SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN BERBASIS WEB DI TOKO FARA OLIVIA

ARTIKEL

Diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan pada
Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1 (Strata 1)
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Oleh

BIQI MUHAMAD RIZAL

1.05.09.188

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

2015

ABSTRACT

Olivia Fara store is a store that sells goods - items such as blankets, pillow cases, rugs, sheets made of pure cotton fabric. In the data processing on recording entry and exit of goods are still in manual records, allowing the document is lost or damaged. Hence the need to build a new system, in the form of web-based information system sales in stores Fara Olivia, so the product known to the public and easier for consumers to buy products Fara Olivia.

On the sale of website development, research methodology used is descriptive method. This method is a method that depict or describe the state of the situation in the place of observation, do research and then perform the analysis in order to obtain a conclusion. Besides modeling structured using Flowmap, ERD, data dictionary and DFD. The programming language used is PHP and using MySQL as DBMS.

It can be concluded that the results of the analysis and testing has been conducted on the application of sales by using web-based sales system is expected to simplify the transaction process, expand marketing and to facilitate the admin to manage sales data effectively, efficiently and accurately.

Keywords: Information Systems, Sales, Website

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kemajuan ilmu dan Teknologi Informasi (IT) pada zaman sekarang ini telah membawa pada seluruh bidang kehidupan manusia, hal ini ditandai dengan semakin banyaknya peralatan yang serba canggih dan praktis. Akan tetapi hal tersebut tidak membuat manusia merasa puas, oleh karena itu banyak kalangan industri dan perusahaan yang melakukan perubahan dan perbaikan – perbaikan pada sistem yang mereka gunakan dalam persaingan bisnis untuk meningkatkan promosi dan memperluas pemasaran produk serta memberikan kemudahan terhadap pembeli. Dengan hadirnya teknologi komputer dapat membawa keuntungan yang sangat banyak pada perusahaan serta dapat mendukung terhadap pemenuhan kebutuhan informasi yang handal, cepat, tepat dan akura, selain itu dengan adanya pemanfaatan teknologi komputer dapat memberikan nilai tambah bagi perusahaan dalam menghadapi persaingan dunia bisnis yang semakin terkomputerisasi.

Toko Fara Olivia adalah sebuah toko yang menjual barang – barang seperti selimut, sarung bantal, karpet dan seprai yang terbuat dari kain katun murni, Toko Fara Olivia berada di Jalan Jelita Barat no 1 Rawamangun Jakarta Timur. Dalam sistem penjualan, pemasaran dan promosi yang digunakan saat ini oleh Toko Fara Olivia masih menggunakan sistem secara manual dan belum adanya promosi yang tepat pada Toko Fara Olivia.

Selama menggunakan sistem secara manual banyak permasalahan – permasalahan yang timbul selama menggunakan sistem secara manual yaitu konsumen kurang mengetahui tentang produk Toko Fara Olivia. Sehinggal hal tersebut akan menjadi masalah bagi para pelanggan yang mempunyai aktivitas padat atau tidak mempunyai waktu luang untuk sekedar melihat dan belanja produk – produk Fara Olivia secara datang langsung ke Toko Fara Olivia.

Dalam proses pengolahan data pada pencatatan keluar masuknya barang juga masih menggunakan aplikasi excel yang memperlukan proses lagi untuk dapat menghasilkan sebuah laporan yang sewaktu – waktu ingin diminta oleh pemilik. Seiring dengan berkembangnya perusahaan, dalam proses penambahan jenis barang yang terus bertambah akan menyebabkan pengolahan data barang semakin rumit, selain itu jumlah dan jenis barang yang banyak menyebabkan sulitnya pencarian data barang.

Dalam pembuatan laporan yang akan di audit setiap bulannya, dan supaya pembuatan laporan tidak memerlukan waktu yang lama maka Toko Fara Olivia membuat system informasi yang dapat mempermudah dalam pembuatan laporan yang akan di laporkan kepada pemilik toko setiap bulannya.

Melihat hal itu maka akan dibangun sebuah sistem informasi penjualan dan pembelian produk berbasis web di Toko Fara Olivia, sehingga dengan adanya fasilitas belanja *online* ini pelanggan tidak perlu datang ke Toko Fara Olivia, bisa melalui *web* dan melihat produk – produk yang disediakan.

Untuk mengatasi masalah tersebut serta meminimalkan tingkat kesalahan yang terjadi maka penulis tertarik untuk mengangkat topik mengenai **“SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN BERBASIS *WEB* DI TOKO FARA OLIVIA”.**

1.1. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah secara umum adalah segala sesuatu yang menjadi objek permasalahan yang akan diteliti dengan mempersiapkan alat dan metode pengumpulan data dan pengolahan data. Sedangkan rumusan masalah secara umum adalah segala sesuatu permasalahan yang dihadapi oleh instansi atau perusahaan tersebut dan permasalahan tersebut harus ditindak lanjuti demi tercapainya suatu tujuan instansi atau perusahaan.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Setelah mempelajari dan mengamati sistem yang sedang berjalan, maka penulis menemukan beberapa permasalahan yang menjadi landasan dibangunnya sistem informasi ini yaitu :

1. Belum adanya promosi yang tepat pada Toko Fara Olivia.
2. Proses pengolahan data penjualan pada Toko Fara Olivia masih menggunakan aplikasi excel yang memperlukan proses lagi untuk dibuat menjadi sebuah laporan karena datanya masih sembarang di input.
3. Sulit dalam pencarian data barang.
4. Proses pembuatan laporan perbulannya masih memerlukan waktu yang relatif lama, karena pembuatan laporannya masih manual.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan, yaitu :

1. Bagaimana sistem informasi penjualan yang sedang berjalan pada Toko Fara Olivia.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi penjualan berbasis web yang bisa menunjang aktifitas yang ada pada Toko Fara Olivia.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan berbasis web pada Toko Fara Olivia.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan berbasis web pada Toko Fara Olivia.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan pada Toko Fara Olivia memiliki maksud dan tujuan agar dapat memberikan solusi atas permasalahan yang ditemukan pada saat penelitian. Adapun penjelasan maksud dan tujuan penelitian yaitu :

1.3.1. Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini yaitu :

1. Membantu mempromosikan Toko Fara Olivia lewat WEB.
2. Memudahkan dalam proses pengolahan data.
3. Membantu dalam pencarian data barang.
4. Memudahkan dalam pembuatan laporan perbulan agar cepat, tepat, dan akurat.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui system informasi penjualan yang sedang berjalan pada Toko Fara Olivia.
2. Untuk merancang sebuah sistem informasi penjualan berbasis web pada Toko Fara Olivia.
3. Untuk menguji sebuah sistem informasi penjualan berbasis web pada Toko Fara Olivia.
4. Untuk mengetahui implementasi sistem informasi akademik di Toko Fara Olivia.

1.4 . Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat kegunaan penelitian diantaranya kegunaan praktis dan kegunaan akademis untuk lebih mengetahui isi dari kegunaan tersebut penulis menguraikan semuanya dibawah ini.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dapat menjadi bahan masukan bagi perusahaan dalam mengatasi masalah yang terkait dengan sistem informasi penjualan serta untuk menentukan kebijakan perusahaan dimasa yang akan datang.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan, penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan bagi para pembaca khususnya tentang sistem informasi serta dapat memperoleh pengalaman – pengalaman dan memberikan kesempatan pada penulis untuk mengembangkan ilmu dan wawasan yang lebih luas bagi penulis sehingga bermanfaat.
2. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar studi perbandingan dan referensi bagi penelitian lain yang sejenis.
3. Bagi penulis, sebagai bahan perbandingan antara teori yang penulis terima dibangku kuliah dengan peraktek langsung dilapangan serta situasi dan kondisi yang sesungguhnya terjadi pada perusahaan terutama untuk masalah yang penulis teliti dan menambah wawasan pengetahuan bagi penulis.

1.5 . Batasan Masalah

Agar dapat lebih fokus dan pembahasan tidak menyimpang dari permasalah yang ada, maka penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas yaitu :

1. Untuk proses pembayaran yang dilakukan oleh konsumen langsung melalui rekening bank yang telah disepakati / tidak menerima pembayaran secara *online* atau dengan kartu kredit.
2. Toko Fara Olivia untuk saat ini hanya menjual selimut, sarung bantal, seprai, karpet.
3. Jika pelanggan tidak melakukan konfirmasi kepada Toko Fara Olivia selama 1 X 24 jam maka *purchasing order* dianggap gagal dan akan dihapus.
4. Pengiriman barang dilakukan pihak ketiga.
5. Tidak membahas mengenai retur penjualan.
6. Barang yang telah dibeli tidak dapat ditukar ataupun dikembalikan.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Konsep Dasar Sistem

Sistem merupakan satu kesatuan dari elemen-elemen yang bekerjasama untuk memproses data yang di *input* yang ditujukan kepada sistem, dan sistem tersebut memproses atau mengolah data yang di input sehingga menjadi sebuah output. Elemen-elemen yang terdapat pada sistem meliputi tujuan sistem, batasan sistem, *control*, *input*, proses, *output.* Tujuan, batasan, dan *control* sistem akan berpengaruh pada *input*, proses, dan *output*. *Input* yang masuk dalam sistem akan diproses, diolah sehingga menghasilkan *output*. *Output* tersebut akan dianalisa dan akan menjadi umpan balik akan muncul segala macam pertimbangan untuk input selanjutnya. [1]

Dapat diartikan bahwa sistem guna merancang suatu kumpulan elemen-elemen atau *variable* yang saling berintegrasi, berelasi dan terorganisasi satu sama lain untuk mencapai beberapa maksud dan tujuan dengan memproses *input* dan menghasilkan sebuah *output* yang memudahkan aliran informasi dan materi. Dari pengertian diatas dapat diketahui bahwa manfaat sistem adalah untuk mengintegrasikan semua elemen, dimana setiap elemen tersebut tidak dapat berdiri sendiri. Elemen-elemen harus saling berintegrasi dan terorganisir untuk membentuk satu kesatuan sehingga tujuan dari sistem tersebut dapat tercapai secara efektif dan efesien.

2.1.1. Pengertian Sistem

Dapat didefinisikan menurut dua kelompok pendekatan sistem, yaitu yang melakukan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemen. Definisi sistem berdasarkan pendekatan yang menekankan pada prosedur adalah sebagai berikut :

“Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu” [6. P. 4]

Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya mendefinisikan sistem sebagai berikut :

“Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu” [6. P. 683].

Suatu sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu memiliki komponen-komponen *(components)*, batas sistem *(boundary)*, lingkungan luar sistem *(environment)*, penghubung *(interprest)*, masukan *(input)*, keluaran *(output)*, pengolah *(process)* dan sasaran *(objective)* dan tujuan *(goal)*.

2.1.2. Elemen Sistem

Elemen – elemen yang terdapat dalam sistem meliputi : tujuan sistem, batasan sistem, kontrol, input, output dan umpan balik. Jika dijelaskan maka sebagai berikut : tujuan, batasan dan kontrol sistem akan berpengaruh pada input, proses dan output. Input yang masuk dalam sistem akan diproses dan diolah sehingga menghasilkan output. Output tersebut akan dianalisa dan akan menjadi umpan balik bagi si penerima dan dari umpan balik ini akan muncul segala macam pertimbangan untuk input selanjutnya.

1. Tujuan Sistem

   Tujuan sistem merupakan tujuan dari sistem tersebut dibuat. Tujuan sistem dapat berupa tujuan organisasi, kebutuhan organisasi, permasalahan yang ada dalam suatu 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 dalam organisasi, fasilitas baik itu sarana dan prasaran maupun batasan yang lain.

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 trehadap keluaran data (*output*), kontrol terhadap pengolahan data, kontrol terhadap umpan balik dan sebagainya.

4. Input

   Input merupakan elemen dari sistem yang bertugas untuk menerima seluruh masukan data, dimana masukan tersebut dapat berupa jenis data, frekuensi pemasukan data dan sebagainya.

5. Proses

   Proses merupakan elemen dari sistem yang bertugas untuk mengolah atau memproses seluruh masukan data menjadi suatu informasi yang lebih berguna.

6. Output

   Output merupakan hasil dari input yang telah diproses oleh bagian pengolahan dan merupakan tujuan akhir sistem.

7. Umpan Balik

   Umpan balik merupakan elemen dalam sistem yang bertugas mengevaluasi bagian dari output yang dikeluarkan, dimana elemen ini sangat penting demi kemajuan sebuah sistem. Umpan balik in dapat merupakan perbaikan sistem, pemeliharaan sistem dan sebagainya.

2.1.3. Karakteristik Sistem

1. Komponen Sistem (*System Components*)

   Komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu sub sistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap sistem baik besar maupun kecil, selalu mengandung komponen-komponen atau subsistem- subsistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Suatu sistem dapat mempunyai suatu yang lebih besar yang disebut *supra system.*

2. Batas Sistem (*System Boundary*)

   .Batas sistem merupakan daerah-daerah yang membatasi antara satu sistem dengan sistem lainnya dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan. Batas suatu sistem menujukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut

3. Lingkungan Luar Sistem (*System Environment*)

   Lingkungan luar sistem dari suatu sistem adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem yang dapat bersifat menguntungkan dan dapat pula merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem yang harus dijaga dan dipelihara. Sedangkan yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, karena akan mengganggu kelangsungan hidup system

4. Penghubung Sistem *(System Interprest)*
   Penghubung sistem merupakan media penghubung antara satu sub sistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lainnya. Dengan penghubung akan terjadi interaksi antar subsistem, sehingga membentuk satu kesatuan.
5. Masukan Sistem *(System Input)*
   Masukan adalah suatu energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Contoh *maintenance input* di dalam sistem komputer adalah program, yang digunakan untuk mengoperasikan komputer. Sedangkan *signal input* adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran. Contoh *signal input* di dalam sistem komputer adalah data, yang dapat diolah menjadi informasi.
6. Keluaran Sistem *(System Output)*
   Keluaran (*Output*) merupakan hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna.
7. Pengolah Sistem (*System Process*)
   Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya, yang bertugas untuk merubah masukan menjadi keluaran.
8. Sasaran Sistem (*System Objective*)
   Suatu sistem pasti memiliki tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Suatu operasi sistem akan berguna dan berhasil apabila mencapai sasaran atau tujuannya. Sasaran sistem sangat menentukan masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.

2.2. Konsep Dasar Informasi

Informasi adalah kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna berarti bagi setiap orang yang menerima informasi tersebut. Tanpa informasi, suatu sistem tidak akan berjalan dengan baik dan tidak bisa beroperasasi. Sumber informasi adalah data. Data menggambarkan suatu kejadian yang sedang terjadi, dimana data tersebut diolah dan diterapkan dalam sistem yang menjadi input yang berguna dalam suatu sistem. Dengan memahami konsep dasar informasi sangat penting dalam mendesain sebuah sistem yang efektif. Menyiapkan suatu metode dalam menyediakan sebuah informasi yang berkualitas merupkan tujuan dari mendesain suatu sistem yang baru.

Pengolahan data merupakan proses perubahan bentuk data yang menjadi informasi yang memiliki kegunaan. Salah satu metode untuk mengolah data dengan menggunakan computer. Dengan sistem yang terkomputerisasi ini dapat mempercepat proses pengolahan data dan dapat meminimalisir kesalahan. Data yang merupakan data mentah apabila belum diproses maka data tersebut tidak akan memiliki kegunaan. Data akan berubah menjadi informasi apabila telah diolah melalui suatu model. Model yang digunakan untuk mengolah data lebih dikenal dengan siklus pegolahan data. [1]

2.2.1. Pengertian Informasi

Merupakan hasil pengolahan dari sebuah model, formasi, organisasi, ataupun suatu perubahan bentuk dari data yang memiliki nilai tertentu, dan bisa digunakan untuk menambah pengetahuan bagi yang menerimanya. Dalam hal ini, data bisa dianggap sebagai obyek dan informasi adalah suatu subyek yang bermanfaat bagi penerimanya. Informasi juga bisa disebut

sebagai hasil pengolahan atau pemrosesan data.

Sumber dari informasi adalah data. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata, tetapi data merupakan bentuk yang masih mentah dan belum dapat memberikan arti banyak bagi pemakai, sehingga perlu diolah lebih lanjut untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan. Dengan kata lain informasi adalah hasil dari pengolahan data.

2.2.2. Kualitas Informasi

Kualitas dari suatu informasi dapat dilihat dari dimensi-dimensi yang dimiliki oleh informasi. kualitas dari informasi (*quality of information*) tergantung dari tiga hal yaitu : *accurate*, *timeliness*, dan *relevance*. [9]

1. Relevan (*relevance*), berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakaiannya dan relevansi informasi untuk tiap-tiap orang akan berbeda-beda.
2. Tepat waktu (*timeliness*), berarti informasi tersebut datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi, karena informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan.
3. Akurat (*accurate*), berarti infomrasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak boleh menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan (*noise*) yang dapat merusak informasi.

2.2.3. Nilai Informasi

Nilai dari informasi *(value of information)* ditentukan dari dua hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Kegunaan informasi adalah untuk mengurangi hal ketidakpastian di dalam proses pengambilan keputusan tentang suatu keadaan.

2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai berikut :

a. Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan data.
b. Sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan atau untuk mengendalikan organisasi.
c. Suatu sistem di dalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi. Mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

2.3.1. Pengertian Sistem Informasi

Menurut Tata Sutabri, S.Kom., MM Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi yang bersifat manajerial dalam kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan – laporan yang diperlukan. [2]

2.3.2. Komponen Sistem Informasi

Informasi diperlukan penggabungan elemen-elemen pendukung tersebut antara lain :

1. *Software*, merupakan suatu program komputer, struktur data, dan dokumen-dokumen yang saling berhubungan yang digunakan dalam metode logika dan prosedur yang dibutuhkan.
2. *Hardware*, merupakan perangkat elektronik yang memiliki kemampuan untuk melakukan proses komputerisasi.
3. *User*, adalah pengguna dan operator perangkat keras atau perangkat lunak.
4. *Data*, berupa salinan-salinan manual dan deskripsi informasi yang menggambarkan operasi sistem.

2.4. Pengertian Penjualan

Definisi penjualan menurut Mulyadi [10. P. 202], "Penjualan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh penjual dalam menjual barang atau jasa dengan harapan akan memperoleh laba dari adanya transaksi-transaksi tersebut dan penjualan dapat diartikan sebagai pengalihan atau pemindahan hak kepemilikan atas barang atau jasa dari pihak penjual ke pembeli."

Berdasarkan kedua pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penjualan, khususnya penjualan barang merupakan kegiatan menjual barang yang diproduksi sendiri atau dibeli dari pihak lain untuk dijual kembali kepada konsumen secara kredit maupun tunai.

Jadi secara umum penjualan pada dasarnya terdiri dari dua jenis yaitu penjualan tunai dan kredit. Penjualan tunai terjadi apabila penyerahan barang atau jasa segera diikuti dengan pembayaran dari pembelian, sedangkan penjualan kredit ada tenggang waktu antara saat penyerahan barang atau jasa dalam penerimaan pembelian.

2.5. Pengertian Penbelian

Merupakan bagian dari kegiatan ekonomi yang kita lakukan setiap harinya. Pada umumnya, pembelian dilakukan karena kita merasa membutuhkan barang atau jasa tersebut untuk digunakan atau dikonsumsi.

Kita semua pasti sudah tidak heran lagi atau tidak tahu bagaimana caranya membeli suatu barang. Secara umum, pengertian pembelian adalah pengadaan barang atau jasa untuk keperluan konsumsi.

Namun, menurut Brown, pengertian pembelian adalah mengatur pemasukkan ke dalam perusahaan untuk diubah bentuknya. Atau pengelolaan proses ke dalam produksi organisasi. Akan tetapi, Galloway berpendapat bahwa pembelian adalah mengadakan material atau bahan pada kualitas yang tepat dan kuantitas yang tersedia untuk digunakan dalam operasi pada waktu dan tempat yang tepat.

Sedangkan menurut Soemarso [11. P. 209] Pembelian adalah akun yang digunakan untuk mencatat semua pembelian barang dagangan dalam suatu periode.

Dari ilustrasi atau pendapat beberapa ahli tersebut, kita dapat menyimpulkan bahwa pada dasarnya manusia membeli suatu barang atau mengadakan proses pembelian karena kita membutuhkan barang atau jasa tersebut.

Di dalam sebuah perusahaan atau organisasi, terutama perusahaan dagang yang menggunakan ilmu akuntansi untuk pembukuannya, kita juga bisa menemukan adanya akun pembelian atau penjualan. Akun tersebut bertujuan untuk mencatat segala transaksi pembelian yang terjadi dalam suatu perusahaan.

Bagi perusahaan dagang yang kegiatan utamanya adalah menjual barang tanpa mengubah bentuknya kepada konsumen, pembelian bahan baku merupakan biaya pengeluaran yang paling besar.

2.6. Pengertian Dasar Internet

2.6.1. Internet

Internet adalah seluruh jaringan yang saling terhubung satu sama lain. Beberapa komputer – komputer dalam jaringan ini menyimpan file, seperti halaman web, yang dapat diakses oleh seluruh jarigan komputer.

Menurut *O`Brien* (2003, p10) Internet merupakan jaringan komputer yang berkembang pesat dari jutaan bisnis, pendidikan, dan jaringan pemerintahan yang saling berhubungan dengan jumlah penggunanya lebih dari 200 negara.

Menurut *Allan* (2005, p12) internet adalah sekumpulan jaringan komputer yang saling terhubung secara fisik dan memiliki kemampuan untuk membaca dan menguraikan protokol komunikasi tertentu yang disebut *Internet Protocol (IP)* dan *Transmission Control Protocol (TCP).* Protokol adalah spesifikasi sederhana mengenai bagaimana komputer saling bertukar informasi.

Berdasarkan tiga pengertian internet diatas dapat disimpulkan internet merupakan seluruh jaringan yang saling terhubung secara fisik dan memiliki kemampuan untuk membaca dan menguraikan protokol komunikasi dengan jumlah pengguna lebih dari 200 negara.

2.6.2. WWW

Istilah WWW (World Wide Web) diambil dari sebuah istilah untuk menidentifikasikan media Internet. WWW adalah sebuah media informasi global yang menghubungkan antara pengguna internet (user) ke server serta user lain untuk menyajikan data, dokumen, dan informasi yang dapat digunakan bersama-sama . Istilah Web sering diidentikan dengan Internet itu sendiri, meskipun sebenarnya Web merupakan salah satu jasa yang beroperasi di atas Internet seperti halnya e-mail. Sejarah Internet terjadi jauh sebelum Web muncul dan di kembangkan. Berikut ini adalah pengertian WWW menurut para ahli dan buku serta sejarah singkatnya :

Menurut Suwanto raharjo S.Si, M.Kom, Web merupakan salah satu layanan internet yang paling banyak digunakan dibandingkan dengan layanan lain seperti ftp,news,gopher,flaship atau bahkan email. Sedangkan Yuhefizar mengatakan bahwa, Web adalah suatu metode untuk menampilan informasi di internet, baik berupa teks, gambar, suaramaupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (link) satu dokumen dengan dokumen lainnya (hypertext) yang dapat diakses melalui sebuah browser. WWW menurut Mcleod (PEARSON) , adalah informasi yang dapat diakses melalui internet di mana dokumen - dokumen hypermedia (file - file komputer) disimpan dan kemudian diambil dengan cara - cara yang menggunakan metode penentuan alamat yang unik.

2.6.3. Website

Website merupakan halaman situs sistem informasi yang dapat diakses secara cepat. *Website* ini didasari dari adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Melalui perkembangan teknologi informasi, tercipta suatu jaringan antar komputer yang saling berkaitan. Jaringan yang dikenal dengan istilah internet secara terus-menerus menjadi pesan–pesan elektronik, termasuk *e-mail*, transmisi *file*, dan komunikasi dua arah antar individu atau komputer.

2.7. Pemrograman Berbasis Web

2.7.1. PHP

Menurut Swastika (2006) PHP merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam server dan diproses di server. Hasilnya akan dikirimkan ke client, tempat pemakai menggunakan browser. PHP dikenal sebagai sebuah bahasa scripting, yang menyatu dengan tag-tag HTML, dieksekusi di server, dan digunakan untuk membuat halaman web yang dinamis seperti halnya Active Server Pages (ASP) atau Java Server Pages (JSP). PHP merupakan sebuah software open source.

2.7.2. CSS

CSS adalah singkatan dari Casading Style Sheet yang merupakan kumpulan perintah yang dibentuk dari berbagai sumber yang disusun menurut urutan tertentu sehingga mampu mengatasi konfik style. CSS atau yang di sebut Cascading Style Sheet yaitu salah satu bahasa pemrograman web yang mengatur komponen dalam suatu web supaya web lebih terstruktur dan lebih seragam. CSS seperti halnya styles pada aplikasi pengolahan kata Microsoft Word yang bisa mengatur beberapa style, misalnya subbab, heading, bodytext, footer, images, dan style lainnya untuk dapat dipakai bersama-sama dalam beberapa file.

2.7.3. *Javascript*

Javasricpt merupakan bahasa pemograman komputer yang dinamis biasanya sering digunakan pada webbrowser untuk menciptakan halaman web yang menarik,interaktif serta menerapkan berbagai fungsi pada halaman web.

2.7.4. HTML

Pengertian HTML (Hypertext Markup Language) atau *Hypertext Markup Language* adalah suatu sistem penulisan perintah dan formating hypertext sederhana yang ditulis ke dalam dokumen teks ASCII agar dapat menghasilkan tampilan visual yang terintegrasi. Dengan kata lain, dokumen yang dibuat dalam aplikasi pengolah kata dan disimpan ke dalam format ASCII normal sehingga menjadi *home page* dengan tampahan perintah-perintah HTML.

Dengan menggunakan perintah-perintah HTML memungkinkan *user* untuk melakukan fungsi-fungsi berikut ini:

1. Menentukan ukuran dan alur teks
2. Mengintegrasikan gambar dengan teks (in-line)
3. Membuat links
4. Mengintegrasikan file audio dan video
5. Membuat form Interaktif

HTML lebih menekankan pada penggambaran komponen-komponen struktur dan formatting dl dalam halaman web daripaada menentukan penampilannya. Sedangkan web browser digunakan untuk mengiterpretasikan perintah-perintah HTML. Salah satu hal penting tentang eksistensi HTML adalah tersedianya lingua franca (bahasa komunikasi). HTML tidak didesain untuk *dekstop publishing,* tetapi didesain sebagai bahasa pengkodean untuk *World Wide*

Web. HTML menawarkan beberapa kemampuan untuk menampilakn dokumen memalui berbagai macam sistem komputer.

2.7.5. Jquery

Query merupakan library Javascript yang akan membuat aplikasi web yang kita buat menjadi lebih menarik, baik dari sisi user-interface, proses maupuninteraktivitas. Dengan JQuery, suatu halaman web yang menjadi aplikasi web, jika dilihat sourcenya, akan terlihat seperti dokumen HTML biasa; tidak ada kode JavaScript yang terlihat langsung.

2.8. Jaringan Komputer

Menurut Abdul Kadir (8, P. 346], Jaringan komputer adalah hubungan dua buah simpul (umumnya berupa komputer) atau lebih yang tujuan utamanya adalah untuk melakukan pertukaran data.

Menurut Abdul Kadir [8, P. 347], ditinjau dari rentang geografis yang dicakup oleh suatu jaringan, jaringan dibagi menjadi tiga yaitu sebagai berikut :

a. LAN *(Local Area Network)*
   LAN adalah jaringan komputer yang mencakup area dalam satu ruang, satu gedung, atau beberapa gedung yang berdekatan.
b. MAN *(Metropolitan Area Network)*
   MAN adalah jaringan yang mencakup area satu kota atau dengan rentang sekitar 10-45 km.
c. WAN *(Wide Area Network)*

WAN adalah Jaringan yang mencakup antar kota, antar provinsi, antar negara, dan bahkan antar benua.

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian adalah hal awal yang harus ditentukan dalam kegiatan penelitian sehingga penelitian dapat dilakukan secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan penelitian. Pemilihan dan penentuan objek penelitian yang tepat diharapkan dapat menunjang kegiatan selama penelitian, sehingga hal-hal yang diperlukan dalam penelitian akan mudah dicapai.

Dalam penelitian ini, yang menjadi objek penelitian adalah Toko Fara Olivia yang beralamat di Jalan Jelita Barat no 1 Rawamangun Jakarta Timur.

3.2 Metode Penelitian

Metode ialah suatu kerangka kerja untuk melakukan suatu tindakan, atau suatu kerangka berfikir menyusun gagasan, yang beraturan, berarah dan berkonteks, yang terkait (*relevant*) dengan maksud dan tujuan.

Penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan tujuan dan kegunaan tertentu. Seorang peneliti harus menentukan metode yang akan dipergunakan, dan ditentukannya metode penelitian, maka akan memandu seseorang peneliti mengenai urutan-urutan bagaimana penelitian dilakukan.

Metode penelitian merupakan suatu mekanisme, teknik atau tatacara bagaimana suatu penelitian dilaksanakan. Metode penelitian dianggap sebagai seperangkat pendekatan menyeluruh untuk mengumpulkan data dan menganalisis masalah-masalah tertentu mencakup teknik dan alat.

3.2.1 Desain Penelitian

Untuk melakukan suatu penelitian perlu dilakukan perencanaan penelitian, agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksaan penelitian. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif.

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala, fakta-fakta, atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat mengenai sifat-sifat populasi atau daerah tertentu. Dalam hal ini berupa sistem informasi yang sedang berjalan serta entitas-entitas yang terkait dalam perusahaan atau instansi yang menjadi objek penelitian. Metode deskriptif dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi aktual secara rinci mengenai masalah yang akan diteliti.

Berdasarkan uraian di atas penulis beranggapan bahwa metode deskriptif sesuai digunakan dalam penelitian tentang sistem informasi penjualan berbasis web di Toko Fara Olivia, karena metode deskriptif dapat mendeskripsikan data yang aktual berupa gambaran dari masalah yang diteliti dan dapat mengetahui fenomena-fenomena yang terjadi pada sistem informasi yang berjalan di perusahaan atau instansi.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Agar data yang diperoleh sesuai dengan apa yang ada pada perusahaan maka penulis menggunakan metode penelitian berupa terjun langsung kelapangan untuk dijadikan objek penelitian.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh dari responden secara langsung yang dikumpulkan melalui *survey* lapangan dengan menggunakan teknik pengumpulan data tertentu yang dibuat khusus untuk itu.

Data primer pada penelitian ini didapatkan dengan cara melakukan pengamatan langsung kelapangan (observasi) dan wawancara kepada Pemilik perusahaan maupun bagian penjualan dan pembelian.

1. Pengamatan Langsung (Observasi)
   Teknik pengumpulan data dimana peneliti mengadakan pengamatan secara langsung terhadap gejala-gejala subjek yang diselidiki, baik pengamatan itu dilakukan didalam situasi yang sebenarnya maupun dilakukan didalam situasi buatan yang khusus diadakan pada masalah-masalah yang ada pada instansi terkait. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan langsung (observasi) di Toko Fara Olivia.
   Hasil dari kegiatan obeservasi ini adalah peneliti dapat mengetahui proses-proses yang terjadi pada Toko Fara Olivia.
2. Wawancara
   Wawancara (interview) merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara bertatap muka antara pengumpul data dan nara sumber yang dimaksud. Wawancara dilakukan secara langsung dengan memberikan beberapa daftar pertanyaan yang telah disiapkan.
3. Studi Pustaka
   Studi pustaka yaitu teknik pengumpulan data dan informasi melalui buku-buku dan sumber tertulis lainnya yang berhubungan dengan bidang penelitian, sehingga hasilnya dapat dijadikan sebagai dasar untuk penelitian yang dilaksanakan.Studi pustaka yang digunakan pada penelitian ini adalah karya-karya ilmiah dan buku-buku yang membahas tentang sistem informasi perkuliahan atau kegiatan belajar mengajar di instansi pendidikan, salah satunya universitas.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang digunakan untuk mendukung data primer dan merupakan jenis data yang sudah diolah terlebih dahulu oleh pihak pertama (pihak perusahaan atau instansi yang bersangkutan). Dengan data sekunder yang ada, peneliti menggunakan teknik dokumentasi untuk mengolah data tersebut. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian.

Peneliti menganalisa dokumen-dokumen yang terlibat pada Toko Fara Olivia. Hasil dari analisa dokumen-dokumen tersebut akan digunakan dalam menentukan kebutuhan sistem pada perancangan sistem aplikasi sebagai sarana penunjang Sistem Informasi Penjualan berbasis web di Toko Fara Olivia.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini akan dilaksanakan kegiatan analisis sistem informasi yang sedang berjalan dan perancangan sistem informasi yang diusulkan terhadap perusahaan atau instansi, yang nantinya akan dibuatkan atau menghasilkan sebuah produk sistem informasi berupa sistem aplikasi. Untuk itu diperlukan penggunaan metode pendekatan dan pengembangan sistem, serta alat bantu analisis dan perancangan.

Adapun pendekatan sistem yang dilakukan penulis adalah pendekatan berorientasi objek (*object oriented*), serta alat bantu analisis dan perancangan menggunakan diagram-diagram UML (*Unifield Modeling Language*) dan untuk pengembangan sistem menggunakan metode *Prototype.*

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode Pendekatan sistem yang digunakan adalah metode pendekatan sistem berorientasi objek. Pendekatan berorientasi objek akan memandang sistem yang akan dikembangkan sebagai suatu kumpulan objek yang berkorespondensi dengan objek-objek dunia nyata.

Ada banyak cara untuk mengabstraksikan dan memodelkan objek-objek tersebut, mulai dan abstraksi objek. kelas. hubungan antar kelas sampai abstraksi sistem.

Adapun pendekatan sistem yang dilakukan penulis adalah pendekatan berorientasi objek (*object oriented*), serta alat bantu analisis dan perancangan menggunakan diagram-diagram UML (*Unifield Modeling Language*).

3.2.3.3. Metode Pengembangan Sistem

Dalam penilitian ini penulis menggunakan metode *prototyping.* Prototyping adalah proses pembuatan model sederhana software yang mengijinkan pengguna memiliki gambaran dasar tentang program serta melakukan pengujian awal. Prototyping memberikan fasilitas bagi pengembang dan pemakai untuk saling berinteraksi selama proses pembuatan, sehingga pengembang dapat dengan mudah memodelkan perangkat lunak yang akan dibuat. Prototyping merupakan salah satu metode pengembangan perangat lunak yang banyak digunakan.

Di dalam proses pengembangan, seringkali pemakai / pelanggan hanya dapat mendefinisikan tujuan dan penggunan software yang dibutuhkan, tetapi tidak dapat mendefinisikan secara rinci kebutuhan masukan, pengolahan, dan keluarannya. Di sisi lain, pembuat *software* tidak memiliki kepastian akan hal tersebut. Hal ini menyebabkan pengembang kurang memperhatikan efisiensi algoritma, kemampuan sistem operasi dan *interface* yang menghubungkan manusia dan komputer. Untuk menyelaraskan antara pelanggan dan pengembang , maka harus dibutuhkan kerjasama yang baik di antara keduanya sehingga pengembang akan mengetahui dengan benar apa yang diinginkan pelanggan dengan tidak mengesampingkan segi-segi teknis. Dan pelanggan akan mengetahui proses-proses dalam menyelesaikan sistem yang diinginkan. Dengan demikian akan menghasilkan sistem sesuai dengan jadwal waktu penyelesaian yang telah ditentukan.

Kunci agar model prototype ini berhasil dengan baik adalah dengan mendefinisikan aturan-aturan main pada saat awal, yaitu pelanggan dan pengembang harus setuju bahwa prototype dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan.

Untuk memodelkan sebuah perangkat lunak, metode prototyping memiliki tahapan-tahapan di dalam proses pengembangannya. Tahapan inilah yang menentukan keberhasilan dari sebuah *software.* Pengembang perangkat lunak harus memperhatikan tahapan dalam metode prototyping agar *software final*nya dapat diterima oleh pemakai. Dan tahapan-tahapan dalam prototyping tersebut adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan kebutuhan
   Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasikan semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.
2. Membangun prototyping
   Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format output).
3. Evaluasi protoptyping

Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah prototyping yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah keempat akan diambil. Jika tidak, maka prototyping direvisi dengan mengulang langkah 1, 2 , dan 3.

4. Mengkodekan system
   Dalam tahap ini prototyping yang sudah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.
5. Menguji system
   Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan Black Box, Basis Path, pengujian arsitektur dan lain-lain.
6. Evaluasi Sistem
   Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan . Jika sudah, maka langkah ketujuh dilakukan, jika belum maka mengulangi langkah 4 dan 5.
7. Menggunakan system
   Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Berikut beberapa alat bantu analisis dan perancangan berorientasi objek yang digunakan dalam merancang Sistem Informasi Penjualan berbasis web Di Toko Fara Olivia, yaitu diantaranya:

1. Diagram *Use Case*
   Diagram *Use case* menjelaskan urutan kegiatan yang dilakukan *Actor* dan sistem untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Walaupun menjelaskan kegiatan, namun *use case* hanya menjelaskan apa yang dilakukan oleh *Actor* dan sistem bukan bagaimana *Actor* dan sistem melakukan kegiatan tersebut.
   a) *Use-case Konkret* adalah *use case* yang dibuat langsung karena keperluan *Actor*. *Actor* dapat melihat dan berinisiatif terhadapnya

   b) *Use-case Abstrak* adalah *use case* yang tidak pernah berdiri sendiri. *Use case* abstrak senantiasa termasuk didalam *(include)*, diperluas dari *(extend)* atau memperumum *(generalize) use case* lainnya.

2. Diagram Aktivitas
   Menggambarkan aliran fungsionalitas dalam suatu sistem. Dapat digunakan dalam pemodelan bisnis untuk menunjukkan business workflow. Atau juga digunakan dalam analisa kebutuhan untuk menggambarkan aliran kejadian melalui suatu *use case*. Mendefinisikan dimana workflow dimulai, dimana berhentinya, aktifitas apa yang terjadi selama workflow, bagaimana urutan kejadian aktifitas. Suatu aktifitas adalah suatu pekerjaan yang dilaksanakan selama workflow.
3. Diagram Sekuensial
   Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence Diagram* terdiri atar dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait).

4. Diagram Kelas

   Diagram kelas atau *class diagram* menunjukkan interaksi antara kelas dalam system. Class diagram dibangun berdasarkan *use case* diagram, sequence diagram yang telah dibuat sebelumnya.

5. Diagram Objek

   Diagram objek menggambarkan struktur sistem dari segi penamaan objek dan jalannyaobjek dalam sistem. Diagram objek juga merupakan diagram yang memberikan gambaran struktur model sebuah sistem, dalam kurun waktu tertentu. Diagram objek lebih konkrit dari pada kelas diagram, dan sering digunakan untuk memberikan contoh-contoh, ataupun dalam menguji kasus untuk diagram kelas.

6. Diagram Komponen

   Diagram komponen atau *component diagram* menunjukkan model secara fisik komponen perangkat lunak pada sistem dan hubungannya antar mereka. Ada dua tipe komponen *excutable* dan kode pustaka (*libraries code*).

7. Diagram *Deployment*

   Diagram *deployment* atau *deployment diagram* menampilkan rancangan fisik jaringan dimana berbagai komponen akan terdapat disana.

3.2.4. Pengujian Software

Pengujian adalah suatu proses pengeksekusian program yang bertujuan untuk menemukan kesalahan. Pengujian sebaiknya menemukan kesalahan yang tidak disengaja dan pengujian dinyatakan sukses jika berhasil memperbaiki kesalahan tersebut. Selain itu, pengujian juga bertujuan untuk menunjukkan kesesuaian fungsi-fungsi perangkat lunak dengan spesifikasinya. Sumber : *(Retno.H. 2003.Perancangan Pengujian Perangkat Lunak Berorientasi Obyek: Berbasis Status (state-based testing), Jurnal Universitas Paramadina, Vol. 2 No. 2, Januari: P175-190).*

Dalam pengujian software, penulis menggunakan pengujian *black box*, karena lebih mudah dipahami dan diketahui letak kesalahannya baik dari proses programnya maupun tampilan yang dihasilkan.

Black box Testing memfokuskan pada keperluan fungsional dari software. Karena itu ujicoba *black box* memungkinkan pengembang software untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program. Ujicoba *black box* bukan merupakan alternatif dari ujicoba whitebox, tetapi merupakan pendekatan yang melengkapi untuk menemukan kesalahan lainnya, selain menggunakan metode whitebox. Sumber : (*Ayuliana. 2009. Testing dan Implementasi. Maret).*

Pengujian *black box* berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya :

1. Fungsi-fungsi yang salah atau hilang.
2. Kesalahan interface.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.
4. Kesalahan performa, inisialisasi dan terminasi.

Sumber : *(Ayuliana. 2009. Testing dan Implementasi.).*

IV. HASIL PENELITIAN

1.1. Perancangan Sistem

Proses analisis sistem yang telah dilakukan sebelumnya memberikan informasi-informasi mengenai sistem yang sedang berjalan, termasuk kelemahan pada sistem tersebut. Berdasarkan hasil evaluasi sistem yang sedang berjalan, maka sistem yang telah ada perlu dikembangkan. Pengembangan sistem dilakukan dengan mengubah atau memperbaiki sistem yang masih manual kedalam sistem yang terkomputerisasi. Setelah memahami sistem yang sedang berjalan dan kriteria-kriteria sistem yang akan dibangun, maka tahap selanjutnya adalah membuat perancangan sistem informasi terlebih dahulu. Pada tahap ini akan dilakukan perancangan perangkat lunak untuk sistem informasi penjualan. Perancangan perangkat lunak ini akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis sistem yang telah dilakukan.

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan perancangan sistem ini adalah untuk menganalisis perancangan sistem informasi penjualan di Toko Fara Olivia. Perancangan ini diusulkan untuk langkah lebih mengefektifitaskan dan mengefisienkan waktu pengelolaan data penjualan data produk serta promosi produksecara luas dengan akses kunjungan kapan saja dimana saja. Perancangan sistem dibuat untuk memberikan gambaran secara umum mengenai sistem yang dikembangkan atau sistem yang baru kepada pemakai (user).

4.2.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Sistem informasi penjualan di Toko Fara Olivia ini dapat digambarkan sebagai sebuah fasilitas yang menyediakan informasi-informasi produk dan penjualan secara online selain itu sistem informasi ini juga mendukung pemesanan produk dimana pelanggan yang membutuhkan beberapa perangkat alat tidur dapat memesan produk melalui media internet asal memenuhi beberapa syarat dan ketentuan yang berlaku dari pihak perusahaan. Sehingga pelanggan tidak perlu datang lagi ke perusahaan / toko tempat penjualan berlangsung untuk sekedar menanyakan informasi mengenai informasi dan pemesanan produk.

Dengan adanya perancangan sistem informasi penjualan berbasis web berbasi ini diharapkan akan memudahkan para pelanggan yang ingin memesan dan membeli produk, serta memudahkan dari pihak perusahaan untuk menyebarkan informasi-informasi yang berkaitan dengan promosi dan penjualan.

4.2.3. Diagram Use Case Yang Diusulkan

Use case diagram ini menggambarkan hubungan setiap *actor* dengan proses dalam sistem. Adapun *use case* diagram pada sistem informasi penjualan Fara Olivia yang diusulkan, gambar ada di halaman lampiran.

4.3. 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, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan. Terdapat dua komponen yang harus diperhatikan dalam strategi pengujian, yaitu :

1. Faktor Pengujian yang merupakan hal-hal yang harus diperhatikan selama melakukan pengujian. Faktor pengujian ini dipilih sesuai dengan system yang akan diuji.

Tahapan pengujian yang merupakan langkah-langkah dalam melakukan pengujian.

4.4. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus uji *sample* dapat ditarik kesimpulan-kesimpulan bahwa perangkat lunak Sistem Informasi penjualan di Fara Olivia memberikan fungsi sesuai dengan kebutuhan. Dan semua sintaks bekerja dengan baik.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Beberapa kesimpulan yang bisa diambil dari pembahasan yang ada pada Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* di Toko Fara Olivia, adalah sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan sistem aplikasi penjualan berbasis *web* ini diharapkan dapat mempermudah proses transaksi.
2. Dengan menggunakan sistem aplikasi penjualan ini diharapkan dapat lebih mempermudah dan memperluas promosi.
3. Dengan menggunakan sistem aplikasi penjualan ini diharapkan dapat mempermudah admin dalam mengelola data penjualan dengan efektif, efisien dan akurat.

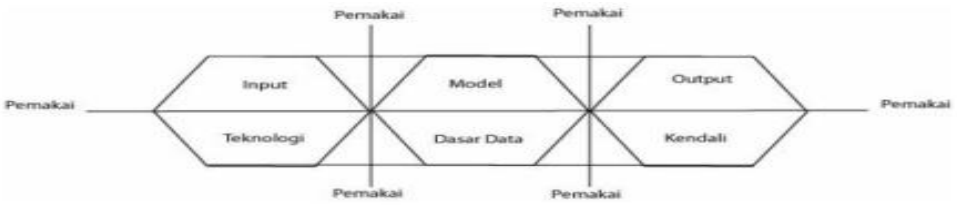
5.2. Saran

Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* pada Toko Parta Porte Bandung masih memiliki beberapa kelemahan dan kekurangan. Adapun saran-saran yang dapat dikemukakan oleh penulis sebagai bahan pertimbangan adalah:

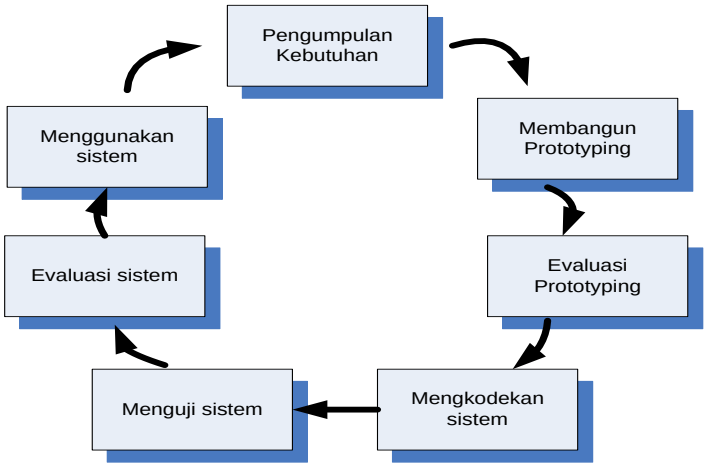
1. Proses transaksi pembayaran seharusnya dapat dilakukan secara *online* misalnya dengan *paypall* agar konfirmasi pembayaran dapat dilakukan dan diakses dengan cepat.
2. Jangkauan penjualan produk dapat melayani pembelian hingga luar negeri.
3. Terkait dengan program yang diusulkan perlunya upaya publikasi ataupun mempromosikan *website* kepada pelanggan, perlunya dukungan atau pengembangan sumber daya manusia yang kompeten dibidang IT untuk memperoleh hasil yang maksimal terhadap pemanfaatan *website* Toko Fara Olivia.

LAMPIRAN

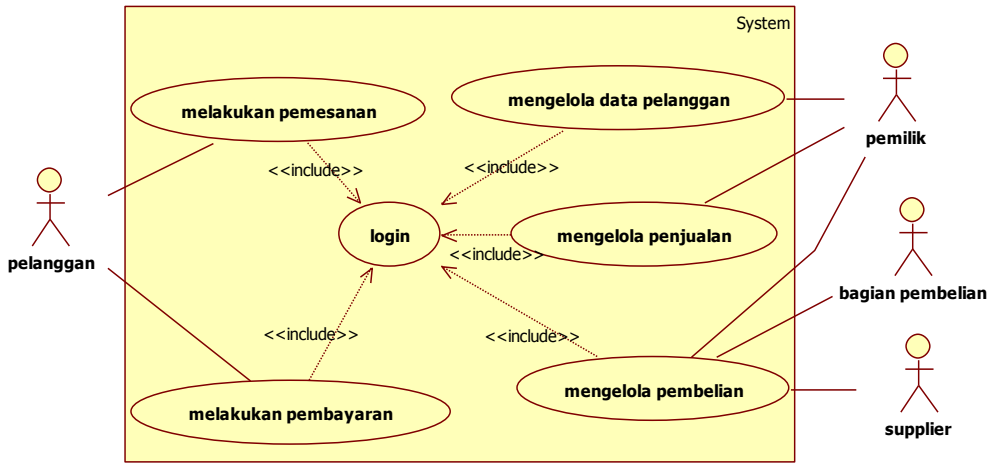
1. Gambar Komponen Sistem Informasi



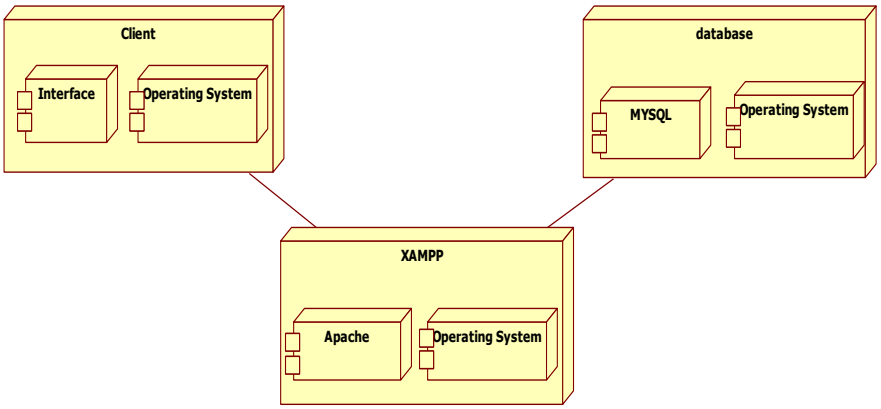
2. Gambar Model Prototipe



3. Diagram Use Case Yang Diusulkan



4. *Deployment Diagram* yang Diusulkan



DAFTAR PUSTAKA

1. Sumber Buku :

[1] Kristanto.Andi, ”Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya”, 1th ed, Yogyakarta : Gava Media, 2008.

[2] Tata Sutabri.2005. Sistem Informasi Manajemen. Andi.Yogyakarta.

[3] Mcleod, Raymond. 2001.Sistem Informasi Manajemen.PT. Prenhallindo.jakarta.

[4] Arbie, E., 2000, Pengantar Sistem Informasi Manajemen, Edisi Ke-7, Jilid 1, Bina Alumni Indonesia, Jakarta.

[5] Muhyuzir T.D., 2001, Analisa Perancangan Sistem Pengolahan Data, Cetakan Kedua, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.

[6] Jogiyanto HM., Analisis dan Disain Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis, Andi Offset, Yogyakarta

[7] Yakub.2012.Pengantar sistem informasi.Graha Ilmu. Yogyakarta

[8] Abdul Kadir. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi.* Andi. Yogyakarta.

[9] Yakub.2012.Pengantar sistem informasi.Graha Ilmu. Yogyakarta

[10] Mulyadi.2008.Sistem Akuntansi.Salemba Empat.Jakarta.

[11] Soemarso. S.R .2009. Akuntansi Suatu Pengantar.Salemba empat.Jakarta