SISTEM INFORMASI PROMOSI DAN PENJUALAN PADA PERUSAHAAN CROMATIC

ARTIKEL

Diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan pada Program Studi Manajemen Informatika jenjang D3 (Diploma 3) Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Oleh:
Benaya Nusantara
10911018

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
BANDUNG
2015

ABSTRACT

Cromatic company is a company engaged in convection, the current system is still using a manual system. with the manual system is still common errors in data processing in the form of financial records and goods and to look for items needed for the sales transaction, causing delays. The present study aimed to analyze the promotion of information systems at the company cromatic clothing. To be known problems and feasibility of the system, and then to make the design more efekstif proposal system that can be implemented with a database, and then to build a Web-based system hosting. The results of this study in the form of an application for the promotion and sale of the company cromatic, and to manage the input data to be processed into an output data in the form of sales reports and reports along with the booking of consumer goods.

Keywords : Promotion, Sales, Information System

ABSTRAK

Perusahaan persero Cromatic merupakan perusahaan yang bergerak dibidang konveksi, sistem yang sedang berjalan saat ini masih menggunakan sistem yang manual. dengan sistem yang masih manual ini masih sering terjadi kesalahan dalam pengolahan data yang berbentuk arsip keuangan dan barang dan untuk mencari barang yang dibutuhkan untuk transaksi penjualan sehingga menyebabkan keterlambatan. Penelitian kali ini bertujuan untuk menganalisa sistem informasi promosi pakaian pada perusahaan cromatic. Agar diketahui permasalahan dan kelayakan sistemnya, kemudian untuk membuat desain sistem usulannya yang lebih efekstif yang dapat diimplementasikan dengan database, selanjutnya untuk membangun sistem berbasis Web hosting. Hasil dari penelitian ini berbentuk sebuah aplikasi promosi dan penjualan untuk perusahaan cromatic, dan untuk mengelola input data yang kemudian akan diproses menjadi sebuah output data berupa laporan penjualan dan laporan barang beserta pemesanan dari konsumen.

Kata Kunci : Promosi, Penjualan, Sistem Informasi

I.Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Cromatic merupakan sebuah perusaan yang bergerak di bidang usaha konveksi. Berdasarkan data laporan penjualan perbulannya, penjualan produk Cromatic sendiri belum sesuai dengan target penjualannya mengingat target penjualan mereka sendiri dalam satu bulan adalah mencapai 100pcs pakaian tetapi penjualan yang didapat hanya sekitar 50pcs perbulan dengan rata rata penjualan per hari masih 1 sampai 5 buah produk. Oleh karena itulah *E-Commerce* perlu diterapkan pada Cromatic. Dalam penerapan sistem ini, Cromatic perlu memiliki sebuah *website*. *Website* ini sendiri nantinya akan membantu dalam memberikan informasi produk secara detail terhadap konsumen dan melayani konsumen dalam melakukan pemesanan produk secara *online* tanpa harus datang ke tempat penjualannya. Selain itu dengan *website* inilah nantinya akan membantu perusahaan ini untuk meningkatkan daya jual dan daya pemasaran produk sehingga bisa mencakup semua daerah sesuai target pemasarannya

Berdasarkan pada permasalahan di atas, dalam hal ini penulis mencoba untuk menyusun sebuah tugas akhir dengan membuat sebuah *website E-Commerce* dengan judul **"SISTEM INFORMASI PROMOSI DAN PENJUALAN PADA PERUSAHAAN CROMATIC"** Dan diharapkan pula sistem ini akan membantu perusahaan menjalankan segala kegiatan usahanya terutama dari segi penjualan maupun pemasarannya.

1.2 Identifikasi Masalah

Untuk identifikasi masalah sendiri penulis melakukan pengumpulan data masalah dan kemudian mengidentifikasikannya. Adapun identifkasi dari masalah tersebut diantaranya :

1. Tidak adanya media pendukung yang komunikatif dan inovatif untuk memperjelas secara detail tentang produk fashion yang ada di Cromatic.
2. Proses pemasaran produk belum maksimal dikarenakan tidak menjangkau semua daerah dan jika ingin menjangkau banyak daerah tentunya memerlukan biaya yang lebih besar lagi.
3. Proses transaksi penjualan masih dilakuakan secara manual, artinya pelanggan harus berkomunikasi dahulu melalui media sosial dan handphone untuk melakukan pembelian produk yang di inginkan.

1.3 Rumusan Masalah

Sedangkan untuk rumusan masalah yang di dapat penulis dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana sistem yang diterapkan selama ini oleh Cromatic.

2. Bagaimana perancangan sistem yang diusulkan agar dapat meningkatkan kinerja dalam penjualan maupun pemasaran produk serta pemberian informasi yang lebih detail sesuai dengan kebutuhan konsumen.
3. Bagaimana melakukan pengujian aplikasi *website* sistem informasi penjualan pada Cromatic .
4. Bagaimana implementasi sistem agar dapat menjadi sistem yang lebih optimal.

1.4 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membangun sebuah sistem penjualan berbasis *web* pada Cromatic agar meningkatkan kegiatan usaha sehingga mampu melayani kebutuhan pelanggan dengan lebih maksimal dan mampu meningkatkan profit penjualan.

1.5 Tujuan Penelitian

Sedangkan untuk tujuan dari penelitian ini sendiri adalah :

1. Untuk mengetahui sistem yang berjalan yang selama ini diterapkan oleh Cromatic.
2. Untuk menghasilkan sebuah rancangan sistem baru tentang sistem informasi penjualan pada Cromatic agar dapat meningkatkan kinerja penjualan maupun pemasaran produk.
3. Untuk melakukan pengujian *website* sistem informasi penjualan untuk Cromatic agar membantu pelayanan konsumen.
4. Untuk mengimplementasikan *website* sistem informasi penjualan pada Cromatic.

1.6 Keguanaan Praktis

1. Kegunaan praktis dari penelitian ini adalah :hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk Cromatic sebagai perbandingan antara sistem yang selama ini berjalan dan sistem yang diusulkan.
2. Sebagai bahan pertimbangan untuk membangun sistem informasi penjualan agar dapat meningkatkan proses kegiatan kerja dan hasil penjualan pada Cromatic.

1.7 Kegunaan Akademis

Sedangkan kegunaan akademis dari penelitian ini adalah :

1. Bagi pengembang ilmu kegunaan akademis penelitian ini akan bermanfaat sebagai masukan ilmu tentang sistem penjualan berbasis *web*.
2. Bagi ilmu pengetahuan untuk mengembangkan ilmu di bidang informatika.
3. Bagi peneliti lain bisa di jadikan acuan untuk peneliti lain yang mempunyai minat yang sama untuk membangun sistem penjualan berbasis *web*.
4. Sebagai tolak ukur kemampuan bagi penulis agar mengetahui sudah sejauh apa kemampuan yang dimiliki tentang sistem informasi baik secara teori maupun praktek implementasinya.

1.8 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis membatasi ruang lingkup masalah yang akan di bahas agar memudahkan dalam penyelesaian masalah, batasan batasan masalah tersebut di antaranya :

1. Sistem informasi ini hanya meliputi bagian promosi, penjualan dan pelaporan dan tidak mencakup pada bagian produksi di Cromatic.
2. Proses pembayaran dilakukan secara offline, dengan arti pembeli melakukan transfer uang melalui rekening ATM.
3. Website sistem informasi penjualan ini dianjurkan di akses melalui aplikasi browser pada komputer agar performanya lebih maksimal.
4. Pengiriman Produk menggunakan jasa titipan kilat dan biaya pengiriman di luar harga produk dan dihitung sesuai berat produk yang dikirim dan jarak tujuan pengiriman sedangkan untuk wilayah kota bandung sendiri sistem pengiriman beserta pembayaran dapat dilakukan dengan metode COD (Cash On Delivery) .

II. Kajian Pustaka

2.1 Konsep Dasar Sistem

Sistem juga merupakan kumpulan elemen-elemen yang saling terkait dan bekerjasama untuk memproses input yang di tujukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan input yang diinginkan. menurut Andri Kristanto dalam bukunya *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya* (2008 : 1)

2.2 Konsep Dasar Informasi

Informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen dalam pengambilan keputusan. Informasi dapat diperoleh dari sistem informasi (*Information Sistems*) atau disebut juga dengan processing systems atau information-generating systems. Berdasarkan kutipan dari Jogiyanto (2004 : 11)

2.3 Siklus Informasi

Model pengolahan data atau lebih dikenal dengan nama siklus pengolahan data. Perhatikan gambar berikut.

2.4 E-Commerce

Berdasarkan sumber yang didapat dari buku karangan Taryana Suryana dan Jonathan Suwono (2007 : 203) tentang *E-Commerce* dijelaskan Bahwa *E-Commerce* merupakan kegiatan bisnis perdagangan secara online yang meliputi berbagai transaksi diantaranya penawaran barang atau jasa,pembayaran,dan pemesanan produk tertentu baik dalam satu negara maupun antar negara dengan memanfaatkan media intenet.

III. Objek dan Metode Penelitian

3.1 Objek Penelitian

Dalam penyusunan tugas akhir ini penyusun melakukan penelitian dengan mengambil objek pada Cromatic yang beralamat di jalan Lembur Sawah No. 12, Cimahi. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kinerja perusahaan selama ini baik dari proses pelayanan, penjualan maupun pemasaran produknya dengan sistem yang di terapkan selama ini.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu mekanisme, teknik, atau cara mencari, mengumpulkan, memperoleh dan mencatatkan data yang digunakan untuk keperluan menyusun karya ilmiah suatu penelitian dengan prosedur yang di dasarkan pada suatu struktur logis yang terdiri dari beberapa tahapan kerja dan kemudian menganalisa suatu faktor-faktor yang berhubungan dengan pokok-pokok permasalahan sehingga akan dapat suatu kebenaran atas data yang diperoleh. Dasar penyusunan rancangan penelitian ini merupakan penjabaran dari metode imiah secara umum dimana metode penelitian dijelaskan mulai dari tahap awal perencanaan sampai dengan tahap akhir tercapainya tujuan penelitian.

3.2.1 Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini penulis akan menjelaskan metode yang digunakan dalam pendekatan maupun pengembangan sistem. Adapun uraiannya sebagai berikut :

3.2.1.1 Metode Pendekatan Sistem

Dalam penelitian ini metode yang digunakan penulis adalah metode pendekatan terstruktur. Tujuan dari metode pendekatan terstruktur ini sendiri adalah agar pada akhir pengembangan sistem ini sendiri akan didapatkan sebuah sistem yang struktur definisinya baik dan jelas. Selain itu dengan menggunakan pendekatan terstruktur permasalahan-permasalahan yang kompleks dalam suatu organisasi dapat dipecahkan sehingga akan mempermudah dalam melakukan pengujian, pengembangan dan perawatan terhadap sistem yang telah dihasilkan.

3.2.1.2 Metode Pengembangan sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistemnya sendiri adalah metode prototype. Metode prototype sendiri adalah suatau metode pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap, sehingga dapat segera di evaluasi oleh pemakai atau user dan Berikut ini adalah langkah langkah yang dilakukan oleh penulis dalam melakukan pengembangan sistem sesuai dengan metode yang digunakan :

1. Mengidentifikasi kebutuhan, yaitu analisa terhadap kebutuhan calon user
2. *Quick design,* yaitu pembuatan desain secara global untuk membentuk

perangkat lunak atau *software* (s/w) sebagai contoh.
55
3. *Build prototype*, yaitu pembuatan perangkat lunak prototipe termasuk pengujian dan penyempurnaan
4. Evaluasi pelanggan yaitu mengevaluasi prototipe dan memperhalus analisa kebutuhan calon pemakai
5. implementasi

IV. Hasil Penelitian

4.1 Analisis dan Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan pendefinisian terhadap kebutuhan-kebutuhan fungsional sebagai persiapan untuk melakukan penggambaran dan perencanaan sistem yang diusulkan. Dalam hal ini Sistem informasi yang diusulkan oleh penulis sendiri merupakan sistem informasi berbasis web yang diharapkan mampu meningkatkan kinerja dalam kegiatan usaha yang dilakukan oleh Cromatic store khususnya untuk kegiatan penjualan produk.

4.2 Diagram Konteks

4.3 Data Flow Diagram

Data flow diagram (DFD) merupakan alat bantu grafis untuk menguraikan dan menganalisis pergerakan data yang melalui sistem baik secara manual maupun secara otomatis. Diagram aliran data sendiri merupakan sebuah diagram yang menggambarkan aliran transformasi data melalui proses-proses yang terjadi didalam system.

4.4 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data merupakan perancangan yang digunakan untuk pembuatan dan penyimpanan data ke dalam sistem yang terdiri dari beberapa *file database*.

4.4.1 Normalisasi

Kriteria-kriteria normalisasi, menjadikan seluruh tabel di rekontruksi menjadi satu tabel. Lalu diterapkan kriteria-kriteria normalisasi hingga mendapatkan sejumlah tabel yang sudah normal. Dibawah ini merupakan tabel yang berada pada bentuk unormal dimana data yang berkaitan dikumpulkan menjadi satu tanpa ada aturan atau kaidah tertentu :

Bentuk unnormal

{ id, username, password, id_member, username_member, password_member, nama_member, alamat_member, kota, kode_pos, telp_member, email_member, id_produk, nama_produk, harga_produk, berat_produk, deskripsi_produk, foto_produk, id_kategori, id_kategori, nama_kategori, id_ukuran, id_produk,

ukuran, keterangan, stok, no_pemesanan, username_member, id_ongkir, tanggal_pesan, jam, status, bukti_resi, no_pesanan, id_produk. Id_ukuran, jumlah, username_member, id_detail_pemesanan, no_pemesanan, id_produk, id_ukuran, jumlah, id_ongkir, tujuan, harga_ongkir, kurir, service, id_bank, nama_bank, nomor_rekening, nama_rekening, foto_bank, id_pengadaan, id_produk, id_ukuran, jumlah_pengadaan, waktu_pengadaan }

Bentuk normal pertama

{ id, username, password, id_member, username_member, password_member, nama_member, alamat_member, kota, kode_pos, nohp_member, email_member, id_produk, nama_produk, harga_produk, berat_produk, deskripsi_produk, foto_produk, id_kategori, nama_kategori, id_ukuran, ukuran, keterangan, stok, no_pemesanan, tanggal_pesan, jam, status, bukti_resi, no_pesanan, jumlah, id_detail_pemesanan, jumlah, id_ongkir, tujuan, harga_ongkir, kurir, service, id_bank, nama_bank, nomor_rekening, nama_rekening, foto_bank, id_pengadaan , jumlah_pengadaan, waktu_pengadaan }

Bentuk Normal Kedua

Member={*id_member, username_member, password_member, nama_member, alamat_member, kota, kode_pos, nohp_member, email_member }
Admin = { *id, username, password }
Produk = { *id_produk, nama_produk, harga_produk, berat_produk, deskripsi_produk, foto_produk, id_kategori }
Kategori = { *id_kategori, nama_kategori }
Ongkir = {*id_ongkir, tujuan, harga_ongkir, kurir, servis, berat }
Bank = { * id_bank, nama_bank, nomor_rekening, nama_rekening, foto_bank }
Konfirmasi = { *no_konfirmasi, *no_pemesanan, id_bank, bank_pemesan, no_rek_pemesan, nama_rek_pemesan, catatan, total_transfer, tanggal_transfer }

Bentuk Normal Ketiga

Member={*id_member, username_member, password_member, nama_member, alamat_member, kota, kode_pos, nohp_member, email_member }
Admin = { *id, username, password }
Produk = { *id_produk, nama_produk, harga_produk, berat_produk, deskripsi_produk, foto_produk, id_kategori }
Kategori = { *id_kategori, nama_kategori }
Ukuran = { *id_ukuran, **id_produk, ukuran, keterangan, stok }
Pemesanan= {*no_pemesanan, **id_produk, **id_ukuran, **username_member, **id_ongkir, jumlah, total_harga, tanggal_bayar, status, bukti_resi }
Ongkir = {*id_ongkir, tujuan, harga_ongkir, kurir, servis, berat }
Bank = { * id_bank, nama_bank, nomor_rekening, nama_rekening, foto_bank }
Konfirmasi = { *no_konfirmasi, *no_pemesanan, id_bank, bank_pemesan, no_rek_pemesan, nama_rek_pemesan, catatan, total_transfer, tanggal_transfer }
Detail_pemesanan = { *id_detail_pemesanan, **no_pemesanan, **id_produk, **id_ukuran, jumlah_pemesanan }
Pesanan_temp = { *no_pesanan, **id_produk, **id_ukuran, **username_member, jumlah }

Pengadaan = { *id_pengadaan, **id_produk, **id_ukuran, jumlah_pengadaan, waktu_pengadaan }

4.4.2 Relasi Tabel

Relasi tabel adalah tehnik yang digunakan untuk mengelompokan data-data menjadi tabel-tabel yang menunjukan entitas dan relasi dengan tujuan untuk mengakses data sehingga *database* dapat dengan mudah dimodifikasi dan berikut ini akan dijelaskan tentang gambaran relasi antar tabel sistem informasi penjualan pada Cromatic.

4.4.3 Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) digunakan sebagai gambaran secara sistematis berbagai entitas dan komponen data yang dimiki suatu sistem beserta hubungan yang dimiliki masing-masing entitas tersebut.

4.5 Implementasi dan Pengujian Sistem

4.5.1 Implementasi perangkat lunak

Dalam implementasi perangkat lunak yang digunakan pada pembuatan sistem informasi penjualan berbasis web yang diusulkan ini juga dijelaskan spesifikasi perangkat lunak yang digunakan diantaranya sebagai berikut :

1. Sistem Operasi : Windows 7 Ultimate
2. Program : Xampp v3.2.1
3. Database : MySQL
4. Browser : Mozilla Firefox, Google Chrome
5. Text Editor : Macromedia Dreamweaver 8
6. DFD modeler : YED

4.5.2 Implementasi Perangkat Keras

Implementasi perangkat keras dari sistem informasi penjualan berbasis web ini sendiri menggunakan perangkat keras dengan spesifikasi yang mampu mendukung kinerja perangkat yang dibuat agar menjadi optimal dalam segi pembuatannya maupun penggunaannya nanti. Adapun spesifikasi standar untuk perangkat keras yang dibutuhkan dalam proses implementasi sistem informasi penjualan berbasis web ini sendiri diantaranya :

1. Mikroprosessor : Intel Core i3
2. Memori : 2 GB DDR2
3. Media penyimpanan : Harddisk 500 GB
4. Monitor : 19 inch
5. Internet : 2 Mbps

4.5.3 Implementasi Basis Data

Dalam implementasi basis data yang dirancang pada pembuatan sistem informasi penjualan ini, DBMS (*Database Management sistem*) yang digunakan adalah MySQL dan implementasi basis data adalah sebagai berikut :

1. **Pembuatan database :**
   CREATEDATABASE`crmtc`;
2. **Tabel Admin**
   CREATE TABLE IF NOT EXISTS `admin` (
   `id` int(3) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
   `username` varchar(50) NOT NULL,
   `password` varchar(50) NOT NULL,
   PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=2 ;
3. **Tabel Member**
   CREATE TABLE IF NOT EXISTS `member` (
   `id_member` int(12) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
   `username_member` varchar(50) NOT NULL,
   `password_member` varchar(50) NOT NULL,
   `nama_member` varchar(50) NOT NULL,
   `alamat_member` text NOT NULL,
   `kota` varchar(50) NOT NULL,
   `kode_pos` int(15) NOT NULL,
   `nohp_member` int(15) NOT NULL,
   `email_member` varchar(50) NOT NULL,
   `id_ongkir` int(12) NOT NULL,
   PRIMARY KEY (`id_member`),
   UNIQUE KEY `username_member` (`username_member`),
   UNIQUE KEY `email_member` (`email_member`),
   KEY `id_ongkir` (`id_ongkir`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=13 ;
4. **Tabel Produk**
   CREATE TABLE IF NOT EXISTS `produk` (
   `id_produk` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
   `nama_produk` varchar(50) NOT NULL,
   `harga_produk` int(12) NOT NULL,
   `berat_produk` float NOT NULL,
   `deskripsi_produk` varchar(500) NOT NULL,
   `foto_produk` varchar(150) NOT NULL,
   `id_kategori` int(3) NOT NULL,
   PRIMARY KEY (`id_produk`),
   KEY `id_kategori` (`id_kategori`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=105 ;
5. **Tabel Kategori**
   CREATE TABLE IF NOT EXISTS `kategori` (
   `id_kategori` int(3) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
   `nama_kategori` varchar(25) NOT NULL,
   PRIMARY KEY (`id_kategori`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=3 ;
6. **Tabel Ukuran**
   CREATE TABLE IF NOT EXISTS `ukuran` (
   `id_ukuran` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
   `id_produk` int(3) NOT NULL,

```
`ukuran` varchar(5) NOT NULL,
`keterangan` varchar(500) NOT NULL,
`stok` varchar(5) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`id_ukuran`),
KEY `id_produk` (`id_produk`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=18 ;
```

7. **Tabel Pemesanan**

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pemesanan` (
`no_pemesanan` varchar(20) NOT NULL,
`id_member` varchar(50) NOT NULL,
`id_ongkir` int(12) NOT NULL,
`tanggal_pesan` date NOT NULL,
`jam` time NOT NULL,
`status` varchar(15) NOT NULL,
`bukti_resi` text NOT NULL,
PRIMARY KEY (`no_pemesanan`),
KEY `id_member` (`id_member`),
KEY `id_ongkir` (`id_ongkir`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

8. **Tabel Konfirmasi**

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `konfirmasi` (
`no_konfirmasi` int(12) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`no_pemesanan` varchar(20) NOT NULL,
`id_bank` int(3) NOT NULL,
`bank_pemesan` varchar(10) NOT NULL,
`no_rek_pemesan` varchar(50) NOT NULL,
`nama_rek_pemesan` varchar(50) NOT NULL,
`catatan` text NOT NULL,
`total_transfer` int(11) NOT NULL,
`tanggal_transfer` date NOT NULL,
PRIMARY KEY (`no_konfirmasi`),
KEY `no_pemesanan` (`no_pemesanan`,`id_bank`),
KEY `id_bank` (`id_bank`),
KEY `no_pemesanan_2` (`no_pemesanan`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=8 ;
```

9. **Tabel Ongkir**

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `ongkir` (
`id_ongkir` int(12) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`tujuan` varchar(25) NOT NULL,
`harga_ongkir` int(12) NOT NULL,
`kurir` varchar(25) NOT NULL,
`servis` varchar(25) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`id_ongkir`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=13 ;
```

10. **Tabel Bank**

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `data_bank` (
`id_bank` int(10) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`nama_bank` varchar(25) NOT NULL,
```

```
`nomor_rekening` int(25) NOT NULL,
`nama_rekening` varchar(50) NOT NULL,
`foto_bank` varchar(150) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`id_bank`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=6 ;
```

11. **Tabel Detail Pemesanan**

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `detail_pemesanan` (
`id_detail_pemesanan` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`no_pemesanan` varchar(20) NOT NULL,
`produk_pemesanan` int(11) NOT NULL,
`ukuran_pemesanan` int(11) NOT NULL,
`jumlah_pemesanan` int(11) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`id_detail_pemesanan`),
KEY `no_pemesanan` (`no_pemesanan`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=9 ;
```

12. **Tabel Pemesanan Sementara**

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pesanan_temp` (
`no_pesanan` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`produk` int(11) NOT NULL,
`ukur` int(11) NOT NULL,
`jumlah` int(11) NOT NULL,
`member` varchar(50) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`no_pesanan`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=4 ;
```

13. **Tabel Pengadaan**

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pengadaan` (
`id_pengadaan` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`produk` int(11) NOT NULL,
`ukuran_produk` int(11) NOT NULL,
`jumlah_pengadaan` int(11) NOT NULL,
`waktu_pengadaan` date NOT NULL,
PRIMARY KEY (`id_pengadaan`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=19 ;
```

14. **Tabel Saran**

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pesan_pengunjung` (
`id_pesan` int(10) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`nama` varchar(50) NOT NULL,
`alamat` varchar(100) NOT NULL,
`email` varchar(50) NOT NULL,
`subjek` varchar(50) NOT NULL,
`pesan` varchar(500) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`id_pesan`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=3 ;
```

15. **Relasi Tabel Detail Pemesanan**

```
Constraints for table `detail_pemesanan`
ALTER TABLE `detail_pemesanan`
```

```
ADD CONSTRAINT `detail_pemesanan_ibfk_1` FOREIGN KEY (`no_pemesanan`)
REFERENCES `pemesanan` (`no_pemesanan`) ON DELETE CASCADE ON
UPDATE CASCADE;
```

16. Relasi Tabel Konfirmasi

```
-- Constraints for table `konfirmasi`
ALTER TABLE `konfirmasi`
ADD CONSTRAINT `konfirmasi_ibfk_2` FOREIGN KEY (`no_pemesanan`)
REFERENCES `pemesanan` (`no_pemesanan`) ON DELETE CASCADE ON
UPDATE CASCADE,
 ADD CONSTRAINT `konfirmasi_ibfk_3` FOREIGN KEY (`id_bank`)
REFERENCES `data_bank` (`id_bank`) ON UPDATE CASCADE;
```

17. Relasi Tabel Pemesanan

```
-- Constraints for table `pemesanan`
ALTER TABLE `pemesanan`
ADD CONSTRAINT `pemesanan_ibfk_1` FOREIGN KEY (`id_ongkir`)
REFERENCES `ongkir` (`id_ongkir`) ON UPDATE CASCADE;
```

18. Relasi Tabel Produk

```
-- Constraints for table `produk`
ALTER TABLE `produk`
ADD CONSTRAINT `produk_ibfk_1` FOREIGN KEY (`id_kategori`) REFERENCES
`kategori` (`id_kategori`) ON DELETE CASCADE ON UPDATE CASCADE;
```

18. Relasi Tabel Ukuran

```
-- Constraints for table `ukuran`
ALTER TABLE `ukuran`
ADD CONSTRAINT `ukuran_ibfk_1` FOREIGN KEY (`id_produk`) REFERENCES
`produk` (`id_produk`) ON DELETE CASCADE ON UPDATE CASCADE;
```

4.6 Implementasi Antar Muka

Implementasi antarmuka merupakan proses dalam membuat tampilan antar muka pada sistem terhadap para pengguna, dimana nanti para pengguna dapat berinteraksi dengan sistem yang dibuat dan menggunakannya dengan baik.

4.6.1 Halaman Utama

Tampilan halaman utama ini merupakan tampilan halaman awal dari website saat pengunjung mengunjungi website ini nantinya , dan di dalam halaman ini dilengkapi dengan berbagai macam fitur yang telah disediakan.

4.6.2 Halaman Log In Admin

Form login admin merupakan form yang disediakan kepada admin untuk menginputkan data login admin sebelum masuk ke halaman admin untuk melakukan pengolahan data.

4.6.3 Halaman Pendataran Member

Halaman Pendaftaran Member merupakan halaman yang disediakan untuk melayani pengunjung yang ingin menjadi member Cromatic, hal itu dikarenakan dalam proses pemesanan produk, para pelanggan harus menjadi member terlebih dahulu, sehingga dapat melakukan pemesanan produk sesuai dengan yang dinginkan.

4.7 Pengujian Sistem

Tahap pengujian merupakan tahap yang sangat penting dalam pembangunan perangkat lunak. Hal itu dikarenakan agar kita dapat mengetahui apakah program yang kita buat ini sudah memenuhi kriteria sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Tujuan dari pengujian adalah untuk menjamin perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang baik, yaitu mampu menangani layanan penjualan produk dan pengolahan data yang berkaitan melalui fasilitas – fasilitas telah dibuat dari segi spesifikasi, analisis, perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri.

4.8 Rencana Pengujian

Rencana perangkat lunak Sistem Informasi Penjualan ini menggunakan metode black box. Pengujian black box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibuat. Rencana pengujian program meliputi :

4.9 Hasil Pengujian

Setelah melaksanakan rencana pengujian maka dilanjutkan dengan kasus dan hasil pengujian.

V. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Dari pembuatan sistem informasi penjualan berbasis web pada Cromatic store ini telah didapatkan beberapa kesimpulan diantaranya :

1. Sistem informasi penjualan yang telah dibuat ini diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada para pelanggan dalam melakukan pemesanan produk tanpa harus datang secara langsung ke tempat
2. Sistem informasi penjualan ini juga diharapkan dapat membantu pihak Cromatic dalam melakukan pemasaran produk maupun penjualan produk sehingga dapat menjangkau seluruh daerah target pasar tidak hanya dalam negeri namun hingga mancanegara.
3. Sistem informasi penjualan ini dapat menjadi media yang komunikatif dan inovatif dengan memberikan informasi produk maupun perusahaan secara lebih jelas dan detail kepada pelanggan.

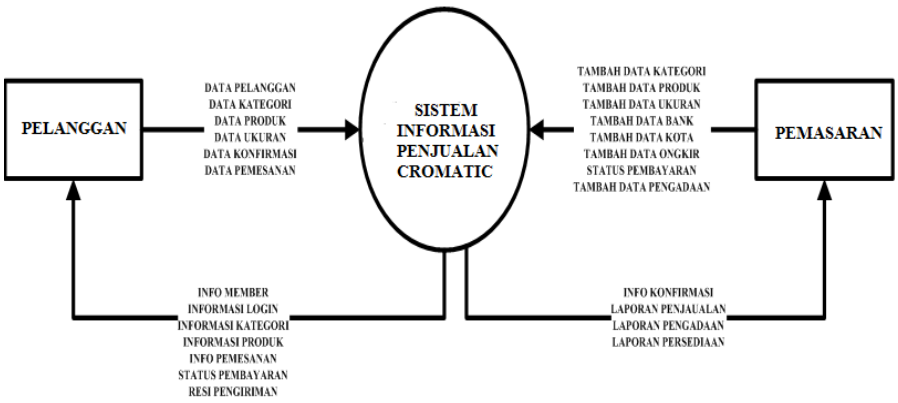
5.2. Saran

Dari hasil pembuatan Sistem Informasi Penjualan Berbasis web pada Cromatic Store ini maka, penulis sarankan untuk kedepannya website ini dapat diupdate lagi dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih lengkap serta konsep transaksi yang lebih baik lagi. Adapun saran untuk Cromatic adalah sebagai berikut.

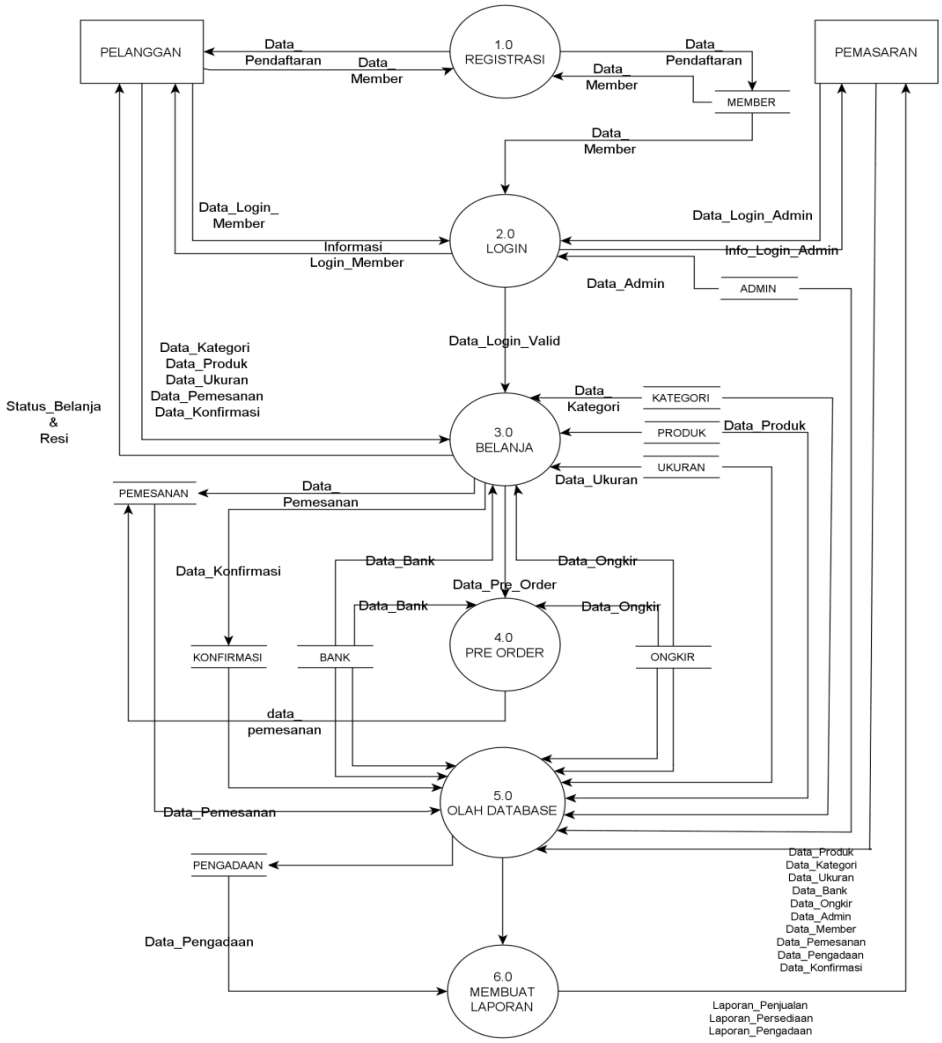
1. Aplikasi ini hanya mengelola pembelian dan pemesanan secara online sangat lebih baik lagi apabila Cromatic dapat memberikan layanan pembayaran secara dengan *PayPal*.
2. Diharapkan nantinya aplikasi ini tidak hanya dapat mengelola penjualan produk saja, namun dapat mengelola retur barang, data produksi, pre order custom dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

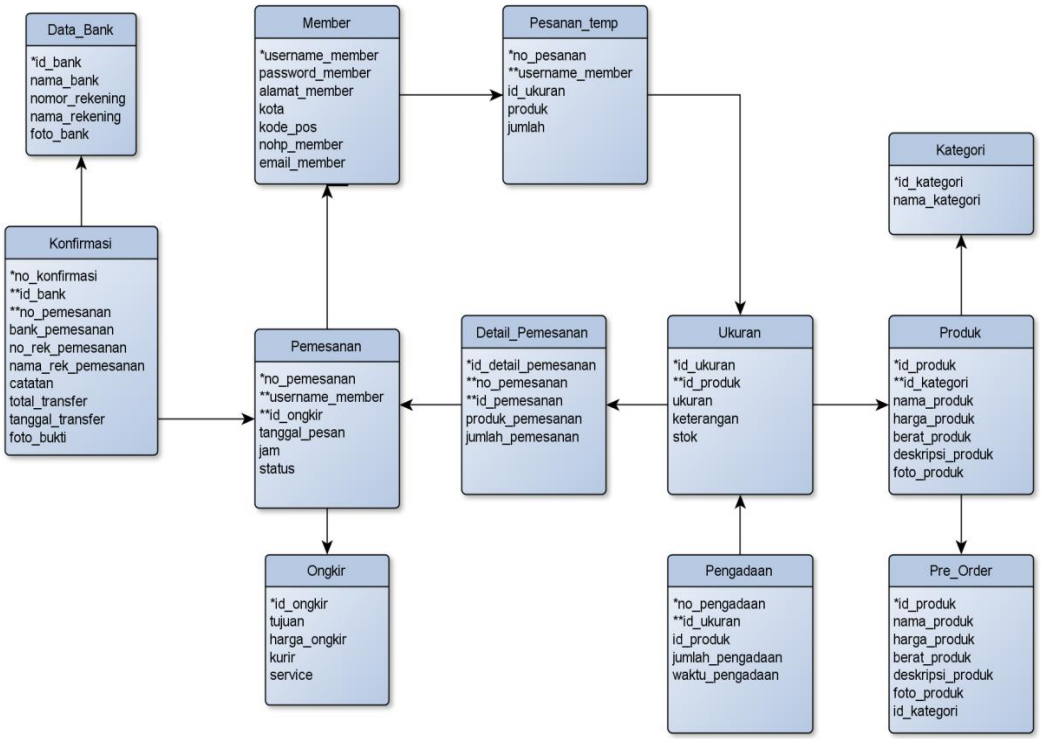
1. Abdul, Kadir.2009.*Membuat Aplikasi Web dengan Php + Database MySQL*. Jogyakarta : Andi Offset.
2. Andri Kristanto. 2007. *Perancangan Sistem Informasi*. Gava Media. Yogyakarta.
3. Jogiyanto. 2005. *Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta :Andi Offset.



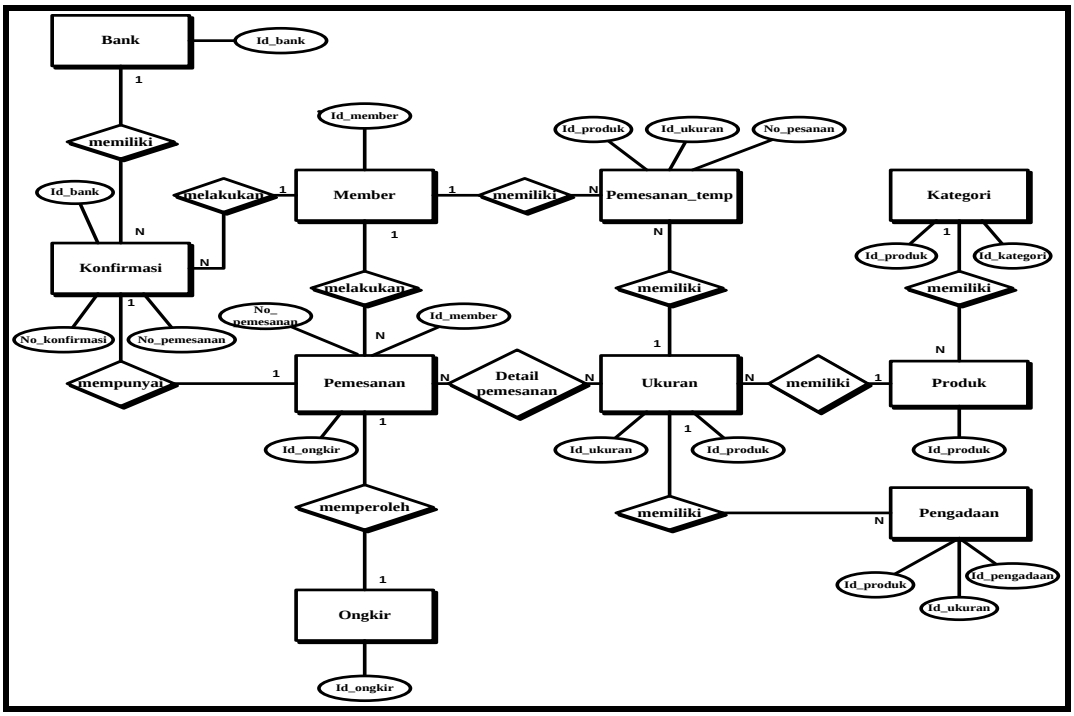
Gambar 4.1 Diagram Konteks sistem yang diusulkan



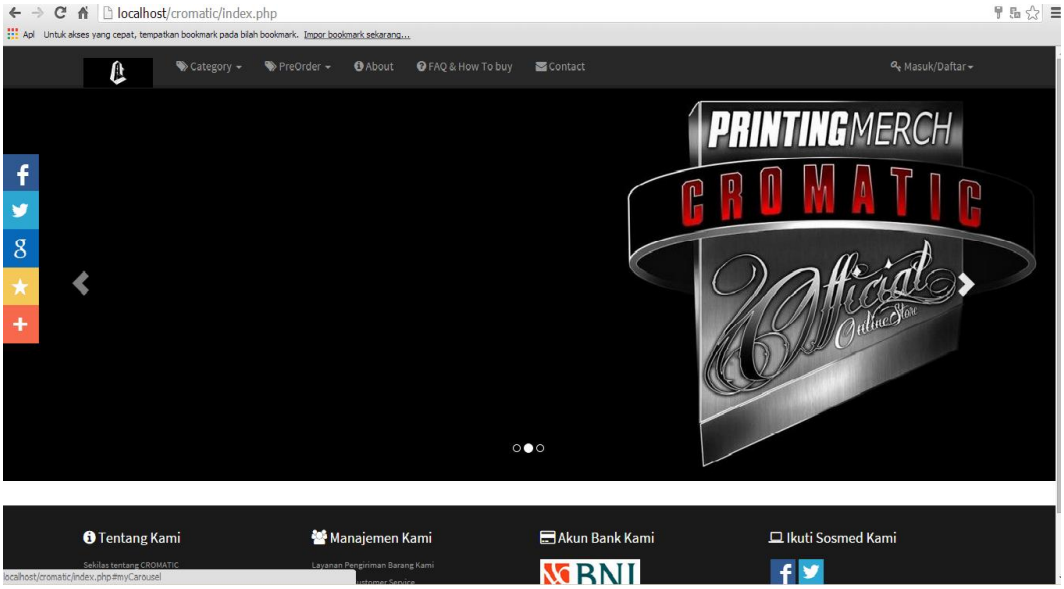
Gambar 4.2 Data Flow Diagram Level 1 Yang Diusulkan



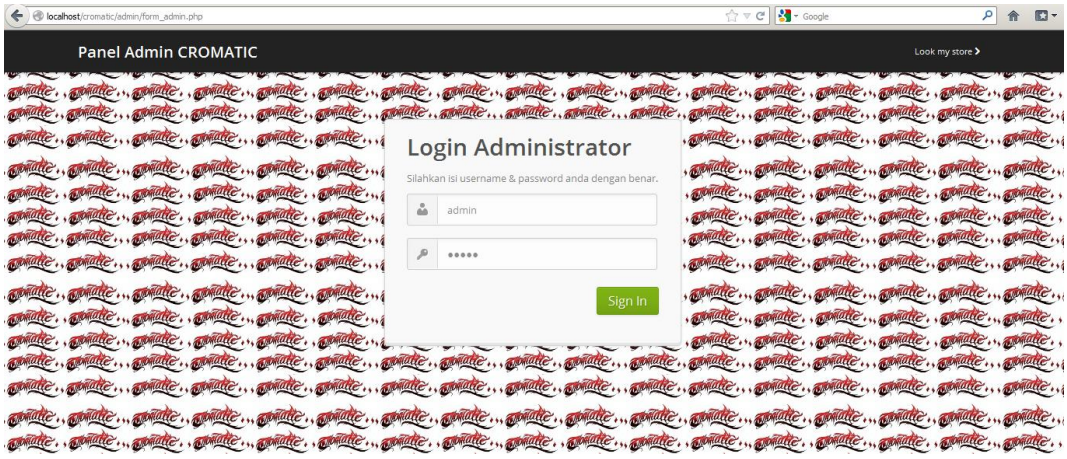
Gambar 4.3 Relasi Tabel yang Diusulkan



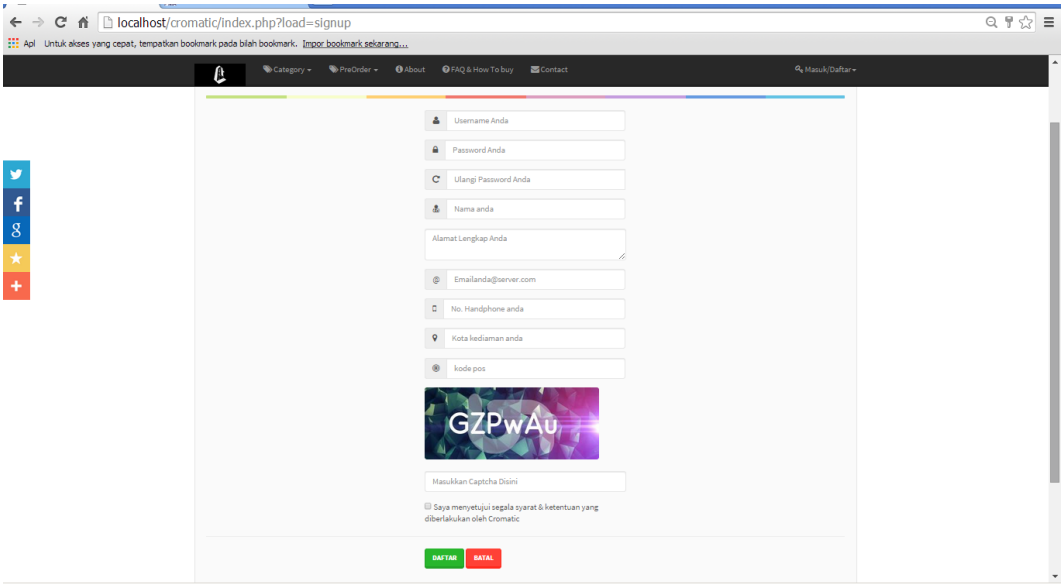
Gambar 4.4 Entity Relationship Diagram yang Diusulkan



Gambar 4.5 Tampilan Halaman utama pelanggan



Gambar 4.6 Tampilan Form Login Admin



Gambar 4.7 Tampilan Form Pedaftaran Member

Tabel 4.1 Tabel Rencana Pengujian

Kelas Uji	Detail Pengujian	Jenis Pengujian
Login	Hak akses penggunaan Validasi username dan password	Black Box
Pembelian Produk	Transaksi pembelian dan Konfirmasi pembayaran	Black Box
Kelola Pesanan	Stok barang berkurang ketika barang diproses dan dikirim dan stok barang kembali ke semula jika pembayaran pesanan melewati 2X24 jam	Black Box
Laporan	Laporan Penjualan Laporan Persediaan Laporan pengadaan	Black Box Black Box Black Box