

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO
HEPY BERBASIS WEB**



Oleh :

Nurul Usnah

311511068

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI PELITA BANGSA
BEKASI**

2018

LEMBAR PERSETUJUAN

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO HEPY BERBASIS WEB

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Membuat Tugas Akhir Program Studi

Kuliah Kerja Praktek (KKP)

Oleh :

Nurul Usnah

311511068

Bekasi, 2 Maret 2019

Menyetujui

Ketua

Dosen Pembimbing,

Program Studi Teknik Informatika

Karsito, S.Kom.,M.Kom.
NIDN : 0410127802

Aswan S. Sunge, S.E., M.Kom
NIDN : 0426018003

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA TOKO HEPY BERBASIS WEB

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Membuat Tugas Akhir Program Studi

Kuliah Kerja Praktek (KKP)

Oleh :

Nurul Usnah

311511068

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal Maret 2019

Susunan Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II

NIDN:

NIDN:

Mengetahui

Kaprodi Teknik Informatika

Aswan S. Sunge, S.E., M.Kom.

NIDN: 0426018003

PERNYATAAN KEASLIAN LAPORAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurul Usnah
Tempat Tanggal Lahir : Tegal, 2 Mei 1996
Jenis Kelamin : Perempuan
Email : nurulusnah02@gmail.com
No.HP : 087868885590
Institusi : STT Pelita Bangsa
Prodi : Teknik Informatika
Kelas : TI.15.D.7
NIM : 311511068

Menyatakan laporan kuliah kerja praktek ini merupakan **asli** karya saya sendiri, dan isi dalam laporan kuliah kerja praktek ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Bekasi, 2 Maret 2019

Materai 6.000

Nurul Usnah
NIM: 311511068

ABSTRAK

Teknologi informasi sangatlah berpengaruh untuk kemajuan suatu usaha. Berbagai macam cara dilakukan untuk mempromosikan usaha yang dimiliki, salah satunya dengan menggunakan website ecommerce. E-commerce adalah suatu kegiatan jual beli yang dilakukan secara online melalui situs atau website. Pada toko Hepy, permasalahan yang sering dihadapi adalah media promosi hanya menggunakan spanduk, penjualan masih sebatas offline, penyimpanan data dan pencetakan laporan masih berupa pencatatan dalam bentuk arsip. Tujuan dari penelitian adalah memberi solusi pemecahan masalah-masalah yang ada dengan merancang sebuah sistem informasi penjualan berbasis ecommerce. Hasil dan kesimpulan dari penelitian ini adalah perancangan aplikasi penjualan berbasis website yang dapat dijadikan sebagai media promosi, mempermudah proses penjualan yang dilakukan secara online, serta dapat mempermudah dalam pengolahan data dan pencetakan laporan yang tidak lagi memerlukan pencatatan dalam bentuk arsip. Proses perancangan ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL. UML digunakan sebagai pemodelan perancangan aplikasi penjualan berbasis website ini.

Kata kunci : *Perancangan sistem informasi, e-commerce, UML*

ABSTRACT

Information technology is very influential for the progress of a business. Various ways are done to promote the business that is owned, one of them is by using an e-commerce website. E-commerce is a trading activity carried out online through a website or website. At the Hepy Store, the problem often faced is that promotional media uses only banners, sales are still limited to offline, data storage and report printing are still in the form of records. The purpose of the research is to provide solutions to problems that exist by designing an e-commerce-based sales information system. The results and conclusions of this research are the design of website-based sales applications that can be used as promotional media, simplifying the sales process that is carried out online, and can facilitate data processing and printing reports that no longer require archival records. This design process uses the PHP and MySql programming languages. UML is used as a website-based sales application modeling model.

Keywords: *Information system design, e-commerce, UML*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur *Alhamdulillah*, penulis panjatkan kehadiran ALLAH *Subhanahu Wa Ta'ala* yang mana telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Sholawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi MUHAMMAD *Sholallahu 'Alaihi Wassalam* yang selalu dinantikan *syafa'atnya* dan menjadi panutan dalam segala aspek kehidupan termasuk dalam menuntut ilmu. Dan atas Rahmat-Nya juga Laporan Kuliah Kerja Praktek yang berjudul “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO HEPY BERBASIS WEB” dapat terselesaikan, dimana laporan kuliah kerja praktek ini penulis sajikan dengan sebenar-benarnya.

Ucapan terima kasih saya ucapkan sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu saya dalam penyusunan dan penyelesaian laporan kuliah kerja praktek (KKP) ini:

1. Bapak Dr.Ir. Suprianto, M.P. selaku Ketua Sekolah Tinggi Teknologi (STT) Pelita Bangsa.
2. Bapak Aswan S. Sunge, S.E.,M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
3. Bapak Karsito, S.Kom.,M.kom. selaku dosen pembimbing dalam pelaksanaan KKP yang telah memberikan bimbingan dan semangat untuk menyelesaikan laporan KKP ini.
4. Suami dan keluarga yang telah memberikan do'a dan dukungan dalam setiap penulisan laporan ini.
5. Keluarga besar toko Hepy yang telah memberikan arahan serta membantu dalam melaksanakan Kuliah Kerja Praktek.

6. Rekan-rekan mahasiswa TI.15.D.7 yang selalu memberikan dorongan dan semangat kepada penulis.
7. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang terlibat dalam penyusunan Laporan Kuliah Kerja Praktek ini sehingga dapat terselesaikan.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan Laporan Kuliah Kerja Praktek ini sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Penulis berharap Laporan Kuliah Kerja Praktek ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bekasi, 2 Maret 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
LEMBAR	
PERSETUJUAN.....	
ii	
LEMBAR	
PENGESAHAN	
iii	
PERNYATAAN KEASLIAN	
LAPORAN	
iv	
ABSTRAK	
v	
ABSTRACT	
vi	
KATA	
PENGANTAR	
vii	
DAFTAR	
ISI ix	
DAFTAR GAMBAR.....	xvii

DAFTAR TABEL	xiv
---------------------------	------------

BAB I

PENDAHULUAN	
--------------------------	--

1

1.1 Latar	Belakang
-----------	----------

Masalah.....	
.....	1

1.2 Identifikasi

Masalah.....	
.....	2

1.3 Rumusan

Masalah.....	
.....	3

1.4 Batasan

Masalah.....	
.....	2

1.5 Tujuan

Penelitian	
.....	3

1.6 Manfaat

Penelitian	
.....	3

1.6.1	Bagi	
	Mahasiswa	
	3
1.6.2	Program Studi Teknik	
	Informatika	
	4
1.7	Waktu dan Tempat	
	Pelaksanaan	
	4
1.8	Metode Pengumpulan	
	Data.....	
	5
1.9	Sistematika	
	Penulisan.....	
	5

BAB II LANDASAN

TEORI 7

2.1	Definisi	
	Judul	
	7
2.1.1	Perancangan.....	
	7
2.1.2	Sistem	
	7

2.1.3	Informasi.....	7
2.1.4	Sistem Informasi.....	7
2.1.5	Penjualan.....	8
2.1.6	Website	9
2.2	Basis Data.....	9
2.3	Perancangan Sistem	11
2.4	Flowmap	13
2.5	UML (Unified Modelling Language)	15
2.5.1	<i>Use Case</i> <i>Diagram</i>	15

2.5.2	<i>Activity</i>	
	Diagram	
	16
2.5.3	<i>Sequence</i>	
	Diagram	
	18
2.5.4	<i>Class</i>	
	Diagram	
	19
2.6	Bahasa	
	Pemrograman	
	21
2.6.1	MySQL	
	21
2.6.2	Hypertext	Preprocessor
	PHP	
	22
BAB III HASIL DAN		
PEMBAHASAN		
23		
3.1	Sekilas	Tentang
	Perusahaan	
	23

3.2	Struktur		
	Organisasi		
	23	
3.3	Analisa Sistem yang sedang		
	berjalan		
	24	
3.3.1	Flowmap system yang sedang		
	berjalan		
	24	
3.4	Sistem yang		
	diusulkan.....		
	26	
3.4.1	Flowmap sistem yang		
	diusulkan.....		
	26	
3.4.2	Usecase Sistem Yang		
	Diusulkan.....		
	27	
3.4.3	<i>Activity Diagram</i> Sistem Yang		
	Diusulkan.....		
	28	
3.4.3.1	Activity Diagram		
	Admin.....		
	28	

3.4.3.2	Activity	Diagram	
	Customer		
		36
3.4.4	<i>Sequence</i>	Diagram	Sistem Yang
	Diusulkan.....		
		38
3.4.4.1	Sequence	Diagram	
	Admin.....		
		39
3.4.4.2	Sequence	Diagram	
	Customer		
		42
3.4.5	Class <i>Design Interface</i>	Sistem Yang	
	Diusulkan.....		
		43

BAB

IV	PENUUTUP	
	55	
4.1		
	Kesimpulan.....	
	55
4.2		
	Saran	
	55

DAFTAR

PUSTAKA.....

56

DAFTAR GAMBAR

			Halaman
Gambar 3. 1	Struktur Organisasi	Toko Hepy	
		
		23
Gambar 3. 2	Flowmap Sistem	Yang Berjalan	
		
		24
Gambar 3. 3	Flowmap Sistem	Yang Diusulkan	
		
		26
Gambar 3. 4	Use Case Sistem	Yang Diusulkan	
		
		27
Gambar 3. 5	Activity Diagram	Admin Login	
		
		28
Gambar 3. 6	Activity Diagram	Admin Tambah Barang	

	29
Gambar 3. 7	Activity Diagram Adimin Edit Barang30
Gambar 3. 8	Activity Diagram Delete Barang31
Gambar 3. 9	Activity Diagram Print Barang32
Gambar 3. 10	Activity Diagram Admin Konfirmasi Pesanan33
Gambar 3. 11	Activity Diagram Kelola Pengiriman34
Gambar 3. 12	Activity Diagram Admin Print Laporan	

				
				35
Gambar 3. 13	Activity	Diagram	Admin		
	Logout			
				35
Gambar 3. 14	Activity	Diagram	Leader	Produksi	
	Login			
				36
Gambar 3. 15	Activity	Diagram	Customer	pembelian	
				
				37
Gambar 3. 16	Activity	Diagram	Customer	Logout	
				
				38
Gambar 3. 17	Squence	Diagram	Admin	Login	
				
				39
Gambar 3. 18	Squence	Diagram	Admin	Tambah	
	Barang				

				
				39
Gambar 3. 19	Sequence	Diagram	Admin	Edit	
	Barang				
				
				40
Gambar 3. 20	Sequence	Diagram	Admin	Delete	
	barang				
				
				40
Gambar 3. 21	Sequence	Diagram	Admin	Print	
	Barang				
				
				41
Gambar 3. 22	Sequence	Diagram	Admin		
	Logout				
				
				41
Gambar 3. 23	Sequence	Diagram	Customer		
	Login				
				
				42
Gambar 3. 24	Sequence	Diagram	Customer		
	Pembelian				

				
				42
Gambar 3. 25	Sequence	Diagram		Leader	
	Logout				
				
				43
Gambar 3. 26	Class	Diagram	Sistem	Yang	
	Diusulkan				
				
				43
Gambar 3. 27	User	Interface		Admin	
	Login				
				
				44
Gambar 3. 28	User	Interface		Admin	
	Home				
				
				45
Gambar 3. 29	User	Interface	Admin	Data	
	Produk				
				
				46
Gambar 3. 30	User	Interface	Admin	Tambah	
	Produk				

	47
Gambar 3. 31	User Interface Admin Edit Produk48
Gambar 3. 32	User Interface Admin Data Order50
Gambar 3. 33	User Interface Laporan Penjualan50
Gambar 3. 34	User Interface Data Member51
Gambar 3. 35	User Interface Customer Home52
Gambar 3. 36	User Interface Customer Keranjang Pembelian	

	
	53
Gambar 3. 37	User Interace Konfirmasi	
	Pembayaran	
	
	53

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2. 1	Simbol	Flowmap
	
	13
Tabel 2. 2	Simbol	Use
	Diagram	
	
	16
Tabel 2. 3	Simbol	Activity
	Diagram	
	
	17
Tabel 2. 4	Simbol	Sequence
	Diagram	
	
	18
Tabel 2. 5	Simbol	Class
	Diagram	
	
	20

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini terutama teknologi informasi, akan membawa pengaruh besar bagi kehidupan manusia. Kebutuhan manusia akan teknologi informasi sangat diperlukan karena membantu dalam memberikan layanan informasi yang cepat dan tepat. Untuk mendukung penyajian pelayanan teknologi informasi tersebut diperlukan media atau alat yaitu komputer sebagai alat yang dipakai untuk mengolah data menurut prosedur yang telah dirumuskan untuk mempermudah dan mempercepat dalam menyelesaikan pekerjaan.

Seiring perkembangan teknologi informasi saat ini, penggunaan komputer menjadi alternatif yang baik dalam kebutuhan informasi dan lebih cocok dalam hal pengolahan data dibandingkan dengan informasi yang masih menggunakan sistem manual atau belum sepenuhnya menggunakan sistem komputerisasi. Walaupun perkembangan teknologi informasi semakin berkembang tetapi masih ada perusahaan yang menggunakan sistem pengolahan data yang manual, terutama pada saat pengolahan data penjualan .

Toko Hepy merupakan salah satu toko pakaian dari sekian banyak toko pakaian yang ada di Karawang. Transaksi jual beli dan pemasaran yang ada dalam toko Hepy saat ini masih terbilang sangat sederhana dan manual, disamping itu pelanggan pun kadang harus kecewa dikarenakan stok barang yang tidak ada namun mereka harus datang ke toko langsung dengan membuang waktu atau

kurang efisien. Dan omset yang dihasilkan oleh pihak toko Hepy sedikit dikarenakan media pemasaran yang kurang meluas. Saat ini toko Hepy juga masih menggunakan buku untuk mencatat data penjualan pakaian dan stok. Penggunaan sistem manual tersebut menimbulkan kendala seperti, kurang luasnya sistem pemasaran yang berada di toko Hepy.

Dari permasalahan diatas maka akan dirancang sebuah website pemasaran dan penjualan di toko ini. Dengan adanya website untuk pemasaran dan penjualan yang akan dibuat ini diharapkan bisa membantu penjualan pada toko Hepy, dan tentunya diharapkan dapat menambah omset yang akan didapatkan karena media pemasaran berbasis website ini mencangkup kalangan luas untuk dapat mengetahui informasi yang ada didalam toko ini. Pelanggan pun bisa mengakses dengan mudah untuk pemesanan barang di toko ini tanpa harus datang langsung ke toko, mereka dapat memesan dimana saja.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan, rumusan masalah yang akan diselesaikan meliputi :

1. Media pemasaran yang kurang meluas.
2. Informasi stock susah didapat.
3. Toko Hepy masih menggunakan proses konvensional dalam melakukan transaksi penjualan.
4. Terjadi kehilangan data-data lama dikarenakan penyimpanan yang masih berupa buku dan juga tidak bertahan lama.

1.3 Rumusan Masalah

Atas dasar identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan dengan rincian sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mempermudah pemilik dalam mengelola toko Hepy ?
2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan berbasis web?

1.4 Batasan Masalah

Agar memperoleh penelitian yang maksimal dan terfokus maka akan diberikan batasan masalah berupa sistem yang dibuat adalah sistem informasi untuk penjualan toko Hepy.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang media sistem informasi penjualan *online* sebagai media informasi yang dapat diakses melalui siapa saja.
2. Memberikan kemudahan dan kelancaran pada toko Hepy untuk melakukan transaksi penjualan.
3. Informasi stock penjualan *uptodate*.
4. Menghindari terjadinya kehilangan data yang telah lama.
5. Menghindari terjadinya kesalahan informasi saat melakukan penulisan laporan penjualan

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan oleh penulis pada penelitian tersebut di antaranya adalah :

1.6.1 Bagi Mahasiswa

1. Dengan mendapatkan sebuah solusi untuk suatu permasalahan yang ada maka mahasiswa akan mampu meningkatkan daya analisa dan daya pikir serta meningkatkan kemampuan dalam pengolahan data.

2. Perancangan sistem informasi penjualan ini menjadikan mahasiswa bisa lebih memahami dan mendalami alur demi alur yang harus dijalankan dalam merancang sistem yang baik.

1.6.2 Program Studi Teknik Informatika

1. Dengan didapatinya solusi positif terhadap tempat berlangsungnya penelitian, maka dapat dijadikan sebagai acuan yang berguna bagi pendidikan perihal analisis suatu permasalahan dan pengolahan data.
2. Dengan terciptanya sistem informasi penjualan ini dapat dijadikan sebagai perbandingan yang dapat menghasilkan suatu karya penelitian baru dalam pengembangan sistem informasi.

1.6.3 Bagi Perusahaan

1. Bagi perusahaan dapat meningkatkan dan mempermudah proses pemesanan barang, proses penjualan, penjualan yang lebih efisien, serta mengubah sistem konvensional menjadi sistem yang terstruktur dan terkomputerisasi.
2. Dengan adanya sistem Informasi penjualan maka pembuatan laporan akan menjadi lebih mudah, cepat dan data yang akurat.

1.7 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan penelitian ini dimulai pada tanggal 25 Juli 2018 sampai dengan tanggal 25 Oktober 2018. Tempat pelaksanaan kerja kuliah praktek ditoko Hepy yang beralamat di Ruko no.5 Jalan Cibulado Gintung Kerta, Klari, Karawang.

1.8 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Pengamatan (observasi)
 - a. Melakukan pengamatan secara langsung terhadap sistem yang berjalan pada toko Hepy untuk mendapatkan informasi data yang valid dan akurat yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian.
 - b. Melakukan identifikasi kebutuhan sistem informasi dengan melakukan pengumpulan informasi dari data-data yang ada di toko Hepy.

2. Metode Wawancara (*Interview*)

Melakukan tanya jawab kepada Bp. Radhika selaku pimpinan toko Hepy untuk memperoleh informasi mengenai sistem pembelajaran yang berjalan.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan.

1.9 Sistematika Penulisan

Untuk dapat mengetahui secara ringkas permasalahan dalam penulisan Laporan Kuliah Kerja Praktek ini maka digunakan sistematika penulisan yang bertujuan untuk mempermudah pembaca menelusuri dan memahami isi laporan. Sistematika yang digunakan penulis adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian yang berisi mengenai Latar Belakang Masalah, ruang lingkup sebagai Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat penelitian, pengenalan Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kuliah Kerja Praktek, serta Sistematika Penulisan yang merupakan gambaran dari keseluruhan bab.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian teoritis mengenai definisi, berisi pembahasan teori-teori yang mendukung penelitian. Teori-teori tersebut didapatkan dengan melakukan studi pustaka sebagai landasan dalam melakukan penelitian dan pemecahan masalah. Teori-teori yang digunakan antara lain definisi dari judul, teori database, teori perancangan sistem, bahasa pemrograman yang digunakan dan sebagainya.

BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan masalah yang dihadapi, pemecahan masalah, analisa dan perancangan sistem secara lengkap. Tahapan yang dilakukan antara lain analisa infrastruktur database dan aplikasi, perancangan sistem-sistem visualisasi dan monitoring infrastruktur database dan aplikasi, perancangan yang lainnya.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil tugas ini dan saran-saran yang diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapai hasil yang lebih baik.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Judul

2.1.1 Perancangan

Perancangan adalah tahapan perancangan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik (Al-Bahra Bin Ladjamudin, 2005:39).

2.1.2 Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk tujuan sasaran tertentu. Pendekatan yang merupakan jaringan kerja dari prosedur lebih menekankan urutan-urutan operasi di dalam sistem (Hutahaeen, 2014).

2.1.3 Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. sumber informasi adalah data. data kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian kejadian dan kesatuan nyata. kejadian kejadian (event) adalah kejadian yang terjadi pada saat tertentu (Hutahaeen, 2014).

2.1.4 Sistem Informasi

Sistem adalah rangkaian dari dua atau lebih komponen - komponen yang saling berhubungan, yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Sebagian

besar sistem terdiri dari subsistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar. Informasi (*information*) adalah data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan. Sebagaimana perannya, pengguna membuat keputusan yang lebih baik sebagai kuantitas dan kualitas dari peningkatan informasi. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian informasi adalah data yang diolah agar bermanfaat dalam pengambilan keputusan bagi penggunanya (Romney, B. & Steinbart, 2015).

Sistem informasi adalah cara - cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, dan mengolah serta menyimpan data, dan cara - cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2.1.5 Penjualan

Menurut Rangkuti(2009 : 57), mendefinisikan bahwa "Penjualan adalah pemindahan hak milik atas barang atau pemberian jasa yang dilakukan penjualan kepada pembeli dengan harga disepakati bersama dengan jumlah yang dibebankan kepada pelanggan dalam penjualan barang dan jasa dalam suatu periode akuntansi". Menurut Westwood(4 : 2004), mendefinisikan bahwa "Penjualan adalah konsep lugas yang diantaranya berupa usaha membujuk pelanggan untuk membeli sebuah produk". Berdasarkan teori para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa penjualan yaitu proses menawarkan barang atau produk kepada konsumen dengan cara merayu atau mempengaruhi konsumen tersebut.

2.1.6 Website

Menurut (Trimarsiah & Arafat, 2017), website merupakan sebuah media informasi yang ada di internet. Website tidak hanya dapat digunakan untuk penyebaran informasi saja melainkan bisa digunakan untuk membuat toko online. Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* (WWW) di Internet.

Halaman-halaman dari website akan bisa diakses melalui sebuah URL yang biasa disebut Homepage. URL ini mengatur halaman-halaman situs untuk menjadi sebuah hirarki, meskipun, hyperlink-hyperlink yang ada di halaman tersebut mengatur para pembaca dan memberitahu mereka susunan keseluruhan dan bagaimana arus informasi ini berjalan. Beberapa website membutuhkan subskripsi (data masukan) agar para *user* bisa mengakses sebagian atau keseluruhan isi website tersebut (Javacreativity, 2014).

2.2 Basis Data

Saat ini, beberapa atau banyak sistem komputer yang menghasilkan dan memakai sejumlah data yang besar. Hal ini dipengaruhi oleh tingkat kebutuhan dari pengguna yang menggunakan sistem komputer baik secara individual, maupun korporasi. Sistem komputer yang didalamnya terdapat aplikasi tidak dapat dipisahkan peran sistem basis data sebagai tempat penyimpanan. Sistem basis data muncul dari kenyataan bahwa seiringnya kebutuhan sejumlah data yang besar dan selama ketika banyak orang yang memerlukan query untuk memperoleh informasi (Groppe, De, & Wirtschaft, 2011).

2.2.1 Model Basis Data

Menurut (Lestari, 2018), Sebuah basis data dapat dikelompokkan ke dalam dua bentuk, yaitu *Data Definition Language* (DDL) dan *Data Manipulation Language* (DML) :

1. DDL (Data Definiton Languague).

Struktur atau skema basis data yang menggambarkan desain basis data secara keseluruhan, dispesifikasikan dengan bahasa yang khusus disebut DDL. Dengan bahasa ini pengguna dapat membuat tabel baru, indeks, mengubah tabel, menentukan struktur tabel, dan sebagainya. Hasil dari kompilasi perintah DDL adalah kumpulan tabel yang disimpan dalam file khusus yang disebut kamus data (Data Dictionary). Kamus data merupakan suatu meta data (super data), yaitu data yang mendeskripsikan data sesungguhnya. Perintahnya adalah sebagai berikut :

a. Create

Untuk membuat / menciptakan objek database.

b. Alter

Untuk memodifikasi / mengubah objek database.

c. Drop

Untuk menghapus objek database. Objek database yang dimaksud terdiri dari database, table, index, dan view.

2. DML (Data Manupulation Languague)

Data Manipulation Language adalah bahasa yang memperbolehkan pemakai untuk akses atau manipulasi data sebagai yang telah diorganisasikan sebelumnya dalam model data yang tepat. Dengan DML berarti akan :

- a. Mengambil informasi yang tersimpan.
- b. Menyisipkan informasi baru ke database.
- c. Menghapus informasi dari database.

SQL menyediakan 4 perintah DML :

- 1. Select, digunakan untuk mengambil data dari database.
- 2. Delete, digunakan untuk menghapus data pada database.
- 3. Insert , menambah data ke database.
- 4. Update, digunakan memodifikasi data pada database.

Model data dapat didefinisikan sebagai kumpulan perangkat konseptual untuk menggambarkan data, hubungan data, semantic (makna) data, dan batasan data. Model data yang dipakai dalam perancangan sistem informasi ini adalah model data relasional. Model data relasional menggunakan tabel berdimensi dua (relasi/tabel) dengan masing-masing tabel tersusun atas sejumlah baris dan kolom. Pada model data relasional, kaitan/asosiasi antara dua buah tabel disebut hubungan (relationship).

2.3 Perancangan Sistem

2.3.1 Definisi Perancangan

Langkah awal dalam membuat sebuah sistem adalah perancangan dari sistem tersebut. Mohamad Subhan (2012:109) dalam bukunya yang berjudul Analisa Perancangan Sistem mengungkapkan: “Perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi baru berdasarkan rekomendasi hasil analisis sistem”. Pengertian perancangan menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005:39) dalam bukunya yang berjudul Analisis dan Desain Sistem Informasi, adalah sebagai berikut: “Tahapan perancangan (design) memiliki tujuan untuk mendesain sistem

baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik”.

2.3.2 Definisi Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Apabila sistem tersebut berbasis computer, perancangan dapat menyertakan spesifikasi peralatan yang akan digunakan (Romindo, 2017). Ada beberapa pengertian perancangan sistem menurut beberapa ahli antara lain :

1. Verzello / John Reuter III

Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem :
Pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi : “menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk .

2. John Burch & Gary Grudnitski

Desain sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

3. George M. Scott

Desain sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem, sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis sistem.

2.3.3 Tujuan Perancangan


Menurut Muntihana (2017), tujuan utama perancangan adalah untuk memenuhi kebutuhan para pemakai sistem untuk mencapai tujuan ini, seorang analisis sistem harus dapat mencapai sasaran-sasaran sebagai berikut:







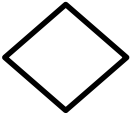
1. Desain Sistem harus bermanfaat, mudah dipahami dan nantinya mudah digunakan ini berarti bahwa data harus mudah diperoleh, metode metode harus mudah diterapkan dan informasi harus mudah dihasilkan dan mudah dipahami.
2. Desain sistem harus mendukung tujuan utama perusahaan ataupun instansi
3. Perencanaan sistem harus efektif dan efisien untuk dapat mendukung keputusan yang akan diambil oleh pimpinan, termasuk tugas-tugas lainnya yang tidak dilakukan dengan computer.

2.4 Flowmap

Flowmap adalah campuran *map* dan *flow chart*, yang menunjukkan pergerakan benda dari satu lokasi ke lokasi lain, seperti jumlah orang dalam migrasi, jumlah barang yang diperdagangkan, atau jumlah paket dalam jaringan. *Flowmap* menolong analisis dan programmer untuk memecahkan masalah ke dalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoprasian. Adapun simbol – simbol *flowmap* adalah sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Simbol Flowmap

NO	Gambar	Nama	Keterangan
1		Terminator	Permulaan / akhir program

2		Dokumen	Menunjukkan dokumen <i>input/output</i> baik untuk proses manual, mekanik atau komputer.
3		Kegiatan Manual	Menunjukkan pekerjaan manual
4		Simpanan <i>Offline</i>	<i>File</i> komputer yang diarsip urut
5		Proses	Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer
6		Keyboard	Menunjukkan <i>input</i> yang menggunakan <i>on-line keyboard</i>
7		Display	Menampilkan ke monitor
8		Keputusan	Keputusan dalam suatu program

2.5 UML (Unified Modelling Language)

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2013), UML adalah bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk menjelaskan kebutuhan, membuat analisis, desain dan menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal dalam bidang pengembangan sistem yang berorientasi objek. Hal ini disebabkan karena UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan pengembang sistem untuk membuat cetak baru atas visi mereka dalam bentuk yang baku. Sebagai sebuah sketsa, UML berfungsi sebagai jembatan dalam mengkomunikasikan beberapa aspek dari sistem (Padeli, 2008).

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2014: 137), UML merupakan visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung". Pada dasarnya UML (*Unified Modeling Language*) terdiri dari 13 macam diagram dengan pemahaman dan pembahasan saling berkaitan, akan empat diagram didalam UML sudah mewakili pemahaman dalam konsep perancangan sistem yaitu *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*.

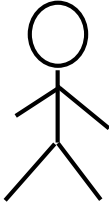


2.5.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut .

Use case diagram merupakan gambaran skenario dari interaksi antara pengguna dengan sistem.

Berikut ini adalah simbol-simbol yang dipakai untuk menggambarkan diagram *use case*.





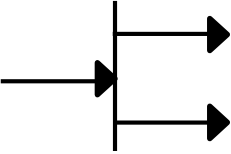
Tabel 2. 2 *Simbol Use Case Diagram*

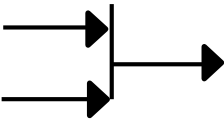
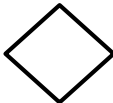
Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>
	<i>Use case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil terukur bagi suatu aktor
	<i>Association</i>	Menggambarkan relasi antara aktor dengan <i>use case</i> dan proses berbasis komputer

2.5.2 *Activity Diagram*

Activity Diagram adalah representasi grafis dari seluruh tahapan alur kerja yang mengandung aktivitas, pilihan tindakan, perulangan dan hasil dari aktivitas tersebut. Diagram ini dapat digunakan untuk menjelaskan proses bisnis dan alur kerja operasional secara langkah demi langkah dari komponen suatu sistem.

Tabel 2. 3 Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
	<i>Start State</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
	<i>End State</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diakhiri
	<i>State Transition</i>	State Transtition menunjukkan kegiatan apa berikutnya setelah suatu kegiatan
	<i>Fork</i>	Percabangan yang menunjukkan aliran pada <i>activity diagram</i>

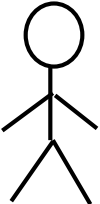

	<i>Join</i>	percabangan yang maenjadi arah aliran pada <i>activity</i> diagram
	<i>Decision</i>	pilihan untuk mengambil keputusan



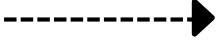
2.5.3 *Sequence Diagram*

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu .

Dibawah ini adalah tabel simbol-simbol sequence diagram beserta penjelasannya:

Tabel 2. 4 Simbol *Sequence Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor	Orang atau divisi yang terlibat dalam suatu sistem
	Lifeline	Menyatakan kehidupan suatu objek dalam basis waktu

	Activation	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi
	message	Menyatakan arah tujuan antara object lifeline
	message (return)	Menyatakan arah kembali antara object lifeline


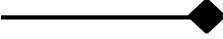
2.5.3 Class Diagram

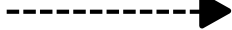

Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Didalam class diagram terdapat simbol-simbol untuk akses modifier atribut dan metoda (operation), simbol tersebut adalah sebagai berikut:

- Public (+), boleh diakses oleh semua kelas lain
- Private (-), akses terbatas untuk class itu sendiri
- Protected (#), bisa diakses oleh subclass
- Package (~), bisa diakses oleh objek lain pada paket yang sama

Adapun simbol-simbol yang dipakai dalam membuat class diagram, penjelasannya adalah sebagai berikut :

Tabel 2. 5 Simbol *Class Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
<div> <div>Nama Class</div> <div>+ Atribut</div> <div>+ Atribut</div> <div>+ Atribut</div> <div>+ Method</div> <div>+ Method</div> </div>	<i>Class</i>	<p>Blok - blok pembangun pada pemrograman berorientasi obyek. Terdiri atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari class. Bagian tengah mendefinisikan property/atribut class. Bagian akhir mendefinisikan method-method dari sebuah class.</p>
	Association	Menggambarkan relasi asosiasi
	Composition	Menggambarkan relasi komposisi

	<i>Dependencies</i>	Menggambarkan relasi dependensi
	<i>Aggregation</i>	Menggambarkan relasi agregat

2.6 Bahasa Pemrograman

2.6.1 MySQL

MySQL dikategorikan sebagai perangkat lunak dan sistem pembuat database yang bersifat terbuka (*open source*) dan berjalan di berbagai sistem operasi baik di Windows maupun Linux. Menurut Ahmar (2013:11) mengemukakan bahwa “MySQL adalah sistem yang berguna untuk melakukan proses pengaturan koleksi - koleksi struktur data (database) baik meliputi proses pembuatan atau proses pengelolaan database”. MySQL merupakan sebuah software database yang mengelola tipe data relasional, Menyimpan data-data tersebut ke dalam bentuk tabel-tabel yang saling berhubungan. Jadi MySQL adalah sebuah perangkat lunak yang dapat membuat database yang bersifat open source dan sebagai sumber dan pengolahan data untuk membangun aplikasi web. MySQL sering digunakan oleh programmers dikarenakan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh MySQL. Adapun kelebihan dari MySQL terdiri dari:

1. Gratis dan open source.
2. Terdapat versi komersial yang memberikan dukungan teknis.
3. Biaya yang dikeluarkan jauh lebih murah dibanding dengan merek lainnya.

4. Tersedia di banyak platform.
5. Menggunakan standar penulisan SQL ANSI.

2.6.2 Hypertext Preprocessor PHP

PHP sering dipakai para programmer untuk membuat situs web yang bersifat dinamis karena gratis dan berguna dalam merancang aplikasi web. Supono dan Putratama (2016:3) mengemukakan bahwa "PHP (PHP: *Hypertext Preprocessor* adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang berbasis server-side yang dapat ditambahkan ke dalam HTML". Sedangkan, menurut Solichin (2016:11) mengemukakan bahwa "PHP merupakan salah satu bahasa pemrograman berbasis web yang ditulis oleh dan untuk pengembang web".

Kumpulan kutipan diatas menerangkan bahwa hypertext pre-processor (PHP) merupakan bahasa pemrograman untuk membuat/mengembangkan aplikasi berbasis web dan bersifat *open soure* dan ditanamkan ke dalam script HTML.

BAB III

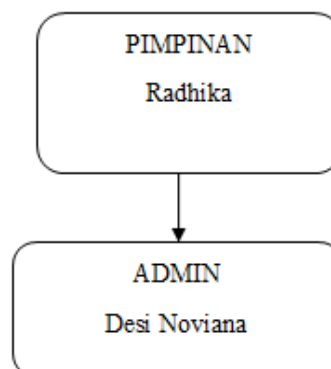
HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Sekilas Tentang Perusahaan

Toko Hepy memulai usahanya pada awal 2014, bergerak dalam bidang penjualan berbagai macam produk seperti pakaian dan rok. Toko Hepy didirikan berawal dari kebutuhan konsumen khususnya di perumahan Calista Karawang serta belum banyaknya pihak kompetitor yang berkibrah dalam bidang sejenis sehingga memberikan peluang dan prospek yang cerah bagi toko Hepy dalam menjalankan proses bisnis tersebut. Toko Hepy merupakan salah satu toko pakaian yang beralamat di Ruko no.5 Jalan Cibalado Gintung Kerta, Klari, Karawang. Visi dari Toko Hepy adalah menjadi referensi tempat terbaik dalam hal berbusana dan memberikan kenyamanan serta kemudahan dalam bertransaksi dan misi toko Hepy adalah mengutamakan kualitas dari pakaian yang dijual serta dapat memuaskan dengan pelayanan yang terbaik.

3.2 Struktur Organisasi

Dibawah ini adalah struktur management toko hepy :



Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Toko Hepy

Tugas dan Wewenang dari masing-masing bagian sebagai berikut :

1. Pemilik

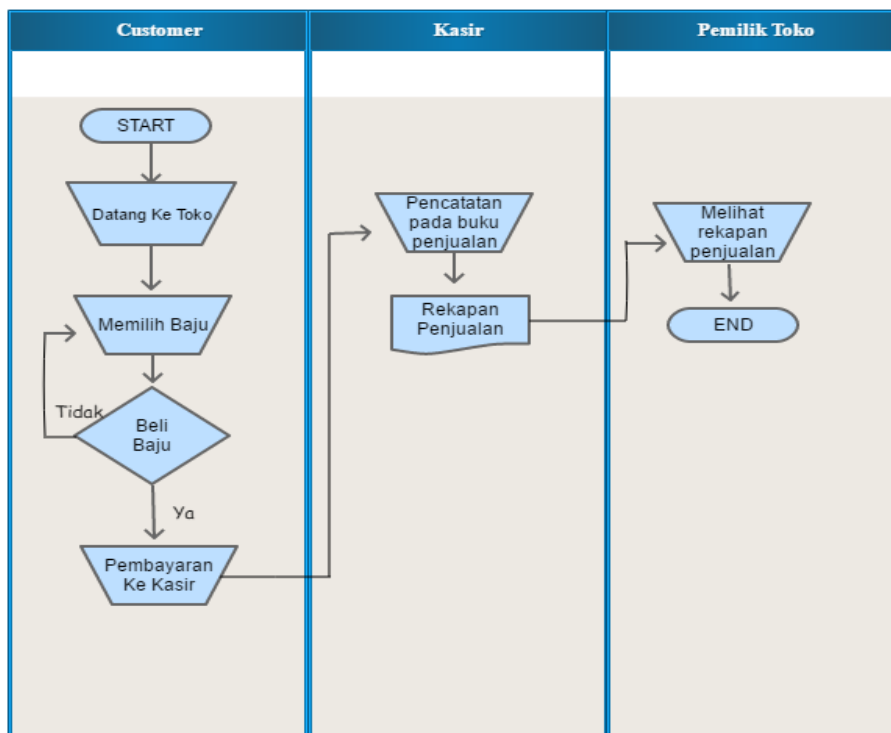
Pihak yang mengontrol dan mengawasi jalannya toko dan mempunyai hak untuk membuat keputusan di dalam semua aktifitas

2. Kasir

Pihak yang bisa melayani pelanggan di bidang transaksi keuangan dalam penjualan produk, selain itu kasir bertugas dalam mengelola persediaan produk dan pembuatan laporan persediaan produk.

3.3 Analisa Sistem yang sedang berjalan

3.3.1 Flowmap system yang sedang berjalan



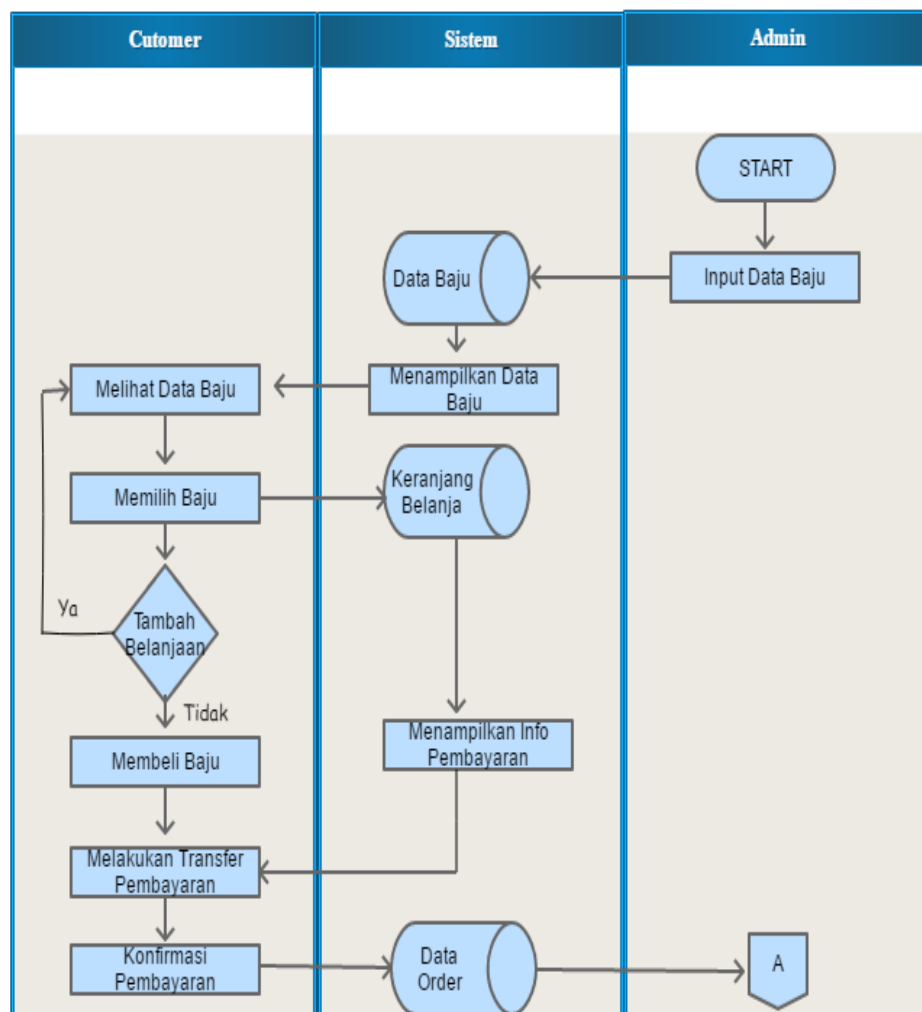
Gambar 3. 2 Flowmap Sistem Yang Berjalan

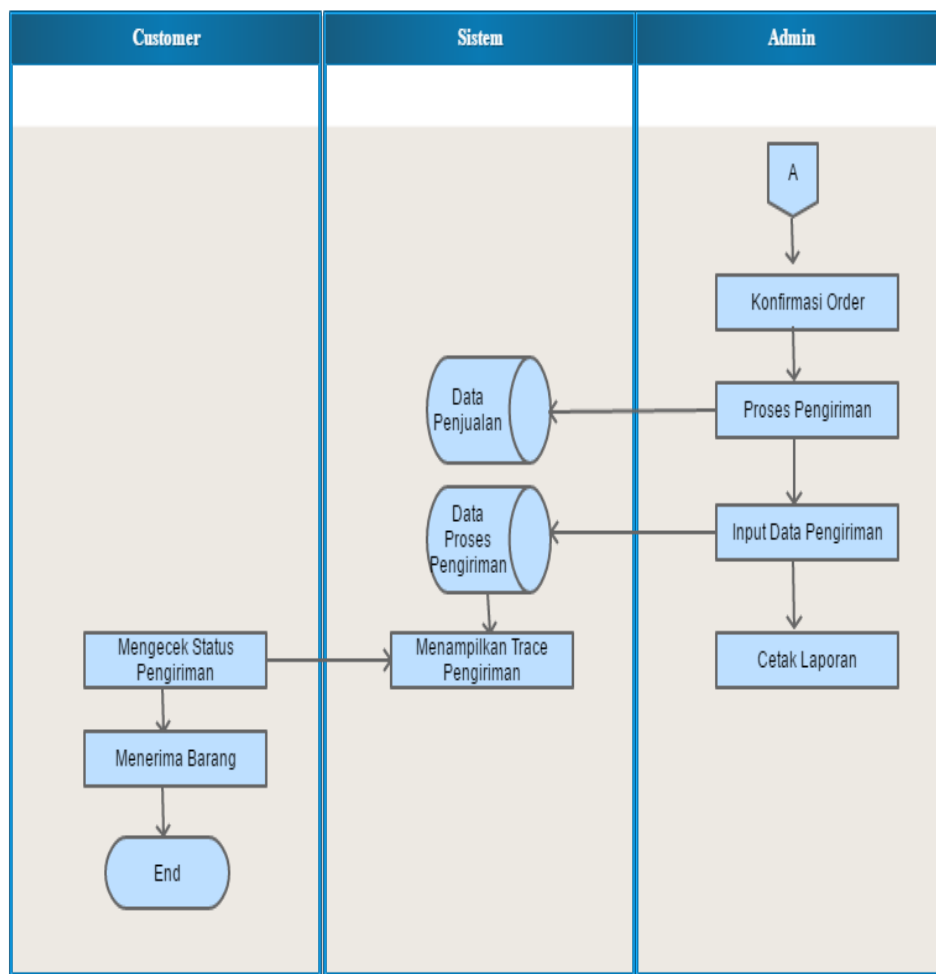
Keterangan :

1. Pelanggan datang langsung ke toko.
2. Pelanggan memilih baju yang ada di dalam toko.
3. Apabila pelanggan sudah sesuai memilih baju yang diinginkan dan ingin membelinya maka pelanggan akan membawa ke kasir.
4. Kasir akan mencatat pada buku rekapan penjualan.
5. Pemilik toko melihat data penjualan dari rekapan penjualan.

3.4 Sistem yang diusulkan

3.4.1 Flowmap sistem yang diusulkan



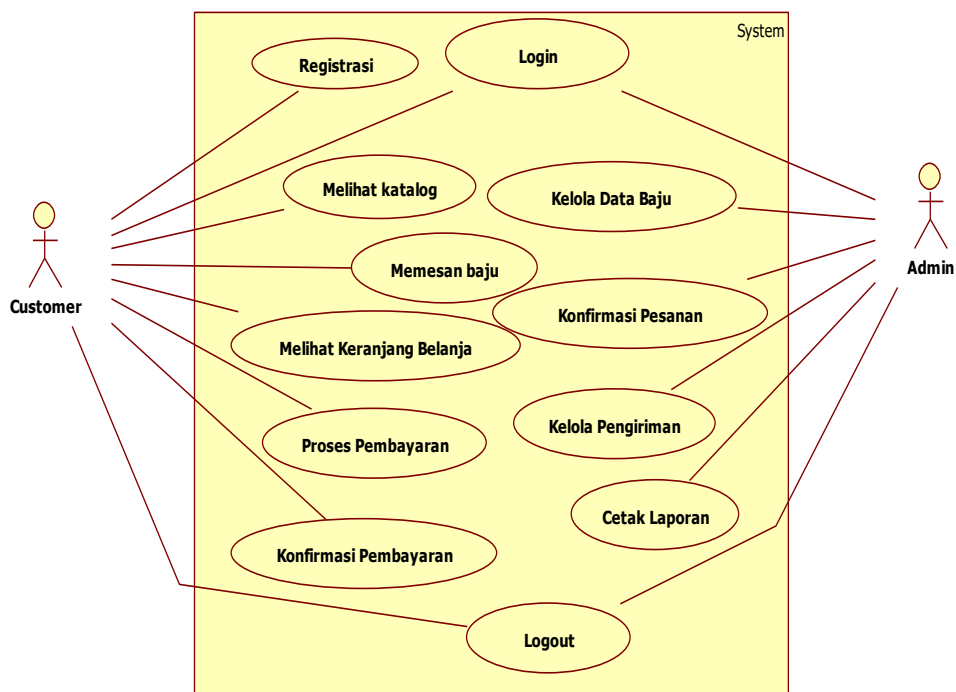


Gambar 3. 3 Flowmap Sistem Yang Diusulkan

1. Sistem yang diusulkan adalah Admin menginput data baju pada sistem penjualan.
2. Customer login ke sistem dan melihat daftar baju.
3. Customer memilih baju yang ingin dibeli disistem toko Hepy.
4. Customer kemudin klik pilih dan akan ditampilkannya halaman keranjang belanja. Apabila pelanggan ingin menambah belanjaan maka dia akan diarahkan ke dashboard kembali untuk memilih milih lagi.
5. Apabila proses memilih sudah selesai dan pelanggan akan membeli maka akan dilanjutkan dengan proses peembayan sesuai dengan detail pembayaran.

6. Kemudian customer melakukan konfirmasi pembayaran.
7. Barulah sistem akan menginformasikan kepada admin data pesanan.
8. Admin akan memproses pesanan dan melanjutkan proses pengiriman.
9. Admin akan menginput resi pengiriman dan sistem akan menampilkan status pengiriman yang bisa dipantau oleh customer sampai barang benar-benar sampai dan diterima oleh customer.

3.4.2 Usecase Sistem Yang Diusulkan



Gambar 3. 4 *Use Case Sistem Yang Diusulkan*

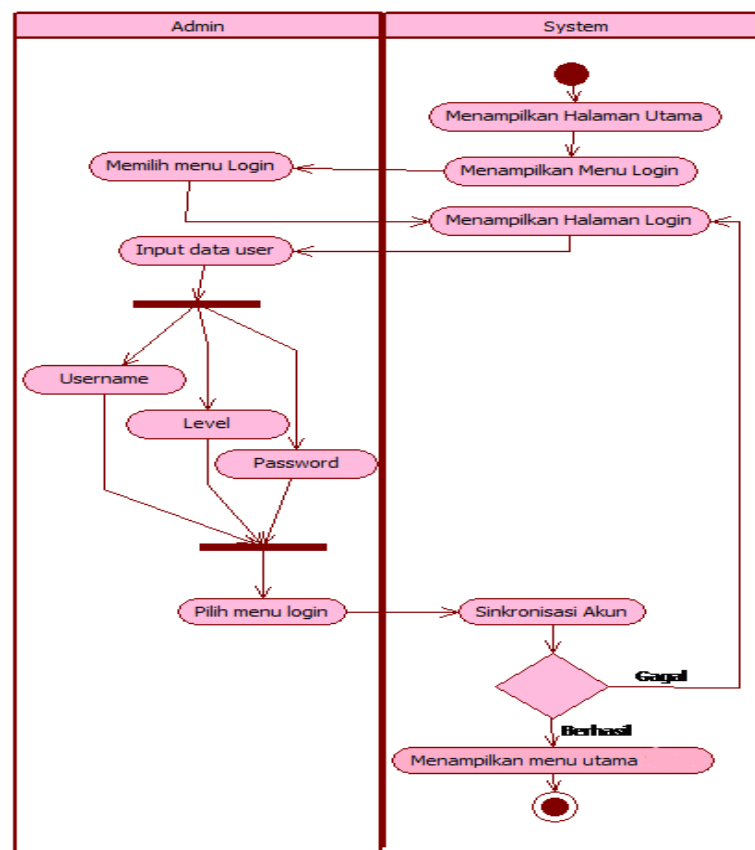
Ruang lingkup Admin adalah *login*, *Kelola data baju*, *konfirmasi pesanan*, *kelola data pengiriman*, *cetak laporan* dan *logout*. Ruang lingkup customer adalah *registrasi*, *login*, *lihat katalog*, *memesan baju*, *melihat keranjang belanja*, *proses pembayaran*, *konfirmasi pembayaran*, *check status pengiriman*, dan *logout*..

3.4.3 Activity Diagram Sistem Yang Diusulkan

3.4.3.1 Activity Diagram Admin

1. Activity Diagram Admin Login

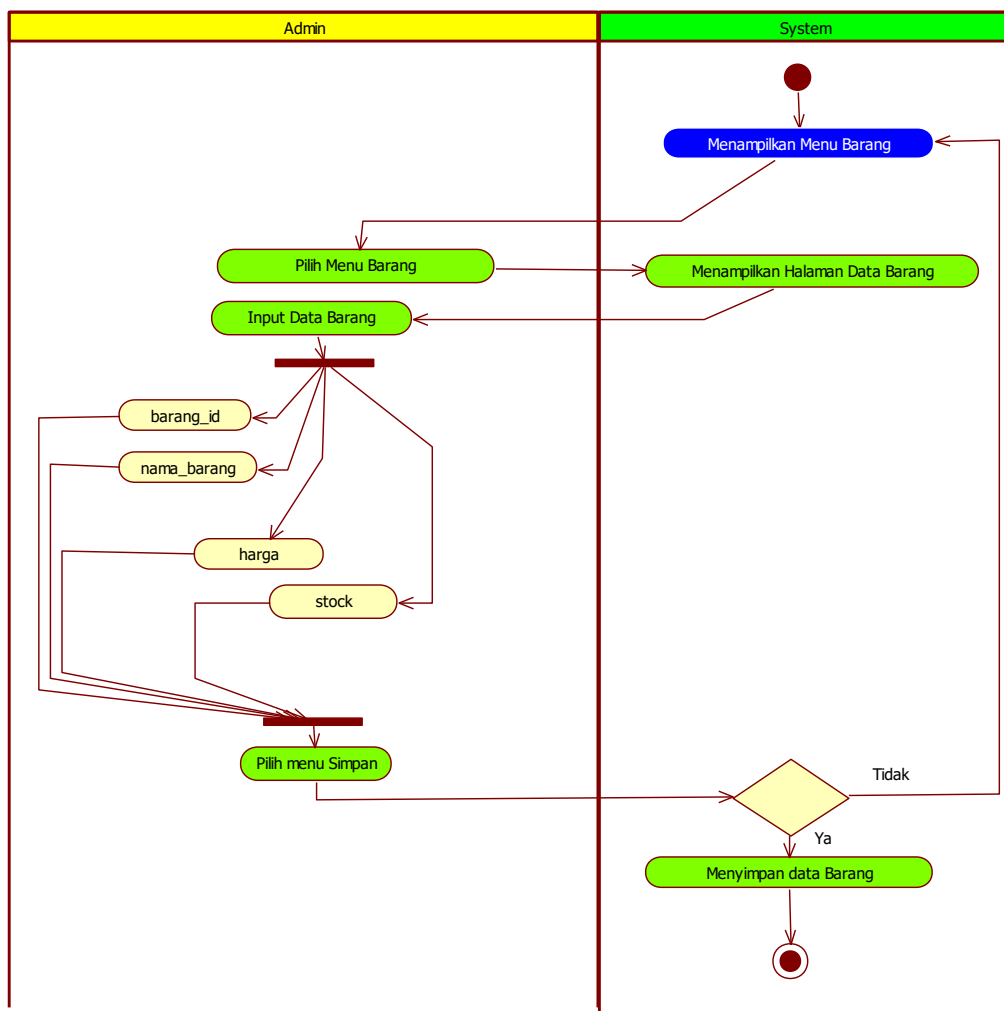
Pada saat sistem pertama kali dijalankan maka tampilan yang muncul pertama kali adalah halaman utama. Dalam halaman utama tersebut terdapat menu *login*. Pada saat Admin klik fitur *login* maka sistem akan menampilkan form *login* dimana *admin* harus menginput *username*, *password* serta level *admin*. Setelah *admin* mengklik *login* sistem akan melakukan sinkronisasi dengan database. Apabila datanya tidak sesuai maka *admin* gagal *login* dan akan dikembalikan pada tampilan halaman utama. Apabila *admin* berhasil *login* maka *admin* akan di masukkan ke dalam menu utama sesuai leve yaitu sebagai *admin*.



Gambar 3.5 Activity Diagram Admin Login

2. Activity Diagram Admin Tambah Barang

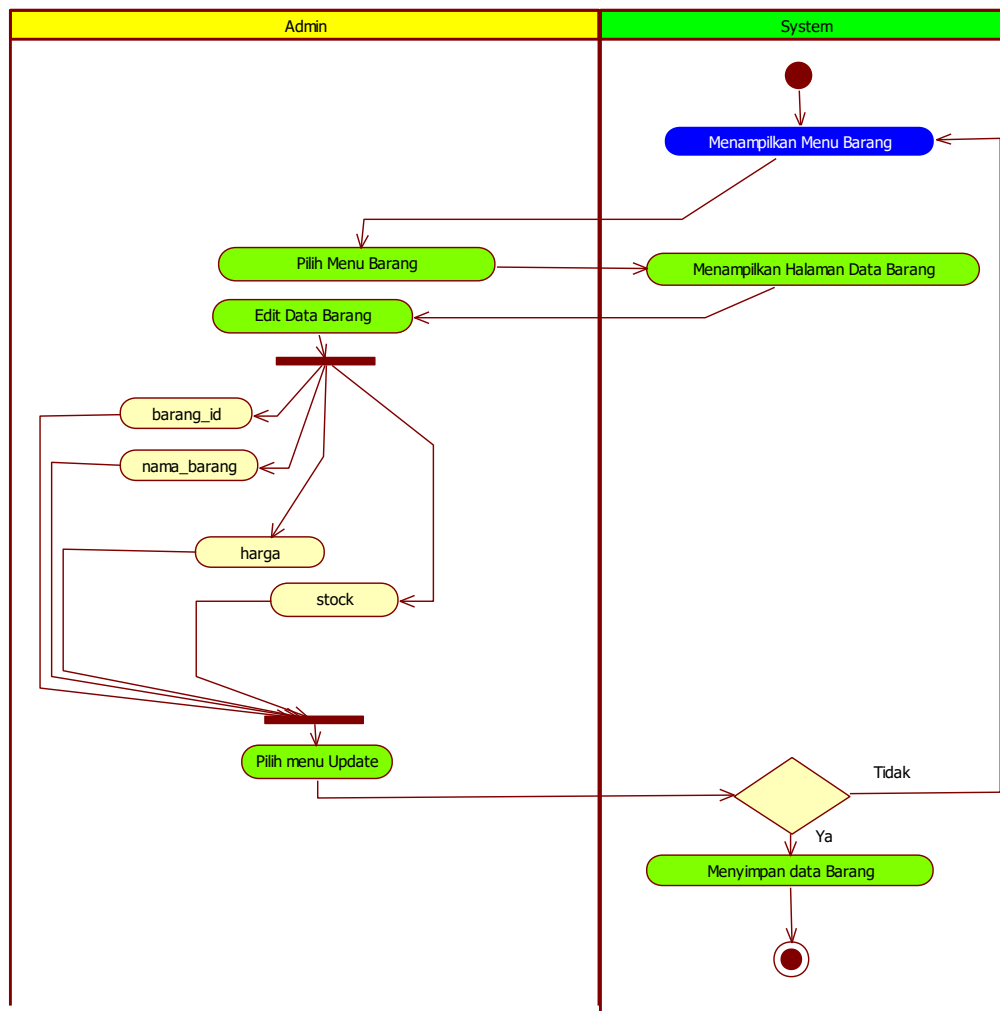
Dalam menu Barang terdapat menu tambah Barang. Ketika admin mengklik tambah Barang maka sistem akan menampilkan form tambah Barang dimana admin akan menginput data id_barang, nama_barang, harga dan stock akan ditambahkan. Kemudian klik simpan apabila berhasil maka sistem akan menyimpan data barang baru apabila gagal sistem akan mengembalikan tampilan menu kelola barang.



Gambar 3. 6 Activity Diagram Admin Tambah Barang

3. Activity Diagram Admin Edit Barang

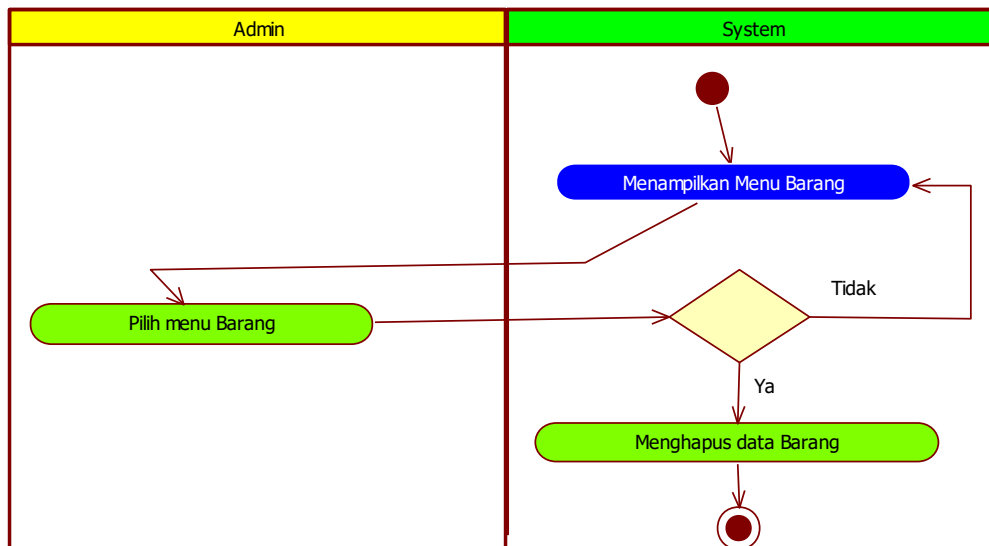
Dalam menu Barang terdapat menu edit Barang. Ketika admin mengklik tambah Barang maka sistem akan menampilkan form edit Barang dimana admin akan mengedit data id_barang, nama_barang, harga dan stock akan ditambahkan. Kemudian klik simpan apabila berhasil maka sistem akan mengedit data barang baru apabila gagal sistem akan mengembalikan tampilan menu kelola barang.



Gambar 3. 7 Activity Diagram Admin Edit Barang

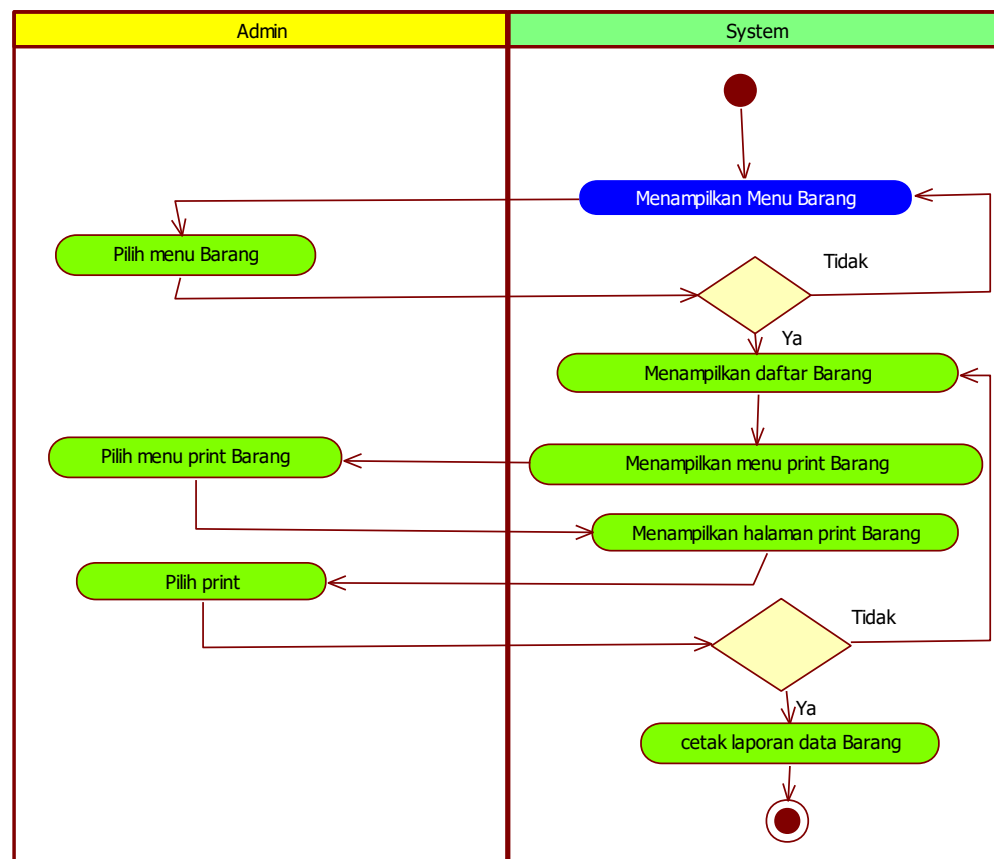
4. Activity Diagram Admin Delete Barang

Dalam menu kelola User terdapat menu *delete* Barang. Ketika admin mengklik *delete* Barang maka sistem akan menghapus data Barang dari database apabila dibatalkan atau gagal sistem akan mengembalikan tampilan menu kelola Barang.



Gambar 3. 8 *Activity Diagram Delete Barang*

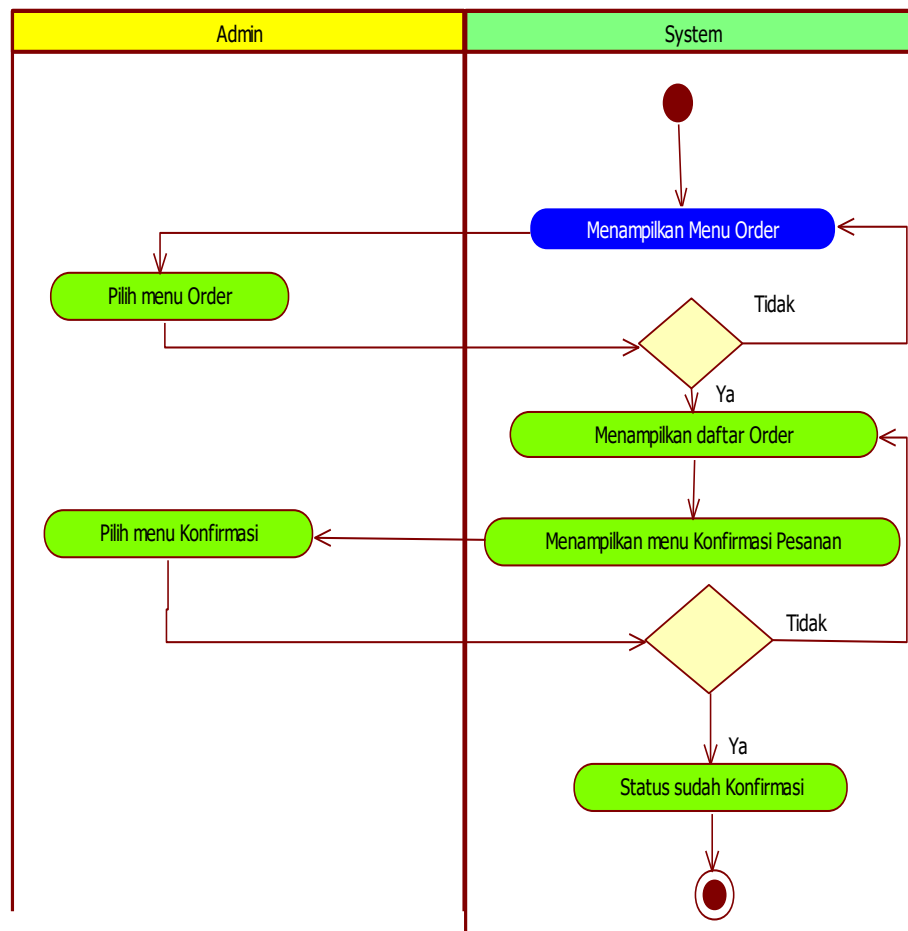
5. *Activity Diagram Admin Print Barang*



Gambar 3. 9 *Activity Diagram Print Barang*

Dalam menu kelola Customer terdapat menu *print* Barang. Ketika admin mengklik *print* Barang maka sistem akan menampilkan halaman print Barang apabila berhasil maka sistem akan mencetak data Barang dan bila dibatalkan atau gagal sistem akan mengembalikan tampilan menu kelola Barang.

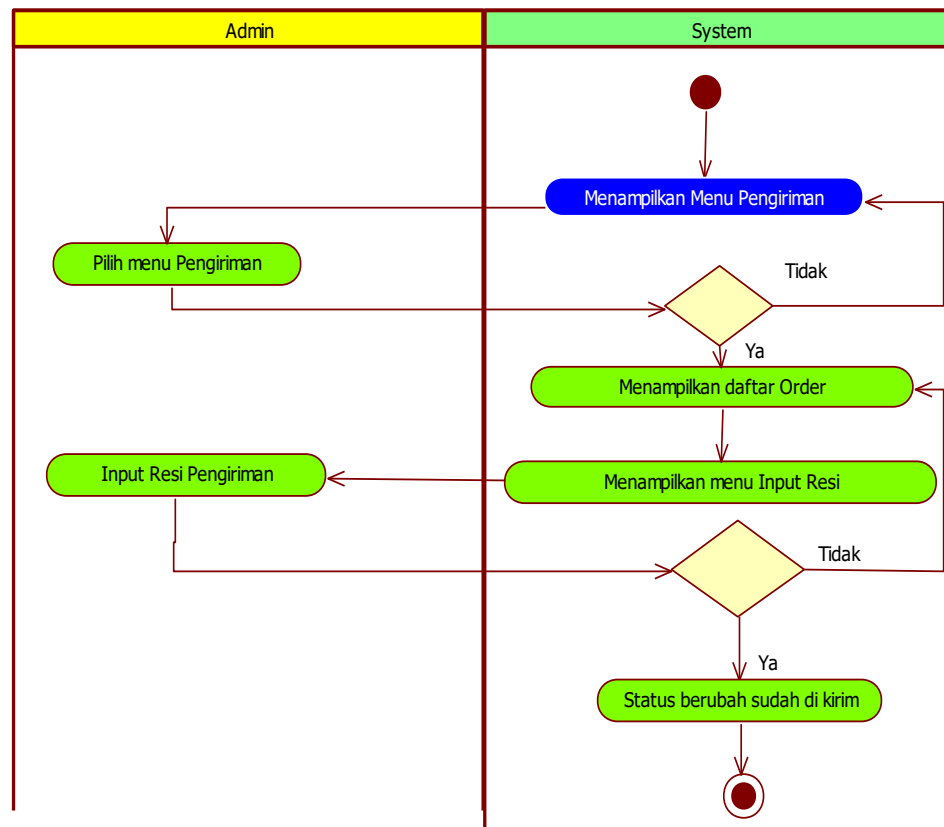
6. *Activity Diagram Admin Konfirmasi Pesanan*



Gambar 3. 10 *Activity Diagram* Admin Konfirmasi Pesanan

Dalam menu Pesanan terdapat menu konfirmasi pesana dan sistem akan menampilkan daftar pesanan. Ketika klik konfirmasi maka status pesanan akan berubah menjadi sudah dikonfirmasi.

7. *Activity Diagram* Admin Kelola Data Pengiriman

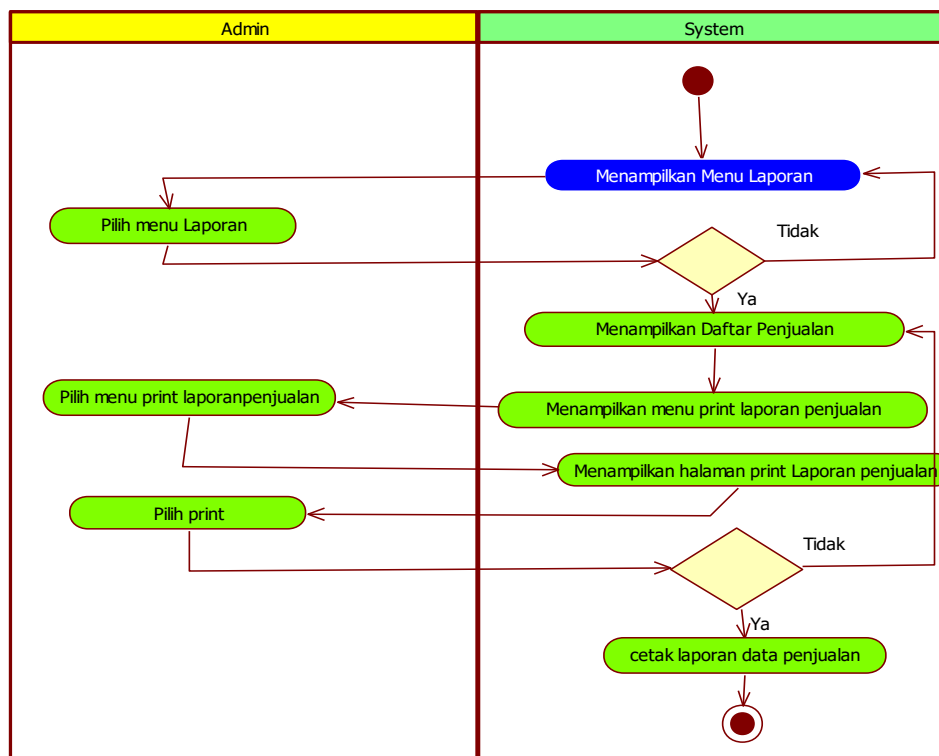


Gambar 3. 11 Activity Diagram Kelola Pengiriman

Dalam menu Pesanan terdapat menu konfirmasi pesana dan sistem akan menampilkan daftar pesanan. Ketika klik konfirmasi maka status pesanan akan berubah menjadi sudah dikonfirmasi.

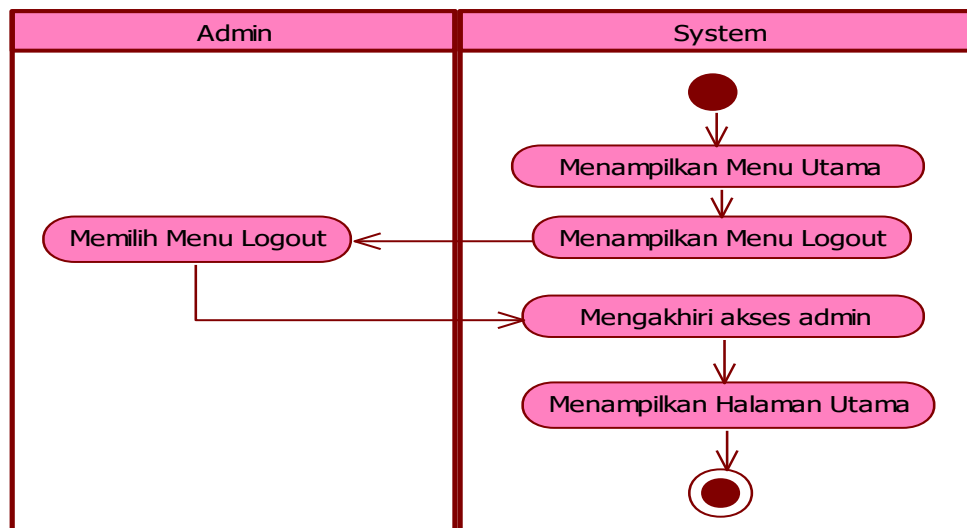
8. Activity Diagram Admin Print Laporan

Dalam menu Laporan terdapat menu *print* Laporan. Ketika admin mengklik *print* Laporan maka sistem akan menampilkan halaman print Laporan. Apabila berhasil maka system akan mencetak data Laporan dan bila dibatalkan atau gagal sistem akan mengembalikan tampilan menu Laporan



Gambar 3. 12 Activity Diagram Admin Print Laporan

9. Activity Diagram Admin Logout



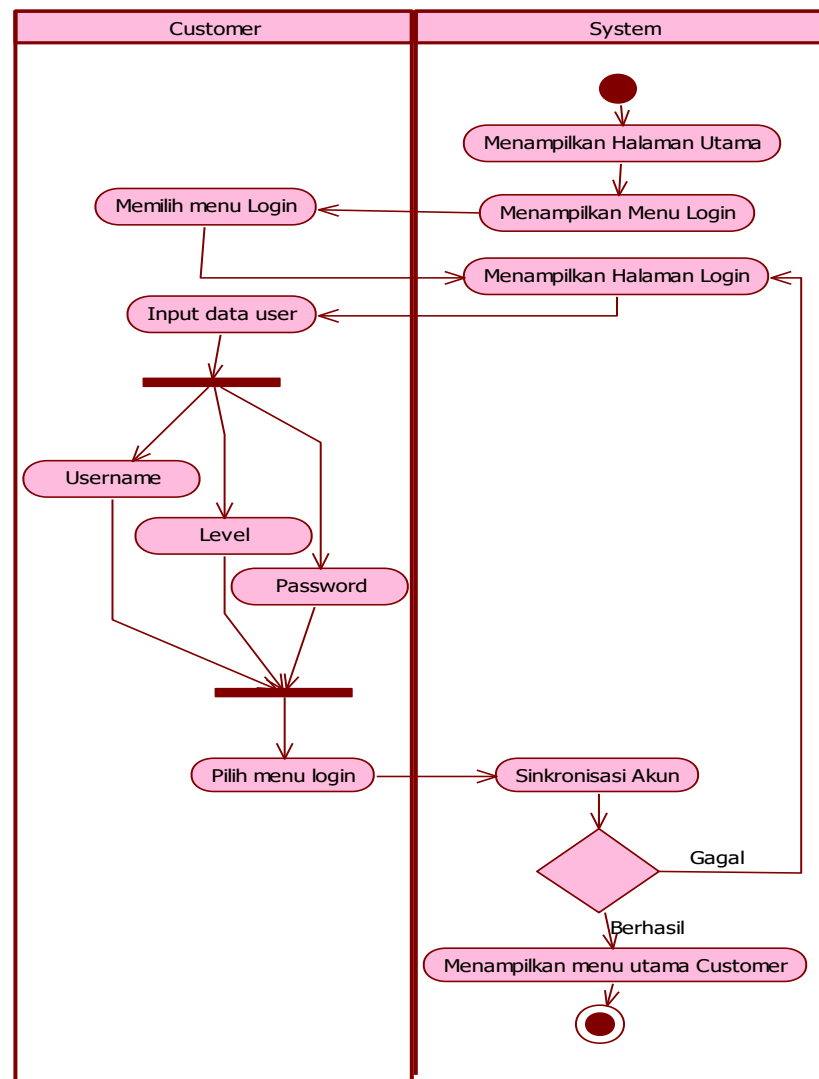
Gambar 3. 13 Activity Diagram Admin Logout

Pada menu utama admin menampilkan menu logout. Ketika admin memilih menu *logout* maka sistem akan mengakhiri *seasson* admin dan akan

dikembalikan pada halaman utama dan harus login kembali untuk bisa menggunakan sistem.

3.4.3.2 Activity Diagram Customer

1. Activity Diagram Leader Produksi Login

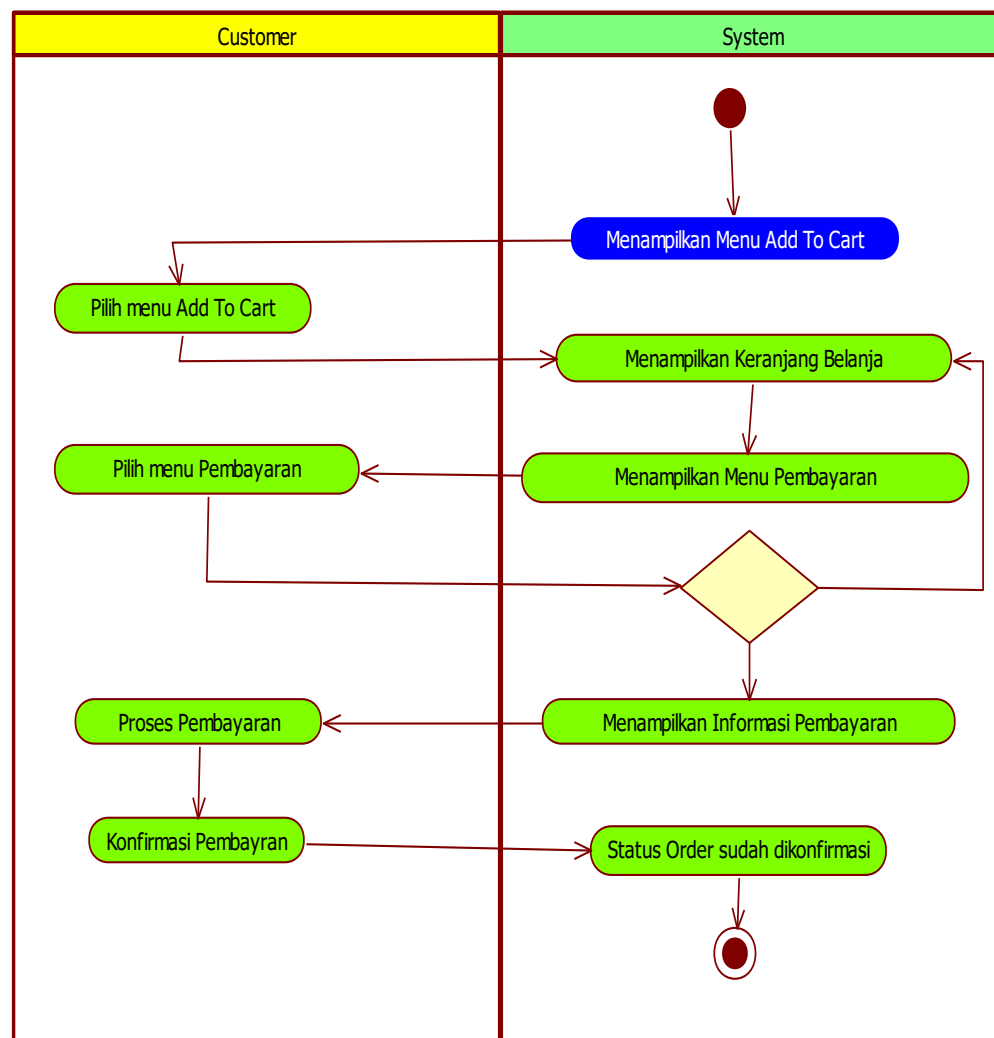


Gambar 3. 14 Activity Diagram Leader Produksi Login

Pada saat sistem pertama kali dijalankan maka tampilan yang muncul pertama kali adalah halaman utama. Dalam halaman utama tersebut terdapat menu *login*. Pada saat Customer klik fitur *login* maka sistem akan menampilkan

form *login* dimana *user* harus menginput *username*, *password* serta level Customer. Setelah *user* mengklik *login* sistem akan melakukan sinkronisasi dengan database. Apabila datanya tidak sesuai maka Leader Produksi gagal *login* dan akan dikembalikan pada tampilan halaman utama. Apabila admin berhasil *login* maka Customer akan di masukkan ke dalam menu utama sesuai leve yaitu sebagai Customer.

2. Activity Diagram Customer Pembelian

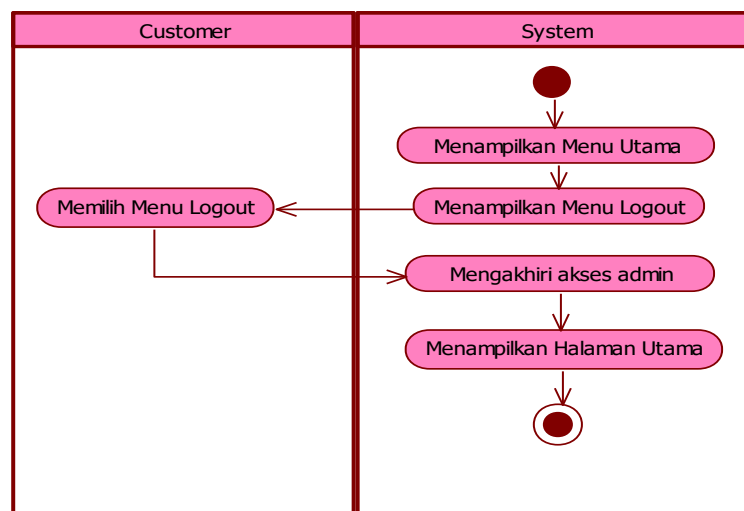


Gambar 3. 15 Activity Diagram Customer pembelian

Dalam katalog terdapat menu add to cart dimana customer akan memasukkan daftar pesanan ke dalam keranjang belanja. Dalam menu keranjang belanja terdapat menu pembayaran. Ketika customer mengklik pembayaran maka customer akan dialihkan ke halaman informasi pembayaran. Customer melakukan pembayaran via transfer dan konfirmasi pembayaran. Status pesanan akan berubah menjadi sudah dikonfirmasi.

3. Activity Diagram Customer Produksi Logout

Pada menu utama *Customer* menampilkan menu logout. Ketika admin memilih menu *logout* maka sistem akan mengakhiri *season Customer* dan akan dikembalikan pada halaman utama dan harus login kembali untuk bisa menggunakan sistem.

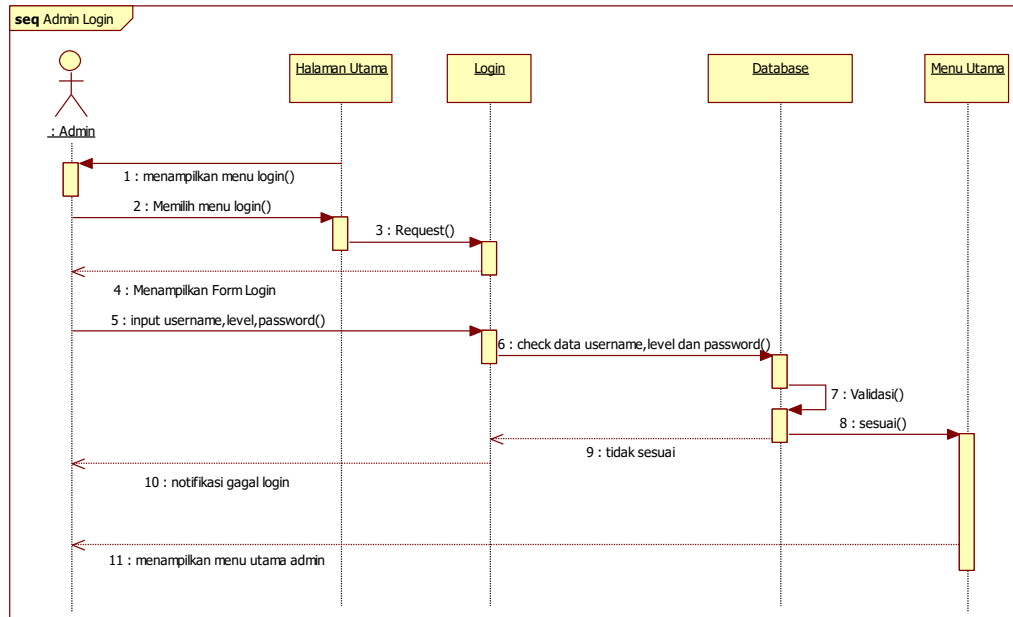


Gambar 3. 16 Activity Diagram Customer Logout

3.4.4 Sequence Diagram Sistem Yang Diusulkan

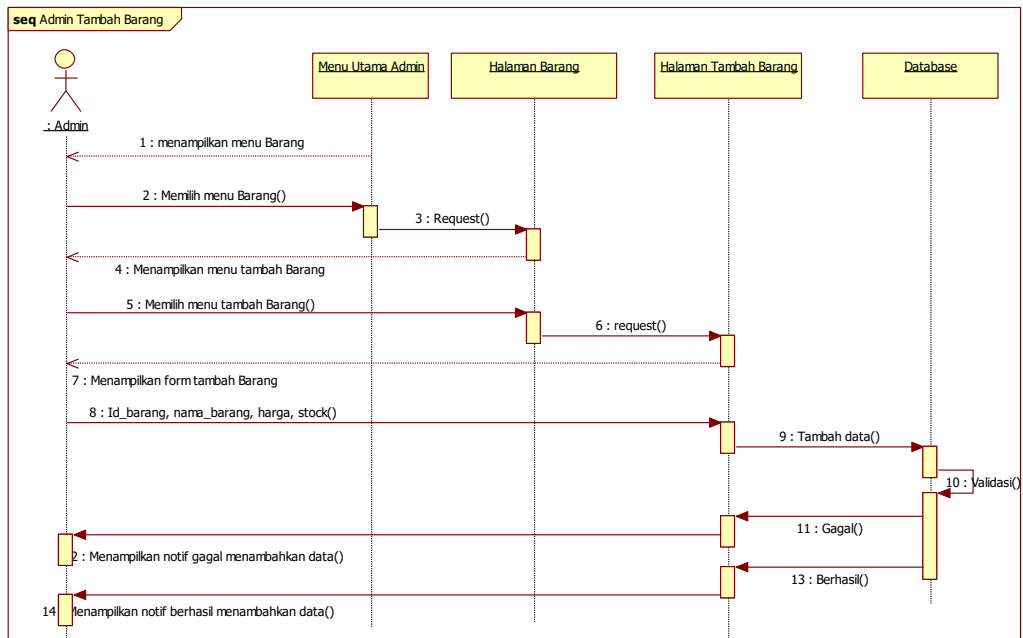
3.4.4.1 Sequence Diagram Admin

10. *Sequence Diagram Admin Login*



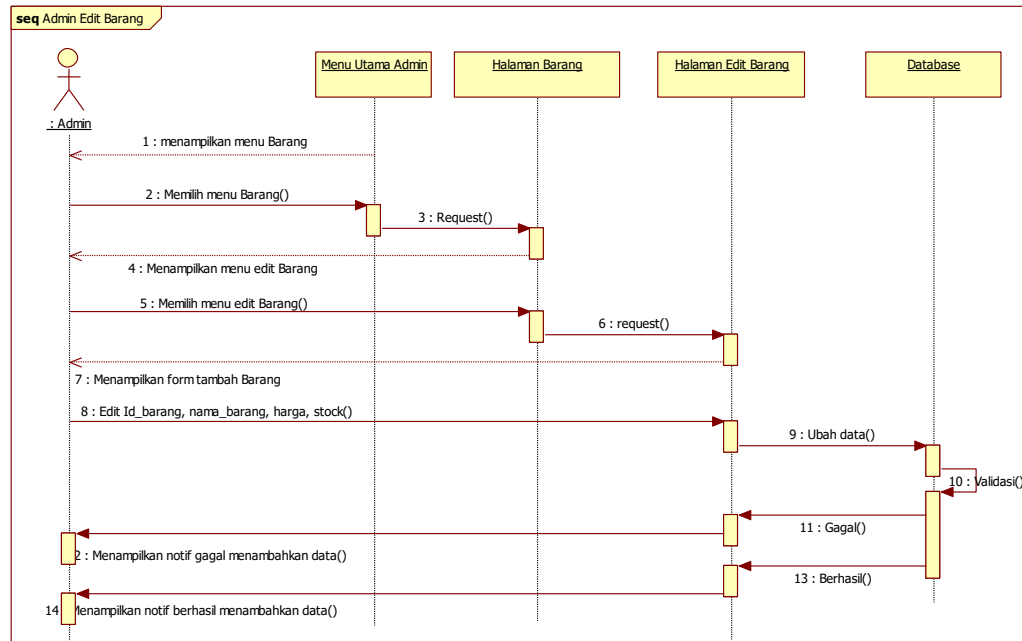
Gambar 3. 17 *Sequence Diagram Admin Login*

11. *Sequence Diagram Admin Tambah Barang*



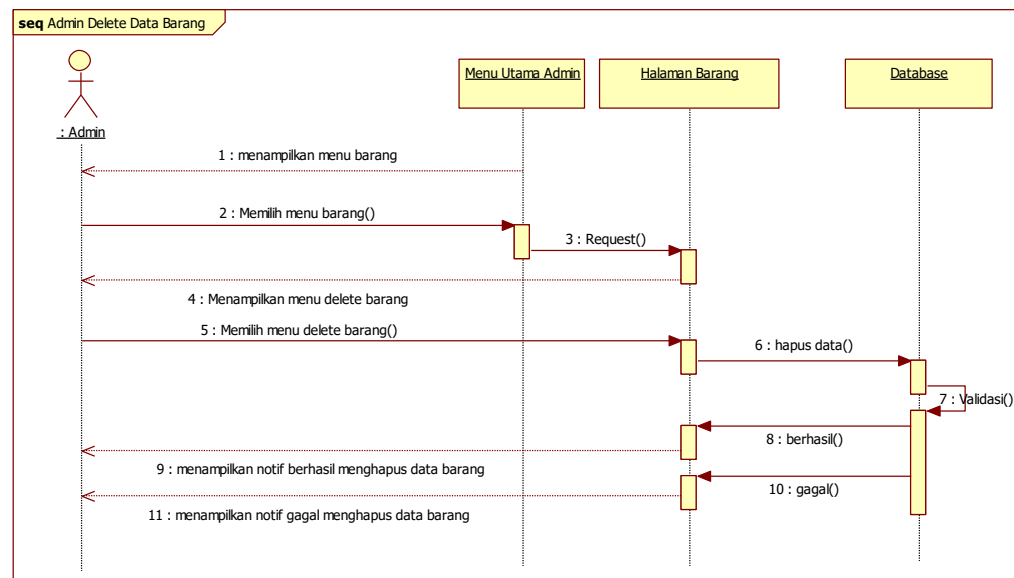
Gambar 3. 18 *Sequence Diagram Admin Tambah Barang*

12. *Sequence Diagram Admin Edit Barang*



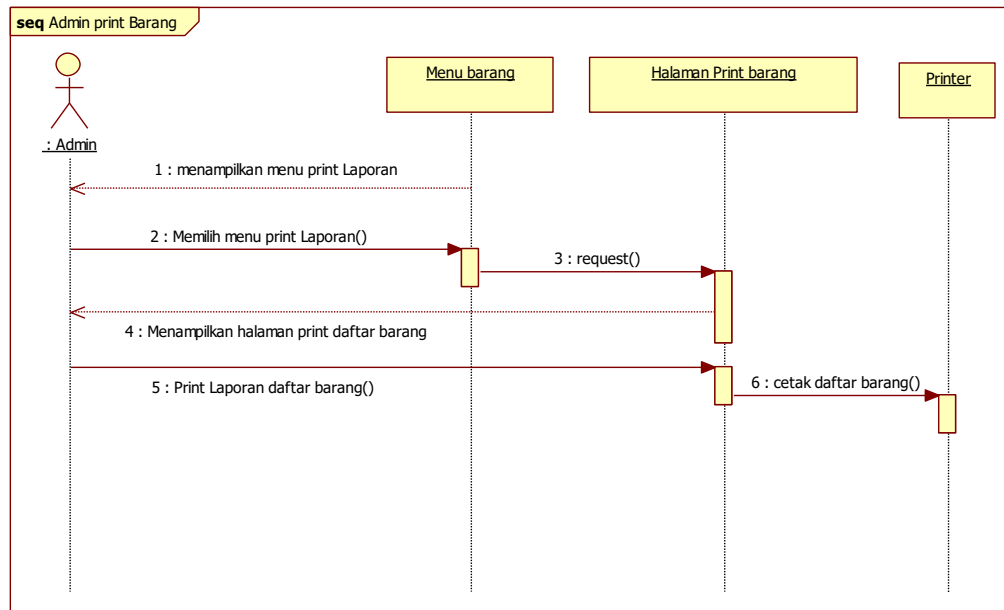
Gambar 3. 19 *Sequence Diagram Admin Edit Barang*

13. *Sequence Diagram Admin Delete Barang*



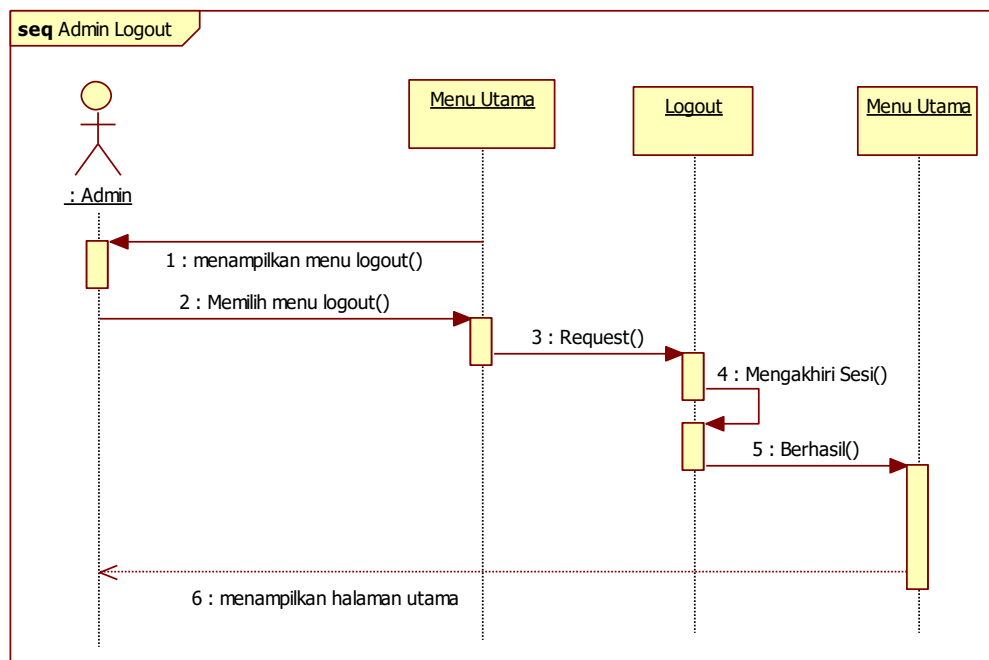
Gambar 3. 20 *Sequence Diagram Admin Delete barang*

5. *Sequence Diagram Admin Print Barang*



Gambar 3. 21*Sequence Diagram Admin Print Barang*

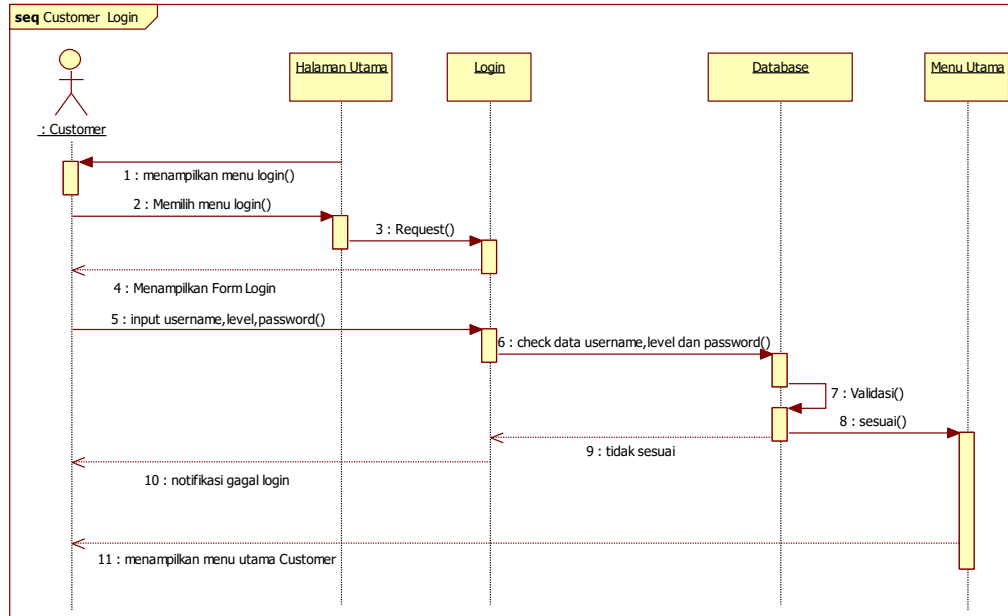
6. *Sequence Diagram Admin Logout*



Gambar 3. 22*Sequence Diagram Admin Logout*

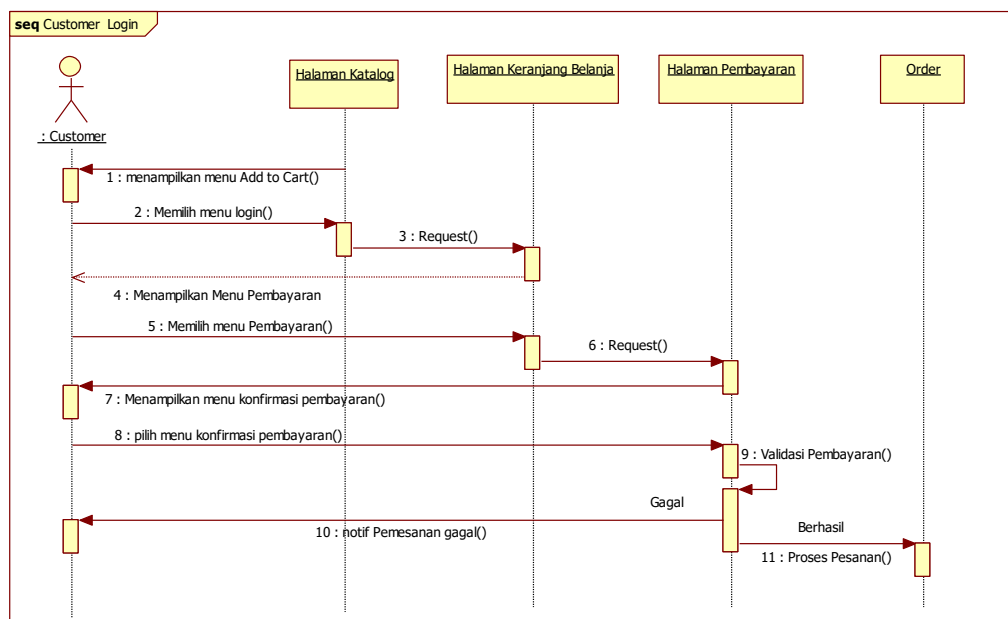
3.4.4.2 Sequence Diagram Customer

1. *Sequence Diagram Customer Login*

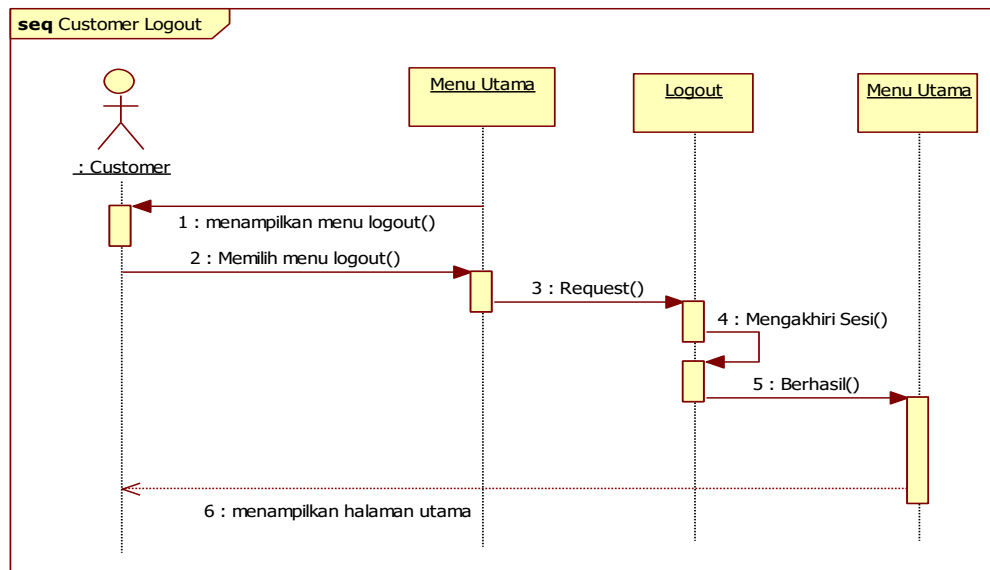


Gambar 3. 23 *Sequence Diagram Customer Login*

2. *Sequence Diagram Customer Pembelian*

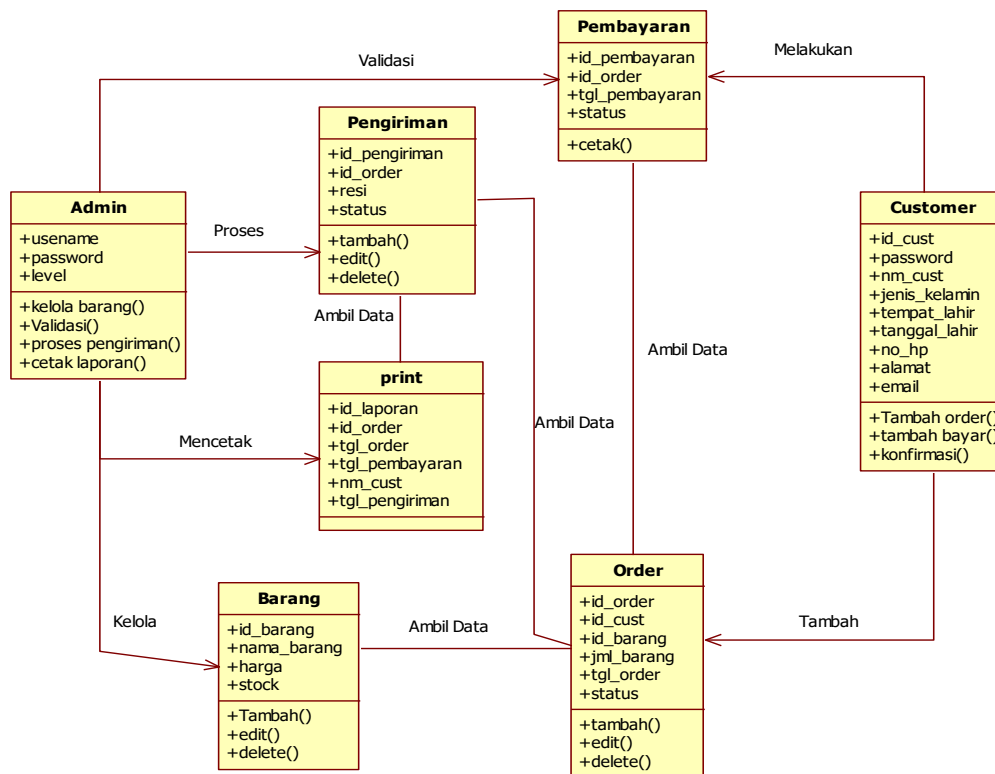


3. Sequence Diagram Customer Logout



Gambar 3. 25 *Sequence Diagram Leader Logout*

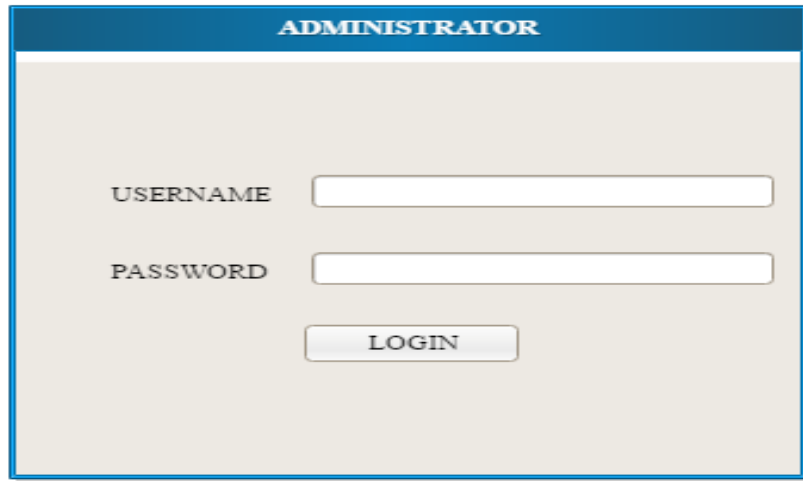
3.4.5 Class Diagram Sisem Yang Diusulkan



Gambar 3. 26 *Class Diagram Sistem Yang Diusulkan*

3.4.6 Class *Design Interface* Sistem Yang Diusulkan

1. *Design Interface* Admin Login



Gambar 3. 27 *User Interface Admin Login*

Deskripsi : Admin hanya perlu menginputkan data username dan password yang telah tersimpan didalam database dengan benar.

NO	NAMA	JENIS	KETERANGAN
1	Username	Label	Menampilkan teks Username
2	Password	Label	Menampilkan teks Password
3	Text Username	Textbox	Menampilkan Username harus di isi
4	Text Password	Textbox	Menampilkan Password harus di isi
5	Login	Button	Tombol untuk masuk ke menu utama

2. *Design Interface Admin Home*



Gambar 3.28 *User Interface Admin Home*

Deskripsi : Halaman ini merupakan tampilan utama untuk admin ketika telah sukses melakukan login.

NO	NAMA	JENIS	KETERANGAN
1	Home	Button	Menu ini menampilkan konsumen yang melakukan pemesanan
2	Master	Button	Menu ini menampilkan kategori produk, ongkos kirim dan lainnya
3	Transaksi	Button	Menu ini menampilkan data pesanan, order masuk serta konfirmasi pembayaran oleh admin
4	Persediaan	Button	Menu ini menampilkan data persediaan barang yang ada
5	Produk	Button	Menu ini menampilkan tentang detail produk serta menambah produk dan mengedit produk
6	Member	Button	Menu ini menampilkan data member
7	Laporan	Button	Menu ini menampilkan data laporan penjualan dan laporan persediaan
8	Administrator	Label	Menampilkan teks Administrator

9	Persediaan Barang Minimum	Button	Menampilkan data persediaan telah minimum
10	Selamat datang di Toko Hepy	Label	Menampilkan teks Selamat datang di Toko Hepy
11	Logout	Button	Tombol untuk keluar

3. *Design Interface Admin Produk*



Gambar 3. 29 *User Interface Admin Data Produk*

Deskripsi : Halaman ini merupakan tampilan dari menu produk, data nama-nama produk yang telah diinputkan sesuai kategori yang telah ada

NO	NAMA	JENIS	KETERANGAN
1	Produk	Label	Menampilkan teks Produk
2	Tambah	Button	Tombol untuk menambah produk

4. *Design Interface Admin Tambah Produk*

Gambar 3. 30 *User Interface Admin Tambah Produk*

Deskripsi : Halaman ini merupakan form untuk menambah produk

NO	NAMA	JENIS	KETERANGAN
1	Data Produk	Label	Menampilkan teks Data Produk
2	Kategori	Label	Menampilkan teks Kategori
3	Detail Produk	Label	Menampilkan teks Detail Produk
4	Gambar Produk	Label	Menampilkan teks Gambar Produk
5	Warna	Label	Menampilkan teks Warna
6	Ukuran	Label	Menampilkan teks Ukuran
7	Stok	Label	Menampilkan teks Stok
8	Berat	Label	Menampilkan teks Berat
9	Harga	Label	Menampilkan teks Harga
10	Kategori	Combo box	Menampilkan text yang harus diisi
11	Text Detail Produk	Textbox	Menampilkan text yang harus diisi
12	Gambar Produk	Button	Untuk memilih gambar yang diisi

13	Text Warna	Textbox	Menampilkan text yang harus diisi
14	Text Ukuran	Textbox	Menampilkan text yang harus diisi
15	Text Stok	Textbox	Menampilkan text yang harus diisi
16	Text Berat	Textbox	Menampilkan text yang harus diisi
17	Text Harga	Textbox	Menampilkan text yang harus diisi
18	Simpan	Button	Tombol untuk menyimpan

5. *Design Interface Admin Edit Produk*

Gambar 3. 31 *User Interface Admin Edit Produk*

Deskripsi : Halaman ini merupakan form untuk mengedit produk

NO	NAMA	JENIS	KETERANGAN
1	Edit Produk	Label	Menampilkan teks Edit Produk
2	Kategori	Label	Menampilkan teks Kategori
3	Detail Produk	Label	Menampilkan teks Detail Produk

4	Gambar Produk	Label	Menampilkan teks Gambar Produk
5	Warna	Label	Menampilkan teks Warna
6	Ukuran	Label	Menampilkan teks Ukuran
7	Stok	Label	Menampilkan teks Stok
8	Berat	Label	Menampilkan teks Berat
9	Harga	Label	Menampilkan teks Harga
10	Kategori	Combo box	Menampilkan text yang harus diisi
11	Text Detail Produk	Textbox	Menampilkan text yang harus diisi
12	Gambar Produk	Button	Untuk memilih gambar yang diisi
13	Text Warna	Textbox	Menampilkan text yang harus diisi
14	Text Ukuran	Textbox	Menampilkan text yang harus diisi
15	Text Stok	Textbox	Menampilkan text yang harus diisi
16	Text Berat	Textbox	Menampilkan text yang harus diisi
17	Text Harga	Textbox	Menampilkan text yang harus diisi
18	Simpan	Button	Tombol untuk menyimpan

6. Design Interface Admin Data Order

NO	NAMA	TGL ORDER	JAM	DETAIL ORDER	STATUS
					KONFIRMASI
					KONFIRMASI

Gambar 3. 32 User Interface Admin Data Order

Deskripsi : Halaman ini merupakan dari menu transaksi menampilkan data order masuk

7. Design Interface Laporan Penjualan

Gambar 3. 33 User Interface Laporan Penjualan

Deskripsi : Halaman ini menyediakan tampilan laporan untuk dilihat maupun dicetak oleh admin Toko Hepy

NO	NAMA	JENIS	KETERANGAN
----	------	-------	------------

1	Laporan Penjualan	Label	Menampilkan teks Laporan Penjualan
2	Dari	Label	Menampilkan teks Dari
3	Sampai	Label	Menampilkan teks Detail Sampai
4	Dari	Combo Box	Untuk memilih tanggal dan bulan
5	Sampai	Combo Box	Untuk memilih tanggal dan bulan
6	Text Dari	Text Box	Menampilkan teks untuk diisi tahun
7	Text Sampai	Text Box	Menampilkan teks untuk diisi tahun
8	Lihat	Button	Tombol untuk melihat laporan
9	Cetak	Button	Tombol untuk mencetak laporan

8. *Design Interface Menu Member*

HOME MASTER TRANSAKSI PERSEDIAAN PRODUK MEMBER LAPORAN

TOKO HEPY

ADMINISTRATOR
PEMBERITAHUAN STOCK MINIMUM

Selamat Datang di Toko Hepy

MEMBER

NO	EMAIL	NAMA	JK	ALAMAT	KOTA	TELP
1	nurul@gmail.com	nurul	p	Bekasi	Bekasi	089667588
2	usnah@gmail.com	usnah	p	Cikarang	Bekasi	0878664432

HAPUS

LOGOUT

Gambar 3. 34 *User Interface Data Member*

Deskripsi : Halaman ini menampilkan semua member.

9. Design Interface Customer Home



Gambar 3. 35 *User Interface Customer Home*

Deskripsi : Halaman ini merupakan tampilan menu utama

NO	NAMA	JENIS	KETERANGAN
1	Home	Button	Menu ini berisikan tentang tampilan utama
2	Cara Belanja	Button	Menu ini menampilkan langkah-langkah berbelanja dan bertransaksi
3	Keranjang	Button	Menu ini menampilkan detail produk yang telah dipesan oleh konsumen
4	Kontak	Button	Menu ini menampilkan kontak yang bisa dihubungi dan nomor rekening untuk bertransaksi
5	Selamat Datang di Toko Hepy	Label	Menu ini menampilkan teks Selamat Datang di Toko Hepy
6	Kategori	Label	Menu ini menampilkan teks Kategori
7	Gamis	Button	Menu ini menampilkan detail dan produk-produk gamis
8	Atasan	Button	Menu ini ini menampilkan detail dan produk-produk atasan
9	Bawahan	Button	Menu ini ini menampilkan detail dan produk-produk bawahan
10	Logout	Button	Tombol untuk keluar

10. *Design Interface Customer Keranjang Belanja*

HOME CARA BELANJA KERANJANG KONTAK

TOKO HEPY

Selamat Datang di Toko Hepy

KERANJANG BELANJA

KODE	NAMA PRODUK	UKURAN	WARNA	QTY	HARGA
TOTAL BERAT					
TOTAL BELANJA					

BELANJA LAGI LANJUTKAN LOGOUT

Gambar 3. 36 *User Interface Customer Keranjang Pembelian*

Deskripsi : Halaman ini merupakan tampilan ketika konsumen telah memilih dan memesan produk

11. *Design Interface Customer Konfirmasi Pembayaran*

HOME CARA BELANJA KERANJANG KONTAK

TOKO HEPY

KONFIRMASI PEMBAYARAN

KATEGORI PRODUK

GAMIS ATAS AN BAWAHAN

ID PEMESANAN

TANGGAL TRANSFER

BANK TUJUAN MANDIRI

BANK PENGIRIM

NO REKENING PENGIRIM

ATAS NAMA

ONGKIR

JUMLAH BAYAR

KONFIRMASI LOGOUT

Gambar 3. 37 *User Interace Konfirmasi Pembayaran*

Deskripsi : Halaman ini merupakan halaman untuk melakukan konfirmasi pembayaran

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan perancangan sistem informasi Penjualan toko Hepy maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem informasi penjualan ini dirancang dengan basis *website* menggunakan bahasa pemrograman PHP dan pengolahan database menggunakan MySQL.
2. Proses pesanan jadi lebih cepat dan flexible tanpa harus datang ke toko langsung.
3. Dengan mengimplementasikan sistem penjualan online maka admin akan lebih mudah dalam mengelola data stock dan penjualan.

4.2 Saran

Setelah selesai menyelesaikan perancangan sistem Penjualan Toko Hepy penulis memberikan saran diantaranya :

1. Perlu adanya pengembangan sistem ini pada Toko Hepy agar fungsi system tersebut bisa digunakan untuk membantu proses penjualan dan laporan stock.
2. Perlu ditambahkan fitur *export* dan *import* dari file excel maupun pdf agar *admin* bisa input dan download data dengan lebih mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, D. (2018). "*Jurnal Pembelajaran Inovatif Komponen Pengembangan E-Learning*", 1(14), 58–64. <https://doi.org/10.21009/JPI.011.09>
- Al-Bahra Bin Ladjamudin.2005. "*Metode Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*", Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Groppe, S., De, D. O., & Wirtschaft, S. (2011). "*Data Management and Query Processing in Semantic Web Databases Zu Inhaltsverzeichnis schnell und portofrei erhältlich bei*". <https://doi.org/10.1007/978-3-642-19357-6>
- Hutahean, Japerson. 2015. "*Konsep Sistem Informasi*".CV BUDI UTAMA.Yogyakarta
- Muntihana, V. (2017). "*BERBASIS WEB DAN ANDROID PADA KLINIK GIGI LISDA*".
- Rangkuti, Freddy.2009."*Strategi Promosi yang Kreatif & Analisis Kasus Integrated Marketing Communication*".PT.Gramedia Pustaka Utama.Jakarta.
- Romindo. (2017). "*Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Web Pada SMA Padamu Negeri Medan*", 2, 75–80.
- Romney, B., M., & Steinbart, P. J. (2015). "*Accounting Information Systems* Pearson".
- Trimarsiah, Y., & Arafat, M. (2017). "*ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI SARANA*". 19, 1–10.
- Westwood, John.2004. "*How To Write a Marketing Plan*". PT Alex Media Komputindo.Jakarta

