SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN KOMPUTER DI KAKA SHOP KOMPUTER BERBASIS WEB

ARTIKEL

'Kaspar Hizkia_10511248'
Jurusan Sistem Informasi
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universtitas Komputer Indonesia
E-mail : kasparhizkia@ymail.com

ABSTRAK

Kaka Shop Komputer merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan komputer, proses bisnis perusahaan ini hanya mengandalkan toko mereka yang sudah berdiri sejak tahun 2013, kemudian media promosi juga hanya dari brosur serta dari mulut ke mulut, Proses bisnis perusahaan ini belum begitu terorganisasi dengan baik, dimulai dari promosi, transaksi penjualan hingga manajemen informasi barang mereka masih mengandalkan proses manual seperti pencatatan stok barang, transaksi penjualan hanya ditulis tangan dalam buku transaksi padahal penulis melihat perusahaan ini mempunyai prospek yang bagus jika dikembangkan dengan pemanfaatan teknologi informasi dengan maksimal.

Untuk menangani permasalahan-permasalahan yang teridentifikasi tersebut, penulis membangun sistem penjualan berbasis *web* dengan menggunakan metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan observasi sedangkan Metode pendekatan sistem yang penulis gunakan adalah metode pendekatan sistem yang berorintasi object dengan alat bantu perancangan sistem dengan UML (*Unified Modelling language*) dan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah PHP (*hypertext preprocessor*), CSS (*Cascading Style Sheets*), basis data MySQL.

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembangunan sistem penjualan web ini adalah untuk membantu Kaka Shop Komputer dalam memanajemen informasi penjualan mereka serta memberikan media promosi dan penjualan yang lebih baik lagi dibandingkan dengan sebelumnya. dengan layanan dari sistem penjualan berbasis *web* ini akan menjadikan proses transaksi yang lebih cepat dan efektif dibandingkan dengan transaksi sebelumnya serta tidak adanya keterikatan waktu dan tempat dalam melakukan transaksi penjualan.

Kata kunci : Web, Metode, Penjualan.

ABSTRACT

Kaka Shop Computers is a company engaged in the sale of computers, this company's business processes rely on those shops that had stood since the year 2013, then the media campaign was also only from brochures and word of mouth, the company's business processes have not been so well organized, starting from the promotion, sales transactions to the management information of the goods they still rely on manual processes such as recording inventory, sales transactions only hand-written in the book

when the author saw transactions the company has a good prospect if developed with the use of information technology to the maximum.

To deal with the problems identified, the authors build a web-based sales system using data collection methods used were interviews and observation while the system approach method that I use is the method object oriented systems approach to system design tool with UML (Unified Modelling language) and the software used to build this system is PHP (hypertext preprocessor), CSS (Cascading Style Sheets), MySQL database.

The goal in the development of web sales system is to help Kaka Computer Shop in managing their sales information as well as provide media promotion and sales better than before. with the services of this web-based sales system will make the process more transactions quickly and effectively than the previous transaction as well as the absence of time-bound and place in the sale.

The keywords : web, method, Sales,.

I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dibidang informasi mendorong setiap instansi atau perusahaan untuk tetap mengikuti perkembangannya, terutama berkenaan dengan perkembangan teknologi informasi yang ada hubungannya dengan kegiatan perusahaan tersebut. Perkembangan teknologi informasi telah memberikan kontribusi yang cukup berarti dalam meningkatkan kegiatan usaha khususnya dalam hal pengolahan data yang memberikan dukungan terhadap pengambilan keputusan-keputusan bisnis serta memberikan kontribusi yang cukup berarti dalam meningkatkan kegiatan pelayanan. Berdasarkan pada uraian diatas pemanfaatan teknologi informasi dalam suatu aktivitas bisnis merupakan hal yang cukup penting.

Internet yang semakin berkembang dan terus maju merupakan hal yang mendorong dalam kemajuan sebuah teknologi informasi. Salah satunya adalah keunggulan dari internet tersebut yaitu Electronic Commerce (e-commerce) yang sudah banyak dipergunakan dalam proses jual beli. Dengan adanya e-commerce bisa memudahkan dalam melakukan kegiatan bisnisnya dari mulai penjualan, pembelian, serta pemasaran.

Oleh karena itu Kaka Shop Komputer ingin memasarkan produknya dengan menggunakan media internet, agar lebih cepat untuk mempromosikan produknya. Pemasaran yang paling cepat dan tepat yaitu dengan menggunakan media internet yaitu salah satunya adalah dengan menggunakan e-commerce yang sudah mencakup berbagai proses bisnis baik dalam penjualan dan pemasaran. Dengan menggunakan e-commerce tersebut diharapkan konsumen Kaka Shop Komputer dapat membeli produk tanpa harus mendatangi ketempat lokasi. Hal itu bisa menjadi salah satu kepuasan konsumen, dan meningkatkan jumlah minat konsumen.

Oleh karena itu, dalam mengurangi permasalahan diatas, maka penyusun tertarik untuk mengambil judul skripsi: "**SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN KOMPUTER DI KAKA SHOP KOMPUTER BERBASIS WEB".**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penulisan, maka penulis mengambil suatu pokok permasalahan hasil dari identifikasi masalah yang muncul pada Kaka Shop Komputer sebagai berikut::

1. Saat ini Kaka Shop Komputer belum memiliki sistem penjualan produk secara online. (Website) Dengan kata lain sistem penjualan yang ada saat ini masih sebatas melayani pembelian langsung di Kaka Shop Komputer.
2. Proses pengolahan data penjualan dan pembelian masih manual yaitu masih dilakukan dalam bentuk pencatatan pada pembukuan sehingga menyulitkan dalam pencarian data barang dan stok barang.
3. Pembuatan laporan persediaan barang masih manual sehingga menyulitkan bagian penjual dalam proses membuat laporan permintaan barang dan pembuatan laporan penjualan dan pembelian kurang efektif karena masih dilakukan secara manual.

1.2.2. Rumusan Masalah

Ruang lingkup dari rumusan masalah pada sistem informasi penjualan di Kaka Shop Komputer adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem yang sedang berjalan pada Kaka Shop Komputer.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi penjualan pada Kaka Shop Komputer .
3. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan pada Kaka Shop Komputer.
4. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan pada Kaka Shop Komputer.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat Sistem Informasi penjualan pada Kaka Shop Komputer agar dapat mempermudah para konsumen yang akan mengetahui atau melihat-lihat produk dan membeli produk tersebut.

Adapun tujuan dari dibuatnya system informasi ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sistem penjualan yang sedang berjalan pada Kaka Shop Komputer.
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi penjualan pada Kaka Shop Komputer sehingga dapat memenuhi kebutuhan.
3. Untuk mengimplementasi Sistem informasi penjualan komputer pada Kaka Shop Komputer sehingga dapat berjalan dengan baik.
4. Untuk menguji sistem informasi penjualan komputer pada Kaka Shop Komputer.

1.4. Kegunaan Penelitian

1. Hasil dari pembuatan sistem informasi penjualan berbasis web ini dapat membantu untuk mempermudah juga meningkatkan penjualan dan menjadi sebagai sarana promosi bagi Kaka Shop Komputer.
2. Mempermudah konsumen dalam melakukan pembelian atau pemesanan produk dan mendapatkan informasi dengan mudah tentang produk komputer terbaru yang ada di Kaka Shop Komputer dengan cepat tanpa perlu datang ke toko.

1.5. Batasan Masalah

Dari uraian permasalahan di atas maka penulis menganggap perlu membatasi permasalahan yang akan dibahas agar nantinya tidak menyimpang dan meluas dari batasan masalah berikut :

1. Jangkauan penjualan produk hanya melayani pembelian yang berada di Indonesia
2. Sistem Pembayaran masih melalui Via Transfer antar Bank, sehingga Transaksi dilakukan menggunakan melalui Fasilitas Bank seperti ATM.
3. Apabila besarnya biaya ataupun data di kirimkan oleh pelanggan pada saat melakukan penginputan data pada form konfirmasi pembayaran tidak sesuai dengan transaksi pemesanan, maka pihak admitrastor akan melakuan konfirmasi ke pelanggan melalui via email.
4. Pengiriman barang menggunakan jasa pengiriman barang JNE, ongkos kirim akan disesuaikan menurut paket JNE yang dipilih dan sudah disesuaikan menurut kota dan kabupaten tujuanya.
5. Konfirmasi pelanggan dilakukan melalui kotak pesan yang disediakan atau bisa juga melalui sms ke nomor yg tersedia.

6. Jika pelanggan tidak melakukan konfirmasi kepada Kaka Shop Komputer selama 3 x 24 jam maka data pemesanan barang akan dihapus dan konsumen wajib melakukan pemesanan kembali jika ingin melakukan transaksi pembelian secara online.
7. Biaya pengembalian produk retur dari konsumen ke toko ditanggung oleh konsumen.
8. Laporan yang dibuat dan dicetak yang terdiri dari : laporan data barang, data pelanggan, laporan supplier, laporan data order , laporan data order ke supplier , laporan retur supplier dan laporan retur pelanggan.

II

LANDASAN TEORI

2.1. Sistem Informasi

Menurut harningsih (2005) sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai tujuan dan menyajikan informasi.[1]

2.2. Sistem Informasi Penjualan

Menurut Murti Sumarni (2006) Sistem Informasi Penjualan adalah suatu sistem informasi yang mengorganisasikan serangkaian prosedur dan metode yang dirancang untuk menghasilkan, menganalisa, menyebarkan dan memperoleh informasi guna mendukung pengambilan keputusan mengenai penjualan.[2]

2.3. PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*)

Menurut .Abdul Kadird dan Terra Triwahyuni (2003) PHP merupakan singkatan dari "PHP: Hypertext Preprocessor", adalah sebuah bahasa scripting yang terpasang pada HTML. Sebagian besar sintaks mirip dengan bahasa C, Java, asp dan Perl, ditambah beberapa fungsi PHP yang spesifik. Tujuan utama bahasa ini adalah untuk memungkinkan perancang web untuk menulis halaman web dinamik dengan cepat.[3]

2.4. XAMPP

XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP, Perl. XAMPP merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dalam paketnya sudah terdapat Apache (web server), MySQL (database), PHP (server side scripting), Perl, FTP server, phpMyAdmin dan berbagai pustaka bantu lainnya. Dengan menginstall XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi web server Apache, PHP dan MySQL secara manual.

III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Perusahaan yang menjadi objek penelitian penulis adalah Kaka Shop Komputer, toko komputer yang beralamat di Jl raya Cipasir Rancaekek No. 134, Bandung. Toko komputer ini belum memiliki media dalam mempromosikan dan menjual produknya pada konsumen berupa penjualan barang secara online. Maka penulis akan melakukan penelitian pada toko ini untuk membangun sebuah website sebagai sarana informasi bagi konsumen.

3.2. Metode Penelitian

Penelitian adalah kegiatan untuk memperoleh fakta-fakta atau prinsip- prinsip (baik kegiatan untuk penemuan, pengujian atau pengembangan) dari suatu pengetahuan dengan cara mengumpulkan, mencatat dan menganalisa data yang dikerjakan secara sistematis.

3.2.1. Jenis dan Metode Pengunaan Data

Adapun langkah-langkah yang digunakan untuk mendapatkan informasi ini, penulis mencoba untuk menerapkan teori-teori yang didapat selama perkuliahan dengan menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

3.2.1.1. Sumber Data Primer

A. Observasi

Selain wawancara langsung dengan owner atau pemilki Kaka Shop Komputer penulis juga mengamati secara langsung proses penjualan dengan mengadakan pencatatan terhadap dokumen-dokumen seperti laporan penjualan serta cara kerja berdasarkan sistem yang sedang berjalan.

B. Metode Wawancara

Pada metode pengumpulan data ini penulis melakukan wawancara pada owner atau pemilik dari Kaka Shop Komputer yaitu Hj.Neneng Maryati.

3.2.1.2. Sumber Data Sekunder

Sumber Data Sekunder merupakan cara pengumpulan data dengan cara mempelajari data yang telah tersedia di Kaka Shop Komputer yang diberikan kepada peneliti. Cara yang digunakan yaitu dengan mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dari sumber-sumber kebanyakan dari materi sejenis dokumen yang berkenaan dengan masalah yang diteliti. Metode ini digunakan untuk pengumpulan data yang berhubungan dengan sejarah toko, tujuan, kegiatan dan struktur organisasi. Selain itu dikumpulkan berbagai contoh dokumen yang ada kaitannya dengan penelitian seperti katalog produk.

3.2.1.3. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan penulis adalah dengan menggunakan pendekatan sistem yang berorientasi objek (Object-Oriented Analysis and Design) yang di visualisasikan dengan UML (Unified Modelling Language) dan diantaranya adalah sebagai berikut : Use Case, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram, Colaboration Diagram, dan Deployment Diagram. Pendekatan berorientasi objek akan dikembangkan sebagai suatu kumpulan objek yang berkorespondensi dengan objek-objek dunia nyata.

3.2.1.4. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalah menggunakan model prototype dalam proses pembuatan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian di Kaka Shop Komputer yang mudah dimengerti.

Adapun tahap – tahap yang di lakukan oleh penulis dengan metode prototype dalam melakukan pengembangan sistem adalah sebagai berikut:

1. **Identifikasi Kebutuhan Sistem**
   Penulis akan mengidentifikasi kebutuhan user, supaya penulis bisa merancang sistem yang akan dibangun sesuai dengan yang diharapkan user. Sebelum pada tahap perancangan, penulis menganalisis sistem dengan cara melakukan mengumpulkan data yaitu dengan *field reserch* (metode penelitian)/observasi, dan *interview* (wawancara) dan dengan cara literatur yaitu dengan dokumentasi terhadap kebutuhan yang diinginkan pemakai, baik dalam model *interface*, teknik, prosedural maupun dalam teknologi yang akan digunakan.
2. **Membuat Prototype**
   Pada tahap kedua, penulis membuat prototype sistem tersebut untuk memperlihatkan kepada pemakai model sistem yang akan dirancang. Dimulai dari pemilihan jenis merchandise yang akan dipesan, pemesanan merchandise, pembatalan pemesanan dan retur barang.
3. **Menguji Prototype**
   Pada tahap ketiga, penulis melakukan uji coba sistem yang telah dirancang untuk memastikan bahwa sistem tersebut dapat digunakan dengan baik dan benar, sesuai kebutuhan pemakai. Pengujian yang

dilakukan dengan membuat suatu uji kasus untuk melakukan percobaab terhadap setiap fungsi yang dimiliki program atau sistem informasi pemesanan merchandise tersebut apakah sistem ini berjalan sesuai dengan kebutuhan pelanggan.

4. **Memperbaiki Prototype**
   Pada tahap keempat, penulis akan menentukan apakah sistem tersebut dapat diterima oleh pemakai, atau harus dilakukan beberapa perbaikan atau bahkan dibongkar semuanya dan mulai dari awal lagi, perbaikan yang dilakukan dalam segi proses bila pelanggan menilai sistem yang dibuat terlalu rumit, maka akan di ubah menjadi lebih sederhana dan mudah dipakai oleh pelanggan, perbaikan interface agar tampilan lebih enak di pandang, tidak ada warna yang merusak mata dan menarik perhatian calon pelanggan, setelah perbaikan sistem itu selesai dikerjakan, penulis akan kembali lagi pada tahap yang ketiga yaitu dengan melakukan pengujian *prototype* kembali.
5. **Mengembangkan Versi Produksi**
   Pada tahap kelima, penulis mengembangkan versi produksi, penulis akan merampungkan sesuai dengan masukan terakhir dari pemakai dan memberikan gambaran bagaimana penggunaan sistem tersebut kepada pemakai setelah sistem tersebut disetujui.

IV
HASIL PEMBAHASAN

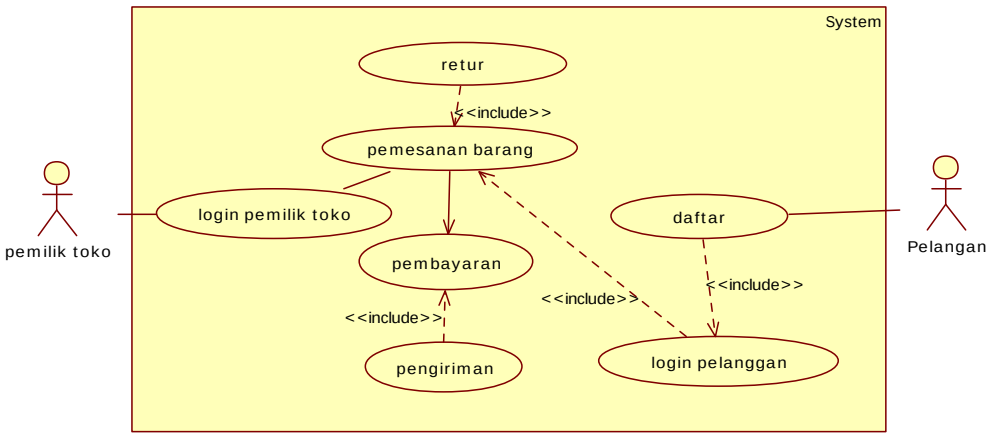
4.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu tahap lanjutan dari analisa dan evaluasi sistem yang sedang berjalan, dimana pada perancangan sistem digambarkan rancangan sistem yang akan dibangun sebelum dilakukan pengkodean kedalam suatu bahasa pemrograman. Dalam perancangan suatu sistem tidak lepas dari hasil analisa, karena dari hasil analisa, sistem baru dapat dibuat sehingga menghasilkan rancangan sistem.

4..1.1 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan prosedur yang diusulkan adalah dengan menggunakan metode perancangan berorientasi objek dengan menggunakan notasi UML yang berfungsi sebagai dokumentasi dan visualisasi rancangan yang akan diusulkan.Berikut adalah rancangan prosedur baru yang akan penulis usulkan untuk memperbaharui rancangan prosedur yang lama.

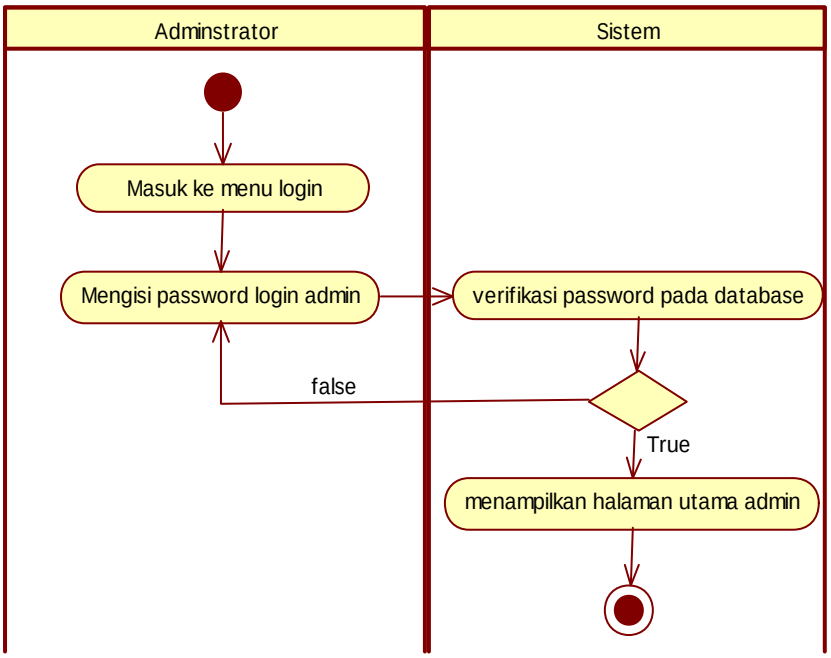
4.1.2 Use Case Diagram Yang Diusulkan



Gambar 4.1 Skanario Use Case Sistem yang diusulkan

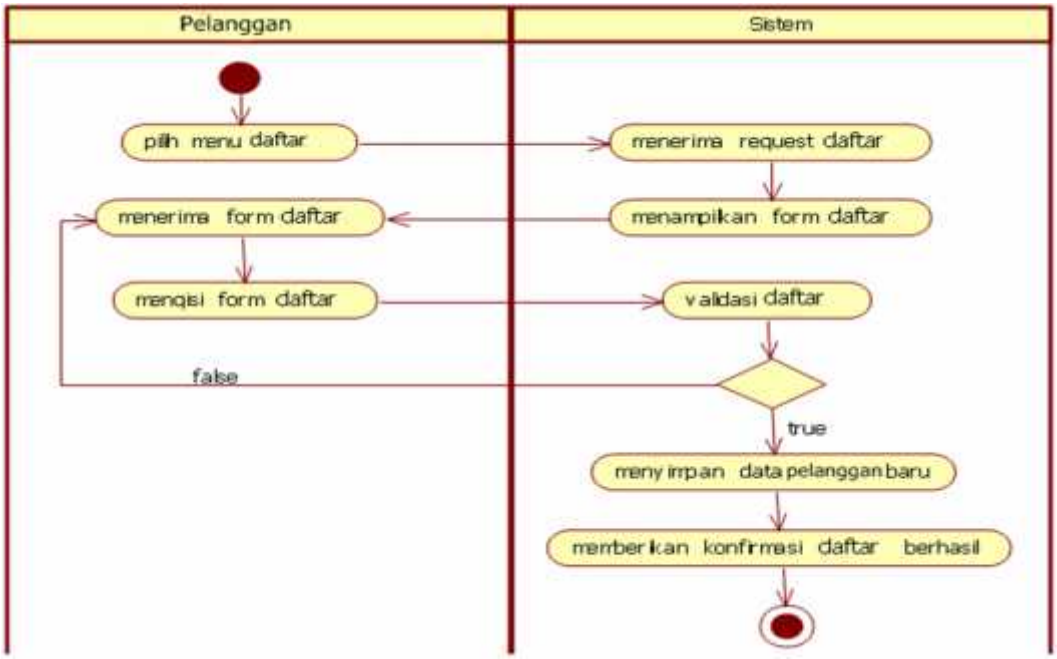
4.1.3 Activity Diagram Yang Diusulkan

1. Activity diagram Login Admin



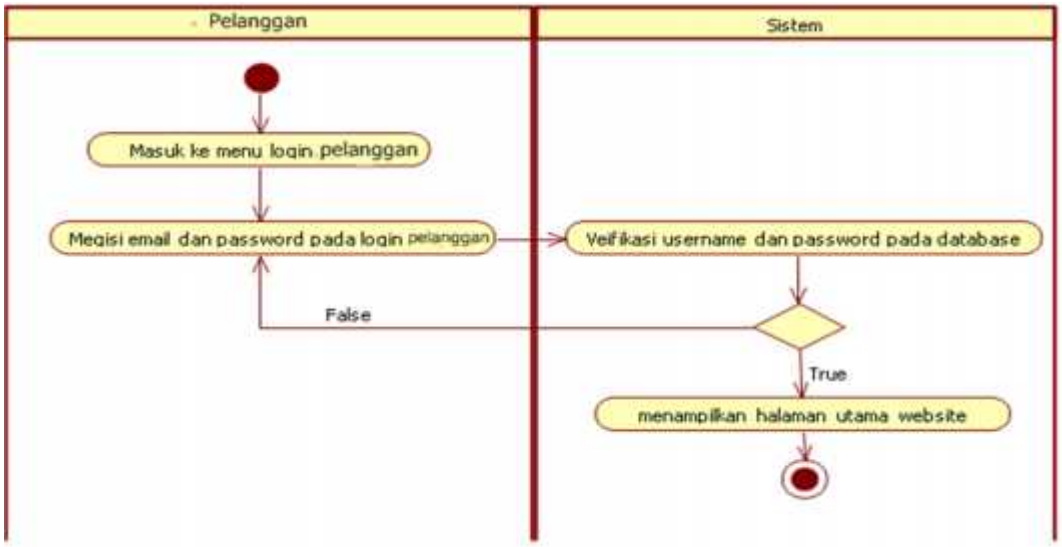
Gambar 4.2 Activity Diagram Login Admin

2. Activity Diagram Daftar



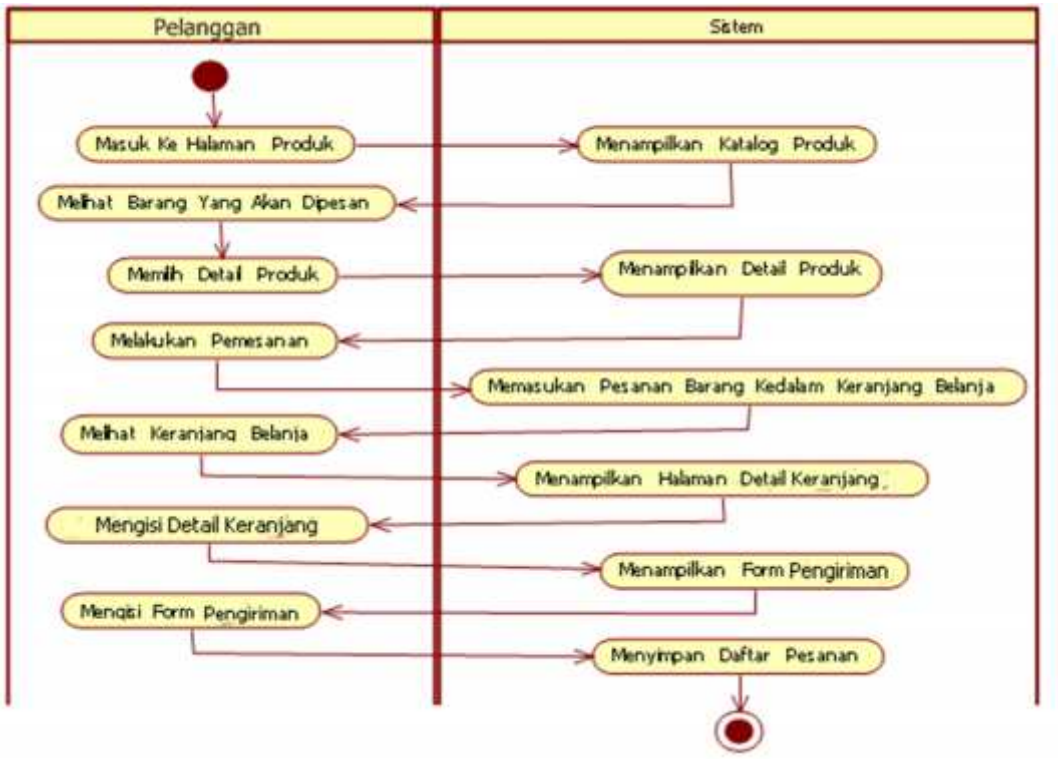
Gambar 4.3 Activity Diagram Daftar

3. Activity Diagram login Pelanggan



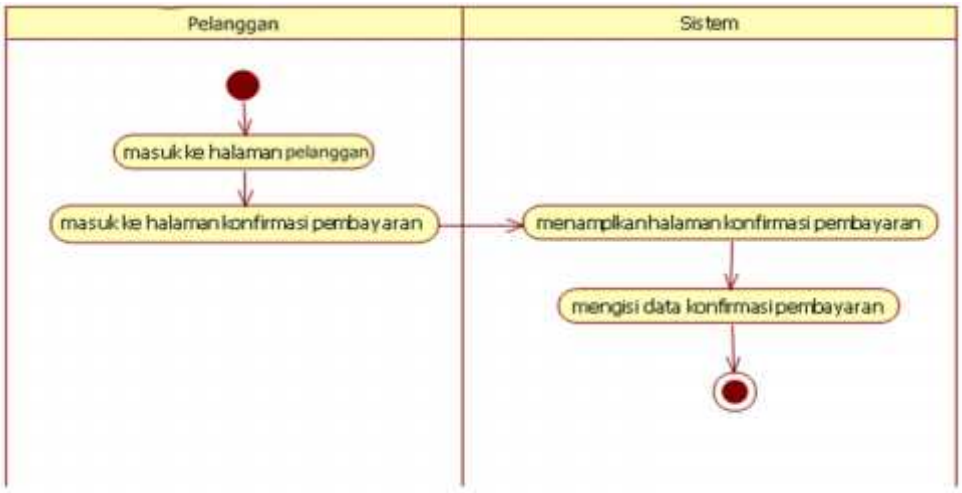
Gambar 4.4 Activity Diagram Login Pelanggan

4. Activity Diagram Pemesanan Barang



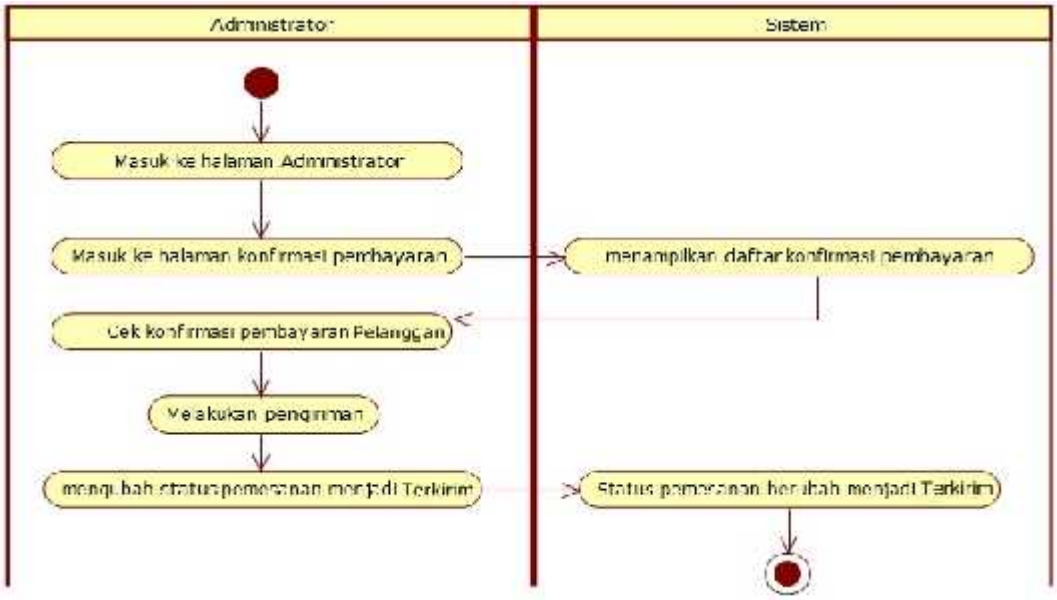
Gambar 4.5 Activity Diagram Pemesanan

5. Activity diagram konfirmasi Pembayaran



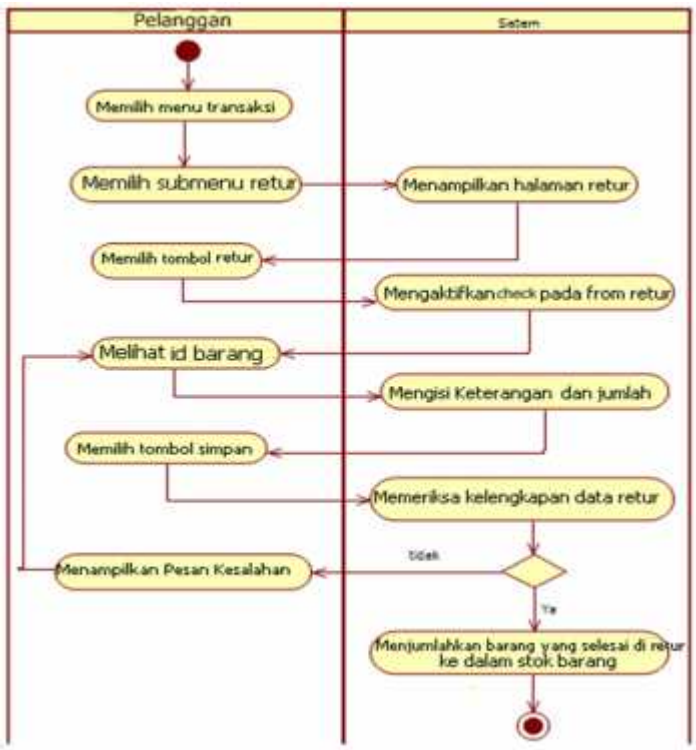
Gambar 4.6 Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran

6. Activity diagram Pengiriman



Gambar 4.7 Activity Diagram Konfirmasi Pengiriman

7. Activity diagram Retur



Gambar 4.8 *Activity Diagram* Retur

4.2 Pengujian

Metode pengujian adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan.

Metode yang diambil adalah metode pengujian Black Box. Pengujian Black Box adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pada metode ini data uji dibangkitkan yang dilakukan oleh kedua belah pihak yang akan mengeksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan

4.3 Kasus dan Hasil Pengujian

Hasil pengujian yang dilakukan terkadang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Pada subbab ini kita dapat mengetahui bagaimana kelebihan dan kekurangan dari aplikasi yang telah kita buat.

1. Pengujian Login Admin

Kasus dan Hasil Uji (Data normal)			
Data Masukan	Data diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : admin Password : admin	Muncul halaman utama admin	Dapat masuk ke tampilan menu utama	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data salah)			
Data kosong atau tidak terdaftar	Tidak ada login dan menampilkan pesan "username atau Password" salah.	Admin tidak dapat login dan memberikan pesan input lagi.	[ ] Diterima [x] Ditolak

2. Pengujian Konfirmasi Pengiriman

Kasus dan Hasil Uji (Data normal)			
Data Masukan	Data diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Nama Pelanggan : Budi Pesan : "Konfirmasi"	Masuk ke halaman member home pelanggan	Dapat masuk ke tampilan menu utama	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data salah)			
Data kosong atau tidak terdaftar	Tidak ada Konfirmasi & menampilkan pesan konfirmasi	Admin memberikan pesan input lagi.	[ ] Diterima [x] Ditolak

3. Pengujian Input Data Produk

Kasus dan Hasil Uji (Data normal)			
Data Masukan	Data diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Nama Barang : Amd X2 Kategori:Prosesor Berat : 1kg Status : Aktif Harga : 895.000 Stok : 10 Diskon : 5 % Gambar : amd.jpg	Muncul halaman master admin	Dapat masuk ke tampilan menu utama	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data salah)			
Data kosong atau tidak terdaftar	Tidak ada menampilkan data barang	Data barang yang dimasukkan gagal	[ ] Diterima [x] Ditolak

4. Login User

Kasus dan Hasil Uji (Data normal)			
Data Masukan	Data diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : budi Password : 123	Muncul halaman utama admin	Dapat masuk ke tampilan menu utama	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data salah)			
Data kosong atau tidak terdaftar	Tidak ada login dan menampilkan pesan "username atau Password" salah.	Admin tidak dapat login dan memberikan pesan input lagi.	[ ] Diterima [x] Ditolak

4.4 Implementasi

Implementasi sistem adalah tahap penerapan sistem yang akan dilakukan jika sistem disetujui termasuk program yang telah dibuat pada tahap perancangan sistem agar siap untuk dioperasikan.

1.4.1. Implementasi Perangkat Lunak

Adapun beberapa perangkat lunak yang harus disiapkan dalam pembangunan aplikasi Sistem Informasi Penjualan Komputer Berbasis Web ini yaitu melakukan beberapa development tools yang dilakukan, antara lain :

1.Apache
Penulisan menggunakan apache web server untuk mengolah kode PHP atau HTML yang akan dikirim ke client.
2.Database Server
Batabase server yang digunakan adalah server database MySQL untuk menyimpan sumber data aplikasi.
3.Dreamweaver CS3
Sebagai media untuk penulisan script PHP
4.PHP
Untuk membuat aplikasi Sistem Informasi Penjualan Komputer Berbasis Web ini menggunakan PHP sebagai script.
5.Google Chrome dan Mozilla Firefox
Sebagai media untuk menampilkan aplikasi Sistem Informasi Penjualan Komputer Berbasis Web.

4.5.2. Implementasi Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras merupakan hal yang sangat penting karena nantinya sistem akan berjalan apabila didukung oleh perangkat keras yang sesuai dengan kebutuha sistem perangkat lunak, oleh karena itu perlu dilakukan penetapan kebutuhan perangkat khususnya yang berfungsi sebagai server atau penyedia layanan. Adapun hal – hal yang diperlukan untuk mendukung jalannya sistem ini :

1.Processor Intel Pentium IV atau sekelasnya.

2.RAM 512 MB

3.VGA dengan kapasitas 128 BIT

4.Harddisk 80 GB

5.DVD RW

6.Modem Internet

7.Alat-alat pendukung lain seperti monitor, mouse, keyboard.

4.5.3. Implementasi Basis Data

Pembuatan basis data yang dilakukan dengan menggunakan bahasa SQL dimana DBMS yang digunakan adalah MySql

4.5.4. Implementasi Antar Muka

Implementasi antarmuka dilakukan dengan setiap tampilan program yang dibuat pengkodeannya dalam bentuk file program. Berikut ini adalah implementasi antarmuka yang dibuat dan dibedakan antara antarmuka untuk bagian Admin dengan Konsumen.

1. Halaman Admin
2. Halaman User

4.5.5. Implementasi instalasi program

Untuk dapat mengimplementasikan aplikasi website sistem informasi pelayanan konsumen ini maka memerlukan sebuah database. Oleh karena itu kita harus menginstal XAMPP terlebih dahulu untuk menampung seluruh file halaman web ke komputer yang dijadikan server, berikut langkah-langkah menggunakan instalasi program :

1. .Siapkan folder tempat file program anda dibuat.
2. Buat folder program anda menjadi format .zip untuk diunggah ke web hosting anda.
3. Login ke cpanel dari webhosting yang telah dimiliki.
4. Pada menu utama, pilih ikon file manager.
5. Secara otomatis akan muncul jendela seperti di bawah ini, kemudian klik tombol GO.
6. Berikut adalah tampilan dari halaman file manager.
7. Pada menu di atas pilih Upload.
8. Pada halaman upload pilih browse kemudia cari direktori dimana anda menyimpan file program anda yang telah dirubah menjadi format .zip.
9. Tunggu sampai proses unggah selesai.
10. Setelah selesai kembali ke halaman file manager kemudian klik kanan pada file program anda kemudian pilih extract.

IV
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Beberapa kesimpulan yang bisa diambil dari pembahasan yang ada pada sistem penjualan pada Kaka Shop Komputer, adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya sistem informasi ini, bagi pihak Kaka Shop Komputer sendiri diharapkan menjadi suatu solusi promosi alternatif penjualan dan pembelian berbasis web dalam mengenalkan usahanya kepada pengguna internet.
2. Dengan dibangunanya sistem informasi ini maka semua pengolahan data dilakukan secara komputerisasi yang dilakukan oleh sistem untuk memperkecil kesalahan dan lenih aman.

5.2. Saran

Beberapa saran yang dipertimbangkan dalam memanfaatkan perangkat lunak yang penulis buat yaitu:

1. Saat ini pembayaran hanya dapat dilakukan via transfer antar Bank, hal ini dikarenakan perusahaan belum memiliki kartu kredit untuk melayani pembayaran via paypal dan kartu kredit. Di kemudian hari mungkin dapat ditambahkan fasilitas pembayaran online seperti e-banking, Paypal, Kartu kredit, Google checkout dan fasilitas pembayaran online lainnya. Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas sistem penjualan.
2. Berikut saran yang dapat penulis usulkan bagi peneliti lain yang hendak mengembangkan program hasil penelitian penulis, diharapkan dapat melakukan pengembangan dan penyempurnaan terhadap sistem, seperti halnya peningkatan security keamanan terhadap sistem, fasilitas transaksi pembayaran, forum online dan fitur-fitur lainnya untuk melengkapi fasilitas yang telah ada

DAFTAR PUSTAKA

[1] Hariningsih, S.P. Teknologi Informasi. Yogyakarta: Rekayasa Perangkat Lunak, 2005

[2] ISBN: 9797631397 Murti Sumarni. Metodologi Penelitian Bisnis..Yogyakarta: Andi, 2006

[8] Abdul Kadir.*Pengenalan teknologi informasi*. Yogyakarta: Andi , 2003.