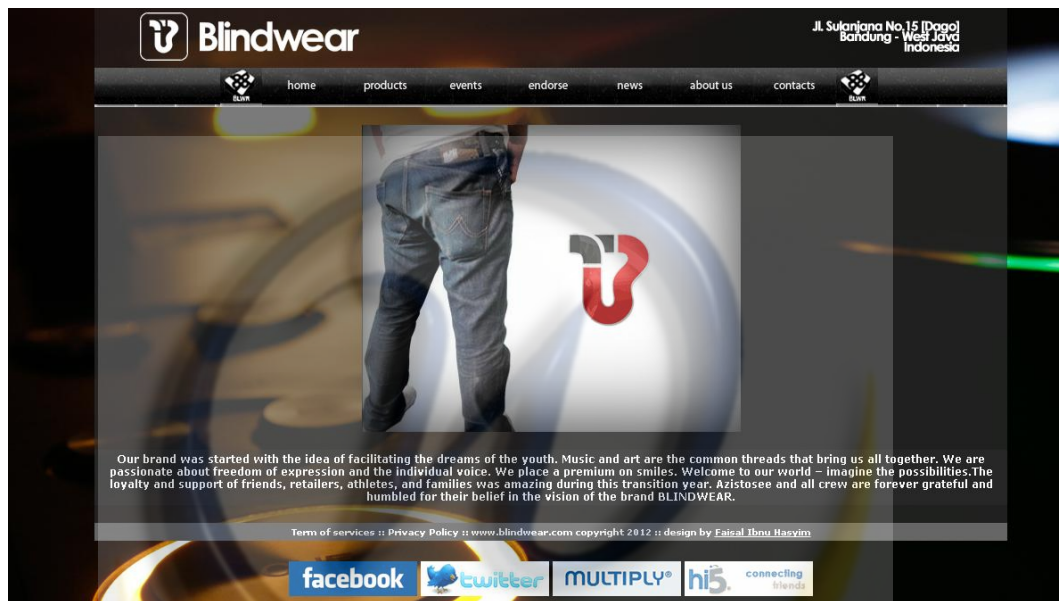
Tabel 5.1 Spesifikasi Perangkat Keras

5.1.4 Implementasi Antar Muka

Berikut adalah implementasi antar muka yang telah dirancang dan dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP.

1. Halaman *home*

Tampilan *menu* utama merupakan tampilan utama dari sistem informasi penjualan barang pada Distro Blindware Bandung.



Gambar 5.1 Halaman *home*

2. Halaman daftar *member*

Halaman untuk pendaftaran *member* baru yang akan memesan produk, di halaman ini *member* baru dapat mengisi data diri lengkap, seperti : nama lengkap, jenis kelamin, alamat, telepon, *e-mail*, *username* dan *password* . Setelah data diri lengkap calon *member* dapat mengklik tombol Daftar untuk menyimpan dan tombol *reset* untuk mengkoreksi data diri

Blindwear Jl. Sukajana No.15 [Dago] Bandung - West Java Indonesia

home products events endorse news about us contacts

FORM DAFTAR MEMBER

| | |
|--|--|
| Nama Lengkap | <input type="text" value="faisal"/> |
| Jenis Kelamin | <input checked="" type="radio"/> PRIA <input type="radio"/> WANITA |
| Alamat | <input type="text" value="Pasir Impun"/> |
| Telepon | <input type="text" value="(08)554434445"/> |
| E-Mail | <input type="text" value="faisal@yahoo.com"/> |
| Username | <input type="text" value="faisal.ibnu"/> |
| Password | <input type="password" value="***"/> |
| <input type="button" value="Daftar"/> <input type="button" value="Reset"/> | |

Term of services :: Privacy Policy :: www.blindwear.com copyright 2012 :: design by Faisal Ibnu Haryadi

facebook twitter MULTIPLY hi5 connecting brands

[\[daftar member\]](#) [\[login member\]](#)

Gambar 5.2 Halaman Daftar member

3. Halaman Login Member

Halaman ini merupakan halaman untuk *member* yang akan memesan produk, dengan mengisi *username* dan *password member* yang benar sesuai data yang telah disimpan. Kemudian klik tombol Login untuk dapat memesan produk.

Blindwear Jl. Sukajana No.15 [Dago] Bandung - West Java Indonesia

home products events endorse news about us contacts

Login Member

| | |
|---|--|
| username | <input type="text" value="faisal Ibnu"/> |
| password | <input type="password" value="***"/> |
| <input type="button" value="Login"/> <input type="button" value="Reset"/> | |

Term of services :: Privacy Policy :: www.blindwear.com copyright 2012 :: design by Faisal Ibnu Haryadi

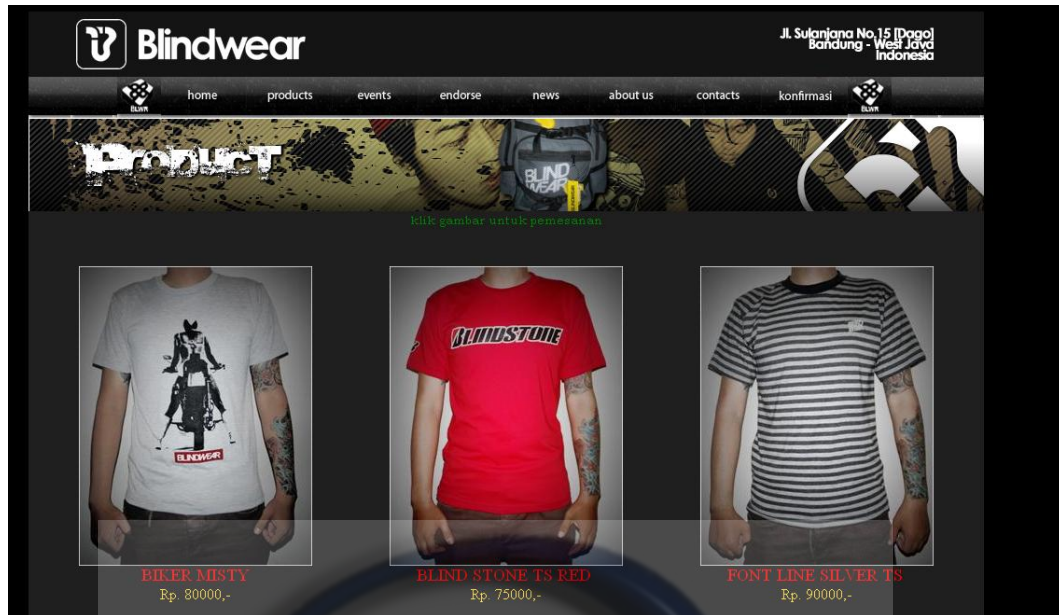
facebook twitter MULTIPLY hi5 connecting brands

[\[daftar member\]](#) [\[login member\]](#)

Gambar 5.3 Halaman Login member

4. Halaman Products

Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan produk-produk yang tersedia yang berdasarkan tiga kategori produk, yaitu : *Hats*, *T-Shirt* dan *Jacket*, *member* cukup mengklik gambar kategori untuk melakukan pemesanan.



Gambar 5.4 Halaman Produk

5. Halaman Pemesanan Produk

Halaman ini merupakan halaman untuk memesan produk yang telah dipilih, yang menampilkan nomor pesanan, informasi produk, dan data *member*, lalu *member* mengisi alamat tujuan, kode pos, ukuran produk, kota tujuan dan jumlah produk yang akan dipesan sebagai daftar pesanan, lalu klik tombol simpan.

| Kode Produk | Nama Produk | Ukuran | Stock |
|-------------|---------------------|--------|-------|
| tsr003 | FONT LINE SILVER TS | S | 24 |
| tsr003 | FONT LINE SILVER TS | M | 24 |
| tsr003 | FONT LINE SILVER TS | L | 24 |

Ukuran: S
Jumlah Pesanan: 1
Simpan Reset

Gambar 5.5 Halaman Pemesanan Produk

6. Tampilan daftar pesanan

Pada tampilan ini menampilkan peringatan mengenai cara pembayaran melalui rekening antar bank dan juga menampilkan daftar pesanan, yang meliputi : tanggal pesanan, nomor pesanan, data *member* dan total harga yang harus dibayar. Klik *DEAL* bila akan memesan dan batl untuk membatalkan.

WARNING !!!

Jangan lupa **Nomor Pesanan Anda** sebelum melakukan pemesanan (klik tombol **DEAL**).

Untuk melakukan pembayaran, silahkan transfer via Bank BCA,
Atas Nama Faisal Ibnu Hasyim, No. Rek. 2761416296.
Apabila dalam 1 bulan tidak melakukan pembayaran, maka transaksi di anggap batal.
Lakukan konfirmasi (klik **konfirmasi** pada tab menu), jika Anda telah melakukan pembayaran.

~ Terima Kasih ~

| DAFTAR PESANAN | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------------|---------------|-------------|--------------|----------------|-------------|---------------------|--------------|------------------|--------------|--------|-------|--------|
| Tanggal Pesan | Tanggal Limit | No. Pesanan | Nama Pemesan | Alamat Lengkap | Kota Tujuan | Estimasi Pengiriman | Ongkos Kirim | Nama Produk | Harga Produk | Jumlah | Total | Action |
| 2012-06-13 | 2012-07-13 | FP016 | aji | tegal | Ambon | 1 minggu | 39000 | THE KIDS TRUCKER | 70000 | 1 | 70000 | batal |
| Total Pesanan : Rp. 70000,- | | | | | | | | | | | | |
| Ongkos kirim : Rp. 39000,- | | | | | | | | | | | | |
| Total Bayar : Rp. 109000,- | | | | | | | | | | | | |
| <input type="button" value="DEAL"/> | | | | | | | | | | | | |

Gambar 5.6 Tampilan Daftar pesanan

7. Tampilan Konfirmasi pembayaran

Merupakan tampilan untuk mengkonfirmasi bahwa *member* telah melakukan pembayaran, dengan mengisikan nomor pesanan sebelumnya, nomor bukti transfer, dan rekening atas nama pengirim. Klik konfirmasi jika telah melakukan pembayaran.

Blindwear Jl. Sukajaya No.15 [Dago] Bandung - West Java Indonesia

home products events endorse news about us contacts konfirmasi

FORM KONFIRMASI

| | |
|-----------------------|--|
| Nama Member | aji |
| No. Pesanan | |
| No. Bukti Transfer | |
| Rekening Atas Nama | |
| Email Anda | aji@yahoo.com |
| Upload Bukti Transfer | Pilih File Tidak ada file yang dipilih |
| | Konfirmasi Reset |

facebook twitter MULTIPLY hi5 connecting friends

logout

Gambar 5.7 Tampilan Konfirmasi Pembayaran

8. Bukti pemesanan

Merupakan bukti bahwa *member* telah melakukan pembayaran.

02/05/12

BLINDWEAR

Blindwear Jl. Sukajaya No.15 [Dago] Bandung - West Java Indonesia

home products events endorse news konfirmasi logout

Products Room

[tambah kategori] [list kategori] [tambah produk] [list produk] [list pesanan] [list penjualan] [tambah ongkos kirim] [list ongkos kirim]

| DAFTAR PENJUALAN | | | | | | | | | |
|--------------------------------|--------------|-------------|------------|---------------------|--------|---------|--------|-------|--------|
| Username | Nama Lengkap | No. Pesanan | Tanggal | Nama Produk | Ukuran | Tujuan | Jumlah | Total | Action |
| faisal.ibn | faisal.ibnu | FP009 | 2012-05-03 | FONT LINE SILVER TS | S | Bandung | 1 | 96000 | hapus |
| Total Pendapatan : Rp. 96000,- | | | | | | | | | |

Cetak Laporan

1

Term of services :: Privacy Policy :: www.blindwear.com copyright 2012 :: design by Faisal Ibnu Hasyim

facebook twitter MULTIPLY hi5 connecting friends

Gambar 5.8 Bukti pemesanan

9. List Pesanan

Merupakan halaman pada *admin* yang menampilkan daftar pesanan dari *member*, dengan status “konfirmasi” jika telah

melakukan pembayaran dan “belum konfirmasi” jika belum melakukan pembayaran.



| DAFTAR PEMESANAN | | | | | | | | | | | |
|------------------|------------|---------------|--------------|----------------|--------------|------------------|------------------------|----------|--------|--------|------------------|
| No. Pesanan | Tanggal | Tanggal Limit | Nama Pemesan | Alamat | Telepon | E-mail | Nama Produk | Ukuran | Jumlah | Total | Status |
| FP007 | 2012-04-29 | 2012-05-29 | TayBoy | Paris impoun | 72121244 | ta@yahoo.com | BW BAG LOGO MAROON | All Size | 2 | 260000 | Belum Konfirmasi |
| FP008 | 2012-04-29 | 2012-05-29 | mira gusti | jl cikapundung | 72133339 | mira@yahoo.com | FULL SKULL ZIVER | All Size | 1 | 170000 | Belum Konfirmasi |
| FP008 | 2012-04-29 | 2012-05-29 | TayBoy | Paris impoun | 72121244 | ta@yahoo.com | GREEN HAND SANDAL GREY | 40 | 1 | 60000 | Belum Konfirmasi |
| FP009 | 2012-05-03 | 2012-06-02 | faisal.tbnu | Pasir Impun | 087554434445 | faisal@yahoo.com | FONT LINE SILVER TS | S | 1 | 90000 | Konfirmasi |

Gambar 5.9 List Pesanan

10. List Penjualan

Merupakan tampilan laporan penjualan dan pendapatan.



| DAFTAR PENJUALAN | | | | | | | | | |
|--------------------------------|--------------|-------------|------------|---------------------|--------|---------|--------|-------|--------|
| Username | Nama Lengkap | No. Pesanan | Tanggal | Nama Produk | Ukuran | Tujuan | Jumlah | Total | Action |
| faisal.tbnu | faisal.tbnu | FP009 | 2012-05-03 | FONT LINE SILVER TS | S | Bandung | 1 | 96000 | hapus |
| Total Pendapatan : Rp. 96000,- | | | | | | | | | |

Cetak Laporan

Gambar 5.10 List Penjualan

5.1.5 Implementasi Instalasi Program

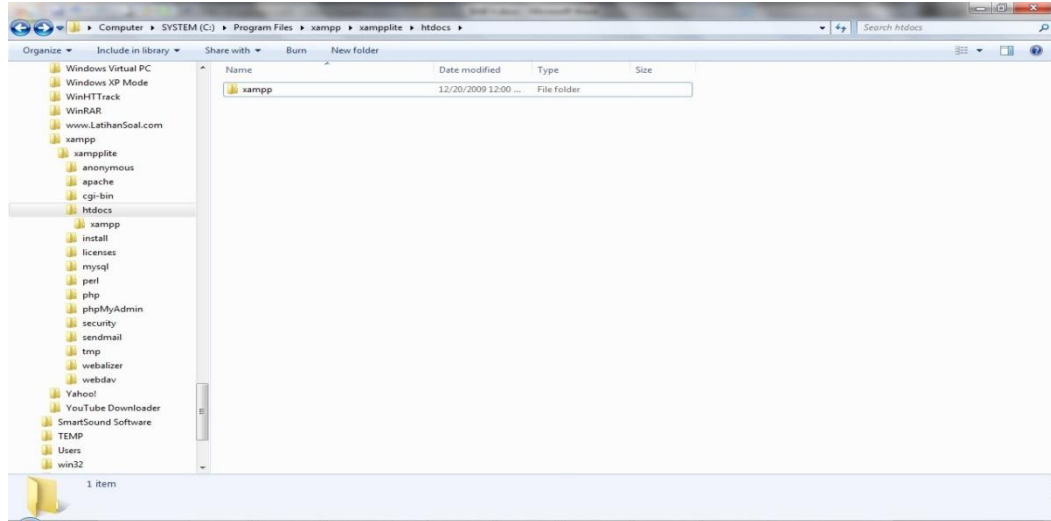
Berikut adalah tahapan-tahapan dalam instalasi program Sistem Informasi Penjualan Barang pada Distro Blindware Bandung :

1. Terlebih dahulu *install* XAMPP sebagai perangkat lunak pendukung. Cara penginstalannya tidak jauh berbeda dengan cara penginstalan perangkat lunak pada umumnya.



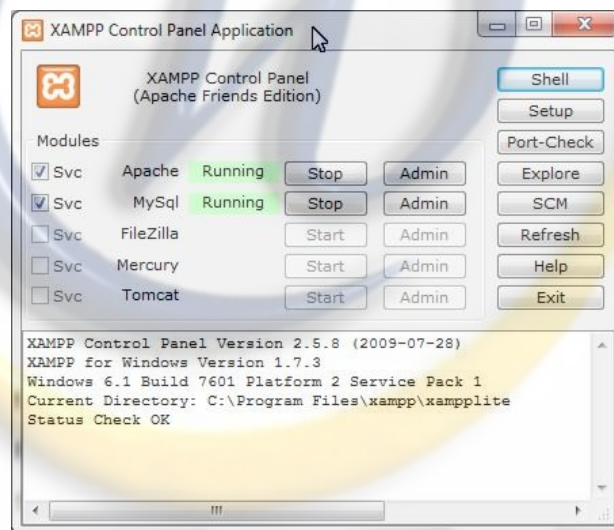
Gambar 5.11 Tampilan *Installer* XAMPP

2. Kemudian buka *subfolder* *htdocs* yang berada pada folder *xampp*, dan *copy folder* yang berisi data Sistem Informasi Penjualan Barang yang berekstensi *.php* kedalamnya.



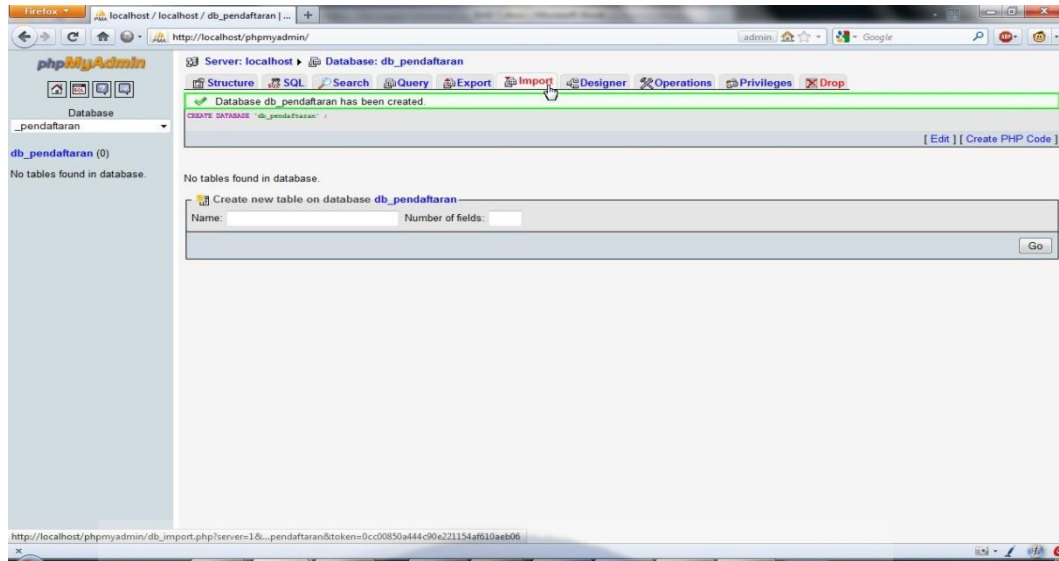
Gambar 5.12 Tampilan *subfolder htdocs* pada *folder xampp*

3. Buka xampp control panel dan pastikan Apache dan MySql dalam kondisi *running*.



Gambar 5.13 Tampilan XAMPP Control Panel

4. Setelah itu buka *web browser*, dan ketik “*http://localhost/phpmyadmin/*”, dan buat *database* Blindware. Kemudian import tabel-tabel yang sebelumnya telah dibuat. Ke dalam *database bloodyfresh*.



Gambar 5.14 Tampilan halaman phpMyAdmin

5.1.6 Penggunaan Program

Program ini digunakan dengan tujuan untuk membantu proses penjualan, *Input* dan mengelola data barang, dan laporan penjualan. Program ini hanya bisa diakses oleh dua pengguna yaitu admin dan *member*.

5.2 Pengujian

Pengujian program adalah pengujian dimana pengguna program memasukkan data ke dalam sistem agar dapat diproses sistem tersebut, dan untuk mempermudah *user*. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas serta untuk mengetahui kekurangan dari program. Metode pengujian program yang digunakan adalah dengan menggunakan metode *black box*. Metode ini hanya bekerja pada fungsional program, tidak pada alur internal program.

5.2.1 Rencana Pengujian

Berikut adalah rencana pengujian yang akan dilakukan pada Sistem Informasi Penjualan Barang pada Distro Blindware Bandung dengan menggunakan metode *black box* yang terdapat pada Tabel 5.1 :

| Kelas | Butir Uji | Jenis Pengujian |
|---------------------|-------------------------------------|-----------------|
| <i>Login User</i> | <i>Member</i> | <i>BlackBox</i> |
| | <i>Admin</i> | <i>BlackBox</i> |
| <i>Input / Ubah</i> | <i>Input data member</i> | <i>BlackBox</i> |
| | <i>Input pesanan</i> | <i>BlackBox</i> |
| | <i>Input konfirmasi pembayaran</i> | <i>BlackBox</i> |
| | <i>Input data barang</i> | <i>BlackBox</i> |
| | <i>Ubah data barang</i> | <i>BlackBox</i> |
| <i>Pencetakan</i> | <i>Pencetakan bukti pemesanan</i> | <i>BlackBox</i> |
| | <i>Pencetakan laporan penjualan</i> | <i>BlackBox</i> |

Tabel 5.2 Rencana Pengujian

5.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Berikut adalah hasil pengujian yang dilakukan sesuai dengan rencana pengujian diantaranya :

1. Pengujian *Login*

Berikut adalah pengujian pada proses *login* yang terdapat pada Tabel 5.2 :

| Kasus dan hasil pengujian | | | | |
|----------------------------------|---|-------------------------|---|-----------------------------|
| Form di uji | Data masukan | Yang di harapkan | Hasil pengamatan | Kesimpulan |
| <i>Login</i> | Masukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar | Masuk ke halaman utama | Berhasil login | [X] diterima [] ditolak |
| | Masukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang | Masuk ke halaman utama | Akan muncul pemberitahuan " <i>username</i> dan | [] diterima [X] ditolak |

| | | | | |
|--|-------|--|-----------------|--|
| | salah | | password salah" | |
|--|-------|--|-----------------|--|

Tabel 5.3 Pengujian *login*

2. Pengujian *Input data member*

| Kasus dan hasil pengujian | | | | |
|---------------------------|---|--|---|-----------------------------|
| <i>Form di uji</i> | Data masukan | Yang di harapkan | Hasil pengamatan | Kesimpulan |
| <i>Input Data Member</i> | Masukkan data yang lengkap pada <i>form</i> yang tersedia | Data akan masuk ke dalam <i>database</i> | Muncul pemberitahuan "data berhasil disimpan" | [X] diterima [] ditolak |
| | Masukkan data yang tidak lengkap pada <i>form</i> yang tersedia | Data tidak akan masuk ke dalam <i>database</i> , kembali ke <i>form</i> daftar <i>member</i> | Akan muncul pemberitahuan "data tidak lengkap, cek kembali" | [] diterima [X] ditolak |

Tabel 5.4 Pengujian *Input Data Member*

3. Pengujian *Input pesanan*

| Kasus dan hasil pengujian | | | | |
|---------------------------|---|--|---|-----------------------------|
| <i>Form di uji</i> | Data Masukan | Yang di harapkan | Hasil pengamatan | Kesimpulan |
| <i>Input Pesanan</i> | Masukkan data yang lengkap pada <i>form</i> yang tersedia | Data akan masuk ke dalam <i>database</i> | Muncul pemberitahuan "data berhasil disimpan" | [X] diterima [] ditolak |

| | | | | |
|--|---|---|--|-----------------------------|
| | Masukkan data yang tidak lengkap pada <i>form</i> yang tersedia | Data tidak akan masuk ke dalam databse kembali ke <i>form</i> pesanan | Akan muncul pemberitahuan "data tidak lengkap" | [] diterima [X] ditolak |
|--|---|---|--|-----------------------------|

Tabel 5.5 Pengujian *Input* Pesanan

4. Pengujian *Input* konfirmasi pembayaran

| Kasus dan hasil pengujian | | | | |
|------------------------------------|---|--|--|-----------------------------|
| Form di uji | Data Masukan | Yang di harapkan | Hasil pengamatan | Kesimpulan |
| <i>Input</i> konfirmasi pembayaran | Masukkan data yang lengkap pada <i>form</i> yang tersedia | Data akan masuk ke dalam <i>database</i> | Muncul pemberitahuan "data berhasil disimpan" | [X] diterima [] ditolak |
| | Masukkan data yang tidak lengkap pada <i>form</i> yang tersedia | Data tidak akan masuk ke dalam <i>database</i> kembali ke <i>form</i> konfirmasi | Akan muncul pemberitahuan "data tidak lengkap" | [] diterima [X] ditolak |

Tabel 5.6 Pengujian *Input* Konfirmasi Pembayaran

5. Pengujian *Input* Data Barang

| Kasus dan hasil pengujian | | | | |
|---------------------------|---|---|--|-----------------------------|
| <i>Form di uji</i> | Data Masukan | Yang di harapkan | Hasil pengamtan | Kesimpulan |
| <i>Input data barang</i> | Masukkan data yang lengkap pada <i>form</i> yang tersedia | Data akan masuk ke dalam <i>database</i> | Muncul pemberitahuan “data berhasil disimpan” | [X] diterima [] ditolak |
| | Masukkan data yang tidak lengkap pada <i>form</i> yang tersedia | Data tidak akan masuk ke dalam databse kembali ke <i>form</i> data barang | Akan muncul pemberitahuan "data tidak lengkap" | [] diterima [X] ditolak |

Tabel 5.7 Pengujian *Input* data Barang

6. Pengujian Ubah Data Barang

| Kasus dan hasil pengujian | | | | |
|---------------------------|--|---|---|-----------------------------|
| <i>Form di uji</i> | Data Masukan | Yang di harapkan | Hasil Pengamtan | Kesimpulan |
| Ubah Data Barang | Ubah data barang sesuai dengan data yang akan diubah | Data pada <i>database</i> akan diperbaharui | Muncul pemberitahuan “data berhasil diubah” | [X] diterima [] ditolak |

Tabel 5.8 Pengujian Ubah Data Barang

5.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus uji *sample* di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pada proses pengisian data di setiap *form* dapat berjalan dengan serta menghasilkan keluaran yang diharapkan.



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Setelah melakukan analisa dan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan dibangun sistem informasi penjualan ini, yang pada awalnya sistem yang digunakan masih melakukan pengarsipan dalam penyimpanan datanya. Dengan sistem informasi yang di usulkan ini, proses penjualan produk di lakukan dengan berbasis web / telah terkomputerisasi.
2. Dengan diterapkannya sistem ini diharapkan dapat mempermudah kinerja *administator* ataupun pemilik dalam proses pengolahan data karena sudah mempunyai *database* yang terintegrasi, hal ini sangat efektif dan efisien bagi kinerja *administrator*.
3. Sistem informasi penjualan produk yang di usulkan telah memenuhi fungsi-fungsi yang di harapkan, seperti pengolahan data barang, penjualan barang, dan pembuatan laporan penjualan barang.
4. Pada implementasi sistem aplikasi ini dapat dijalankan secara *online*.

6.2 Saran

Karena proses dalam pembuatan program aplikasi sistem informasi penjualan ini masih ada kekurangannya dan masih jauh dari sempurna. Saran-saran yang diajukan untuk pengembangan berikutnya diantara lain:

1. Tersedianya kontak *admin* seperti YM (*Yahoo Mesengger*) sebagai kontak person kepada *admin* Blindwear.
2. Pengembangan informasi produk yang *up to date* untuk konsumen.
3. Pengamanan data dengan melakukan pem-*backup*-an data-data yang sangat penting secara terus menerus agar data tersebut terhindar dari segala kerusakan atau kehilangan.
4. Pengembangan proses mengenai pembayaran on-line dengan di sediakan fasilitas untuk transfer pembayaran melalui rekening untuk konsumen.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

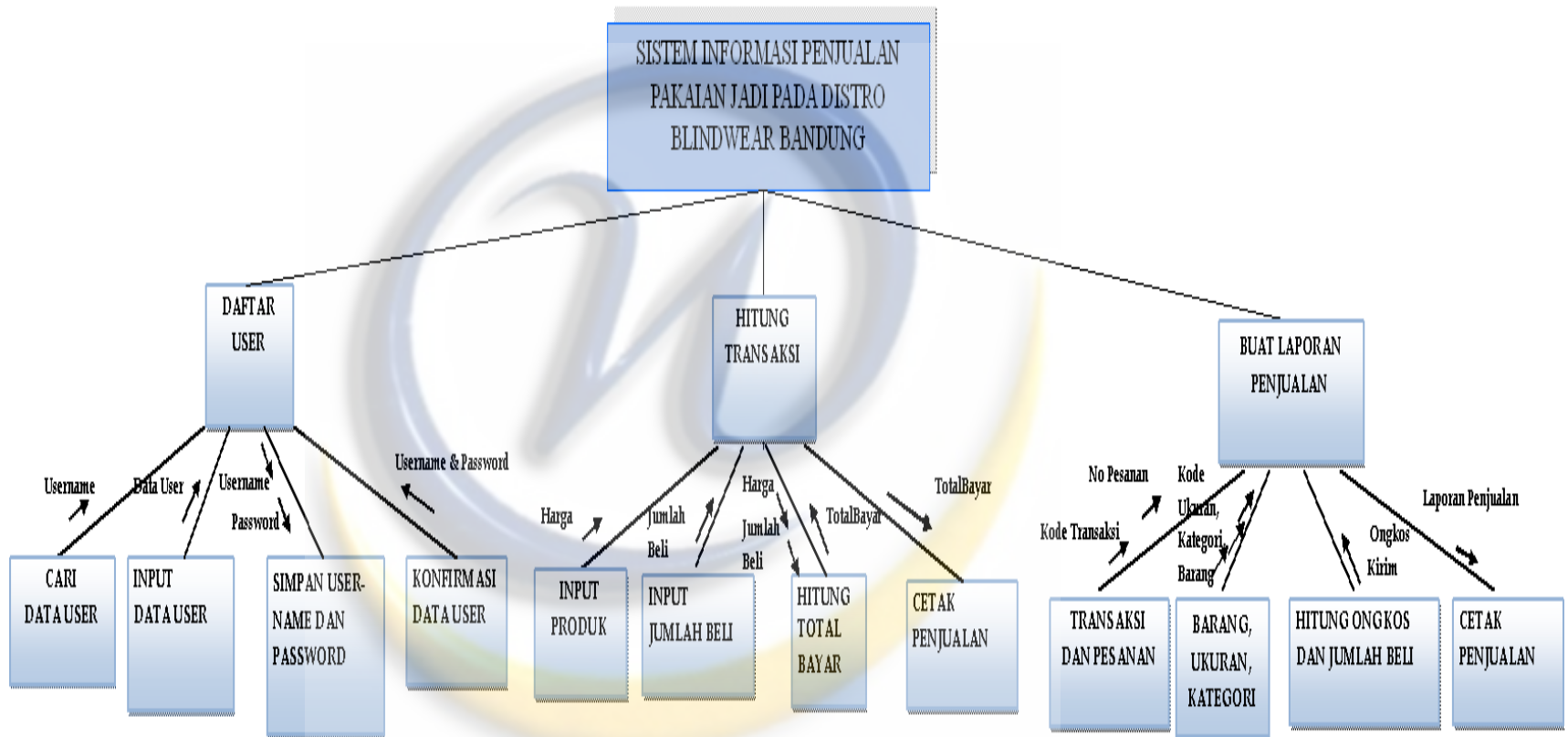
- [1] Al-Bahra bin Ladjamudin. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- [2] Roger S. Pressman., *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi* (Buku Satu). Mc Graw Hill Book co. Andi Offset. Yogyakarta. 2002.
- [3] Anthony, Robert N, dan John Dearden, 1990, “*Sistem Pengendalian Manajemen*”, Ali Bahasa Agus Maulana, Erlangga, Yogyakarta.
- [4] Davis,Gordon B. 1984; *Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen, Bagian II, Struktur dan Pengembangannya*, PT Pustaka Binaman Pressindo, Jakarta.
- [5] HM. Jogiyanto. 2005; *Analisis Dan Desain Sistem Informasi*, Andi Offset, Yogyakarta
- [6] Irawan, Budi. 2005, *Jaringan Komputer*. Graha ilmu. Yogyakarta.
- [7] Ir. Yuniar Supardi, 2006, *Microsoft Visual Basic 6.0*.PT. Elex Media Komputindo.
- [8] James a.A Hall (2001:9). [1]
- [9] John Burch dan Gary Grudnitski. 1986; *Information Systems Theory and Practice*, John Wiley and Sons, New York.
- [10] Kadir, Abdul. 2003, *Pemrograman WEB Mencakup: HTML, CSS, JavaScript & PHP*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- [11] Kristanto, Andri. 2003, *Jaringan Komputer*. Graha ilmu. Yogyakarta.
- [12] Kristanto, Andri. 2008 , *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*, Gava Media, Yogyakarta.
- [13] Lucas, Henry C, Jr., 1987. *Analisis Desain dan Desain Sistem Informasi*. (Yogyakarta:Andi Offset, 2005). [1]
- [14] M. Syafii. 2004. *Membangun Aplikasi Berbasis PHP dan mySQL*, Andi. Yogyakarta.
- [15] Winardi. 1982, *Kamus Ekonomi*, Alumni, Bandung.

Internet :

[16] <http://kuliah.imadewira.com/definisi-internet-dan-sejarah-internet/> , 2 Maret 2012



4.1.1.3 Struktur Chart



Gambar 4.6 Struktur Chart

SOURCE CODE PROGRAM

[index.php]Menu Utama User

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"><head>

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
<title>BLINDWEAR</title>
<style type="text/css">
<!--
body {
    background-color: #000000;
    margin-left: 0px;
    margin-top: 0px;
    margin-right: 0px;
    margin-bottom: 0px;
    background-image: url(images/background.jpg);
    background-repeat: repeat;
}
.style3 {
    font-size: 12px;
    font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
    font-weight: bold;
    color: #FFFFFF;
}
.style4 {
    font-size: 10px;
    font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
    font-weight: bold;
    color: #FFFFFF;
    text-align: justify;
    letter-spacing: normal;
}
a:link {
    font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
    font-size: 10px;
    font-style: normal;
    color: #FFFFFF;
    text-decoration: none;
}
a:hover {
    font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
    font-size: 10px;
    font-style: normal;
    color: #FFFFFF;
    text-decoration: none;
}
.style4 a {
}
.style4 a {
    font-size: 10px;
    font-style: normal;
```

```
        color: #CCCCCC;
        text-decoration: underline;
    }
    .style5 { color: #333333 }
    .style6 { color: #FFFFFF }
    a:visited {
        text-decoration: none;
        color: #FFFFFF;
    }
    a:active {
        text-decoration: none;
        color: #FFFFFF;
    }
}
-->
</style>
<script type="text/JavaScript">
<!--
function MM_swapImgRestore() { //v3.0
    var i,x,a=document.MM_sr; for(i=0;a&&i<a.length&&(x=a[i])&&x.oSrc;i++) x.src=x.oSrc;
}

function MM_preloadImages() { //v3.0
    var d=document; if(d.images){ if(!d.MM_p) d.MM_p=new Array();
    var i,j=d.MM_p.length,a=MM_preloadImages.arguments; for(i=0; i<a.length; i++)
    if (a[i].indexOf("#")!=0){ d.MM_p[j]=new Image; d.MM_p[j++].src=a[i];} }
}

function MM_findObj(n, d) { //v4.01
    var p,i,x;  if(!d) d=document; if((p=n.indexOf("?"))>0&&parent.frames.length) {
        d=parent.frames[n.substring(p+1)].document; n=n.substring(0,p);}
    if(!(x=d[n])&&d.all) x=d.all[n]; for (i=0;!x&&i<d.forms.length;i++) x=d.forms[i][n];
    for(i=0;!x&&d.layers&&i<d.layers.length;i++) x=MM_findObj(n,d.layers[i].document);
    if(!x && d.getElementById) x=d.getElementById(n); return x;
}

function MM_swapImage() { //v3.0
    var i,j=0,x,a=MM_swapImage.arguments; document.MM_sr=new Array; for(i=0;i<(a.length-2);i+=3)
        if ((x=MM_findObj(a[i]))!=null){ document.MM_sr[j++]=x; if(!x.oSrc) x.oSrc=x.src;
        x.src=a[i+2];}
    }
}
-->
</script>
</head>
<body
onload="MM_preloadImages('images/home2.jpg','images/products2.jpg','images/events2.jpg','images/endorse2.jpg','images/news2.jpg','images/aboutus2.jpg','images/contacts2.jpg')"><br />
<table background="images/bgground.png" align="center" border="0" cellpadding="0"
cellspacing="0" width="1024">

    <tbody><tr>
        <td colspan="3" scope="row" align="left" valign="bottom"><table border="0" cellpadding="5"
cellspacing="0" width="975">
            <tbody><tr>
                <td width="33">&nbsp;</td>
```



```

        <td width="40"><div align="left"></div></td>
        <td><div align="left"><a href="#" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('blindwear','images/logo-atas over.png',1)"></a></div></td>
        <td><div align="right"></div></td>
    </tr>
</tbody></table></td>
</tr>

```

```

<tr>
    <td scope="row" background="images/pinggir.png" width="45" height="44"
align="center">&nbsp;</td>
    <td background="images/pinggir.png" align="center" bgcolor="#000000" scope="row"><a href="index.php?act=awal"
onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('Home','images/home2.jpg',1)"></a><a href="produk.php"
onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('Products','images/products2.jpg',1)"></a><a href="events.php" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('Events','images/events2.jpg',1)"></a><a href="endorse.php"
onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('Endorse','images/endorse2.jpg',1)"></a><a href="news.php" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('News','images/news2.jpg',1)"></a><a
href="index.php?act=tentang" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('About Us','images/aboutus2.jpg',1)"></a><a href="index.php?act=kontak" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('Contacts','images/contacts2.jpg',1)"></a></td>
    <td scope="row" background="images/pinggir.png" width="49">&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
    <td colspan="3" scope="row" background="images/bgground.png"><?php
include"include.inc.php";?></td>
</tr>

<tr>
    <td scope="row" background="images/bgground.png">&nbsp;</td>
    <th class="style3" scope="row" background="images/bgground.png" valign="top">&nbsp;</th>
    <td scope="row" background="images/bgground.png">&nbsp;</td>
</tr>

<tr>

```



```
<td colspan="3" scope="row" bgcolor="#666666" valign="middle" height="20"><div align="center"><?php include"lib/footer.php";?></td>
</tr>
</tbody>
<tr align="center">
<td colspan="4"><br><font color="red" size="+2">[<a href="index.php?act=daftar"><font face="Arial, Helvetica, sans-serif" color="#CCCCCC" size="+2">daftar member</font></a>] [<a href="loginmember.php"><font color="#CCCCCC" size="+2">login member</font></a>] </td>
</tr>
</table><br />
<table align="center" width="200" border="0">
<tr>
<td><a href="http://www.facebook.com/salbinrahman"></a></td>
<td><a href="http://www.twitter.com"></a></td>
<td><a href="http://www.multiply.com"></a></td>
<td><a href="http://www.hi5.com"></a></td>
</tr>
</table>
</body></html>
```

[admin/index.php] Menu Utama Admin

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"><head>

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
<title>BLINDWEAR</title>
<style type="text/css">
<!--
body {
    background-color: #000000;
    margin-left: 0px;
    margin-top: 0px;
    margin-right: 0px;
    margin-bottom: 0px;
    background-image: url(images/background.jpg);
    background-repeat: repeat;
}
.style3 {
    font-size: 12px;
    font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
    font-weight: bold;
    color: #FFFFFF;
}
.style4 {
    font-size: 10px;
    font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
    font-weight: bold;
```

```
        color: #FFFFFF;
        text-align: justify;
        letter-spacing: normal;
    }
    a:link {
        font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
        font-size: 10px;
        font-style: normal;
        color: #FFFFFF;
        text-decoration: none;
    }
    a:hover {
        font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
        font-size: 10px;
        font-style: normal;
        color: #FFFFFF;
        text-decoration: none;
    }
    .style4 a {
    }
    .style4 a {
        font-size: 10px;
        font-style: normal;
        color: #CCCCCC;
        text-decoration: underline;
    }
    .style5 {color: #333333}
    .style6 {color: #FFFFFF}
    a:visited {
        text-decoration: none;
        color: #FFFFFF;
    }
    a:active {
        text-decoration: none;
        color: #FFFFFF;
    }
    -->
</style>
<script type="text/JavaScript">
<!--
function MM_swapImgRestore() { //v3.0
    var i,x,a=document.MM_sr; for(i=0;a&&i<a.length&&(x=a[i])&&x.oSrc;i++) x.src=x.oSrc;
}

function MM_preloadImages() { //v3.0
    var d=document; if(d.images){ if(!d.MM_p) d.MM_p=new Array();
    var i,j=d.MM_p.length,a=MM_preloadImages.arguments; for(i=0; i<a.length; i++)
    if (a[i].indexOf("#")!=0){ d.MM_p[j]=new Image; d.MM_p[j++].src=a[i];}}
}

function MM_findObj(n, d) { //v4.01
    var p,i,x;  if(!d) d=document; if((p=n.indexOf("?"))>0&&parent.frames.length) {
        d=parent.frames[n.substring(p+1)].document; n=n.substring(0,p);}
    if(!(x=d[n])&&d.all) x=d.all[n]; for (i=0;!x&&i<d.forms.length;i++) x=d.forms[i][n];
    for(i=0;!x&&d.layers&&i<d.layers.length;i++) x=MM_findObj(n,d.layers[i].document);
```

```
if(!x && d.getElementById) x=d.getElementById(n); return x;
}

function MM_swapImage() { //v3.0
  var i,j=0,x,a=MM_swapImage.arguments; document.MM_sr=new Array; for(i=0;i<(a.length-2);i+=3)
    if ((x=MM_findObj(a[i]))!=null){document.MM_sr[j++]=x; if(!x.oSrc) x.oSrc=x.src;
x.src=a[i+2];}
}
//-->
</script>
</head>
<body
onload="MM_preloadImages('images/home2.jpg','images/products2.jpg','images/events2.jpg','images/endorse2.jpg','images/news2.jpg','images/aboutus2.jpg','images/contacts2.jpg')"><br />
<table background="images/bground.png" align="center" border="0" cellpadding="0" cellspacing="0" width="1024">

  <tbody><tr>
    <td colspan="3" scope="row" align="left" valign="bottom"><table border="0" cellpadding="5" cellspacing="0" width="975">
      <tbody><tr>
        <td width="33">&nbsp;</td>
        <td width="40"><div align="left"></div></td>
        <td><div align="left"><a href="#" onmouseout="MM_swapImgRestore()" onmouseover="MM_swapImage('blindwear','images/logo-atas over.png',1)"></a></div></td>
        <td><div align="right"></div></td>
      </tr>
    </tbody></table></td>
  </tr>

  <tr>
    <td scope="row" background="images/pinggir.png" width="45" height="44" align="center">&nbsp;</td>
    <td background="images/pinggir.png" align="center" bgcolor="#000000" scope="row"><a href="index.php?act=awal" onmouseout="MM_swapImgRestore()" onmouseover="MM_swapImage('Home','images/home2.jpg',1)"></a><a href="produk.php" onmouseout="MM_swapImgRestore()" onmouseover="MM_swapImage('Products','images/products2.jpg',1)"></a><a href="events.php" onmouseout="MM_swapImgRestore()" onmouseover="MM_swapImage('Events','images/events2.jpg',1)"></a><a href="endorse.php" onmouseout="MM_swapImgRestore()" onmouseover="MM_swapImage('Endorse','images/endorse2.jpg',1)"></a><a href="news.php" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
```

```

onmouseover="MM_swapImage('News','images/news2.jpg',1)"></a><a
href="index.php?act=tentang" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('About Us','images/aboutus2.jpg',1)"></a><a href="index.php?act=kontak" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('Contacts','images/contacts2.jpg',1)"></a></td>
<td scope="row" background="images/pinggir.png" width="49">&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="3" scope="row" background="images/bground.png"><?php
include"include.inc.php";?></td>
</tr>

<tr>
<td scope="row" background="images/bground.png">&nbsp;</td>
<th class="style3" scope="row" background="images/bground.png" valign="top">&nbsp;</th>
<td scope="row" background="images/bground.png">&nbsp;</td>
</tr>

<tr>
<td colspan="3" scope="row" bgcolor="#666666" valign="middle" height="20"><div
align="center"><?php include"lib/footer.php";?></div>
</td>
</tr>
</tbody>
<tr align="center">
<td colspan="4"><br><font color="red" size="+2">[<a href="index.php?act=daftar"><font
face="Arial, Helvetica, sans-serif" color="#CCCCCC" size="+2">daftar member</font></a>] [<a
href="loginmember.php"><font color="#CCCCCC" size="+2">login member</font></a>] </td>
</tr>
</table><br />
<table align="center" width="200" border="0">
<tr>
<td><a href="http://www.facebook.com/salbinrahman"></a></td>
<td><a href="http://www.twitter.com"></a></td>
<td><a href="http://www.multiply.com"></a></td>
<td><a href="http://www.hi5.com"></a></td>
</tr>

</table>
</body></html>

```

[transaksi.php]Form Pemesanan Produk

```

<?php
session_start();
include "../lib/config.php";
if (!isset($_SESSION['image_is_logged_in'])) {
echo "<body background='../images/background.gif">

```

```
<script>alert('Sesi tidak terdaftar....!');</script>
</body>";
echo "<meta http-equiv=\"refresh\" content=\"0; url=../loginmember.php\">";
}
else
{?>
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"><head>

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
<title>BLINDWEAR</title>
<style type="text/css">
<!--
body {
    background-color: #000000;
    margin-left: 0px;
    margin-top: 0px;
    margin-right: 0px;
    margin-bottom: 0px;
    background-image: url(../images/background.gif);
    background-repeat: repeat;
}
.style3 {
    font-size: 12px;
    font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
    font-weight: bold;
    color: #FFFFFF;
}
.style4 {
    font-size: 10px;
    font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
    font-weight: bold;
    color: #FFFFFF;
    text-align: justify;
    letter-spacing: normal;
}
a:link {
    font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
    font-size: 10px;
    font-style: normal;
    color: #FFFFFF;
    text-decoration: underline;
}
a:hover {
    font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
    font-size: 10px;
    font-style: normal;
    color: #FFFFFF;
    text-decoration: blink;
}
.style4 a {
}
.style4 a {
```

```
        font-size: 10px;
        font-style: normal;
        color: #CCCCCC;
        text-decoration: underline;
    }
    .style5 {color: #333333}
    .style6 {color: #FFFFFF}
    a:visited {
        color: #FFFFFF;
    }
    a:active {
        color: #FFFFFF;
    }
-->
</style>
<script type="text/JavaScript">
<!--
function MM_swapImgRestore() { //v3.0
    var i,x,a=document.MM_sr; for(i=0;a&&i<a.length&&(x=a[i])&&x.oSrc;i++) x.src=x.oSrc;
}

function MM_preloadimages() { //v3.0
    var d=document; if(d.images){ if(!d.MM_p) d.MM_p=new Array();
    var i,j=d.MM_p.length,a=MM_preloadimages.arguments; for(i=0; i<a.length; i++)
    if (a[i].indexOf("#")!=0){ d.MM_p[j]=new Image; d.MM_p[j++].src=a[i];} }
}

function MM_findObj(n, d) { //v4.01
    var p,i,x;  if(!d) d=document; if((p=n.indexOf("?"))>0&&parent.frames.length) {
        d=parent.frames[n.substring(p+1)].document; n=n.substring(0,p);}
    if(!(x=d[n])&&d.all) x=d.all[n]; for (i=0;!x&&i<d.forms.length;i++) x=d.forms[i][n];
    for(i=0;!x&&d.layers&&i<d.layers.length;i++) x=MM_findObj(n,d.layers[i].document);
    if(!x && d.getElementById) x=d.getElementById(n); return x;
}

function MM_swapImage() { //v3.0
    var i,j=0,x,a=MM_swapImage.arguments; document.MM_sr=new Array; for(i=0;i<(a.length-2);i+=3)
        if ((x=MM_findObj(a[i]))!=null){ document.MM_sr[j++]=x; if(!x.oSrc) x.oSrc=x.src;
        x.src=a[i+2];}
    }
-->
</script>
</head><body
onload="MM_preloadimages('../images/home2.jpg','../images/products2.jpg','../images/events2.jpg'
,'../images/endorse2.jpg','../images/news2.jpg','../images/aboutus2.jpg','../images/contacts2.jpg','../i
mages/konfirmasi2.jpg')"><br />
<table background="../images/bgground.png" align="center" border="0" cellpadding="0"
cellspacing="0" width="1024">

    <tbody><tr>
        <td colspan="3" scope="row" align="left" valign="bottom"><table border="0" cellpadding="5"
cellspacing="0" width="975">
            <tbody><tr>
                <td width="33">&nbsp;</td>
```



```

        <td width="40"><div align="left"></div></td>
        <td><div align="left"><a href="#" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('blindwear','../images/logo-atas over.png',1)"></a></div></td>
        <td><div align="right"></div></td>
    </tr>
</tbody></table></td>
</tr>

<tr>
    <td scope="row" background="../images/pinggir.png" width="45" height="44"
align="center">&nbsp;</td>
    <td background="../images/pinggir.png" align="center" bgcolor="#000000" scope="row"><a href="index.php?act=awal"
onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('Home','../images/home2.jpg',1)"></a><a
href="produk.php" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('Products','../images/products2.jpg',1)"></a><a href="events.php" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('Events','../images/events2.jpg',1)"></a><a href="endorse.php" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('Endorse','../images/endorse2.jpg',1)"></a><a href="news.php" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('News','../images/news2.jpg',1)"></a><a
href="index.php?act=tentang" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('About Us','../images/aboutus2.jpg',1)"></a><a href="index.php?act=kontak" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('Contacts','../images/contacts2.jpg',1)"></a><a href="index.php?act=konfirmasi" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('Confirm','../images/konfirmasi2.jpg',1)"></a></td>
    <td scope="row" background="../images/pinggir.png" width="49">&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
    <td colspan="3" scope="row" background="../images/bground.png"><?php
        $stampil=mysql_query("select curdate() as tgl, DATE_ADD(CURDATE(), INTERVAL
30 DAY) as tgl_limit");
        while($r= mysql_fetch_array($stampil)){
            echo"<br><div align='right'><font color='red' size='5'><b>Products</font> <font
color='white' size='5'>Room</font></b></div>
<form name='form1' method='post' action='protransaksi.php'>
            <table align='center' width='450' border='0'>

```



```
<tr align='center'>
<td colspan='2'><h3><font color='white'>FORM PEMESANAN PRODUK</font></h3></td>
</tr>
<tr>
<td width='300'><font color='white'>Tanggal Pesan</font></td>
<td><input name='tanggal' readonly='readonly' type='text' id='tanggal' size='17'
maxlength='30' value='$r[tgl]'></td>
</tr>
<tr>
<td width='300'><font color='white'>Tanggal Limit</font></td>
<td><input name='tanggal_limit' readonly='readonly' type='text' id='tanggal_limit' size='17'
maxlength='30' value='$r[tgl_limit]'></td>
</tr>
<tr>
<td width='115'><font color='white'>Nomor Pesanan</font></td>
<td width='300'><input name='id' type='hidden' id='id' readonly size='4' maxlength='4'
value='";
}?'><?php
include "../lib/config.php";
$sql_id = "select * from transaksi order by id asc";
$res_id = mysql_query($sql_id);
$jum_id = mysql_num_rows($res_id);
if($jum_id < 1)
{
echo"1";
}
if($jum_id > 0)
{
while($data_id = mysql_fetch_array($res_id))
{
$hit_id = $data_id[0] + 1;
}
echo"$hit_id";
}echo"><input name='nopes' readonly='readonly' type='text' id='nopes' size='5' maxlength='5'
value='";?'><?php
echo"FP";
include "../lib/config.php";
$sql_df = "select * from pesanan order by id asc";
$res_df = mysql_query($sql_df);
$jum_df = mysql_num_rows($res_df);
if($jum_df < 1)
{
echo"001";
}
else
if($jum_df > 0)
{
while($data_df = mysql_fetch_row($res_df))
{
$hit_df = $data_df[0] + 1;
}
if(($hit_df > 0) and ($hit_df < 10))
{
echo"00$hit_df";
}
}
```

```

        else
            if(($hit_df > 9) and ($hit_df < 100))
            {
                echo "0$hit_df";
            }
            else
            if($hit > 100)
            {
                echo "$hit_df";
            }
    }echo"></td>
</tr>
<tr>
    <td><font color='white'>Nama Pemesan<font></td>
    <td><input name='nama' readonly='readonly' type='text' id='nama' size='35' maxlength='35'
value='";?><?php
include "../lib/config.php";
$username = $_REQUEST['us'];
$sql_u = "select * from member where username='$username'";
$res_u = mysql_query($sql_u);
$data_u = mysql_fetch_row($res_u);
echo "$data_u[0]";echo"></td>
</tr>
    <tr>
        <td valign='top'><font color='white'>Alamat Lengkap<font></td>
        <td><textarea name='alamat'>$data_u[2]</textarea></td>
    </tr>
    <tr>
        <td valign='top'><font color='white'>Kota Tujuan<font></td>
        <td><select name='kota'>;
            $sql_o = "select * from ongkos";
            $res_o = mysql_query($sql_o);
            while($data_o = mysql_fetch_row($res_o))
            {
                echo "<option value='$data_o[1]'>$data_o[1]</option>";
            }
            echo "</select></td>
    </tr>
    <td><font color='white'>Telepon<font></td>
    <td><input name='telepon' type='text' id='telepon' size='12' maxlength='12'
value='$data_u[3]'></td>
</tr>
    <tr>
        <td><font color='white'>E - Mail<font></td>
        <td><input name='mail' type='text' id='mail' size='35' maxlength='50'
value='$data_u[4]'></td>
</tr>
    <tr>
        <td><font color='white'>Pesanan<font></td>
        <td><input name='kode' readonly='readonly' type='hidden' id='kode' size='35' maxlength='35'
value='";?><?php
include "../lib/config.php";
$kd = $_REQUEST['kd'];
$sql_k = "select * from products where kode_produk='$kd'";

```

```

$res_k = mysql_query($sql_k);
$data_k = mysql_fetch_row($res_k);
echo"$data_k[1]";echo">
<input name='pesan' readonly='readonly' type='text' id='pesan' size='35' maxlength='35'
value='$data_k[2]'"></td>
</tr>
<tr>
<td width='300'><font color='white'>Harga Produk</font></td>
<td><input name='harga' readonly='readonly' type='text' id='harga' size='5' maxlength='5'
value='$data_k[3]'"></td>
</tr>
<tr>
<td colspan='2'>;
    $sqli = "select ukuran.kode_produk,products.nama_produk,ukuran.ukuran,ukuran.stock,
ukuran.id from products,ukuran
            where
ukuran.kode_produk=products.kode_produk&&products.kode_produk='$kd'";
    $resi = mysql_query($sqli);
    echo"<br><table align='center' width='515' border='10' bordercolor='lightgrey'>
<tr align='center'>
<td colspan='5'><font color='white'>INFORMASI PRODUK</font></td>
</tr>
<tr align='center'>
<td width='90'><font color='white'>Kode Produk</font></td>
<td width='155'><font color='white'>Nama Produk</font></td>
<td width='70'><font color='white'>Ukuran</font></td>
<td width='70'><font color='white'>Stock</font></td>
</tr>";
while($dati=mysql_fetch_row($resi)){
echo"<tr align='center'>
<td><font color='white'>$dati[0]</font></td>
<td><font color='white'>$dati[1]</font></td>
<input name='idproduk' readonly='readonly' type='hidden' id='idproduk' size='5'
maxlength='5' value='$dati[4]'">;
    if($dati[2]=="")
    {
        $ukur="All Size";
    }
    else
    {
        $ukur=$dati[2];
    }
    echo"<td><font color='white'>$ukur</font></td>
<td><font color='white'>$dati[3]</font></td>
</tr>";}
echo"</table><br></td>
</tr>
<tr>
<td width='300'><font color='white'>Ukuran</font></td>
<td>;$sqlfu = "select ukuran.ukuran, ukuran.id from ukuran where kode_produk='$kd'";
    $resfu = mysql_query($sqlfu);
    $jumfu = mysql_num_rows($resfu);
    if($jumfu > 0)
    {

```

```

        echo"<select name='ukuran'>";
        while($datfu=mysql_fetch_row($resfu))
        {
            if($datfu[0]=="")
            {
                echo"<option value='>All Size</option>";
            }
            else
            {
                echo"<option
value='$datfu[0]'>$datfu[0]</option>";
            }
        }
        echo"</select>";
    }
    echo"</td>

</tr>
<tr>
<td width='300'><font color='white'>Jumlah Pesanan</font></td>
<td><input name='jumlah' type='text' id='jumlah' size='5' maxlength='5' value='></td>
</tr>
<tr>
<td>&nbsp;</td>
<td><input name='submit' type='submit' id='submit' value='Simpan'>
<input type='reset' name='Submit2' value='Reset'></td>
</tr>
</table>
</form>";?</td>
</tr>

<tr>
<td scope="row" background=" ../images/bground.png">&nbsp;</td>
<th class="style3" scope="row" background=" ../images/bground.png"
valign="top">&nbsp;</th>
<td scope="row" background=" ../images/bground.png">&nbsp;</td>
</tr>

<tr>
<td colspan="3" scope="row" bgcolor="#666666" valign="middle" height="20"><div
align="center"><?php include"lib/footer.php";?></div>
</td>
</tr>
</tbody>
</table><br />
<table align="center" width="200" border="0">
<tr>
<td><a href="http://www.facebook.com"></a></td>
<td><a href="http://www.twitter.com"></a></td>
<td><a href="http://www.multiply.com"></a></td>
<td><a href="http://www.hi5.com"></a></td>
</tr>
<tr align="center">

```

```
<td colspan="4"><br><font color="red">[<a href="logout.php">logout</a>]</font></td>
</tr>
</table>
</body></html>
<?php }?>
```

[konfirmasi.php]Form Konfirmasi

```
<?php
session_start();
include "../lib/config.php";
if (!isset($_SESSION['image_is_logged_in'])) {
echo "<body background='../images/background.gif'>
    <script>alert('Sesi tidak terdaftar....!');</script>
    </body>";
echo "<meta http-equiv='refresh' content='0; url=../loginmember.php'>";
}
else
{
$us = $_SESSION['namauser'];
$sql = "select * from member where username='$us'";
$res = mysql_query($sql);
$data = mysql_fetch_row($res);
echo "<div align='right'><font color='grey'><b>$d $bulan $y</b></font><br>
<font color='red' size='5'><b>Confirm</font> <font color='white'
size='5'>Room</font></b></div>
<form id='form1' name='form1' method='post' action='prokonfirmasi.php'>
    <table align='center' width='450' border='1'>
        <tr align='center'>
            <td colspan='2'><h2><font color='white'>FORM KONFIRMASI</font></h2></td>
        </tr>
        <tr>
            <td width='289'><font color='white'>Nama Member</font></td>
            <td width='210'><input name='nama' readonly='readonly' type='text' id='nama' size='35'
maxlength='35' value='$data[0]'></td>
        </tr>
        <tr>
            <td width='289'><font color='white'>No. Pesanan</font></td>
            <td width='210'><input name='nopes' type='text' id='nopes' size='6' maxlength='6'></td>
        </tr>
        <tr>
            <td><font color='white'>No. Bukti Transfer</font></td>
            <td><input name='transfer' type='text' id='transfer' size='15' maxlength='15'></td>
        </tr>
        <tr>
            <td><font color='white'>Rekening Atas Nama</font></td>
            <td><input name='atas' type='text' id='atas' size='35' maxlength='35'></td>
        </tr>
        <tr>
            <td>&nbsp;</td>
            <td><input type='submit' name='Submit' value='Konfirmasi'>
<input type='reset' name='Submit2' value='Reset'></td>
        </tr>
    </table>
</form>";
?>
```

[admin/listpenjualan.php]List Penjualan

```
<?php
session_start();
include "../lib/config.php";
if (!isset($_SESSION['image_is_logged_in'])) {
echo "<body background='../images/background.gif'>
    <script>alert('Sesi tidak terdaftar....!');</script>
    </body>";
echo "<meta http-equiv='refresh' content='0; url=../index.php'>";
}
else
{
?>
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"><head>

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
<title>BLINDWEAR</title>
<style type="text/css">
<!--
body {
    background-color: #000000;
    margin-left: 0px;
    margin-top: 0px;
    margin-right: 0px;
    margin-bottom: 0px;
    background-image: url("../images/background.gif");
    background-repeat: repeat;
}
.style3 {
    font-size: 12px;
    font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
    font-weight: bold;
    color: #FFFFFF;
}
.style4 {
    font-size: 10px;
    font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
    font-weight: bold;
    color: #FFFFFF;
    text-align: justify;
    letter-spacing: normal;
}
.style5 {color: #333333}
.style6 {color: #FFFFFF}
a:link {
    color: red;
    text-decoration: none;
}
a:visited {
    text-decoration: none;
    color: red;
}
}
```



```

a:hover {
    text-decoration: none;
    color: red;
}
a:active {
    text-decoration: none;
    color: red;
}
-->
</style>
<script type="text/JavaScript">
<!--
function MM_swapImgRestore() { //v3.0
    var i,x,a=document.MM_sr; for(i=0;a&&i<a.length&&(x=a[i])&&x.oSrc;i++) x.src=x.oSrc;
}

function MM_preloadImages() { //v3.0
    var d=document; if(d.images){ if(!d.MM_p) d.MM_p=new Array();
    var i,j=d.MM_p.length,a=MM_preloadImages.arguments; for(i=0; i<a.length; i++)
    if (a[i].indexOf("#")!=0){ d.MM_p[j]=new Image; d.MM_p[j++].src=a[i]; } }
}

function MM_findObj(n, d) { //v4.01
    var p,i,x;  if(!d) d=document; if((p=n.indexOf("?"))>0&&parent.frames.length) {
        d=parent.frames[n.substring(p+1)].document; n=n.substring(0,p);}
    if(!(x=d[n])&&d.all) x=d.all[n]; for (i=0;!x&&i<d.forms.length;i++) x=d.forms[i][n];
    for(i=0;!x&&d.layers&&i<d.layers.length;i++) x=MM_findObj(n,d.layers[i].document);
    if(!x && d.getElementById) x=d.getElementById(n); return x;
}

function MM_swapImage() { //v3.0
    var i,j=0,x,a=MM_swapImage.arguments; document.MM_sr=new Array; for(i=0;i<(a.length-2);i+=3)
        if ((x=MM_findObj(a[i]))!=null){document.MM_sr[j++]=x; if(!x.oSrc) x.oSrc=x.src;
x.src=a[i+2];}
}
//-->
</script>
</head><body
onload="MM_preloadImages('../images/home2.jpg','../images/products2.jpg','../images/event
s2.jpg','../images/endorse2.jpg','../images/news2.jpg','../images/aboutus2.jpg','../images/cont
acts2.jpg','../images/konfirmasi2.jpg','../images/logout2.jpg')"><br />
<table background="../images/bgground.png" align="center" border="0" cellpadding="0"
cellspacing="0" width="1024">

    <tbody><tr>
        <td colspan="3" scope="row" align="left" valign="bottom"><table border="0" cellpadding="5"
cellspacing="0" width="975">
            <tbody><tr>
                <td width="33">&nbsp;</td>
                <td width="40"><div align="left"></div></td>
                <td><div align="left"><a href="#" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('blindwear','../images/logo-atas over.png',1)"><img

```



```
src="../../../images/logo-atas.png" name="blindwear" id="blindwear" border="0" width="179"
height="34"></a></div></td>
    <td align="right"></div></td>
</tr>
</tbody></table></td>
</tr>
```

```
<tr>
    <td scope="row" background="../../../images/pinggir.png" width="45" height="44"
align="center">&nbsp;</td>
    <td background="../../../images/pinggir.png" align="center" bgcolor="#000000"
scope="row"><a
href="index.php?act=awal" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('Home','../../../images/home2.jpg',1)"></a><a href="produk.php" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('Products','../../../images/products2.jpg',1)"></a><a href="events.php" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('Events','../../../images/events2.jpg',1)"></a><a href="endorse.php" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('Endorse','../../../images/endorse2.jpg',1)"></a><a href="news.php" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('News','../../../images/news2.jpg',1)"></a><a href="konfirmasi.php" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('Confirm','../../../images/konfirmasi2.jpg',1)"></a><a href="logout.php" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('Logout','../../../images/logout2.jpg',1)"></a></td>
```

```
<td scope="row" background="../../../images/pinggir.png" width="49">&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
```

```
<td colspan="3" scope="row" background="../../../images/bgground.png"><?php echo"<br><div
align='right'><font color='red' size='5'><b>Products</font> <font color='white'
size='5'>Room</font></b></div>
    <div align='center'><b><a href='index.php?act=kategori'>[tambah
kategori]</a>&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;<a href='listkategori.php'>[list
kategori]</a>&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;<a
href='index.php?act=produk'>[produk]</a>&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;<a href='listproduk.php'>[list
produk]</a>&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;<a href='laporanproduk.php'>[laporan
produk]</a>&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;<a href='listpemesanan.php'>[list
pesanan]</a>&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;<a href='listpenjualan.php'>[list
penjualan]</a>&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;<a href='listmember.php'>[laporan
member]</a>&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;<a href='index.php?act=ongkos'>[ongkos
kirim]</a>&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;<a href='listongkos.php'>[list ongkos kirim]</a></b></div><br>
    <hr color='white'>;
```

```
$banyakdataperhal=10;
$hal=$_GET['hal'];
if(!is_numeric($hal)||($hal<1))
{
    $hal=1;
}
$recordawal=($hal-1) * $banyakdataperhal;
$sql = "select
transaksi.username,transaksi.nama_pemesan,transaksi.no_pesanan,transaksi.tanggal,products.nam
a_produk,transaksi.ukuran,
        transaksi.jumlah,transaksi.total,confirm.status,transaksi.kota,ongkos.harga from
transaksi,products,confirm,ongkos where
        transaksi.kode_produk=products.kode_produk and
transaksi.no_pesanan=confirm.no_pesanan and ongkos.kota=transaksi.kota and
        confirm.status='1' order by transaksi.id asc limit
$recordawal,$banyakdataperhal";
$res = mysql_query($sql);
$jum = mysql_num_rows($res);
if($jum > 0)
{
    echo"<table align='center' width='1000' border='1'>
<tr align='center'>
<td colspan='10'><h3><font color='white'>DAFTAR PENJUALAN</font></h3></td>
</tr>
<tr align='center'>
<td><font color='white'>Username</font></td>
<td><font color='white'>Nama Lengkap</font></td>
<td><font color='white'>No. Pesanan</font></td>
<td><font color='white'>Tanggal</font></td>
<td><font color='white'>Nama Produk</font></td>
<td><font color='white'>Ukuran</font></td>
<td><font color='white'>Tujuan</font></td>
<td><font color='white'>Jumlah</font></td>
<td><font color='white'>Total</font></td>
</tr>";
while($data=mysql_fetch_row($res))
{
    echo"<tr>
<td align='center'><font color='white'>$data[0]</font></td>
<td align='center'><font color='white'>$data[1]</font></td>
<td align='center'><font color='white'>$data[2]</font></td>
<td align='center'><font color='white'>$data[3]</font></td>
<td align='center'><font color='white'>$data[4]</font></td>";
    if($data[5]== "")
    {
        $ukr="All Size";
    }
    else
    {
        $ukr=$data[5];
    }
    if($kota != $data[9])
    {
        $songkos = $songkos + $data[10];
    }
}
```

```

$kota = $data[9];
$tot = $tot + $ongkos;
$hit = $data[7] + $data[10];
echo"<td align='center'><font color='white'>$ukr</font></td>
      <td align='center'><font color='white'>$data[9]</font></td>
      <td align='center'><font color='white'>$data[6]</font></td>
      <td align='right'><font color='white'>$hit</font></td>
    </tr>";
$total = $total + $hit;}
echo"<tr align='center'>
      <td colspan='10'><b><font color='gold'>Total Pendapatan : Rp. <blink>$total</blink>,-
</font></b></td>
    </tr></table><br><center><form>
<input type='button' value='Cetak Laporan' onClick='window.print()'>
</form><br>";
$query = "select count(*) from confirm where status='1'";
$hasil = mysql_query($query);
$data = mysql_fetch_row($hasil);
$seluruhdata=$data[0];
$banyakhalaman=ceil($seluruhdata/$banyakdatapahal);
if($shal>1)
    echo "<a href='\"$_SERVER[PHP_SELF]?hal=\".($shal-1).\"'><font
color='white'>Back</font></a> ";
for($i=1;$i<=$banyakhalaman;$i++)
    echo "<a href='\"$_SERVER[PHP_SELF]?hal=$i\"'><font color='white'>$i</font></a> ";
if($shal<$banyakhalaman)
    echo "<a href='\"$_SERVER[PHP_SELF]?hal=\".($shal+1).\"'><font
color='white'>Next</font></a>";}></td>
</tr>

<tr>
  <td scope="row" background=".../images/bground.png">&nbsp;</td>
  <th class="style3" scope="row" background=".../images/bground.png"
valign="top">&nbsp;</th>
  <td scope="row" background=".../images/bground.png">&nbsp;</td>
</tr>

<tr>
  <td colspan="3" scope="row" bgcolor="#666666" valign="middle" height="20"><div
align="center"><?php include".../lib/footer.php";?></div>
  </td>
</tr>
</tbody>
</table><br />
<table align="center" width="200" border="0">
  <tr>
    <td><a href="http://www.facebook.com"></a></td>
    <td><a href="http://www.twitter.com"></a></td>
    <td><a href="http://www.multiply.com"></a></td>
    <td><a href="http://www.hi5.com"></a></td>
  </tr>
</table>

```

```
</body></html><?php
}?>
```

[admin/listpemesanan.php]List Pemesanan

```
<?php
session_start();
include "../lib/config.php";
if (!isset($_SESSION['image_is_logged_in'])) {
echo "<body background='../..images/background.gif'>
    <script>alert('Sesi tidak terdaftar....!');</script>
    </body>";
echo "<meta http-equiv='refresh' content='0'; url=../index.php'>";
}
else
{
$stampil=mysql_query("SELECT datediff(curdate(),tanggal_limit_pesanan) as tgl, no_pesanan from
transaksi"); while($r=mysql_fetch_array($stampil)){ if($r[tgl] > 0)
{
mysql_query("DELETE FROM transaksi WHERE no_pesanan='$r[no_pesanan]' and status=0")or
die("MYSQL ERROR: ".mysql_error());
mysql_query("DELETE FROM pesanan WHERE no_pesanan='$r[no_pesanan]' and status=0")or
die("MYSQL ERROR: ".mysql_error());

        echo "<html>
            <body>";
        echo "<script language='JavaScript'>";
        echo "alert('Transaksi yang sudah expired, telah otomatis di hapus !');";
        echo "</script>";
        echo " </body>
            </html>";

    };
};

?>
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"><head>

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
<title>BLINDWEAR</title>
<style type="text/css">
<!--
body {
    background-color: #000000;
    margin-left: 0px;
    margin-top: 0px;
    margin-right: 0px;
    margin-bottom: 0px;
    background-image: url("../images/background.gif");
    background-repeat: repeat;
}
.style3 {
    font-size: 12px;
```

```
        font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
        font-weight: bold;
        color: #FFFFFF;
    }
    .style4 {
        font-size: 10px;
        font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
        font-weight: bold;
        color: #FFFFFF;
        text-align: justify;
        letter-spacing: normal;
    }
    .style5 {color: #333333}
    .style6 {color: #FFFFFF}
    a:link {
        color: red;
        text-decoration: none;
    }
    a:visited {
        text-decoration: none;
        color: red;
    }
    a:hover {
        text-decoration: none;
        color: red;
    }
    a:active {
        text-decoration: none;
        color: red;
    }
-->
</style>
<script type="text/JavaScript">
<!--
function MM_swapImgRestore() { //v3.0
    var i,x,a=document.MM_sr; for(i=0;a&&i<a.length&&(x=a[i])&&x.oSrc;i++) x.src=x.oSrc;
}

function MM_preloadImages() { //v3.0
    var d=document; if(d.images){ if(!d.MM_p) d.MM_p=new Array();
    var i,j=d.MM_p.length,a=MM_preloadImages.arguments; for(i=0; i<a.length; i++)
    if (a[i].indexOf("#")!=0){ d.MM_p[j]=new Image; d.MM_p[j++].src=a[i];}}
}

function MM_findObj(n, d) { //v4.01
    var p,i,x;  if(!d) d=document; if((p=n.indexOf("?"))>0&&parent.frames.length) {
        d=parent.frames[n.substring(p+1)].document; n=n.substring(0,p);}
    if(!(x=d[n])&&d.all) x=d.all[n]; for (i=0;!x&&i<d.forms.length;i++) x=d.forms[i][n];
    for(i=0;!x&&d.layers&&i<d.layers.length;i++) x=MM_findObj(n,d.layers[i].document);
    if(!x && d.getElementById) x=d.getElementById(n); return x;
}

function MM_swapImage() { //v3.0
    var i,j=0,x,a=MM_swapImage.arguments; document.MM_sr=new Array; for(i=0;i<(a.length-
2);i+=3)
```



```

    if ((x=MM_findObj(a[i]))!=null){ document.MM_sr[j++]=x; if(!x.oSrc) x.oSrc=x.src;
x.src=a[i+2];}
}
//-->
</script>
</head><body
onload="MM_preloadImages('../images/home2.jpg','../images/products2.jpg','../images/event
s2.jpg','../images/endorse2.jpg','../images/news2.jpg','../images/aboutus2.jpg','../images/cont
acts2.jpg','../images/konfirmasi2.jpg','../images/logout2.jpg')"><br />
<table background="../images/bground.png" align="center" border="0" cellpadding="0"
cellspacing="0" width="1024">

<tbody><tr>
<td colspan="3" scope="row" align="left" valign="bottom"><table border="0" cellpadding="5"
cellspacing="0" width="975">
<tbody><tr>
<td width="33">&nbsp;</td>
<td width="40"><div align="left"></div></td>
<td><div align="left"><a href="#" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('blindwear','../images/logo-atas over.png',1)"></a></div></td>
<td><div align="right"></div></td>
</tr>
</tbody></table></td>
</tr>

<tr>
<td scope="row" background="../images/pinggir.png" width="45" height="44"
align="center">&nbsp;</td>
<td background="../images/pinggir.png" align="center" bgcolor="#000000"
scope="row"><a
href="index.php?act=awal" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('Home','../images/home2.jpg',1)"></a><a href="produk.php" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('Products','../images/products2.jpg',1)"></a><a href="events.php" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('Events','../images/events2.jpg',1)"></a><a href="endorse.php" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('Endorse','../images/endorse2.jpg',1)"></a><a href="news.php" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('News','../images/news2.jpg',1)"></a><a href="konfirmasi.php" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('Confirm','../images/konfirmasi2.jpg',1)"></a><a href="logout.php" onmouseout="MM_swapImgRestore()"

```

```

onmouseover="MM_swapImage('Logout','../images/logout2.jpg',1)"></a></td>

<td scope="row" background="../images/pinggir.png" width="49">&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="3" scope="row" background="../images/bgground.png"><?php echo"<br><div
align='right'><font color='red' size='5'><b>Products</font> <font color='white'
size='5'>Room</font></b></div>
<div align='center'><b><a href='index.php?act=kategori'>[tambah
kategori]</a>&nbsp;&nbsp;&nbsp;<a href='listkategori.php'>[list
kategori]</a>&nbsp;&nbsp;&nbsp;<a href='index.php?act=produk'>[produk]</a>&nbsp;&nbsp;&nbsp;<a href='listproduk.php'>[list
produk]</a>&nbsp;&nbsp;&nbsp;<a href='laporanproduk.php'>[laporan
produk]</a>&nbsp;&nbsp;&nbsp;<a href='listpemesanan.php'>[list
pesanan]</a>&nbsp;&nbsp;&nbsp;<a href='listpenjualan.php'>[list
penjualan]</a>&nbsp;&nbsp;&nbsp;<a href='listmember.php'>[laporan
member]</a>&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;<a href='index.php?act=ongkos'>[ongkos
kirim]</a>&nbsp;&nbsp;&nbsp;<a href='listongkos.php'>[list ongkos kirim]</a></b></div><br>
<hr color='white'>";

$banyakdataperhal=10;
$shal=$_GET['hal'];
if(!is_numeric($shal)||($shal<1))
{
$shal=1;
}
$recordawal=($shal-1) * $banyakdataperhal;
$sql = "select * from transaksi order by no_pesanan asc limit
$recordawal,$banyakdataperhal";
$res = mysql_query($sql);
$jum = mysql_num_rows($res);
if($jum > 0)
{
echo"<table align='center' width='1000' border='1'>
<tr align='center'>
<td colspan='12'><h3><font color='white'>DAFTAR PEMESANAN</font></h3></td>
</tr>
<tr align='center'>
<td width='100'><font color='white'>No. Pesanan</font></td>
<td width='130'><font color='white'>Tanggal</font></td>
<td width='130'><font color='white'>Tanggal Limit</font></td>
<td width='130'><font color='white'>Nama Pemesan</font></td>
<td width='150'><font color='white'>Alamat</font></td>
<td width='50'><font color='white'>Telepon</font></td>
<td width='130'><font color='white'>E-mail</font></td>
<td width='130'><font color='white'>Nama Produk</font></td>
<td width='50'><font color='white'>Ukuran</font></td>
<td width='25'><font color='white'>Jumlah</font></td>
<td width='50'><font color='white'>Total</font></td>
<td width='30'><font color='white'>Status</font></td>
</tr>";
while($data=mysql_fetch_row($res))
{

```



```

echo"<tr>
<td align='center'><font color='white'>$data[3]</font></td>
<td align='center'><font color='white'>$data[1]</font></td>
<td align='center'><font color='white'>$data[2]</font></td>
<td align='center'><font color='white'>$data[4]</font></td>
<td align='center'><font color='white'>$data[5]</font></td>
<td align='center'><font color='white'>$data[6]</font></td>
<td align='center'><font color='white'>$data[7]</font></td>";
$sqlp = "select * from products where kode_produk='$data[8]'";
$resp = mysql_query($sqlp);
$datp = mysql_fetch_row($resp);
echo"<td align='center'><font color='white'>$datp[2]</font></td>";
if($data[13]=="")
{
    $ukr = "All Size";
}
else
{
    $ukr = $data[13];
}
echo"<td align='center'><font color='white'>$ukr</font></td>
<td align='center'><font color='white'>$data[9]</font></td>
<td align='right'><font color='white'>$data[10]</font></td>";
$sqlc = "select * from pesanan where no_pesanan='$data[3]'";
$resc = mysql_query($sqlc);
$datc = mysql_fetch_row($resc);
if($date[3]==1)
{
    $status = "Konfirmasi";
    $warna = "red";
}
else
{
    $status = "Belum Konfirmasi";
    $warna = "white";
}
echo"<td width='25' align='center'><font color='$warna'><b>$status</b></font></td>
</tr>";}
echo"</table><br><center>";

$query = "select count(*) from transaksi";
$hasil = mysql_query($query);
$data = mysql_fetch_row($hasil);
$seluruhdata=$data[0];
$banyakhalaman=ceil($seluruhdata/$banyakdataperhal);
if($hal>1)
    echo "<a href='\"$_SERVER[PHP_SELF]?hal=\".($hal-1).\"'><font
color='white'>Back</font></a> ";
for($i=1;$i<=$banyakhalaman;$i++)
    echo "<a href='\"$_SERVER[PHP_SELF]?hal=$i\"'><font color='white'>$i</font></a> ";
if($hal<$banyakhalaman)
    echo "<a href='\"$_SERVER[PHP_SELF]?hal=\".($hal+1).\"'><font
color='white'>Next</font></a>";
} ?></td>
</tr>

```

```

<tr>
  <td scope="row" background="../../images/bground.png">&nbsp;</td>
  <th class="style3" scope="row" background="../../images/bground.png"
valign="top">&nbsp;</th>
  <td scope="row" background="../../images/bground.png">&nbsp;</td>
</tr>

<tr>
  <td colspan="3" scope="row" bgcolor="#666666" valign="middle" height="20"><div
align="center"><?php include "../../lib/footer.php";?></div>
</td>
</tr>
</tbody>
</table><br />
<table align="center" width="200" border="0">
  <tr>
    <td><a href="http://www.facebook.com"></a></td>
    <td><a href="http://www.twitter.com"></a></td>
    <td><a href="http://www.multiply.com"></a></td>
    <td><a href="http://www.hi5.com"></a></td>
  </tr>
</table>
</body></html><?php
}?>

```

[loginmember.php]

```

<?php
session_start();
include "lib/config.php";
if (isset($_SESSION['image_is_logged_in'])) {
echo "<body background='images/background.gif'>
  </body>";
echo "<meta http-equiv='refresh' content='0'; url=modul/index.php'>";
}
else
{?>
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"><head>

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=ISO-8859-1">
<title>BLINDWEAR</title>
<style type="text/css">
<!--
body {
  background-color: #000000;
  margin-left: 0px;
  margin-top: 0px;
  margin-right: 0px;

```

```
        margin-bottom: 0px;
        background-image: url(images/background.gif);
        background-repeat: repeat;
    }
    .style3 {
        font-size: 12px;
        font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
        font-weight: bold;
        color: #FFFFFFF;
    }
    .style4 {
        font-size: 10px;
        font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
        font-weight: bold;
        color: #FFFFFFF;
        text-align: justify;
        letter-spacing: normal;
    }
    a:link {
        font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
        font-size: 10px;
        font-style: normal;
        color: #CCCCCC;
        text-decoration: underline;
    }
    a:hover {
        font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
        font-size: 10px;
        font-style: normal;
        color: #FF0000;
        text-decoration: blink;
    }
    .style4 a {
    }
    .style4 a {
        font-size: 10px;
        font-style: normal;
        color: #CCCCCC;
        text-decoration: underline;
    }
    .style5 {color: #333333}
    .style6 {color: #FFFFFFF}
-->
</style>
<script type="text/JavaScript">
<!--
function MM_swapImgRestore() { //v3.0
    var i,x,a=document.MM_sr; for(i=0;a&& i<a.length&&(x=a[i])&&x.oSrc;i++) x.src=x.oSrc;
}

function MM_preloadImages() { //v3.0
    var d=document; if(d.images){ if(!d.MM_p) d.MM_p=new Array();
    var i,j=d.MM_p.length,a=MM_preloadImages.arguments; for(i=0; i<a.length; i++)
    if (a[i].indexOf("#")!=0){ d.MM_p[j]=new Image; d.MM_p[j++].src=a[i];}}
}
```

```

function MM_findObj(n, d) { //v4.01
    var p,i,x; if(!d) d=document; if((p=n.indexOf("?"))>0&&parent.frames.length) {
        d=parent.frames[n.substring(p+1)].document; n=n.substring(0,p);}
    if(!(x=d[n])&&d.all) x=d.all[n]; for (i=0;!x&&i<d.forms.length;i++) x=d.forms[i][n];
    for(i=0;!x&&d.layers&&i<d.layers.length;i++) x=MM_findObj(n,d.layers[i].document);
    if(!x && d.getElementById) x=d.getElementById(n); return x;
}

function MM_swapImage() { //v3.0
    var i,j=0,x,a=MM_swapImage.arguments; document.MM_sr=new Array; for(i=0;i<(a.length-2);i+=3)
        if ((x=MM_findObj(a[i]))!=null){document.MM_sr[j++]=x; if(!x.oSrc) x.oSrc=x.src;
        x.src=a[i+2];}
    }
//-->
</script>
</head><body
onload="MM_preloadImages('images/home2.jpg','images/products2.jpg','images/events2.jpg','ima
ges/endorse2.jpg','images/news2.jpg','images/aboutus2.jpg','images/contacts2.jpg')"><br />
<table background="images/bgground.png" align="center" border="0" cellpadding="0"
cellspacing="0" width="1024">

    <tbody><tr>
        <td colspan="3" scope="row" align="left" valign="bottom"><table border="0" cellpadding="5"
cellspacing="0" width="975">
            <tbody><tr>
                <td width="33">&nbsp;</td>
                <td width="40"><div align="left"></div></td>
                <td><div align="left"><a href="#" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('blindwear','images/logo-atas over.png',1)"></a></div></td>
                <td><div align="right"></div></td>
            </tr>
            </tbody></table></td>
        </tr>

        <tr>
            <td scope="row" background="images/pinggir.png" width="45" height="44"
align="center">&nbsp;</td>
            <td background="images/pinggir.png" align="center" bgcolor="#000000" scope="row"><a href="index.php?act=awal"
onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('Home','images/home2.jpg',1)"></a><a href="produk.php"
onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('Products','images/products2.jpg',1)"></a><a href="events.php" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('Events','images/events2.jpg',1)"></a><a href="endorse.php"
onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('Endorse','images/endorse2.jpg',1)"></a><a href="news.php" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('News','images/news2.jpg',1)"></a><a
href="index.php?act=tentang" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('About Us','images/aboutus2.jpg',1)"></a><a href="index.php?act=kontak" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('Contacts','images/contacts2.jpg',1)"></a></td>
<td scope="row" background="images/pinggir.png" width="49">&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="3" scope="row" background="images/bground.png"><form id='form1'
name='form1' method='post' action='prologinmember.php'>
<br>
<table align='center' width='200' border='0'>
<tr align='right'>
<td colspan='2'><b><font color='white'>Login</font> <font
color='red'>Member</font></b></td>
</tr>
<tr>
<td><font color='white'>username</font></td>
<td><input name='username' type='text' id='username' /></td>
</tr>
<tr>
<td><font color='white'>password</font></td>
<td><input name='password' type='password' id='password'></td>
</tr>
<tr>
<td>&nbsp;</td>
<td><input name='submit' type='submit' id='submit' value='Login'><input name='reset'
type='reset' id='reset' value='Reset'></td>
</tr>
</table><br>
</form></td>
</tr>

<tr>
<td scope="row" background="images/bground.png">&nbsp;</td>
<th class="style3" scope="row" background="images/bground.png" valign="top">&nbsp;</th>
<td scope="row" background="images/bground.png">&nbsp;</td>
</tr>

<tr>
<td colspan="3" scope="row" bgcolor="#666666" valign="middle" height="20"><div
align="center"><?php include "lib/footer.php";?></div>
</td>
</tr>
</tbody>
</table><br />
<table align="center" width="200" border="0">

```

```
<tr>
  <td><a href="http://www.facebook.com"></a></td>
  <td><a href="http://www.twitter.com"></a></td>
  <td><a href="http://www.multiply.com"></a></td>
  <td><a href="http://www.hi5.com"></a></td>
</tr>
<tr align="center">
  <td colspan="4"><br><font color="red">[<a href="index.php?act=daftar">daftar member</a>]
[<a href="index.php?act=masuk">login member</a>]</font></td>
</tr>
</table>
</body></html>
<?php }?>
```

[config.php]Koneksi Database

```
<?php
error_reporting (0);
$db_host = "localhost";
$db_user = "root";
$db_pass = "";
$db_name = "blindwear";

// Koneksi dan memilih database di server
mysql_connect($db_host,$db_user,$db_pass) or die("Koneksi gagal");
mysql_select_db($db_name) or die("Database tidak bisa dibuka");
?>
```


CURRICULUM VITAE



Data Pribadi

Nama Lengkap : Faisal Ibnu Hasyim
Tempat/Tanggal Lahir : Bandung / 09 Oktober 1989
Jenis Kelamin : Laki-laki
Status : Belum Menikah
Kewarganegaraan : Indonesia
Agama : Islam
Berat/Tinggi Badan : 70 kg / 170 cm

Kontak Pribadi

Alamat : Jl. Pasir Impun No.30 Bandung 14019
Mobile Phone : +6285314952286 / 022-7106475
Alamat E-mail : salbinrahman@gmail.com

Pendidikan Formal

| Sekolah / Universitas | Fakultas/Jurusan | Tempat | Tahun |
|------------------------------|-------------------------|---------------|--------------|
| Universitas Widyatama | Teknik/Sistem Informasi | Bandung | 2007-2012 |
| SMK PU | Jaringan Komputer | Bandung | 2005-2007 |
| SLTP PGII II | | Bandung | 2001-2004 |
| SDN Pasir Impun 1 | | Bandung | 1995-2000 |

Pengalaman Organisasi

| Organisasi | Posisi | Tempat | Tahun |
|--|---------------------------|-----------------------|--------------|
| Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi | Publikasi dan Dokumentasi | Universitas Widyatama | 2007-2008 |
| ITCNT (<i>Information Technology Competition and Talkshow</i>) | Anggota | Universitas Widyatama | 2010 |

| | | | |
|---|---------|--------------------------|------|
| MAPSI (Malam Perkenalan Sistem Informasi) | Anggota | Universitas Widyatama | 2010 |
|---|---------|--------------------------|------|

Demikianlah *Curriculum Vitae* ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Bandung, Juni 2012

Faisal Ibnu Hasyim

