SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA DISTRO EASTWOOD STORE CLOTH & SHOES BERBASIS WEB

ARTIKEL SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1 (Strata Satu) Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Musyafa Akbar Faisal

10509534

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
2015

ABSTRAK

Eastwood Store Clothing & Shoes merupakan perusahaan dagang yang menyediakan barang berupa pakain, accesories, khususnya sepatu untuk laki laki dan perempuan. Eastwood Store Clothing & Shoes yang terletak di jln.dipatiukur Bandung no.51 telah memiliki banyak pelanggan baik didalam kota bandung maupun diluar kota Bandung, akan tetapi Eastwood Store Clothing & Shoes masih menerapkan prosedur belanja manual.

Yang dimaksud sistem manual seperti pelanggan yang langsung datang ke toko, pencatatan data-data dan transaksi penjualannya masih mengunakan excel yang kurang efisien dan Eastwood Store Clothing & Shoes belum memiliki media promosi. Untuk menyelesaikan masalah diatas, meningkatkan penjualan dan menjangkau pangsa pasar yang lebih luas maka Eastwood Store Clothing & Shoes ingin menggunakan teknologi dalam strategi pemasaran dan penjualannya dengan mengimplementasikan E-Commerce.

Untuk membangun sebuah aplikasi E-commerce, alat yang digunakan untuk menggambarkan model sistem adalah berupa diagram alir data (FlowMap), diagram konteks, dan Data Flow Diagram (DFD), serta dalam perancangan basis data menggunakan kamus data, dan Entity Relationship Diagram (ERD) dan pengembangan sistem Eastwood Store Clothing & Shoes akan di kembangkan berbasis website dengan bahasa pemograman (PHP5) dan (HTML5) serta perangkat lunak Dreamweaver cs6.Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa Aplikasi E-commerce yang dibuat ini dapat menjadi media promosi, membantu meningkatkan penjualan serta mempermudah konsumen dalam melakukan proses pemesanan dan pembayaran suatu produk karena dilakukan secara on-line.

Kata Kunci :*Penjualan Online, PHP5, HTML5, DFD,ERD,FLOWMAP,website*

ABSTRACT

Eastwood Clothing & Shoes Store is a trading company that provides goods such as clothes, accesories, especially footwear for men and women. Eastwood Clothing & Shoes Store located in Bandung jln.dipatiukur 51 has had a lot of customers both inside and outside the city of Bandung in Bandung, but Eastwood Store Clothing & Shoes still apply the procedure manual. The definition of manual systems such as direct customer comes into the store, recording data and sales transaction still using excel are less efficient and Eastwood Store Clothing & Shoes do not yet have a media campaign.

To solve the above problem, increase sales and reach a wider market share then Eastwood Store Clothing & Shoes wants to use technology in marketing and sales strategies by implementing E-Commerce. To build an E-commerce application, a tool used to describe the system model is a data flow diagram (FlowMap), context diagrams, and Data Flow Diagrams (DFD), as well as in database design using a data dictionary and Entity Relationship Diagram (ERD) and system development Eastwood Clothing & Shoes Store will be developed based website with the programming language (PHP5) and (HTML5) and software Dreamweaver CS6.

Based on the results of the study concluded that the e-commerce application that created it can be a media campaign, helping to increase sales and facilitate consumers in the process of booking and payment of a product because it is done on-line.

***Keywords**: Online Shop, PHP5, HTML5, DFD, ERD, Flowmap, website*

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dengan pesatnya perkembangan Teknologi Informasi (IT), maka perkembangan teknologi pun mengalami kemajuan yang sangat cepat contohnya adalah internet. Kini internet bukan lagi suatu hal yang baru dan mahal. Kini internet sudah menjadi kebutuhan penting, internet adalah fasilitas yang cukup efektif untuk mendapatkan berbagai informasi. Melalui internet berbagai macam informasi terhangat atau aktual dari berbagai macam bidang dapat diperoleh secara cepat, tak terkecuali hal yang bersifat profil seperti iklan atau profil perusahaan, sekolah, organisasi, bahkan penjualan bersifat *online* pun bisa dilakukan pada internet ini. Selain itu tidak sedikit perusahaan yang menggunakan sarana internet untuk promosi produknya.Banyak perusahaan yang terbatas dalam penjualan, yang biasanya hanya bisa mencakup pada daerah tertentu yaitu daerah perusahaan itu sendiri, perusahaan yang bisa menjual ke daerah jauh biasanya itu adalah pelanggan lama, masalah yang di hadapi adalah pemasaran penjualan yang terbatas. Salah satu cara meningkatkan luas daerah pemasaran adalah dengan menggunakan internet. Pemakaian teknologi internet pada saat ini telah sangat meluas dan memasyarakat. Teknologi internet yang berkembang dengan pesat dirasakan sangat dibutuhkan diberbagai bidang usaha. Intenet dapat membantu perusahaan untuk memperoleh informasi secara cepat dan akurat, sehingga perusahaan dapat melakukan penjualan dan pemasaran dengan lebih cepat, efektif, dan efisien. Internet memiliki beberapa sumber daya diantaranya adalah *World Wide Web* (WWW) atau biasa disebut *Web* yang berkembang pesat. Saat ini, informasi *web* didistribusikan melalui pendekatan *hyperlink*, yang memungkinkan suatu teks, gambar, ataupun objek yang lain menjadi acuan untuk membuka halaman *web* yang lain. Halaman-halaman yang diakses pun dapat tersebar diberbagai jaringan komputer dan mesin, dan bahkan di berbagai negara. Dengan semakin berkembangnya teknologi, *Web* berkembang menjadi alat bantu yang tidak hanya mampu menyediakan informasi, tetapi juga mampu untuk mengolah informasi. Proses pengolahan informasi yang menggunakan teknologi *web* menyebabkan *web* menjadi media informasi yang dinamis.

Eastwood Store adalah salah satu Distro *cloth & shoes* yang bertempat di Jalan Dipatiukur No.51 Bandung *Eastwood Store* bergerak dalam bidang penjualan beraneka produk seperti pakaian, jaket, sepatu, tas dan topi untuk kaula muda yang

memiliki cukup banyak pelanggan, sehingga berbagai proses yang dilakukan harus cepat dikerjakan khususnya dalam pengolahan data penjualan, pembelian dan promosi di Distro *Eastwood Store*. Sejauh ini proses bisnis yang berjalan di Distro *Eastwood Store* masih secara manual, misalnya saja proses penjualannya. Distro *Eastwood Store* hanya melayani penjualan produk terhadap pelanggan yang datang langsung ke Distro *Eastwood Store*. Tentunya hal ini akan sangat membatasi bagi mereka yang tertarik terhadap produk-produk Distro *Eastwood Store* yang tinggal barada jauh dari lokasi Distro *Eastwood Store* tersebut, sehingga tidak adanya efektifitas dan efisiensi waktu di dalamnya. Selain itu, sistem pengolahan data penjualan dan pembelian di Distro *Eastwood Store* masih menggunakan alat tulis dalam pencatatannya yang belum terkomputerisasi mengakibatkan sering terjadi kesalahan dalam perhitungan rekapitulasi transaksi data penjualan dan pembelian, selain itu pengolahan data barang masuk, barang keluar masih manual dan tidak efisien karena pengolahan data penjualan dan pembelian di bantu oleh aplikasi excel yang mana sering terjadi kesalahan laporan rekapitulasi data.

Eastwood store sendiri selain melayani konsumen yang langsung data ke distro melayani juga konsumen *reseller* atau disebut juga sebagai penjual kembali, yang harus di data dari segi konsinasi barang yang masuk ke Distro dan pembelian barang langsung para reseller ke Distro dengan harga yang lebih murah 10% dari harga bandrol disini sering terjadi kesalahan karna tidak terdatanya *reseller* yang mengakibatkan penjualan tidak stabil , data pembelian barang konsumen dan pembelian barang *reseller* bercampur aduk sehingga disaat laporan bulanan tidak *balance*.

Setelah disimpulkan permasalahan diatas dengan demikian diharapkan keberadaan perangkat lunak ini akan membantu proses pembuatan aplikasi pengolahan data penjualan dan pembelian barang yang lebih akurat, efektif dan efisien serta menghemat waktu pengerjaannya. Adapun hasil dari pengerjaan tersebut penulis tuangkan dalam laporan tugas akhir ini, yang berjudul :

"**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA DISTRO EASTWOOD STORE CLOTH & SHOES BERBASIS WEB"**

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Sistem

Tahapan-tahapan instruksi yang menerangkan apa yang harus dikerjakan, kapan dikerjakan, dan bagaimana mengerjakannya.

Pertama, pendekatan yang menekankan pada prosedurnya, siapa yang mendefinisikan sistem sebagai berikut:

"Sistem yaitu suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu." [1] Kedua, pendekatan yang lebih menekankan pada elemen atau kelompoknya, yang mendefinisikan sistem sebagai berikut.

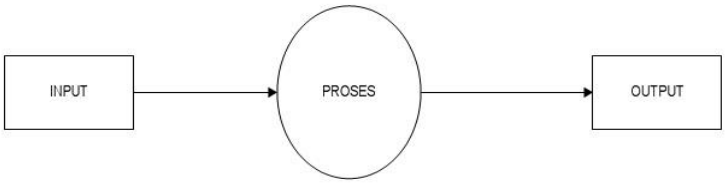
"Sistem sebagai seperangkat elemen-elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai tujuan bersama." [1]

Sedangkan menurut [2] mendefinisikan sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan.

Dari pengertian diatas sistem dapat diartikan sebagai kumpulan atau grup dari bagian atau komponen apapun baik fisik maupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu.

2.1.1 Bentuk Umum Sistem

Bentuk umum sistem dari suatu sistem terdiri atas masukan (*input*), proses dan keluaran (*output*), dalam bentuk umum sistem ini terdapat satu atau lebih masukan yang akan diproses dan akan menghasilkan suatu keluaran.



Gambar 2. 1 Bentuk Umum Sistem

(Sumber : [4])

2.1.2 Elemen Sistem

Menurut **Jogiyanto (2005:4)** elemen sistem adalah suatu sistem terdiri dari sejumlah elemen yang saling berinteraksi, yang artinya saling kerjasama membentuk satu kesatuan.

Pendekatan suatu sistem yang merupakan suatu jaringan prosedur lebih menekankan pada urutan-urutan operasi di dalam sistem, sedangkan pendekatan yang menekankan pada elemen-elemen atau komponen merupakan interaksi antar elemen atau komponen atau mencapai sasaran atau tujuan sistem.

2.1.3 Karakteristik Sistem

Menurut Jogiyanto [4] Sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat yang tertentu yaitu mempunyai komponen *(Components)*, batas sistem *(Boundary)*, lingkungan *(Environments)*, penghubung *(Interface)*, masukan *(Input)*, keluaran *(Output)*, pengolah *(Process)*, dan sasaran *(Objectives)* atau tujuan *(Goals)*.

Menurut Jogiyanto [4] Sistem mempunyai karasteristik atau sifat- sifat tertentu, yaitu:

1. **Komponen Sistem.**
   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling kerjasama membentuk satu kesatuan.
2. **Sifat sifat.**
   Sistem itu terdiri untuk menjalankan fungsi tertentu dan mempunyai sistem yang lain secara keseluruhan.
3. **Batasan *(Boundary)* Sistem**
   Merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya.
4. **Lingkungan Luar Sistem *(Environment)***
   Batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem, lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan juga dapat bersifat merugikan sistem tersebut.
5. **Penghubung *(interface)* sistem**
   Merupakan media penghubung antara suatu subsistem dengan subsistem lainya.
6. **Masukkan Sistem *(Input)***
   Adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem, masukan dapat berupa masukkan perawatan (Maintenace Input), dan masukkan sinyal (Signal Input), maintenance input adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Sedangkan signal input adalah energi yang di proses untuk mendapatkan keluaran.

7. **Keluaran Sistem *(Output)***
   Adalah hasil energi yang diolah dan di klasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain kepada supra sistem.
8. **Sasaran Sistem**
   Suatu sistem pasti memiliki sasaran atau tujuan (Goal). Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan di hasilkan sistem.

III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Dalam menentukan objek penelitian, penulis melakukan penelitiannya di Distro *Eastwood store* yang berlokasi di Jalan Dipatiukur No.51 Bandung. Distro ini belum memiliki sistem informasi penjualan yang terkomputerisasi untuk mempromosikan dan menjual produknya pada konsumen seperti penjualan barang secara online. Maka penulis akan melakukan penelitian untuk membangun sebuah Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* Pada Distro *Eastwood store* Bandung sebagai sarana informasi bagi konsumen.

3.1.1 Deskripsi Tugas

Apapun perusahaannya untuk menjalankan tugas dan kegiatannya selalu berusaha mempunyai *job description* yang baik untuk mengmbangkan perusahaan nya tersebut.

Adapun uraian tugas-tugas, tanggung jawab dan wewenang pokok Organisasi Distro *Eastwood store* sebagai berikut :

1. *Owner* / Pemilik

Adalah pemilik yang mempunyai hak untuk membuat keputusan dalam seluruh aktifitas yang berjalan pada Distro Eastwood Store.

2. Bagian Penjualan

a. Mengkoordinir dan menjalankan semua kegiatan operasianal distro.
b. Melayani pembayaran konsumen secara tunai
c. Mengkoordinir semua aktifitas toko di dalam memberikan pelayanan kepada semua pelanggan yang diarahkan untuk pemenuhan kepuasan pelanggan dan meningkatkan jumlah pelanggan toko.
d. Melakukan evaluasi berkaitan dengan pelaksanaan tugas-tugas operasional sehari-hari.
e. Mengolah transaksi penjualan dan barang masuk.
f. Membuat laporan penjualan dan laporan barang masuk.

3. Bagian Keuangan

a. Bertanggung jawab atas semua kegiatan keuangan
b. Bertanggung jawab atas pengolahan data penjualan dan pembelian yang di lakukan di dalam *Distro Eastwood Cloth & Shoes*

4. Bagian Gudang

Adapun tugas dan tanggung jawab bagian gudang yaitu :

a. Melakukan pengecekan barang yang ada.
b. Melakukan pemesanan barang kepada suplayer.
c. Menerima data penjualan dan membuat laporan stock barang.
d. Melakukan pembuatan pengadaan stock baru dan meminta persetujuan dari owner.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan prosedur atau cara-cara tertentu yang digunakan untuk memperoleh pengetahuan. Dimana metode penelitian memiliki ciri-ciri keilmuan yaitu rasional, empiris dan sitematis. Rasional berarti suatu penelitian harus masuk akal. Empiris berarti cara yang dilakukan dapat diamati oleh indra manusia. Sedangkan sistematis berarti suatu proses yang dilakukan menggunakan langkah-langkah tertentu yang logis dan beraturan [4].

3.2.1 Desain Penelitian

Dalam penyusunan ini penulis menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif memaparkan secara sistematis fakta atau karakteristik populasi tertentu atau bidang tertentu, Metode deskriptif pada hakekatnya adalah mencari teori, bukan menguji teori, yang lebih dititik beratkan adalah observasi dan suasana alamiah, dimana dalam hal ini peneliti sebagai pengamat.

Tujuan metode deskriptif yaitu mengumpulkan informasi *actual* secara rinci yang melukiskan gejala yang ada, mengidentifikasi masalah serta memeriksa kondisi dan praktek-praktek yang berlaku, membuat perbandingan atau evaluasi, menentukan apa yang dilakukan orang lain dalam menghadapi masalah yang sama dan belajar dari pengalaman mereka untuk menetapkan rencana dan keputusan pada waktu yang akan datang [8].

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan suatu teknik atau cara untuk memperoleh, mencari, mengumpulkan dan mencatat data yang digunakan untuk menyusun karya ilmiah. Adapun data itu sendiri terbagi menjadi 2 yaitu data primer dan sekunder.

3.2.2.1 Sumber Data Primer (Wawancara, Observasi)

Data primer adalah data yang dikumpulkan oleh penulis secara langsung melalui objek penelitian, yaitu dengan cara observasi, wawancara, mengamati dan mencatat.

a. Observasi

Observasi adalah suatu cara untuk mengumpulkan data dengan melakukan penelitian secara langsung ke Distro *Eastwood store* yang berlokasi di Jalan Dipatiukr No. 51 Bandung. Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengamati dan mendapatkan data dan informasi terhadap kegiatan- kegiatan yang akan diteliti. Misalnya dengan cara melakukan pengamatan langsung di lapangan terhadap pokok permasalahan yang dihadapi.

b. Wawancara

Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data melalui tanya jawab secara langsung antara peneliti (pengumpulan data) dengan responden (sumber data), dalam hal ini wawancara dilakukan dengan responden yang berhubungan langsung pada sistem informasi penjualan. Misalnya dengan cara melakukan tanya jawab dengan bagian gudang, penjualan, design, keuangan, serta pemilik Distro *Eastwood store* yang berlokasi di Jalan Dipatiukur No. 51 Bandung.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder (dokumentasi)

Dalam pengumpulan data sekunder penulis menggunakan cara dokumentasi yaitu penelitian dimana didalam pengambilan datanya penulis melakukan pengambilan data atau dokumentasi berupa laporan penjualan. Laporan penjualan yang diambil digunakan untuk perlengkapan data yang didapat. Selain itu penulis juga melihat referensi dari penulisan skripsi sebelumnya yang berkaitan dengan judul.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem merupakan metode- metode yang akan digunakan dalam melakukan perancangan sistem informasi serta untuk pengembangan sistem informasi tersebut.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Pendekatan sistem yang digunakan dalam perancangan sistem informasi ini adalah pendekatan terstruktur. Pada pendekatan sistem ini terdapat alat bantu juga seperti *Flowmap*,

Diagram Kontek, Data *Flow* Diagram (DFD), kamus data, normalisasi, tabel relasi dan *Entiti Relationship Diagram (ERD).*

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem merupakan suatu metode untuk merancang dan membuat aplikasi penjualan *online*. Dalam hal ini penulis menggunakan metode *prototype*. Langkah-langkah pengembangan *prototype*:

1. Mengidentifikasi Kebutuhan Pemakai

Analisis sistem mewarnai pemakai untuk mendapatkan gagasan dan apa yang diinginkan oleh pemakai terhadap sistem.

2. Mengembangkan Sistem

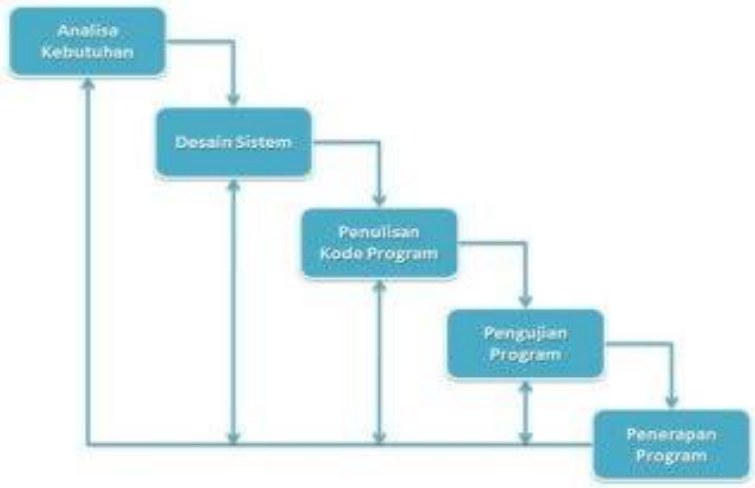
Analisis sistem mungkin bekerja sama dengan spesialis informasi lainnya, menggunakan satu atau lebih peralatan *prototype*, untuk mengembangkan sebuah *prototype.*

3. Memutuskan apakah *Prototype* Diterima

Analisis mendidik pemakai untuk menggunakan *prototype* dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk membiasakan diri dengan sistem, pemakai akan memberi saran dan masukan kepada analisis apakah *prototype* memuaskan, jika ya maka langkah 4 diambil, jika tidak maka *prototype* direvisi kembali dengan mengulang langkah 1,2, dan 3.

4. Menggunakan *Metode Waterfall prototype*

Metode ini merupakan metode yang sering digunakan oleh penganalisa sistem pada umumnya. Inti dari metode waterfall adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear. Jadi jika langkah satu belum dikerjakan maka tidak akan bisa melakukan pengerjaan langkah 2, 3 dan seterusnya. Secara otomatis tahapan ke-3 akan bisa dilakukan jika tahap ke-1 dan ke-2 sudah dilakukan. Secara garis besar metode waterfall mempunyai langkah-langkah sebagai berikut : Analisa, Design, Code dan Testing, Penerapan dan Pemeliharaan.



Gambar 3. 1 Metode Prototype Waterfall

Sumber : [11]

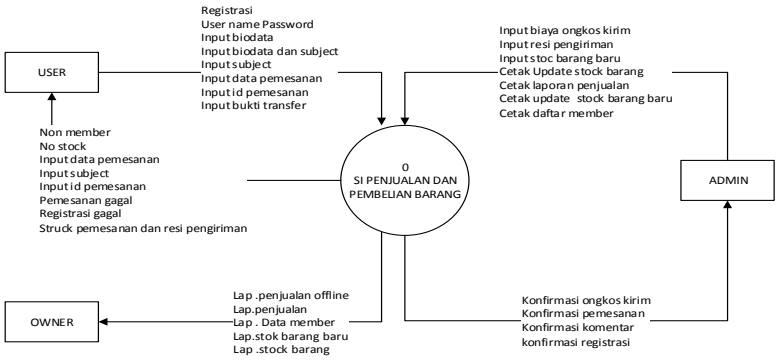
IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1.3.1. Diagram Konteks Yang Diusulkan

Diagram konteks adalah diagram yang masih umum atau luas dari sebuah ini dibuat untuk membatasi sistem dan menunjukkan adanya interaksi sistem dengan komponen diluar sistem, yang dimana merupakan gambaran sistem secara luas. Berikut ini merupakan gambaran diagram konteks dari sistem yang ingin di bangun.

4.1.3.2. Data Flow Diagram

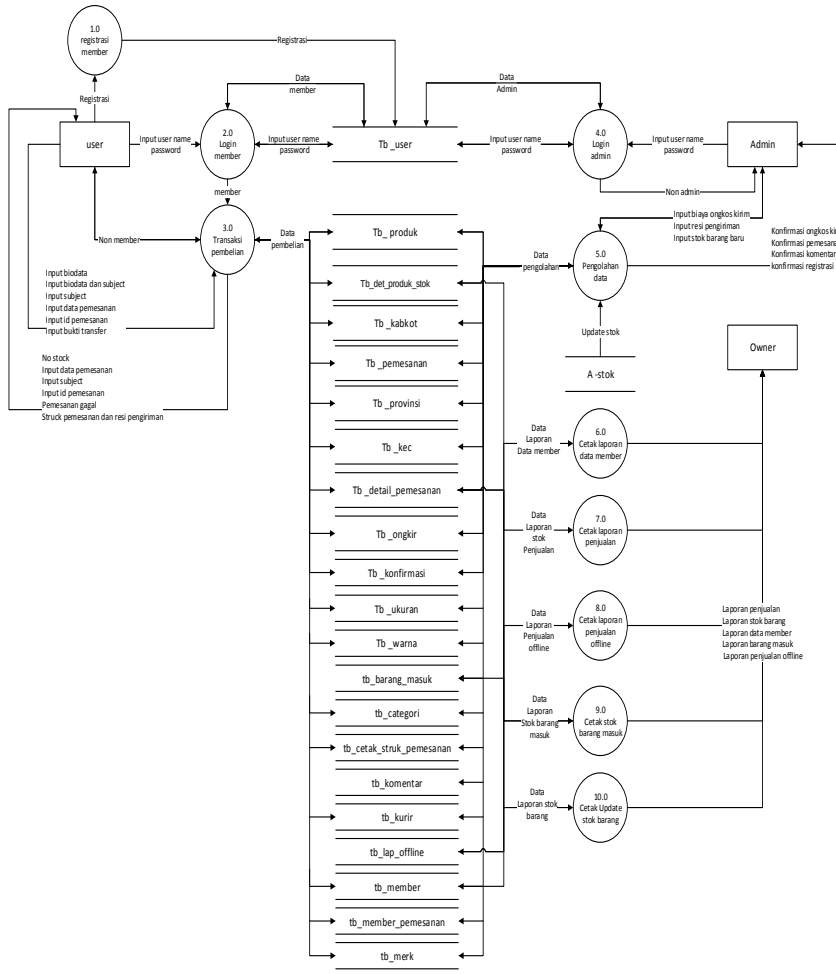
Data *Flow* Diagram (DFD) adalah teknik grafis yang menggambarkan aliran informasi dan perubahan yang digunakan



Gambar 4. 1 Diagram Konteks Yang Diusulkan

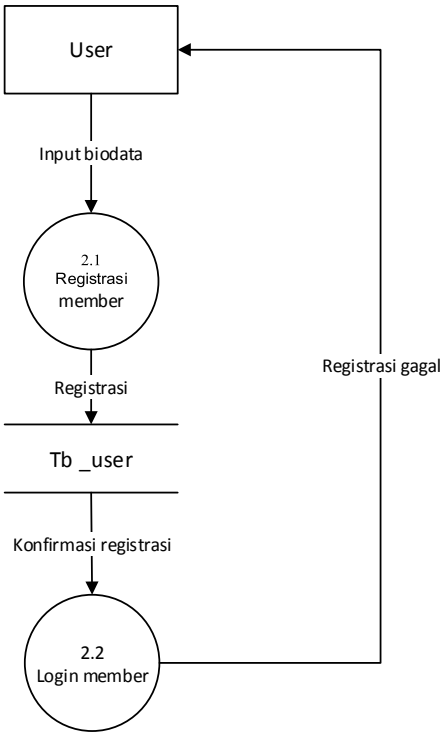
sebagai perpindahan data dari masukan ke keluaran, DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangakan lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan. Analisis dari Data *Flow* Diagram pada Distro *Eastwood store* adalah sebagai berikut:

1. DFD Level 1



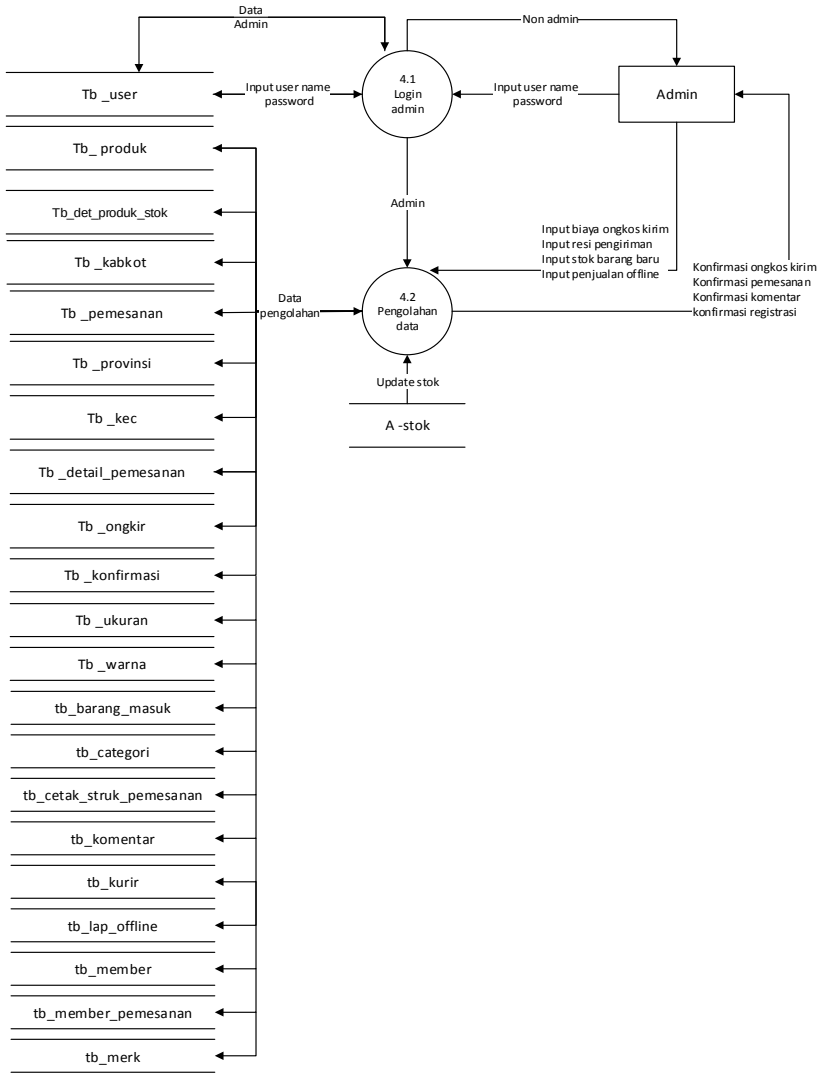
Gambar 4. 2 DFD Level 1

2. DFD Level 2



Gambar 4. 3 DFD Level 2

3. DFD Level 3



Gambar 4. 4 DFD Level 3

4.1.3.3 Kasus dan Hasil Pengujian

Pengujian login terbagi 2 yaitu login admin dan login member. Adapun tabel pengujian dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. 1. Pengujian Login Admin

Kasus Dan Hasil Uji Login Admin (Data Normal)			
Data masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : admin Password : admin	Tampilan	Melakukan pengisian data dengan benar	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol enter	Masuk ke tanpilan selanjutnya/halaman admin	Tombol ENTER dapat berfungsi	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus Dan Hasil Uji Login Admin (Data Salah)			
Username : admin Password : adminy	Tidak dapat login " User ID atau password anda salah" ok	Admin tidak dapat login sebagai admin	[X] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4. 2. Pengujian Login Member

Kasus Dan Hasil Uji Login Member (Data Normal)			
Data masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username: brayen Password:	Tampilan login berhasil	Dapat melakukan transaksi secara benar	[X] Diterima
Klik tombol enter	Masuk Ketampilan selanjutnya/halaman utama	Tombol ENTER dapat berfungsi	[X] Diterima
Kasus Dan Hasil Uji Login Member (Data Salah)			
Username: brayen Password: brayeny	Tidak dapat login " User ID atau password anda salah" ok	Member tidak dapat login sebagai member sehingga tidak dapat melakukan transaksi	[X] Diterima [ ] Ditolak

Pengujian pengisian data terbagi 3 yaitu pengisian registrasi member, pengisian penjualan, dan pengisian pembelian. Adapun tabel pengujian dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. 3. Pengujian Registrasi Member

Kasus Dan Hasil Uji Registrasi Member (Data Normal)			
Data masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data registrasi member	Tampialn "Daftar baru berhasil"	Dapat melakukan registrasi member baru	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus Dan Hasil Uji Registrasi Member (Data Salah)			
Data registrasi ember Contoh : tidak mengisi e-mail	Tampilan "please fill out this field" pada field yang belum terisi	Tidak dapat melakukan registrasi member	[X] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4. 4. Pengujian Pengisian Pembelian

Kasus Dan Hasil Uji Pengisian Pembelian			
Data masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Menginputkan data pembelian	Barang tersimpan dalam database	Data disimpan dalam database	[X] Diterima [ ] Ditolak
Menghapus transaksi	Data transaksi dapat terhapus	Data transaksi dapat terhapus	[X] Diterima [ ] Ditolak
Menambah transaksi	Data transaksi bertambah	Data transaksi bertambah	[X] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4. 5. Pengujian Pengisian Penjualan

Pengujian verifikasi proses terbagi 5 yaitu proses data barang, data supplier, data ongkos kirim, data pelanggan, dan data laporan. Adapun tabel pengujian dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. 6. Pengujian Data Barang

Kasus Dan Hasil Uji Data Barang

Tabel 4. 7. Pengujian Data Penjualan Offline

Tabel 4. 8. Pengujian Data Ongkos Kirim

Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Input data barang	Data barang tersimpan dalam database	Data barang berhasil tersimpan dalam database	[X] Diterima [ ] Ditolak

Kasus Dan Hasil Uji Data Penjualan Offline

Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tambah data barang	Data barang dalam database bertambah	Data barang dalam database berhasil bertambah	[X] Diterima [ ] Ditolak
Input penjualan offline	Data penjualan offline dalam database tersimpan dalam database		
Edit data barang	Data barang dalam database terubah	Data barang dalam database berhasil terubah	[X] Diterima [ ] Ditolak
Tambah penjualan offline	Data penjualan offline dalam database bertambah	Data penjualan offline berhasil bertambah dalam database	[X] Diterima [ ] Ditolak
Edit data penjualan offline	Data penjualan offline dalam database terubah	Data penjualan offline dalam database berhasil terubah	[X] Diterima [ ] Ditolak
Hapus data penjualan offline	Data penjualan offline dalam database terhapus	Data penjualan offline dalam database berhasil terhapus	[X] Diterima [ ] Ditolak

Kasus Dan Hasil Uji Proses Lihat Data (Data Normal)			
Data masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Hapus data member	Data member dalam database terhapus	Data member dalam database berhasil terhapus	[X] Diterima [ ] Ditolak

Kasus Dan Hasil Uji Laporan (Data Normal)			
Data masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Jenis laporan	Muncul halaman laporan dalam bentuk pdf	Dapat masuk ke halaman laporan dalam bentuk pdf	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan hasil uji laporan (Data salah)			
Data kosong atau tidak terdaftar	Tidak ada data laporan	Admin tidak dapat mencetak laporan	[X] Diterima [ ] Ditolak

4.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus uji sampel diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak yang telah dibuat bebas dari kesalahan sintaks dan mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Beberapa kesimpulan yang bisa diambil dari pembahasan yang ada pada Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* pada *Distro Eastwood Cloth & Shoes* Bandung, adalah sebagai berikut :

Dengan adanya sistem informasi penjualan berbasis *web* diharapkan pengelolaan data penjualan pada *Distro Eastwood Cloth & Shoes* Bandung sudah terintegras dan terkomputerisasi sehingga dapat meminimalisir kesalahan pada saat penginputan data penjualan.

1. Dengan adanya sistem informasi penjualan berbasis web diharapkan bisa meningkatkan penjualan dan membantu pada proses jual beli pada *Distro Eastwood Cloth & Shoes*.
2. Dengan adanya sistem informasi penjualan berbasis *web* diharapkan penyimpanan data dapat terorganisir antara *reseller* dan *non reseller* sehingga tidak terjadi penumpukan karena sudah memiliki database.
3. Dengan diterapkannya sistem penjualan berbasis *web* diharapkan dapat menjadi media promosi pada *Distro Eastwood Cloth & Shoes* Bandung sehingga dapat dikenal oleh masyarakat luas.

5.2. Saran

Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* pada *Distro Eastwood Cloth & Shoes* Bandung masih memiliki beberapa kelemahan dan kekurangan. Adapun saran- saran yang dapat dikemukakan oleh penulis sebagai bahan pertimbangan adalah:

1. Proses transaksi pembayaran seharusnya dapat dilakukan secara *Online* misalnya dengan *paypall* agar konfirmasi pembayaran dapat dilakukan dan diakses dengan cepat.
2. Tidak hanya melayani penjualan produk yang terdapat pada *Distro Eastwood Cloth & Shoes* Bandung melainkan juga melayani pemesanan.
3. Jangkauan penjualan produk dapat melayani pembelian hingga luar negeri.

DAFTAR PUSTAKA

[1] L. b. Al-Bahra, Analisis dan Desain Sistem, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005.

[2] M. S. R. A.S, Dreamweaver CS5 PHP – MySQL, Yogyakarta: Andi, 2010.

[3] D. Eddie, "The Essence of Purity," [Online]. Available: www.dollor-eddie.co/purity?id=what-if.

[4] Jogiyanto, Analisis & Desain Sistem Informasi : pendekatan, Jogjakarta: Andi, 2001.

[5] HARTONO, Istilah Akuntansi., Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2000.

[6] J. hartono, Pengenalan Komputer : dasar ilmu, Jogjakarta: Andi, 2000.

[7] A. Kadir, Pengenalan Sistem Informasi., Jogjakarta: Andi, 2003.

[8] A. Kristanto, Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya, Jakarta: Gava Media, 2003.

[9] Riyanto, Sistem Informasi Penjualan dengan PHP dan, Jakarta: Elex Media, 2011.

[10] T. Sutabri, Analisis Sistem Informasi., Yogyakarta: Andi, 2004.

[11] F. E. Said, Entity Relational Diagram (ERD), Bandung: Informatika, 2010.

[12] T. Sutabri, Sistem Informasi Akuntansi, Yogyakarta: ANDI, 2004.

[13] B. Soetejo, 2002, Yogyakarta: Andi, Perancangan dan Pengembangan Sistem Informasi.

[14] A. Susanto, 2004, Bandung: Lingga Jaya, Sistem Informasi Akuntansi.

[15] H. Umar, Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2005.