ARTIKEL

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN CHEESECAKE DI KAYAKRIM

Oleh :

FAZEILLY HUSSEINI AGASYA

10511008



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

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN CHEESECAKE DIKAYAKRIM

Fazeilly Husseini Agasya
Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia
E-mail : *fazeillyhuseini@yahoo.co.id*

ABSTRACT

KayaKrim venture is engaged in the food business, the current system is still using manual systems with recordkeeping. With the manual system is still common errors in data processing in the form of financial records and goods as well as to look for items needed for the sales transaction, causing delays. The present study aimed to analyze the information system that helps food promotion sales KayaKrim effort

The information system will be created using the programming language PHP, with Sublime Text 3 software and the MySQL database. Data collection techniques used include the primary data source that is by observation and interviews, while the secondary data source that is by seeing the documents. The method used a structured and methods development using prototype method, with tools such as system development flowmap, context diagram, DFD, and the proposed database design tool in the form of ERD.

Results from this study in the form of an application for business promotion and sales KayaKrim, and to menegelola input data will then be processed into an output data such as sales reports along with orders from consumers.

Keywords: Information Systems, Sales, Reporting

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dijaman modern seperti sekarang kehidupan manusia semakin bertambah maju dari hari ke hari. Hal itu sendiri disebabkan karena semakin berkembangannya ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi berbasis komputer. Dan seiring perkembangan tersebut kehidupan manusia pun mulai memasuki era baru yang disebut era informasi karena pada saat ini sendiri informasi sudah menjadi kebutuhan pokok bagi manusia. Kebutuhan akan informasi sendiri di dukung pula oleh teknologi informasi yang semakin berkembang dari waktu ke waktu, sehingga manusia dapat dengan mudah mencari informasi yang dibutuhkan dalam aktifitas sehari hari dengan akurat dan relevan juga dirasakan oleh KayaKrim sebagai perusahaan yang bergerak dibidang makan, KayaKrim dituntut untuk memiliki system informasi yang cepat, tepat dan akurat dalam rangka meningkatkan kinerja perusahaannya.

Seiring dengan peningkatan penjualan tersebut, usaha ini mempunyai kendala dalam hal Pemasaran nya. penjualan produk memang sudah dilakukan secara online, tetapi tahapan pemesanan nya masih secara manual yaitu seperti menggunakan pesan – pesan melalui social media. Tentu saja hal ini cukup rumit mengingat jangkauan pemasaran produk ini hanya mencakup daerah Jawa Barat.

Masalah dalam data laporan penjualan perbulan nya, penjualan produk cheesecake sendiri belum sesuai dengan target penjualan mengingat target penjualan mereka sendiri dalam satu minggu adalah 20 toples cheesecake, tetapi penjualan yang didapat hanya sekitar 15 toples cheesecake perminggu. Oleh karena itu *E-Commerce* perlu diterapkan di

usaha KayaKrim. Dalam penerapannya Cheesecake KayaKrim harus memiliki sebuah system yaitu *website. Website* disini nantinya akan menguntungkan memberikan informasi produk secara detail kepada konsumen dan melayani konsumen dalam melakukan pemesanan produk secara online. Dan nantinya *website* ini akan membantu usaha Cheesecake miningkatkan daya jual dan pemasaran nya serta bisa mencakup semua daerah sesuai yang di targetkan.

Berdasarkan uraian diatas memperlihatkan begitu pentingnya bahwa penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang dituangkan dalam bentuk Tugas Akhir dengan membuat sebuah *website* yang berjudul "**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN CHEESECAKE DI KAYAKRIM"**

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Dengan adanya masalah yang telah dijelaskan pada latar belakang diatas maka diperlukan sutu jalan keluar untuk menyelesaikan masalah tersebut. Maka penulis mencoba untuk mengidentifikasi masalah yang timbul, yaitu :

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Proses transaksi penjualanan nya masih harus berkomunikasi terlebih dahulu melalui social media atau datang langsung ke tempat usaha untuk melakukan pemesanan
2. Diperusahaan ini masih belum tersedia media untuk memperjelas secara detail tentang produk yang ada di KayaKrim.
3. Proses pencatatan di KayaKrim masih dilakukan secara pembukuan sehingga masih sering terjadi kesalahan.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana sistem system informasi penjualan yang sedang berjalan pada KayaKrim.
2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan pada KayaKrim.
3. Bagaimana pengujian Sistem Informasi penjualan di KayaKrim.
4. Bagaimana implementasi system informasi penjualan di KayaKrim.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Berdasarkan masalah yang penulis identifikasi, maka maksud pembuatan Skripsi ini untuk membangun sistem informasi penjualan berbasis web di KayaKrim dengan sarana terkomputerisasi, sehingga kegiatan penjualan bisa dilakukan dengan mudah dan mampu melayani kebutuhan pelanggan dengan lebih maksimal.

1.3.2 Tujuan penelitian

1. Untuk mengetahui sistem yang berjalan di KayaKrim.
2. Menghasilkan sebuah rancangan sistem informasi penjualan pada KayaKrim.
3. Untuk mengimplementasikan Sistem Informasi penjualan di KayaKrim.
4. Untuk pengujian sistem informasi penjualan di KayaKrim.

1.4 Kegunaan Penelitian

Secara garis besar sebuah penelitian akan memberikan kontribusi dan manfaat praktis terhadap objek penelitian dan skripsi dapat diuraikan sebagai berikut :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis dari peneitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat sebagai bahan masukan khususnya dalam penjualan, serta memberikan gambaran perbandingan antara kedua sistem yang berjalan maupun yang diusulkan.
2. Membantu proses sistem informasi penjualan agar dapat meningkatkan proses kegiatan kerja dan hasil penjualan di KayaKri.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Keguanaan akademis dari penelitian yang dilakukan oleh penulis diantaranya :

1. Bagi pengembang ilmu kegunaan akademis sistem penjualan berbasis web ini akan memberikan masukan ilmu bagi Prodi Sistem Informasi tentang aplikasi pengolahan data.
2. Bagi penulis untuk meningkatkan wawasan serta pengetahuan baik teori maupun praktek sebagai pembanding ilmu yang diperoleh dibangku kuliah.
3. Hasil dari penelitian dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus referensi dalam penelitian.

1.5 Batasan Masalah

Untuk memudahkan dalam penyelesaian masalah di KayaKrim, agar terarahnya penyusunan Tugas Akhir ini, maka penulis akan membatasi ruang lingkup masalah diantaranya :

1. Aplikasi ini hanya meliputi bagian penjualan, dan pelaporan dan tidak mencakup pada bagian penyedia atau produksi.
2. Proses pembayaran dilakukan secara offline, dengan kata lain melakukan pembayaran dengan transfer uang melalui rekening ATM.
3. Pengiriman produk menggunakan jasa titipan kilat dan biaya pengiriman diluar harga produk yang dikirim dan jarak tujuan pengiriman hanya sebatas Jawa Barat, sedangkan untuk wilayah kota bandung. Sistem pengiriman beserta pembayaran dapat dilakukan dengan metode COD (Cash On Deliver)
4. Sistem penjualan ini tidak mencakup bagian retur
5. Hanya melayani pengiriman dalam negri.
6. Bila pembeli tidak mentransfer uang lebih dari 1x24 jam, maka proses pembelian di katakana hangus, dan harus mengulangi proses pembelian dari awal.

II. LANDASAN TEORI

2.1. Konsep dasar Sistem

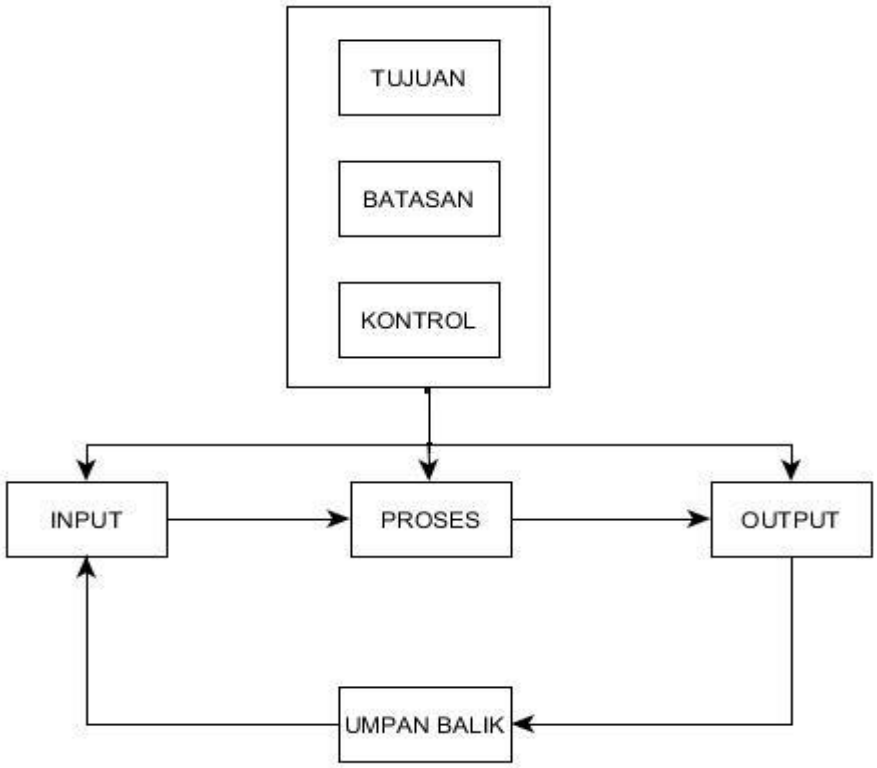
Berdasarkan kutipan menurut Andri Kristianto (2008 : 1) system adalah jaringan kerja dari prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau sasaran tertentu. Prosedur adalah suatu urutan operasi tulis-menulis dan biasanya melibatkan beberapa orang didalam satu atau lebih departemen yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi-transaksi bisnis yang lain.

Suatu system yang baik harus mempunyai tujuan dan sasaran yang tepat karena hal ini akan sangat menentukan dalam mendefinisikan masukan yang di butuhkan dan juga keluaran yang dihasilkan. System juga merupakan kumpulan elemen-elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukan (input) yang ditunjukan kepada system tersebut untuk mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (output) yang diinginkan

Pada subbab ini penulis akan memaparkan beberapa teori-teori yang berkenaan dengan sistem informasi.

2.1.1 Elemen Sistem

Elemen-elemen yang terdapat pada suatu sistem meliputi: tujuan sistem, batasan sistem, kontrol, *input*, proses, *output* dan umpan balik. Hubungan antara elemen-elemen dalam sistem dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2.1 Elemen-elemen Sistem

Sumber : Andri Kristanto, 2008

1. Tujuan Sistem
   Tujuan sistem merupakan tujuan dari sistem tersebut dibuat. Tujuan sistem dapat berupa tujuan organisasi, kebutuhan organisasi, permaslahan yang ada dalam organisasi maupun urutan prosedur untuk mencapai tujuan organisasi.
2. Batasan Sistem
   Batasan sistem merupakan sesuatu yang membatasi sistem dalam mencapai

tujuan sistem. Batasan sistem dapat berupa peraturan-peraturan yang ada dalam suatu organisasi, biaya-biaya yang dikeluarkan, orang-orang yang ada dalam organisasi, fasilitas baik itu sarana da prasarana maupun batasan yang lainnya.

3. Kontrol Sistem
   Kontrol atau pengawasan sistem merupakan pengawasan terhadap pelaksanaan pencapaian tujuan dari sistem tersebut. Kontrol sistem dapat berupa kontrol terhadap pemasukan data *(input)*, kontrol terhadap keluaran data *(output)*, dan sebagainya.
4. Input
   Input merupakan elemen dari sistem yang bertugas menerima seluruh masukan data, dimana masukan tersebut dapat berupa jenis data, frekuensi pemasukan data.
5. Proses
   Proses merupakan elemen dari sistem yang bertugas untuk mengolah atau memroses seluruh masukan data menjadi suatu informsi yang berguna.
6. Output
   Output merupakan hasil dari input yang telah diproses oleh sebagian pengolah dan merupakan tujuan akhir sistem.
7. Umpan Balik
   Umpan Balik merupakan elemen dari sistem yang bertugas untuk mengevaluasi bagian dari output yang dikeluarkan, dimana elemen ini sangat penting demi kemajuan suatu sistem.

2.1.2. Karakteristik Sistem

Sebuah sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu yang mencirikan bahwa hal tersebut dapat dikatakan sistem. Adapun karakteristik yang dimaksud ialah sebagai berikut :

1. Komponen Sistem (*Components)*
   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa subsistem. Setiap subsistem memiliki sifat dari sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Suatu sistem dapat mempunyai sistem yang lebih besar atau sering disebut supra sistem.
2. Batasan Sistem (*Boundary*)
   Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem yang lain atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.
3. Lingkungan Luar Sistem (*Environtment*)
   Bentuk apapun yang ada diluar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut disebut lingkungan luar sistem. Lingkungan luar sistem ini dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. Dengan demikian lingkungan luar tersebut harus tetap dijaga dan dipelihara.
4. Penghubung Sistem (*interface*)

Media yang menghubungkan sistem dengan subsistem lain disebut penghubung sistem atau *interface*. Penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lain. Bentuk keluaran dari satu subsistem akan menjadi masukan untuk subsistem lain memulai penghubung tersebut. Dengan demikian, dapat terjadi suatu integrasi sistem yang membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem (*input*)
   Energi yang dimasukan ke dalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal (*signal input*).
6. Keluaran Sistem (*Output*)
   Hasill energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem yang lain seperti sistem informasi. Keluaran yang dihasilkan berupa informasi.
7. Pengolah Sistem (*Process*)
   Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan merubah masukan menjadi keluaran, contohnya adalah sistem akutansi. Sistem ini akan mengolah data transaksi menjadi laporan-laporan yang dibutuhkan oleh pihak manajemen.
8. Sasaran Sistem (*Objective*)
   Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat *deterministic.*
   Jika suatu sistem tidak memiliki tujuan dan sasaran maka operasi sistem tidak ada gunanya. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan

2.1.3. Klasifikasi Sistem

Menurut Andri Kristanto (2008: 5), Dari berbagai sudut pandang, sistem dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bagian yaitu;

1. Sistem Abstrak dan Sistem Fisik
   Sistem abstrak merupakan sistem yang tidak bisa dilihat secara mata biasa biasanya sistem ini berupa pemikiran atau ide-ide. Sistem fisik merupakan sistem yang bisa dilihat secara mata biasa dan biasanya sering digunakan oleh mausia.
2. Sistem Alamiah dan Sistem Buatan
   Sistem abstrak merupakan sistem yang terjadi karena proses alam. Sistem buatan merupakan sistem yang dirancang oleh manusia.
3. Sistem Tertutup dan Sistem Terbuka
   Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dengan bagian luar sistem dan biasanya tidak terpengaruh oleh kondisi diluar sistem. Sedangkan sistem terbuka merupakan sistem yang berhubungan dengan bagian luar sistem.

2.2. Konsep Dasar Informasi

Dalam konsep dasar informasi akan membahas menganai pengertian dari Informasi, siklus informasi dan kualitas informasi, yaitu;

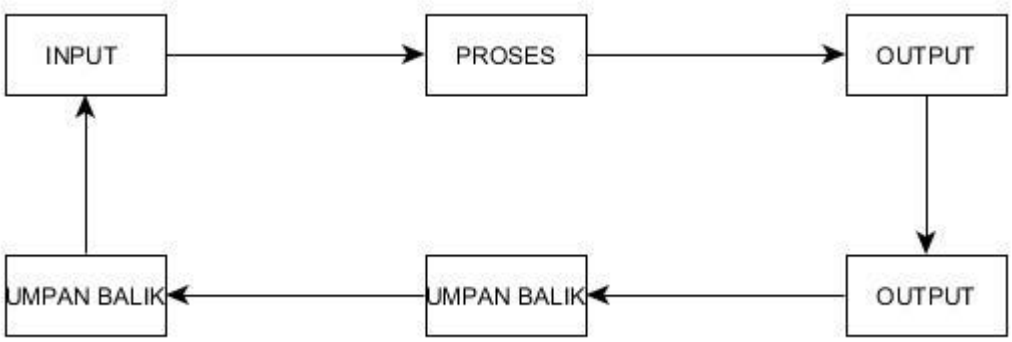
2.2.1. Pengertian Informasi

Tujuan dari sistem informasi adalah menghasilkan Informasi. Menurut Andri Kristanto (2008: 7), pengertian informasi adalah kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima.

2.2.2. Siklus Informasi

Data yang masih merupakan bahan mentah apabila tidak diolah maka data tersebut tidak akan berguna. Data tersebut akan berguna dan menghasilkan informasi apabila diolah melalui suatu model. Model yang digunakan untuk

mengolah data tersebut disebut dengan model pengolahan data atau lebih dikenal dengan nama siklus pengolahan data dan seterusnya membentuk suatu siklus, adapun siklus informasi sebagai berikut :



Gambar 2.2 Siklus Informasi

Sumber : Andri Kristanto, 2008

2.2.3. Kualitas Informasi

Menurut Andri Kristanto (2008 : 11), kualitas informasi tergantung 4 hal yang sangat dominan yaitu :

1. Akurat
   Informasi yang dihasilkan harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan bagi orang yang menerima informasi tersebut.
2. Tepat Waktu
   Informasi yang ditermia harus tepat pada waktunya, sebab kalau informasi yang diterima terlambat maka informasi tersebut sudah tidak berguna lagi.
3. Relevan
   Informasi harus bermanfaatn bagi penerima, sebab nformasi ini akan digunakan untuk pengambilan suatu keputusan dalam pemecahan suatu masalah.
4. Ekonomis, efisien dan dapat dipercaya.
   Informasi yang dihasilkan mempunyai manfaat yang lebih besar dibandingkan dengan biaya mendapatkannya dan sebagian besar informasi tidak dapat tepat ditaksir keuntungannya dengan satuan nilai uang tetapi dapat ditaksir nilai efektivitasnya.

2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.

Menurut Azhar Susanto (2004:55) yang dimaksud dengan sistem informasi adalah kumpulan dari sub-sub sistem baik phisik maupun non phisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi yang berguna.

Menurut Jogianto (2005:8) yang dimaksud dengan informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

2.3.1. Komponen Sistem Informasi

Dalam membangun suatu sistem informasi diperlukan penggabungan elemen-elemen pendukung tersebut antara lain :

1. *Hardware*, merupakan perangkat elektronik yang memiliki kemampuan untuk melakukan proses komputerisasi seperti *printer* dll.

Software, merupakan kumpulan dari perintah atau fungsi yang ditulis dengan aturan tertentu untuk memerintahkan komputer dalam melaksanakan tugas tertentu.

Data, merupakan komponen dasar dari informasi yang akan diproses lebih lanjut untuk menghasilkan suatu informasi.

Manusia, yang terlibat dalam komponen manusia yaitu operator, dan sebagainya

Prosedur, seperti dokumen prosedur, buku penuntun operasional dan teknis.

2.3.2. Kegiatan Sistem Informasi

Kegiatan dari sistem informasi mencakup hal-hal sebagai berikut :

1. *Input*, merupakan kegiatan untuk menyediakan data untuk di proses.

Proses, menggambarkan bagaimana suata data di proses untuk menghasilkan informasi yang bernilai tambah.

Output, suatu kegiatan untuk menghasilkan suatu informasi dari data tersebut.

Penyimpanan, suatu kegiatan untuk memelihara dan menyimpan data.

Kontrol, suatu aktivitas untuk menjamin bahwa sistem informasi tersebut beralan sesuai dengan yang diharapkan.

2.3.3. Tujuan Pembangunan Sistem Informasi

Integrasi sistem

Menghubungkan sistem individu/kelompok.

1. Pengkolektifan data dan penyambungan secara otomatis.
2. Peningkatan koordinasi dan pencapaian sinergi.

Efisiensi pengelolaan sistem

1. Penggunaan basis data dalam upaya kesamaan pengadministrasian data.
2. Pengelolaan data berkaitan dengan karakteristik informasi.
3. Penggunaan dan pengambilan informasi.

Dukungan keputusan untuk manajemen

1. Melengkapi informasi guna kebutuhan proses pengambilan kebutuhan.
2. Akuisisi informasi eksternal melalui jaringan komunikasi.
3. Ekstraksi dari informasi internal yang terpadu.

2.3.4. Manfaat Sistem Informasi

Sistem informasi memiliki banyak manfaat, diantaranya :

1. Menghemat tenaga kerja
2. Peningkatan efisiensi
3. Mempercepat proses
4. Perbaikan dokumentasi
5. Pencapaian standar
6. Perbaikan keputusan

2.4. Deskripsi Teoritis

2.4.1 Pengeritian Penyewaan

Menurut Anwari (1999 : 16), Penyewaan adalah suatu kegiatan dalam bentuk penyediaan barang–barang modal untuk digunakan dalam jangka waktu tertentu, berdasarkan perjanjian pembayaran secara berkala disertai dengan hak

pilih untuk meminjam barang – barang modal yang bersangkutan seperti yang telah disepakati bersama

2.4.2. E-Commerce

Berdasarkan sumber yang didapat dari buku karangan Taryana Suryana dan Jonathan Suwono (2007 : 203) tenang *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 internet.

Adapun sebelum kita melaksanakan bisnis secara online (*E-Commerce*) ini, kita perlu menentukan tujuan-tujuan agar apa yang kita tawarkan kepada para konsumen atau calon pembeli dapat efektif dan efisien.

2.4.3 Website

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

2.4.4 Internet

Internet merupakan singakatn singkatan dari *Interconnection Networking*. Internet berasal dari bahasa latin "*Inter*" yang berarti antara. Secara kata perkata INTERNET berarti jaringan antara atau penghubung. Sehingga kesimpulan dari definisi internet sendiri adalah hubungan antara berbagai jensi computer dan jaringan di dunia yang berbeda system operasi maupun aplikasinya dimana hubugan tersebut memanfaatkan kemajuan komunikasi (telepon dan satelit) yang menggunakan protocol standar dalam berkomunikasi yaitu protocol TCP/IP (*Transmision Control/Internet Protocol*). Pendapat tersebut berdasarkan penjelasan dari Suproanto.

2.5 Perangkat Lunak Pendukung

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah perangkat lunak yang mendukung aplikasi web beserta bahasa pemogramannya sebagai berikut

2.5.1 Sublime Text 3

Dalam membuat situs web diperlukan suatu editor. Salah satu contoh editor yang sangat sederhana adalah notepad. Sublime Text merupakan editor HTML yang professional mendesain, menulis kode program dan mengembangkan website, halaman web, dan aplikasi web. Dalam pengerjaanya Sublime Text memberikan tiga pilihan yaitu bekerja dengan menulis kode program (Menu Code), dengan pengeditan secara visual (Mode Design) dan dengan tampilan keduanya (Split Mode). Sublime Text juga menyediakan alat-alat bantu untuk mengembangkan kreatifitas pembuatan web

2.5.2 PHP

Menurut Abdul Kadir (2008 : 2) yang dimaksud dengan PHP merupakan singkatan dari Hypertext Preprocessor, Ia merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam server dan diproses di server. Hasilnyalah yang dikirimkan ke klien, tempat pemakai menggunakan browser. Secara khusus, PHP dirancang untuk membentuk aplikasi web dinamis. Artinya, ia dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini. Misalnya, Anda bisa menampilkan isi database ke halaman web. Pada prinsispnya PHP mempunyai fungsi yang sama dengan skrip-skrip seperti ASP (Active Server Page), Clod Fusion, ataupun Perl. Namun, perlu diketahui bahwa PHP sebenarnya bisa dipakai secara command line. Artinya, skrip PHP dapat dijalankan tanpa melibatkan web server maupun browser. Kelahiran PHP bermula saat Rasmus Lerdorf membuat sejumlah skrip Perl yang dapat mengamati siapa saja yang melihat-lihat daftar riwayat hidupnya. Yakni pada tahun 1994. Skrip-skrip ini selanjutnya dikemas menjadi tool yang disebut "Personal Home Page". Paket inilah yang menjadi cikal bakal PHP. Pada tahun 1995, Rasmus menciptakan PHP/FI versi 2. Pada versi inilah pemograman

PHP juga bisa berkomunikasi dengan database dan melakukan perhitungan-perhitungan yang kompleks sambil jalan.

2.5.3 XAMPP

Dikutup dari http://www.maniacms.web.id Xampp adalah sebuah software web server apache yang di dalamnya sudah tersedia database server mysql dan support php programming. XAMPP merupakan software yang mudah digunakan, gratis dan mendukung instalasi di Linux dan Windows. Keuntungan lainnya adalah hanya cukup menginstal sudah tersedia Apache Web Server, MySQL Databse Server, PHP Support (PHP 4 dan PHP 5) dan beberapa module lainnya.

2.5.3 XAMPP

Dikutup dari http://www.maniacms.web.id Xampp adalah sebuah software web server apache yang di dalamnya sudah tersedia database server mysql dan support php programming. XAMPP merupakan software yang mudah digunakan, gratis dan mendukung instalasi di Linux dan Windows. Keuntungan lainnya adalah hanya cukup menginstal sudah tersedia Apache Web Server, MySQL Databse Server, PHP Support (PHP 4 dan PHP 5) dan beberapa module lainnya.

2.5.4 MySQL

MySQL adalah sebuah program pembuat database yang bersifat open source, yang artinya siapa saja boleh menggunakannya dan tidak dicekal.MySQL sebenarnya produk yang berjalan pada platform Linux. Karena sifatnya yang open source, dia dapat dijalankan pada semua platform baik Windows maupun Linux.

MySQL juga merupakan program pengakses database yang bersifat jaringan sehingga dapat digunakan untuk aplikasi Multi User (banyak pengguna). MySQL menggunakan bahasa Query standar yang dimiliki SQL (Struktur Query Languange). MySQL tidak dapat berjalan sendiri tanpa adanya sebuah aplikasi lain (interface). MySQL dapat didukung hampir semua oleh program aplikasi baik yang open source seperti PHP maupun yang tidak. Secara umum akses ke database harus melalui tiga tahap, yaitu :

1. Koneksi ke database.
2. Query ke database.
3. Pemutusan koneksi dari database.

Sedangkan fungsi-fungsi PHP yang digunakan untuk koneksi dengan database adalah:

1. Mysql_connect();
2. Mysql_pconnect();
3. Mysql_select_db();

2.5.6 Apache Web Server

Berdasarkan kutipan Andi (2003 : 1) *Web Server* adalah suatu server internet yang menggunakan protocol HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) untuk melayani semua proses pentransferan data. *Web server* hingga saat ini merupakan server yang dapat dikatakan sebagai tulang punggung bagi semua pengguna internet hal ini dikarenakan, web server bukan hanya dapat melayani jenis data dalam bentuk text, tetapi juga mampu menampilkan data berbentuk gambar dengan jenis 2D atau 3D, suara dan juga dapat berinteraksi dalam dunia wireless internet yang menjadikannya sebagai sebuah *Wireles Acces Protocol* (WAP) *gateway* dan sebagainya.

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Dalam penyusunan Penelitian ini penyusun melakukan penelitian dengan mengambil objek pada KayaKrim yang beralamat di jalan Puspa Utara No.6 Taman Puspa Indah, Komplek Sanggar Hurip, Sukarno Hatta, Bandung. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kinerja perusahaan selama ini baik dari proses (sejarah singkat perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan, serta deskripsi kerja yang ada di usaha KayaKrim.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

KayaKrim ChesseCake, merupakan merek dagang yang berdiri sejak bulan januari tahun 2014, nama dari merek dagang tersebut diambil dari terasa nya keju yang begitu terasa. *KayaKrim ChesseCake* merupakan merek dagang yang bergerak dibidang produksi makanan untuk dewasa maupun anak-anak. Diawal produksinya *KayaKrim ChesseCake* memiliki 4 karyawan dan produk yang diberikan merupakan produk buatan sendiri dan saat itu baru memiliki satu konsumen.

Dengan layanan dan kualitas bahan yang terbaik,. *KayaKrim ChesseCake* berusaha keras membangun citra baik di masyarakat sehingga kurang dari setahun terakhir mengalami peningkatan hasil produksi. Seiring dengan perkembangan waktu dan jaman, *KayaKrim ChesseCake* yang selalu berusaha terdepan telah menunjukan eksistensinya dengan menciptakan bermacam diferensiasi produk makanan yang ditawarkan pada masyarakat. Beberapa jenis rasa makanan yang dikeluarkan *KayaKrim ChesseCake* adalah Lemon, Oreo, Greentea, Strawberry, Blueberry, Kitkat, Nutella dan Coffee.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

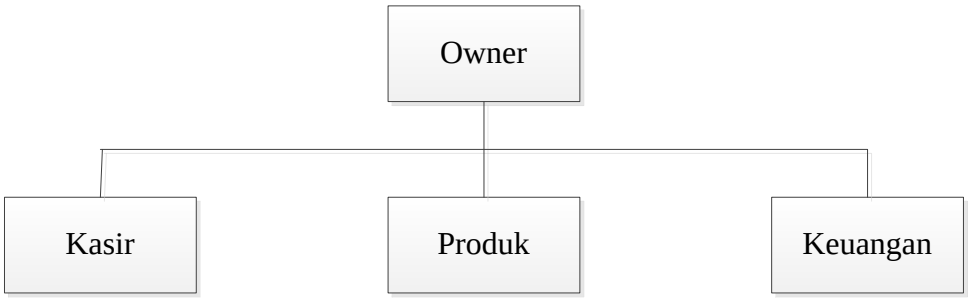
3.1.2.1. Visi

1. Menjadi perusahaan terbaik dalam bidang pemasaran yang memilki keunggulan dalam inovasi, mutu produk, dan kepuasan pelanggan.
2. Berusaha keras untuk membangun citra yang sangat baik

3.1.2.2. Misi

1. Misi kami adalah menjadikan makanan sebagai makanan bergaya hidup sehat, dan menjadi sebuah nilai riil dan menjadi *icon* terbaik dalam dunia *makanan* khususnya ChesseCake.
2. Menjadikan *KayaKrim ChesseCake* sebagai pilihan utama untuk para pecinta makanan manis khususnya dikalangan remaja.

3.1.3 Struktur Organisasi



Gambar 3.1 Struktur Organisasi KayaKrim

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini, metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *prototype* model.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian meliputi perencanaan dan kajian seperti observasi wawancara dan analisis data.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan penelitian ini pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh keterangan serta menganalisis data sehingga data tersebut dapat memberikan gambaran mengenai objek yang sedang diteliti.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

1. Observasi

   Merupakan suatu proses untuk mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadapat objek yang diteliti secara langsung di KayaKrim

2. Wawancara

   Wawancara merupakan proses untuk mendapatkan data dengan melakukan dialog Tanya jawab langsung terhadap orang-orang yang berhubungan langsung terhadap sistem. Dalam hal ini mereka diantaranya adala owner sampai seluruh pegawai yang berkaitanDalam teknis wawancara ini penyusun berperan sebagai pewawancara.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder, yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung dari objek penelitian, dengan kata lain penulis memperoleh data dengan mempelajari data-data dan catatan-catatan yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

1) Analisis dokumen, membaca dan mempelajari dokumen-dokumen yang ada hubungannya dengan pembahasan yang diteliti, kemudian menganalisa pernyataan dan teori yang di kemukakan untuk dijadikan acuan peneliti, serta beberapa *website* yang erat kaitanya dengan penelitian yang penulis lakukan.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Adapun metode-metode yang digunakan untuk menyelesaikan penelitian ini antara lain, metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *prototype* model, metode terstruktur yang memiliki pendekatan sistem berorientasi data.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Pendekatan sistem merupakan pendekatan bagaimana menggunakan alat-alat dan peraturan-peraturan yang melengkapi satu atau lebih tahapan-tahapan pengembangan sistem informasi. Adapun metode pendekatan sistem yang digunakan adalah metode terstruktur yang memiliki karakteristik berorientasi pada proses dan data, adapun alat-alat yang digunakan dalam metode pendekatan sistem adalah: diagram alir (*Flowmap*), diagram konteks (*context diagram*), diagram alir data (*Data Flow Diagram*), kamus data (*data dictionary*), normalisasi, dan Tabel Relasi.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem penulis akan menggunakan metode prototype. Langkah-langkah menggunakan prototype sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi kebutuhan pemakai : Pada tahap ini merupakan tahap awal dalam membangun sebuah sistem informasi, dimana antara pemakai sistem (users) dan pengembang sistem bertemu. Users menjelaskan tentang kebutuhan sistem yang akan dibangun oleh pengembang sistem.
2. Mengembangkan prototype : Setelah menganalisa sistem yang akan dikembangkan serta kebutuhan-kebutuhan sistem untuk sistem yang akan dibangun, pengembang sistem mulai membuat prototype. Pembuatan ini meliputi : perancangan sistem yang akan dibangun, dan kemudian diimplementasikan dengan pembuatan coding yaitu menterjemahkan hasil rancangan kedalam bentuk bahasa pemograman yang akan menjadi sebuah sistem informasi yang diharapkan oleh Users.
3. Menentukan apakah prototype dapat di terima : setelah mengembangkan prototype users melakukan pengujian program tersebut apakah dapat di terapkan dan di gunakan dengan sesuai kebutuhan.
4. Menggunakan prototype : pada tahap terakhir program yang dapat terima oleh pengguna dan di gunakan sesuai dengan yang di butuhkannya.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Adapun alat bantu yang di gunakan penulis untuk analisis dan perancangan sistem yang di gambarkan sebagai berikut :

1. Flowmap : merupakan campuran peta dan flow chart, yang menunjukan pergerakan benda dari satu lokasi ke lokasi lain.
2. DFD (data flow diagram) : DFD adalah model logika data atau proses yang di buat untuk menggambarkan darimana asal data, kemana tujan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang dihasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses proses yang dikenakan pada data tersebut.
3. Diagram konteks : Diagram Konteks merupakan gambaran umum dari sebuah sistem yang digambarkan ke dalam sebuah proses, dimana di dalamnya hanya terdapat satu atau lebih External Entity, satu proses dan beberapa aliaran data.
4. Kamus Data : Kamus data adalah suatu daftar data elemen yang terorganisir dengan definisi yang tetap dan sesuai dengan sistem, sehingga user dan analis sistem mempunyai pengertian yang sama tentang input, output dan komponen data store.
5. Perancangan Basis Data : Database terdiri dari data yang akan digunakan atau diperuntukan terhadap banyak ‘user’ dimana masing-masing akan menggunakan sesuai dengan tugas dan fungsi. Basis data merupakan komponen yang penting dalam sistem informasi karna merupakan dasar dalam penyediaan informasi bagi penggunanya.
6. Normalisasi : Normalisasi merupakan proses untuk mengubah suatu relasi yang memiliki masalah tertentu ke dalam dua buah relasi atau lebih yang tidak memiliki masalah yang biasanya disebut anomali. Anomali adalah proses pada basis data yang memberikan efek samping yang tidak diharapkan.
7. Tabel Relasi : Relationship dalam database menunjukkan relasi antar tabel-tabel.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

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

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan system ini sendiri adalah untuk memberikan suatu gambaran yang cukup jelas dalam menyelesaikan masalah yang ada pada system penjualan KayaKrim.

4.1.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Gambaran umum dari system yang diusulkan ini sendiri adalah system ini dapat memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk melakukan transaksi melalui website khusus yang disediakan untuk melayani pelanggan dalam melakukan pencarian produk, pemilihan produk hingga konfirmasi pembayaran dan dapat dilakukan secara online tanpa mengharuskan pelanggan untuk datang langsung ke tempat penjualan, selain itu website ini nantinya juga dapat mempermudah pihak KayaKrim dalam memberikan informasi dan memperkenalkan profuk mereka sehingga jangkauan pemasaran mereka menjadi lebih luas.

4.1.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan prosedur yang diusulkan merupakan tahap untuk memperbaiki atau meningkatkan efisiensi kerja sehingga akan dapat memberikan kemudahan kepada pengguna.

1. Bagian Pemasaran yang bertindak sebagai admin melakukan login sebagai admin untuk mengolah data produk, data member, dan data pemesanan.

2. Lihat gamnbar barang yang akan Anda beli lihat juga detail produknya

3. Klik tombol "Beli" pada barang yang akan anda beli

4. Pada tabel anda masukan quantity barang yang akan Anda beli

5. kembali memilih barang lainnya atau melanjutkan berbelanja silahkan klik tombol "lanjut berbelanja" dan cari produk lainnya.

6. Jika sudah selesai membeli silahkan klik tombol "selesai berbelanja"

7. Bia anda belum login silahkan login terlebih dahulu. Dengan cara mengisi form yang sudah tersedia. Jika belum menjadi member silahkan mendaftar dahulu dengan cara yang mudah mengklik tombol "registrasi member".

8. Selanjutnya silahkan mengisi data lengkap pada form yang sudah tersedia

9. Sebelum anda selesai periksa dahulu data yang anda isi kebenarnnya atau barangkali ada yang lupa dikosongkan.

10. Tunggu paling lambat 1x24 jam kami akan menkonfirmsi kiriman anda melalui email atau Hp yang anda cantumkan sebelumnya."

11. Jika Anda setuju silhkan kirim sejumlah uang yang kami konfimasikan. Berikut rekining Bank yang kami sediakan **BANKBCA 5210-7244-02 A/n : FAZEILLY HUSSEINI AGASYA**

12. Setelah melakukan transfer ke bank silahkan anda lakukan konfirmasi ke email kami atau hotline kami di 0858-6192-5100.

13. Pengiriman barang akan kami proses secepatnya dan Anda akan enerima nomer resi yang akan kami infokan melali alamt email atau No Hp Anda.

14. Jika Anda menemui kesulitan silahkan hubungi Costumer service kami. Terimakasih Atas kepercayaan Anda. Semoga tetap menjadi pelanggan kami...

4.1.3.1 Diagram Konteks

Diagram konteks memberikan batasan yang jelas mengenai besaran-besaran entitas yang berada diluar sistem yang sedang dibuat, artinya diagram ini mengggambarkan secara jelas batasan-batasan dari sebuah sistem yang sedang dibuat.

4.1.3.2 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram atau *DFD* merupakan gambaran suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir.

4.2 Perancangan Arsitektur Jaringan

System informasi penjualan ini digunakan oleh beberapa pengguna dengan hak akses tersendiri, sehingga untuk mengakses system informasi penjualan ini diperlukan konkesi internet, koneksi internet ini sangatlah dibutuhkan karena system informasi ini sendiri merupakan system informasi berbasis website yang diharuskan online dalam pemograman PHP dan MySQL sebagai databasenya maka system informasi ini sendiri akan terhubung ke sisi server. Adapun gambaran arsitektur jaringannya adalah sebagai berikut :

4.4 Implementasi

Dalam proses implementasi system informasi penjualan berbasis web pada KayaKrim dibuat dengan menggunakan bahasa pemograman PHP. Implementasi ini sendiri bertujuan untuk mengetahui apakah perangkat lunak dapat berjalan dan memiliki kualitas sesuai dengan yang diinginkan. Selain itu system informasi yang dibangun ini diharapkan dapat dikembangkan untuk kedepannya nanti sesuai dengan kebutuhan.

4.4.1 Batasan Implementasi

Dalam implementasi system informasi penjualan berbasis web pada KayaKrim ini, implementasi dofokuskan hanya pada beberapa proses saja agar tidak melebar terlalu jauh dari tujuan pembuatan system ini. Adapun proses-proses tersebut diantaranya :

1. Proses pembelian produk
2. Proses konfirmasi pembayaran
3. Proses pengolahan data produk dan lainnya
4. Proses pembuatan laporan

4.4.2 Implementasi Perangkat Lunak

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

1. Sistem Operasi : Windows 7 Ultimate

2. Program : Xampp v3.2.1
3. Database : MySQL
4. Browser : Google Chrome, Mozila Firefox, Opera Mini
5. Text Editor : Sublime Text 3, Notepade++
6. DFD Modeler : YED

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan dan Saran

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

1. Sistem ini diharapkan memberikan kemudahan untuk konsumen untuk membeli produk di KayaKrim tanpa harus datang langsung ke tempat usaha KayaKrim.
2. Sistem ini diharapkan dapat membantu dalam mempromosikan produk-produk yang di jual oleh KayaKrim.
3. Sistem ini diharapkan dapat meminimalisirkan kesalahan pencatatan data penjualan produk pada KayaKrim.

5.2. Saran

Dari hasil pembuatan sistem informasi penjualan berbasis web pada KayaKrim 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 KayaKrim adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya mengelola penjualan secara online sangat lebih baik lagi apabila KayaKrim dapat memberikan pembayaran secara online dengan kartu kredit, PayPol.
2. Diharapkan nantinya aplikasi ini tidak hanya dapat mengelola penjualan barang saja, namun dapat mengelola retur barang, data produksi, dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

[1] Abdul, Kadir. 2009. *Membuat Aplikasi Web dengan Php + Database MySQL*. Jogyakarta : Andi Offset.

[2] Al-Bahra bin Ladjamudin. 2005. *Analises dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Grahallmu.

[3] Betha, Sidik, Husni, Pohan 2008. *Pemograman web dengan HTML*. Bandung : Informatika.

[4] Bunafit, Nugroho. 2007. *Sistem Informasi Penjualan Buku*. Yogyakarta : Andi.

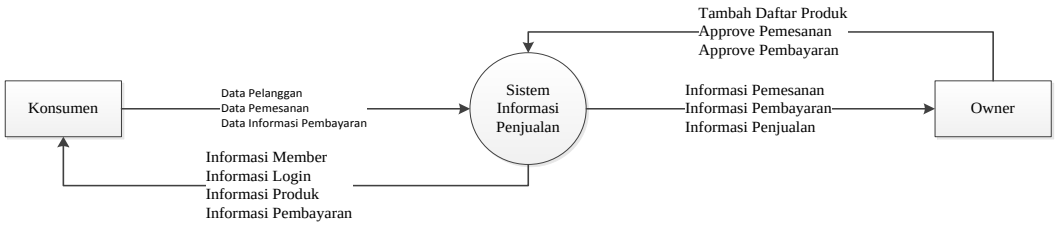
[5] Hussein, Alatas. 2013. *Responsive Web dengan Php & Bootsrap*. Jogyakarta : Lokomedia.

[6] Jogiyanto. 2005. *Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta : Andi Offset.

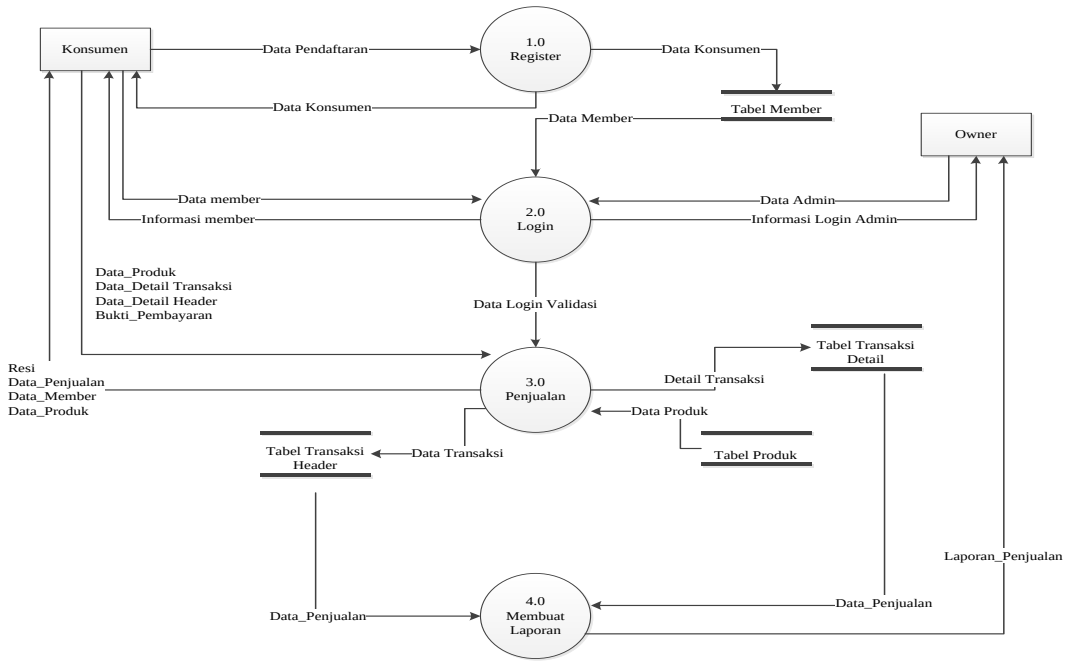
[7] Kotler, Philip. 2009. *Analisis & Disain*. Jakarta : Prenhallindo.

[8] McLeod, Raymond Jr. 2005. *Sistem Informasi Management*. Jakarta : PT. Prenhallindo.

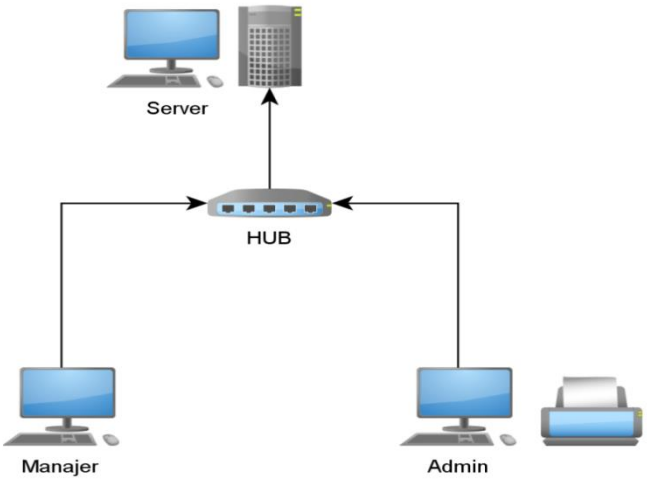
DAFTAR GAMBAR



Gambar 4.1 Diagram Konteks Penjualan yang di usulkan



Gambar 4.2 DFD level 1 Sistem Informasi Penjualan Diusulkan



Gambar 4.28 Perancangan Arsitektur Jaringan

DAFTAR TABEL

Tabel 4.7 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
Laporan	Laporan Penjualan	Black Box

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN CHEESECAKE DI KAYAKRIM

Fazeilly Husseini Agasya
10511008

Telah disetujui dan disahkan di Bandung sebagai Skripsi pada tanggal :

02 SEP 2015

Menyetujui,
Pembimbing

Syahrul Mauluddin, S.Kom., M.Kom
Nip : 4127.70.26.021

Dekan Fakultas
Teknik dan Ilmu Komputer

Prof. Dr. H. Denny Kurniadie, Ir.,M.Sc
Nip : 4127.70.015

Ketua Program Studi
Sistem Informasi

Citra Noviyasari.S.Si.,M.T
Nip. 4127.70.26.009

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

KAMPUS I : JL. DIPATI UKUR 112 TELP. (022) 2504119, 2533603 BANDUNG 40132
KAMPUS II JL. DIPATI UKUR 116 TELP. (022) 2533676, 2506434 BANDUNG 40132
KAMPUS III JL. DIPATI UKUR 102 TELP. (022) 2503634, FAX. 2537754 BANDUNG 40132
KAMPUS IV : JL. DIPATI UKUR 139 TELP. (022) 2504151, 2508412 BANDUNG 40132

PERNYATAAN KEASLIAN



Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Fazeilly Husseini Agasya
Nim	: 10511008
Program Studi	: Sistem Informasi
Jenjang	: Program Sarjana (Strata - I)
Judul	: PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN CHEESSECAKE DI KAYAKRIM

Menyatakan bahwa segala yang tertuang dalam penelitian ini, adalah betul-betul ide dan hasil pemikiran asli dari saya. Bukan hasil Plagiat atau hasil meniru Ide, Hasil Pemikiran atau Buah Karya orang lain.

Jika dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima segala sanksi hukum yang diberikan baik dari pihak akademik maupun pihak lain yang berwenang tanpa melibatkan siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Bandung, 23 Feb 2015
Yang Menyatakan,



Fazeilly Husseini Agasya
10511008

SURAT KETERANGAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI

Bahwa yang bertanda tangan dibawah ini, penulis dan pihak perusahaan tempat penelitian, Menyetujui :

"Untuk memberikan kepada Universitas Komputer Indonesia **Hak Bebas Royalty Noneksklusif** atas penelitian ini dan bersedia untuk di-*online*-kan sesuai dengan ketentuan yang berlaku untuk kepentingan riset dan pendidikan".

Bandung, 7 Agustus 2015

Penulis,

Fazeilly Husseini Agasya
NIM/NIP. 10511008

Perusahaan/Instansi
(pemilik)

KAYA PRIM
TELP. 085861925100

Gita Rahmatika

Mengetahui,
Pembimbing

Syahrul Mauluddin, S.Kom., M.Kom
NIP 1127.70.26.021

Catatan :

Yang boleh di onlinekan hanya Bab I dan Bab V, karena di Bab II, III, IV terdapat data perusahaan yang bersifat konfidensial.

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

KAMPUS I : JL. DIPATI UKUR 112 TELP (022) 2504119, 2533603 BANDUNG 40132
KAMPUS II : JL. DIPATI UKUR 116 TELP (022) 2533876, 2506634 BANDUNG 40132
KAMPUS III : JL. DIPATI UKUR 102 TELP (022) 2503024, FAX. 2533754 BANDUNG 40132
KAMPUS IV : JL. DIPATI UKUR 114 TELP (022) 2506583, 2508412 BANDUNG 40132

Bandung, 12 Maret 2015

Nomor : 443/Prodi-IS/FTIK/UNIKOM/III/2015
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Penelitian

Kepada Yth.
Pimpinan Kaya Krim Cheesecake
Jl. Puspa Utara No. 6 Taman Puspa Indah
Komplek Sanggar Hurip
Bandung

Dengan Hormat,

Kami dari **Universitas Komputer Indonesia**, dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk dapat kiranya menerima mahasiswa/i kami berikut ini:

Nama	: Fazeilly Husseini Agasya
Nim	: 10511008
Program Studi / Jenjang	: Sistem Informasi / S1

Untuk melaksanakan **Penelitian Skripsi** di instansi/perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin.

Pelaksanaan **Penelitian Skripsi** mahasiswa/i **Universitas Komputer Indonesia** disesuaikan dengan jadwal yang ditentukan oleh instansi/perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Hormat Kami,
Ketua Program Studi Sistem Informasi
Universitas Komputer Indonesia

Citra Novivasari, S.Si, MT
Nip. 4127.7026.009

Tembusan :
1. Mahasiswa yang bersangkutan

KAYAKRIM CHEESSE CAKE

Jalan Puspa Utara No 6 Taman Puspa Indah, Komplek Sanggar Hurip, Sukarno Hatta Bandung Jawa Barat

Telp : 0877-2202-0484

Nomor : 16/KKC/III/2015 Bandung, 14 Maret 2015

Lampiran : -

Perihal : Konfirmasi Penelitian Skripsi

Kepada :

Yth. Sdr Citra Noviyasari, S.Si,M.T

Ketua Program Studi

Sistem Informasi

Universitas Komputer Indonesia

Berdasarkan surat dari Universitas Komputer Indonesia dengan nomor 443/Prodi-SI/FTIK/UNIKOM/III/2015 tentang Permohonan Penelitian Tugas Metodologi Penelitian mahasiswa a/n :

Nama : Fazeilly Husseini Agasya

NIM : 10511008

Program Studi : Sistem Informasi

Sesuai dengan data diatas , kami pihak Official KayaKrim tidak keberatan dan menerima Permohonan Penelitian tersebut diatas, selama Mahasiswa tersebut dapat menyesuaikan dengan aturan yang ada di lingkungan kerja kami.

KayaKrim

Pemilik

KAYA KRIM

Gita Rahmawati

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

KAMPUS I : JL. DIPATI UKUR 112 TELP. (022) 2504119, 2033693 BANDUNG 40132
KAMPUS II : JL. DIPATI UKUR 116 TELP. (022) 2533674, 2506534 BANDUNG 40132
KAMPUS III : JL. DIPATI UKUR 148 TELP. (022) 2500624, FAX. 2533754 BANDUNG 40132
KAMPUS IV : JL. DIPATI UKUR 114 TELP. (022) 2506533, 2509413 BANDUNG 40132

KARTU BIMBINGAN



Nim : 10511008

Nama : Fazeilly Husseini Agasya

Program Studi : Sistem Informasi

Pembimbing : Syahrul Mauluddin, S.Kom., M.Kom

Judul : ~~PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI PENJUALAN KAYAKRIM~~

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN CHEESECAKE DI KAYAKRIM

PELAKSANAAN BIMBINGAN

No	Tanggal	Materi Bimbingan	Usulan Perbaikan	Paraf Pemb.
1	11/03/2015	BAB I	Latarbelakang dsb	
2	18/03/2015	BAB III	Flow map DFD	
3	25/03/2015	BAB III & BAB I	Diagram konteks dll	
4	6/06/2015	BAB IV	DFD	
5	16/06/2015	Rev BAB IV	Tabel relasi	
6	18/06/2015	BAB V	Saran	
7	22/06/2015	Revisi Program	Program	
8	25/06/2015	Revisi BAB IV	normalisasi PT. Relasi	
9	29/06/2015	penulisan Draft	isi Draft	
10	1/07/2015	Daftar pustaka	Penulisan Daftar pustaka	
11				
12				
13				
14				
15				

BIMBINGAN PROGRAM

No	Tanggal	Catatan Revisi	Tanggal Rencana Revisi	Paraf Pemb.
1	6/05/2015	Lanjutkan !	6/06/2015	
2	3/06/2015	Baru 50% Lanjutkan	16/06/2015	
3	15/06/2015	90% Lanjutkan	18/06/2015	
4				
5				

KEHADIRAN DI SEMINAR

No	Tanggal	Materi Seminar	Penyaji	Paraf Pemb.
1	22/06/2015	DSS (Decision support System)	Aldy Rivaldy	
2	22/06/2015	Penjualan & pembelian di Takashop berbasis Web	Kaspar Hizkia	
3	24/06/2015	sistem informasi penjualan, pembelian produksi berbasis web pada Hopstoppen	Santi Sulistiawati	
4	24/06/2015	Sistem informasi Akademi Futsal DKRI (Dalamkaum Rumah Cemara)	Wildan Abdurohaman	
5	24/06/2015	Penjualan makanan Persediaan Pada Koffie TJDJ	Achmad Maulana Davin	
6	24/06/2015	SI. Penjualan dan jasa perkoran tanaman di Mekar Saluyu.	Pauzy Try Suryadi	
7	25/06/2015	Perancangan SI Penyewaan studio musik di Hendak Musik Studio	Rofi Firdaus	
8	25/06/2015	SI pengolahan data pemesanan peretakan pada Aliza	Ahmad Syaiful Milah	
9	26/06/2015	SI Penyewaan mobil di permata trans berbasis Dekstop	Arie Ahmad K	
10	26/06/2015	Perancangan sistem informasi Penjualan dan Pembelian Pres	Dirgantara Eka Putra	

PELAKSANAAN SEMINAR DAN SIDANG

No	Tanggal	Kegiatan	Catatan	Paraf Pemb.
1	26/06/2015	Seminar	revisian	
2	03/08/2015	Sidang		
3				
4				

Mengetahui
Dosen Pembimbing,

Syahrul Mauluddin, S.Kom., M.Kom
41277026021

Bandung,
Ketua Panitia TA/Skripsi,

Marliana Budhiningtyas, S.Si., M.Si
41277026020

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
KAMPUS I : JL. DIPATI UKUR 112 TELP. (022) 2504119, 2533403 BANDUNG 40132
KAMPUS II : JL. DIPATI UKUR 116 TELP. (022) 2533476, 2506634 BANDUNG 40132
KAMPUS III : JL. DIPATI UKUR 102 TELP. (022) 2500268, FAX. 2533754 BANDUNG 40132
KAMPUS IV : JL. DIPATI UKUR 114 TELP. (022) 2506533, 2504412 BANDUNG 40132

BIODATA MAHASISWA



DATA PRIBADI:

Nim	: 10511008
Nama	: Fazeilly Husseini Agasya
Tempat/Tgl. Lahir	: cimahi, 28-Nov-1992
Jenis Kelamin	: Pria
Semester	: 8
Jenjang Pendidikkan	: Program Sarjana (Strata - I)
IPK	: 3
Alamat Rumah	: Taman Harapan Baru Blok P8/22, RT 008 RW 023, Kelurahan Pejuang, Kecamatan Medan Satria, Bekasi
Alamat Bandung	: Sekeloa Selatan No.29A Kamar No.1
E-Mail	: fazeillyhuseini@yahoo.co.id
No. Telepon	: 085861925100

DATA KELUARGA:

Nama Ayah	: Suryadi Agasya
Nama Ibu	: Siti Yustati
Alamat Orang Tua	: Taman Harapan Baru Blok P8/22, RT 008 RW 023, Kelurahan Pejuang, Kecamatan Medan Satria, Bekasi
No. Telpon Orang Tua	: 085310010036
Pekerjaan Orang Tua	: Wiraswasta

Dengan ini saya, yang bertandatangan dibawah ini, menyatakan bahwa data di atas adalah benar.

Hormat Saya,

Fazeilly Husseini Agasya

Cheese Cake Online

JL. Puspa Utara No.6 Taman Puspa Indah Komplek Sanggar Hurip Bandung, Jawa Barat

Laporan Penjualan Cheese Cake

Kode Transaksi	Pemesan	Penerima	Kode Produk	Nama Produk	Harga	Jumlah	Total Harga
20150620001	ardina	ardina	SDL100012	Cheessecake Strawberry	32000	12	384000
20150616001	ardina	ardina	SDL100011	Cheessecake Oreo	32000	12	384000
20150616001	ardina	ardina	SDL100010	Cheessecake Nutella	32000	12	384000

25 / 04 / 2015

Tuan / Toko Choicecake Kanya KRIM

NOTA NO. .....

BANYAKNYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
3	oreo	32.000	96.000
2	lemon	32.000	64.000
4	greentea	32.000	128.000
2	nutella	32.000	64.000
1	Blueberry	32.000	32.000

Jumlah Rp. 384.000

Tanda Terima

Hormat kami,

KAMKRIM
TELP. 085861925100