SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB
PADA BUTIK ELPERNIK
SKRIPSI

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

FAHMITA YULIANA
10508910

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

Abstract

Sales is an intraction between two people who makes an agreement in which the two parties are the seller and the buyer. On Elpernik butik the sales was using Social media as a tool for ther market, however the data was saved manually. This thinks made some problems and obstacles like product data , sales transaction was unsaved and unorganized. Therefore we need sales information system to make data collection easier, improving the process of preparing the report, and the existence of secure data storage media and structured.

This information system using a prototype methodology , analysis and object-oriented programming as a tool in the process , while the database application development tools using PHP . XAMPP MySQL as the database server. With the test results on the proposed system so as to make data collection easier, improving the process of preparing the report, and the existence of secure data storage media and structured.

The system can used for handeled data collection, assist in ordering and sale of goods, to make sales report and inventory easier. Besides on the testing implementation we can concluded that the functionl of all the process can functioned well, can make the output and input goods, and also the system can used by onlie and offline customer. There is the suggestion for the future system to make a smartphone mobile application.

Keyword :System, Sales, Reseller, and Product.

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Dewasa ini kemajuan teknologi sangat berpengaruh besar dalam dunia perekonomian serta perkembangan dunia informasi khususnya dimana kita harus bisa dan tanggap dalam mengikuti perkembangan informasi yang dapat berubah sewaktu-waktu dan itu semua bermanfaat bagi kebaikan perkembangan perusahaan yang bersifat perusahaan perseorangan.

Dengan semakin pesatnya perkembangan internet sebagai salah satu infrastruktur komunikasi yang termurah dan penerimaan yang sangat luas, tidak diragukan lagi internet menjadi fasilitas pendukung dan juga sebagai urat nadi bisnis yang sangat penting. Kemudian berkembangnya *social media* di internet sekarang ini memudahkan para pemula untuk dapat berbisnis. Salah satu *trend* yang menyertai bisnis dalam jaringan internet adalah *e-commerce* baik *business to customer* maupun *business to business*. Dengan membawa keunggulan internet seperti pelayanan 24 jam, akses dari segala penjuru dan perkembangan teknologi yang sangat pesat seperti adanya android dan *smartphone* dengan biaya yang relatif murah dan kemudahan-kemudahan lainnya, maka tidaklah mengherankan jika sekarang banyak organisasi bisnis yang merambah kedalam *e-commerce*.

Butik Elpernik adalah salah satu toko baju yang penjualannya dominan menjual baju wanita merasakan manfaat dari perkembangan internet yang semakin pesat. Dengan memanfaatkan *social media* yang ada dan popular sekarang ini telah menjalankan roda bisnis Butik Elpernik. Berlokasi di daerah Sumedang Jawa Barat dengan *showroom* sederhana yang memanfaatkan garasi sebagai tempatnya Elpernik butik dapat menjual barangnya keseluruh Indonesia dengan memanfaatkan media sosial ini.

Seiring berjalannya bisnis online dengan media sosial ini data pelanggan menjadi semakin banyak dan sulit untuk disimpan dengan hanya mengandalkan *social media* saja. Selain itu Butik Elpernik juga ingin memanfaatkan trand *reseller* yang sedang berkembang cukup pesat. Melihat peluang tersebut Butik Elpernik akan memberikan promo khusus untuk merekrut *reseller* seperti memberikan diskon *reseller*.

Melihat begitu banyaknya keuntungan yang dapat ditawarkan oleh *e-commerce* dan tingkat perkembangan internet yang begitu pesat baik di Indonesia maupun secara global maka Butik Elpernik merasa sangat perlu untuk membuat *website* agar semua pelanggannya yang berasal dari seluruh daerah diindonesia dan masih bingung memlih barang fashion dapat dengan mudah memilih barang fashion pada Butik Elpernik.

Selain itu perkembangan usaha Butik elpernik mebuat data barang menjadi lebih banyak dan harus dsimpan dengan baik agar mempermudah control stock barang. Maka pada skripsi ini penulis mengusulkan sebuah pembuatan toko *online* dengan menggunakan judul **"Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada BUTIK ELPERNIK"**. Pembuatan aplikasi berbasis web ini dipilih untuk memperluas pangsa pasar dengan penyimpanan data yang lebih rapih dan mudah digunakan daripada penyimpanan manual pada buku biasa.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi masalah

Butik Elpernik pada awalnya hanya toko baju konvensional biasa yang dimiliki oleh seorang mahsiswi jurusan *design* tekstil yang menjual bajunya hanya pada teman-teman dilingkungan kampusnya saja. Baru setahun kemudian tepatnya pada tahun 2010 mulai menjajaki dunia internet sebagai media pengembangan bisnisnya.

Setelah dilakukan penelitian oleh penulis pada Butik Elpernik maka penulis menemukan beberapa identifikasi masalah yaitu:

1. Di tengah pesatnya penjualan *online* di *social media* membuat data pengunjung semakin banyak dan sulit ditangani hanya dengan pembukuan manual biasa.
2. Dengan melihat berkembangnya *trend reseller* maka Butik Elpernik melihat peluang yang cukup besar dengan merekrut *reseller* sebanyak banyaknya dengan memberikan diskon khusus.
3. Sebagai pembeli *online* dengan beragamnya pilihan barang *fashion* yang disediakan Butik Elpernik seringkali membingungkan *customer* untuk memilih *item fashion* mana yang sesuai kebutuhan
4. Sekarang ini Butik Elpernik menjalankan 2 model penjualan yaitu secara langsung dan online. Dengan tidak adanya wadah penyediaan data *stock* barang menyulitkan kasir untuk mengetahui *stock* barang yang tersisa.

1.2.2. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan identifikasi yang telah diajukan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem penjualan yang brjalan pada butik elpernik.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi penjualan agar dapat membantu dalam mengelola data barang dan transaksi yang terjadi di Zonex Jersey.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan dan pembelian pada Butik Elpernik.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan dan pembelian pada butik elpernik.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi penjualan berbasis web untuk membantu memberikan solusi atas permasalahan yang ada, dan dapat diimplementasikan pada Butik Elpernik.

1.3.2. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem penjualan yang sedang berjalan di Butik Elpernik.
2. Untuk merancang sistem informasi penjualan agar dapat membantu dalam mengelola data barang dan transaksi yang terjadi di Butik Elpernik.
3. Untuk melakukan pengujian sistem informasi penjualan pada Butik Elpernik.
4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan pada Butik Elpernik.

1.4. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian yang dilakukan pada Butik Elpernik adalah sebagai berikut :

1.4.1. Kegunaan akademis

1. Bagi pengembangan ilmu sistem informasi yaitu dengan cara membangun aplikasi baru yang berbasis sistem informasi untuk mengatasi masalah-masalah yang sering terjadi pada objek penelitian serta dapat dikembangkan dengan berbasis web.
2. Bagi penulis, penelitian ini merupakan suatu proyek pertama untuk studi kasus tentang bagaimana membuat sebuah sistem informasi pada sebuah instansi atau perusahaan yang bergerak dibidang jasa dan penjualan. Dari sini penulis akan mendapatkan pengetahuan serta
3. Pengalaman yang mungkin belum didapat di kampus dan disini juga akan lebih mengerti tentang sistem informasi yang dibangun serta praktek mengimplementasikannya.

1.4.2. Kegunaan praktis

Kegunaan praktis dari penelitian ini diharapkan memberikan masukan-masukan ke preusahaan atau objek penelitian tentang kekurangan atau kelemahan yang masih ada pada objek penelitian. Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada dan memperlancar kegiatan yang berjalan pada perusahaan yang bersangkutan serta memberikan solusi yang terbaik. Kegunaan praktis ini diharapkan dapat berguna untuk :

1. Butik Elpernik, dapat mengelola semua data transaksi penjualan dengan trstruktur.
2. Untuk konsumen, lebih mudah berbelanja tidak harus dating ke galeri

1.5. Batasan Masalah

Untuk mengurangi kompleksitas dan fokus masalah, perlu adanya batasan masalah sehingga pembahasan akan lebih terarah dan mempermudah dalam proses perancangan sistem itu sendiri, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi yang dibangun adalah sistem informasi penjualan barang *fashion* yang dominan untuk wanita.

2. Sistem informasi membahas mengenai pembayaran yang hanya dilakukan melalui transfer kepada bank yang ditunjuk oleh pihak toko dan tidak membahas pembayaran secara *online* melalui kartu kredit.
3. Penelitian yang dilakukan hanya menangani pada bagian penjualan yang dilakukan secara *online* dan langsung.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian Skripsi dilakukan pada Butik Elpernik yang membuka *showroom* beralamat di Jalan Angkrek Gor ARIVA 13 B Sumedang, Jawa Barat.

II. KAJIAN PUSTAKA

sistem adalah kumpulan dari elemen – elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Dari kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian sistem adalah kumpulan elemen-elemen atau jaringan kerja dan prosedur-prosedur yang saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan atau sasaran tertentu.(Jogiyanto 2005)

informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang(Abdul Khadir 2003;Harif Alfatta 2007). Dari kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian informasi adalah hasil dari pengolahan data yang memberi sesuatu yang berarti seperti pengetahuan dan bisa bermamfaat dalam pengambilan keputusan.

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. Informasi yang digunakan didalam suatu sistem informasi umumnya digunakan untuk beberapa kegunaan. Sebagian besar informasi tidak dapat ditaksir dari keuntungannya dengan satuan nilai uang, tetapi dapat ditaksir dengan nilai efektivitasnya(Albahra 2005).

1. Pemrograman berorientasi objek

   Teknologi objek menganalogikan sistem aplikasi seperti kehidupan nyata yang didominasi oleh objek. Didalam membangun sistem berorientasi objek akan menjadi lebih baik apabila langkah awalnya didahului dengan proses analisis dan perancangan yang berorientasi objek. Tujuannya adalah mempermudah *programmer* didalam mendesain program dalam bentuk objek-objek dan hubungan antar objek tersebut untuk kemudian dimodelkan dalam sistem nyata. Suatu perusahaan *software* yaitu *Rational Software*, telah membentuk konsarium dengan berbagai organisasi untuk meresmikan pemakaian *Unified Modelling Language* (UML) sebagai bahasa standar dalam *Object Oriented Analysist Design* (OOAD)(Aristo 2004).
2. UML

   Unified Modeling Language (UML) merupakan sistem arsitektur yang bekerja dalam OOAD (*Object-Oriented Analysis/Design*) dengan satu bahasa yang konsisten untuk menentukan, visualisasi, mengkontruksi, dan mendokumentasikan artifact (sepotong informasi yang digunakan atau dihasilkan dalam suatu proses rekayasa *software*, dapat berupa model, deskripsi, atau *software*) yang terdapat dalam sistem

software. UML merupakan bahasa pemodelan yang paling sukses dari tiga metode OO yang telah ada sebelumnya, yaitu Booch, OMT (*Object Modeling Technique*), dan OOSE (*Object-Oriented Software Engineering)(Adi 2004).*

3. Php

   Php : Hypertext Preprocessor adalah bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan kedalam HTML. Php banyak digunakan untuk memrogram situs web dinamis. Php dapat digunakan untuk membangun sebuah CMS (Andhi 2003).

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Tujuan dilakukannya objek penelitian adalah bentuk kegiatan untuk mengetahui bagaimana perusahaan ini bisa berdiri dan berkembang dengan baik.

3.1.1. Sejarah singkat perusahaan

Butik Elpernik merupakan butik yang menjual barang *fashion* dengan target utama adalah para hijabers yang sedang berkembang belakangan ini. Butik Elpernik berlokasi di Sumedang, *Showroom* Butik Elpernik yang beralamat lengkap di jalan angkrek Gor ARIVA No. 13 B Sumedang. Butik Elpernik berdiri pada tahun 2009. Didirikan oleh Ny. Linda ketika masih menjadi mahasiswi disalah satu perguruan tinggi negeri di Bandung. Dalam mengembangkan produksi dan memajukan tingkat penjualan, Butik Elpernik melakukan kerjasama dengan berbagai pihak melalui keikutsertaan dalam berbagai kegiatan/acara seperti pameran-pameran diberbagai kesepatan. Selain itu juga Butik Elpernik membuat akun di media sosial sebagai sarana penunjang untuk berjualan di dunia maya, yang sekarang ini bisnis *online* mengalami kemajuan yang pesat sehingga Butik Elpernik mulai kewalahan untuk menampung transaksi melalui media sosial. Butik Elpernik menjual barang-barang *fashion* seperti baju, kerudung, dan aksesoris-aksesoris penunjang. Beberapa item *fashion* adalah buatan sendiri pengerajin yang dipekerjakan khusus oleh Butik Elpernik sehingga memiliki model yang tidak pasaran. Beberapa produk fashion Butik Elpernik merupakan barang *limited edition* dengan harga yang terjangkau.

3.1.2. Visi dan misi perusahaan

1. Visi perusahaan

Butik Elpernik selalu melakukan inovasi-inovasi terkini dengan menciptakan *design-design* terbaru dan menjual barang barang fashion yang selalu mengikuti perkembangan mode atau trend yang sedang berkembang termasuk memfokuskan penjualan fashion untuk para pecinta fashion dengan harga tejangkau dan kualitas yang baik.

2. Misi perusahaan

1. Butik Elpernik selalu mengutamakan kualitas produk dan kepuasan konsumen.
2. Melestarikan budaya islami yang sekarang semakin baik perkembangannya terutama untuk kaum wanita.

3. Mempermudah *customer* mendapatkan produk El-pernik yang sesuai dengan yang diinginkan dengan mebuat situs website.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah metode yang digunakan dalam melaksanakan penelitian yang merupakan dasar dalam penyusunan rancangan penelitian serta penjabaran dari metode ilmiah secara umum.

3.2.1. Desain penelitan

Desain penelitian ini termasuk kedalam penelitian yang bersifat *deskriptif*. Penelitian *deskriptif* adalah penelitian yang bertujuan untuk memperoleh ciri-ciri *variable*, dimana dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang kinerja program dirancang dan implementasikan kepada pengguna (*user*) dengan pendekatan studi kasus pada Pemilik (*owner*).

3.2.2. Jenis dan metode pengumpulan data

3.2.2.1. Sumber data primer

Data Primer adalah data yang diambil dari sumber data secara langsung oleh peneliti atau yang mewakilinya di mana peneliti melakukan pengukuran sendiri. Data tersebut misalnya data kuesioner, Peneliti memperoleh data primer dari perusahaan dengan bertanya langsung kepada pemilik Butik.

1. **Observasi**

   Metode ini merupakan pengamatan langsung yang dapat mempermudah dalam proses pengumpulan data, sehingga data-data yang didapat terjamin keaslian dan kebenarannya, melakukan pengamatan langsung pada Sales Marketing Batiku dengan mengadakan pencatatan terhadap dokumen-dokumen yang ada serta cara kerja sistem yang sedang berjalan.

2. **Wawancara**

   Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang sistem yang sedang berjalan dengan segala kekurangan sebagai kajian dalam pembuatan program aplikasi yang akan diajukan sebagai sistem yang baru.

3.2.2.2. Sumber data sekunder

Data Sekunder adalah data yang diambil tidak dari sumber langsung asli. Misalnya data yang diperoleh dari buku, dari suatu dokumen, atau bisa juga dari hasil kuesioner yang telah dilakukan oleh peneliti lain. Data sekunder yang diperoleh berupa data tertulis yaitu kegiatan memperoleh data dengan menganalisis dan mempelajari dokumen atau catatan yang ada pada Butik Elpernik seperti buku catatan penjualan dan resi pengiriman barang.

3.2.3. Metode pendekatan dan pengembangan sistem

Adapun metode-metode yang digunakan untuk menyelesaikan skripsi ini antara lain, metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *prototype* model, metode pendekatan sistem berorientasi objek serta metode *black box* sebagai metode pengujian perangkat lunak.

3.2.3.1. Metode pendekatan istem

Metode pengembangan sistem yang akan dilakukan yaitu dengan menggunakan metode berorientasi objek. Pemrograman berorientasi objek (Inggris: *object-oriented programming* disingkat OOP) merupakan paradigma pemrograman yang berorientasikan kepada objek. Semua data dan fungsi di dalam paradigma ini dibungkus dalam kelas-kelas atau objek-objek. Bandingkan dengan logika pemrograman terstruktur. Setiap objek dapat menerima pesan, memproses data, dan mengirim pesan ke objek lainnya, model data berorientasi objek dikatakan dapat memberi fleksibilitas yang lebih, kemudahan mengubah program, dan digunakan luas dalam teknik piranti lunak skala besar. Lebih jauh lagi, pendukung OOP mengklaim bahwa OOP lebih mudah dipelajari bagi pemula dibanding dengan pendekatan sebelumnya, dan pendekatan OOP lebih mudah dikembangkan dan dirawat.

3.2.3.2. Metode pengembangan sistem

Ada berbagai metode dalam membuat program aplikasi sebuah sistem salah satunya adalah *Prototype*. *Prototype* adalah metode pengembangan aplikasi untuk menciptakan suatu model Sistem Informasi yang harus dikembangkan. Tujuan utama dari *Prototype* adalah untuk mengurangi ketidak pastian tahapan-tahapan dari *life cycle* pengembangan Sistem Informasi. *Prototype* meneruskan tahapan dari analisis requirement untuk mengurangi biaya pengembangan Sistem Informasi secara keseluruhan. *Prototyping* merupakan salah satu metode pengembangan perangat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode *prototyping* ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Sering terjadi seorang pelanggan hanya mendefinisikan secara umum apa yang dikehendakinya tanpa menyebutkan secara detail *output* apa saja yang dibutuhkan, pemrosesan dan data-data apa saja yang dibutuhkan. Untuk mengatasi ketidak serasian antara pelanggan dan pengembang, maka harus dibutuhakan kerjasama yanga baik diantara keduanya sehingga pengembang akan mengetahui dengan benar apa yang diinginkan pelanggan dengan tidak mengesampingkan segi-segi teknis dan pelanggan akan mengetahui proses-proses dalam menyelasaikan sistem yang diinginkan. Dengan demikian akan menghasilkan sistem sesuai dengan jadwal waktu penyelesaian yang telah ditentukan.

Untuk mempermudah penyusunan laporan dan pembuatan perangkat lunak maka metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode paradigma *prototype* model seperti yang tertera pada gambar no. 1.

Adapun penjelasan dari gambar di atas adalah sebagai berikut [Abd02]:

1. Identifikasi 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. Pembuatan *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. Evaluasi *Protoptype*

Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah *prototyping* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginann pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak *prototyping* direvisi dengan mengulangi langkah 1, 2 , dan 3.

4. Mengkodekan Perangkat Lunak

Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Pengujian *Prototype*

Setelah tahap pembuatan *prototype* selesai, kemudian pengembang sistem dan *Users* melakukan pengujian program agar program dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan, dan *users* memberikan saran atau masukan bila terdapat kekurangan pada program.

6. Perbaikan *Prototype*

Pada tahap ini pengembang sistem melakukan perbaikan dan modifikasi sesuai dengan masukan atau saran dari *user*.

7. Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan .

Alasan penggunaan model *prototype*

1. Adanya komunikasi baik antara pengembang dengan pelanggan.
2. Pengembang dapat bekerja lebih baik untuk memenuhi kebutuhan pelanggan.
3. Pelanggan berperan aktif dalam pengembangan sistem.
4. Menghemat waktu dalam pengembangannya.
5. Penerapan lebih mudah karena pemakai akan mengetahui apa yang diharapkan.

3.3. Analisis Sistem yang Berjalan

3.3.1. Analisis dokumen

Analisis dokumen bertujuan untuk mengetahui sejauh mana fungsi dari dokumen yang ada saat ini pada Butik Elpernik. Tabel 3.1 Nama dan Keterangan Dokumen Butik Elpernik yang disajikan pada halaman 41.

3.3.2. Analisis prosedur yang berjalan

Analisis difokuskan pada sistem jual beli yang berlangsung pada butik elpernik. Berdasarkan metode yang digunakan berikut ini adalah gambaran sistem yang sedang berjalan pada butik elpernik

1. Proses jual beli ini meliputi penjualan barang kepada customer
2. Bagian admin merekap transaksi penjualan
3. Rekap penjualan kemudian di bukukan sebagai bentuk laporan transaksi penjualan kepada pemilik butik
4. Setelah melakukan rekap transaksi penjualan maka pemilik butik akan mengupdate stock barang untuk di jual pada hari berikutnya
   Daftar nama tabl nama dan keterangan dokumen Butik Elpernik dapat dilihat pada table no. 1.

3.3.2.1. *Use case diagram*

Use case diagram merupakan diagram yang menunjukan interaksi antara *actor* dengan *use case* yang berjalan di dalam sistem. Berikut merupkan *use case* yang sedang berjalan pada sistem penjualan Butik Elpernik.

Peran skenario *use case* yaitu guna memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada fase-fase berikutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut dapat dilihat pada gambar no. 2.

3.3.2.2. *Activity* diagram butik elpernik

Activity diagram menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses. Dipakai pada business modeling untuk memperlihatkan urutan aktifitas proses bisnis. Berikut ini merupakan aktivitas diagram pada butik elpernik.

1. *Activity* diagram penjualan dijelaskan dalm gambar no. 3.
2. *Activity* diagram pembeliandijelaskan dalam gambar no . 4.

3.3.3. Evaluasi sistem yang sedang berjalan

Hasil dari evaluasi sistem penjualan dan pembelian yang sedang berjalan masih bersifat semi *manual*, melihat kenyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat kekurangan dalam prosedur yang sedang berjalan, disajikan pada tabel Hasil dari evaluasi sitem penjualan no. 2

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan pedoman untuk pengembangan sebuah Sistem. Perancangan sistem ini meliputi estimasi dari kebutuhan-kebutuhan fisik, tenaga kerja dan dana yang dibutuhkan untuk mendukung pengembangan sistem dan pengoprasian setelah diterapkan.

Perancangan sistem informasi pada Butik Elpernik ini merupakan pengembangan dari sistem penjualan *online* yang selama ini telah dijalankan melalui *social media*. Dengan dibuatnya sistem informasi berbasis web ini maka diharapkan kendala yang selama ini terjadi ketika *direct sale* dan *online sale* dengan *social media* bisa teratasi. Konsumen dapat berbelanja tanpa terbatas waktu dan lebih memudahkan kerja Kasir dengan adanya website Butik Elpernik.

Kelangsungan aplikasi internet ini juga di dukung oleh pengetahuan dari pengguna. Maka pengembang membuat aplikasi yang *user friendly* sehingga memudahkan pengguna untuk mengaplikasikannya. Terutama bagi pengguna yang masih baru mengenal internet dan *online shop.*

Pada tahap perancangan ini akan dijelaskan mengenai perancangan Sistem pada objek yang digunakan, perancangan arsitektur program yang akan dibuat, perancangan tampilan dan perancangan menu.

4.1.1. Tujuan perancangan sistem

Tujuan dari perancangan Sistem ini adalah untuk memenuhi kebutuhan pengguna Sistem dan memberi gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap. Perancangan ini bertujuan dapat mengkonfigurasikan perangkat keras dan perangkat lunak, sehingga menghasilkan suatu Sistem yang baik dan sesuai kebutuhan Butik Elpernik.

4.1.2. Gambaran umum sistem yang diusulkan

Gambaran umum Sistem yang diusulkan dalam proses perancangan Sistem ini yaitu penulis akan membangun sebuah Sistem informasi jual beli barang *fashion* pada butik elpenik yang berbasis website. Dengan harapan dapat memperbaiki Sistem yang sebelumnya dan menjadikan Sistem yang lebih baik lagi dan meningkatkan kinerja Butik Elpernik.

4.1.3. Perancangn prosedur yang diusulkan

Perancangan prosedur merupakan awal dari pembuatan suatu Sistem yang didalamnya terdapat proses yang akan diperlukan dalam pembuatan Sistem. Perancangan prosedur yang diusulkan merupakan tahap untuk memperbaiki dan meningkatkan kerja Sistem dari Si stem yang sebelumnya. Tahap perancangan prosedur ini akan dijelaskan dengan menggunakan permodelan Sistem informasi berorientasi objek dengan UML (*Unified Modeling Language*)

4.1.3.1. *Use case* diagram penjualan pada Butik Elpernik berbasis website

Use case diagram yang diusukan dapat dilihat pada gambar no . 5.

4.1.3.2. *Use case scenario*

Skenario *usecase* mendeskripsikan aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem, serta menjelaskan respon yang ditanggapi oleh sistem tersebut terhadap prosedur yang dilakukan oleh aktor.

1. Skenario *usecase* penjuaan *online* yang diusulkan disajikan dalam table no . 3.
2. Skenario *usecase* penjuaan langsung yang diusulkan disajikan dalam table no . 4.
3. Skenario *usecase* pengelolaan laporan yang diusulkan disajikan dalam table no . 5.
4. Skenario *usecase* pengelolaan stock barang yang diusulkan disajikan dalam table no . 6.

4.1.3.3. *Activity* diagram yang diusulkan

Activity Diagram menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas, digunakan untuk menjelaskan aktivitas yang dibentuk dalam sebuah proses, sehingga dapat digunakan untuk aktivitas lainnya seperti *usecase* atau interaksi.

1. *Activity Diagram* Transaksi Penjualan *online*
   Dapat dilihat pada gambar no . 6.
2. *Activity Diagram* Penjualan Langsung
   Dapat dilihat pada gambar no. 7.
3. *Activity Diagram* Pengelolaan laporan
   Dapat dilihat pada gambar no. 8
4. *Activity Diagram* Pengelolaan Stock Barang
   Dapat dilihat dalam gambar no . 9.

4.1.3.4. *Sequence* diagaram

Sequence Diagram yaitu menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah *object*. kegunaanya untuk menunjukan rangkaian pesan yang dikirim antara *object* juga interaksi antara *object*, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Adapun *sequence diagram* sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

1. *Sequence Diagram* Transaksi Penjualan *Online*
   Dapat dilihat dalam gambar no . 10.
2. *Sequence Diagram* Transaksi Penjualan Langsung
   Dapat dilihat dalam gambar no . 11.
3. *Sequence Diagram* pengelolaan Data Barang
   Dapat dilihat dalam gambar no . 12.
4. *Sequence Diagram* Pengelolaan Laporan
   Dapat dilihat dalam gambar no . 13.

4.1.3.5. Class diagram

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

Gambar dapat dilihat dalam gambar no . 14.

4.1.3.6. *Component* diagram

Gambar dapat dilihat dalam gambar no 15.

4.1.3.7. *Deployment* diagram

Deployment/physical diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-deploy dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, *server* atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi *server*, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal.

Sebuah *node* adalah *server, workstation*, atau piranti keras lain yang digunakan untuk men-*deploy* komponen dalam lingkungan sebenarnya. Hubungan antar *node* (misalnya TCP/IP) dan *requirement* dapat juga didefinisikan dalam diagram ini.

Dapat dilihat dalam gambar no . 16.

4.1.3.8. Kodifikasi

Pengkodean di buat untuk memudahkan dalam membuat kode *primary key* yang digunakan agar tidak terjadi *redudansi* data. Adapun pengkodean pada sistem informasi penjualan dan pembelian pada Butik Elpernik adalah sebagai berikut:

1. Kode pemesanan *Online* Normal yaitu id_pesan
   ON-XXXXXXXXX
   A B
   Keterangan
   A : ON merupakan penjualan *online*
   B : 1. Dua digit pertama menjelaskan tahun pemesanan
   2. Dua digit kedua menjelaskan bulan pemesanan
   3. Dua digit ketiga menjelaskan tanggal pemesanan
   4. Tiga digit terakhir menjelaskan no urut pembelian

   Contoh : konsumen memesan secara online pada tanggal 20 februari 2015, konsumen tersebut merupakan konsumen ke 89 pada hari tersebut maka kode pemesanan yang akan muncul adalah ON-150220089.

2. Kode pemesanan *Online Reseller* yaitu id_pesan
   OR-XXXXXXXXX
   A B
   Keterangan
   A : OR merupakan kode penjualan *online* untuk *reseller* (*Online Reseller*)
   B: 1. Dua digit pertama menjelaskan tahun pemesanan
   2. Dua digit kedua menjelaskan bulan pemesanan
   3. Dua digit ketiga menjelaskan tanggal pemesanan
   4. Tiga digit terakhir menjelaskan no urut pemesanan

   Contoh : Reseller memesan secara online pada tanggal 21 maret 2015, konsumen tersebut merupakan konsumen ke 5 pada hari tersebut maka kode pemesanan yang akan muncul adalah OR-150321005.

3. Kode kategori yaitu id_kategori
   KGXXXXX
   A B
   Keterangan
   A: kode dari Kategori
   B: no urut *input* kategori
   Contoh : apabila kasir menginput kode kategori pertama adalah aksesoris dan selanjutnya kosmetik, maka kode kategori untuk aksesoris dan kometik berturut-turut adalah KG-00001 dan KG-00002. Dan terus berurutan untuk kategori selanjutnya.
4. Kode produk yaitu id_produk
   PRXXXXX
   A B
   Keterangan
   A: kode dari produk
   B: no urut *input* produk

Contoh : apabila kasir menginput kode produk pertama adalah jemimma dress dan selanjutnya clarissa pants, maka kode produk untuk jemimma dress dan clarissa pants berturut-turut adalah PR-00001 dan PR-00002. Dan terus berurutan untuk produk selanjutnya.

5. Kode *Reseller* yaitu id_reseller
   RS-XXXXX
   A B
   Keterangan
   A: merupakan kode dari *Reseller*
   B: no urut daftar *Reseller*
   Contoh : ketika konsumen bergabung menjadi reseller pertama maka mengisi formulir pendaftaran reseller maka id reseller nya adalah RS-00001.
6. Kode ID kota yaitu id_kota
   KTXXXXX
   A B
   Keterangan
   A: merupakan kode dari Kota
   B: no urut daftar kota
   Contoh : kasir menginput pertama adalah kota Bandung dan yang kedua kota Sumedang maka kode yang dimiliki jawa barat dan jawa tengah bertutut-turut adalah KT-00001 dan KT-00002.

7. Kode ID Provinsi yaitu id_provinsi
   PVXXXXX
   Keterangan
   A: merupakan kode dari provisi
   B: merupakan No urut *input* provinsi
   Contoh : kasir menginput pertama adalah provinsi jawa barat dan yang kedua jawa tengah maka kode yang dimiliki jawa barat dan jawa tengah bertutut-turut adalah PV-00001 dan PV-00002.

8. Kode penjualan langsung yaitu no_nota
   DS-XXXXXXXXX
   Keterangan
   A : DS merupakan kode dari penjualan langsung *(Direct Sales)*
   B : 1. Dua digit pertama menjelaskan tahun pemesanan
       1. Dua digit kedua menjelaskan bulan pemesanan
       2. Dua digit ketiga menjelaskan tanggal pemesanan
       3. Tiga digit terakhir menjelaskan no urut pembelian

       Contoh : konsumen memesan secara langsung di toko pada tanggal 20 februari 2015, konsumen tersebut merupakan konsumen ke 100 pada hari tersebut maka kode pemesanan yang akan muncul adalah DS-150220100.

4.2. Perancangan Antar Muka

Agar pengguna dan sistem dapat berinteraksi dengan baik, maka perlu dirancang *interface* yang dapat membantu pengguna dalam menggunakan sistem tersebut. Secara

umum perancangan antar muka suatu program meliputi : struktur menu, perancangan *input* dan perancangan *output*.

4.2.1. Struktur Menu

Menu banyak digunakan dalam dialog karena merupakan jalur pemakai *(user interface)* yang mudah dipahami dan mudah digunakan. Menu berisi beberapa alternatif atau pilihan yang disajikan kepada *user*. Struktur menu dibawah ini menggambarkan hierarki dari sistem informasi penjualan Barang pada Butik Elpernik yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

1. Menu Utama Website Butik Elpernik
   Gambar dapat dilihat dalam gambar no . 17.
2. Menu Utama Kasir
   Gambar dapat dilihat dalam gambar no . 18.

4.2.2. Perancangan Input

Perancangan *input* merupakan desain yang dirancang untuk menerima perintah dan masukan dari pengguna. Rancangan *input* ini harus dapat memberikan penjelasan/petunjuk bagi pemakainya, baik dari bentuk maupun dari masukan-masukan yang akan diisi.

4.2.2.1. Rancangan Menu Utama

Rancangan Menu Utama dibuat untuk memudahkan Konsumen dalam melakukan penggunaan fungsi-fungsi program yang akan ada pada Website Elpernik ini.

Adapun struktur menu dari apliaksi yang dibuat dapat dilihat pada gambar no. 19.

4.2.3. Perancangan *output*

Perancangan *output* merupakan bentuk tampilan keluaran berupa laporan-laporan hasil transaksi dari hasil proses *input* yang diterima oleh sistem. Adapun perancangan *output* dari sistem informasi ini sebagai berikut:

4.2.3.1. Perancangan nota pembayaran penjualan langsung

Perancangan *Output* ini bertujuan untuk menampilkan nota penjualan yang belangsung pada Butik Elpernik pada penjualan langsung di galeri Butik Elpernik ditampilkan pada Gambar no . 21.

4.2.3.2. Perancangan laporan penjualan *online*

Dapat dilihat dalm gambar no. 21.

4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan

Arsitektur jaringan bisa dikatakan sebagai gambaran secara fisik dari pola hubungan antara komponen-komponen jaringan, yang meliputi server, *workstation*, hub dan pengkabelannya. Adapun rancangan arsitektur jaringannya dapat dilihat dalam gambar no . 22.

4.4. Implementasi

Tahap implementasi adalah tahapan penerapan sistem untuk dapat dioperasikan. Pada tahapan ini dijelaskan mengenai sistem yang dirancang dan bagaimana cara penggunaannya. Dengan demikian dapat diketahui apakah *website* ini dapat menghasilkan sistem informasi penjualan yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

4.4.1. Batasan implementasi

Ada beberapa hal yang menjadi batasan implementasi Sistem Informasi Penjualan Butik Elpernik, diantaranya adalah:

a. Membahas tentang transaksi penjualan baik secara online maupun penjualan secara langsung
b. Membahas tentang data barang dan data reseller yang berhubungan dengan Butik Elpernik.
c. Penginputan tanggal untuk laporan transaksi penjualan.

4.4.2. Implementasi perangkat lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan dan digunakan untuk pembuatan aplikasi sistem informasi ini adalah sebagai berikut:

1. *Windows 7* (*Seven*), sebagai sistem operasi yang digunakan oleh penulis
2. Macromedia Dreamweaver, sebagai *software* yang penulis gunakan dalam membangun sistem informasi penjualan berbasis web pada Butik Elpernik ini.
3. SoftwareIdeasModeler sebagai software untuk membuat UML.
4. MySQL, sebagai pengembang basisdata dan perangkat lunak lain nya menggunakan XAMPP.

4.4.3. Implementasi perangkat keras

Kebutuhan perangkat keras merupakan hal yang sangat penting di dalam suatu sistem informasi, karena apabila suatu sistem didukung oleh perangkat keras yang sesuai dengan kebutuhan sistem perangkat lunak maka akan menghasilkan sistem yang lebih baik. Adapun kebutuhan perangkat keras yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

1. Server
   Berikut adalah kebutuhan minimum dari komputer *server* :
   a. Prosesor yang digunakan adalah intel Pentium Dual core dengan kecepatan 1.80 Ghz
   b. Ram 512 MB rekomendasi minimum 256 MB
   c. Hardisk 120Gb dan rekomendasi 80 Gb
   d. Mouse, Keyboard dan Monitor
2. Client
   Berikut adalah kebutuhan minimum dari komputer *client* :
   a. Prosesor yang digunakan adalah intel Pentium Dual core dengan kecepatan 1.80 Ghz
   b. Ram rekomendasi minimum 256 MB
   c. Hardisk dan rekomendasi 80 Gb
   d. Mouse, Keyboard dan Monitor

4.4.4. Implementasi basis data (Sintaks SQL)

Untuk pengembangan basis data pada sistem informasi ini digunakan MySQL. Adapun implementasi pembuatan basis data menggunakan MySQL dapat dilihat pada langkah-langkah berikut :

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `Kasir` (
  `id_Kasir` varchar(10) NOT NULL,
  `nama` varchar(45) NOT NULL,
```

```
  `username` varchar(35) DEFAULT NULL,
  `password` text,
  PRIMARY KEY (`id_Kasir`),
  UNIQUE KEY `username` (`username`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `jenis_barang` (
  `id_jenis` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama_jenis` varchar(30) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_jenis`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=4 ;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `jual` (
  `no_nota` varchar(15) NOT NULL,
  `tanggal` date NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`no_nota`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `kategori` (
  `id_kategori` varchar(10) NOT NULL,
  `nama_kategori` varchar(100) NOT NULL,
  `id_jenis` int(11) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_kategori`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `kota` (
  `id_kota` varchar(10) NOT NULL,
  `nama_kota` text NOT NULL,
  `ongkos` double NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `order_normal` (
  `id_pesan` varchar(15) NOT NULL,
  `nama` varchar(50) NOT NULL,
  `email` varchar(100) NOT NULL,
  `id_kota` varchar(10) NOT NULL,
  `address` text NOT NULL,
  `phone` varchar(13) NOT NULL,
  `tanggal` date NOT NULL,
  `jam` time NOT NULL,
  `ongkir` double NOT NULL,
  `resi` varchar(20) NOT NULL,
  `status` varchar(30) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_pesan`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `order_resell` (
  `id_pesan` varchar(15) NOT NULL,
  `id_user` varchar(10) NOT NULL,
  `tanggal` date NOT NULL,
  `jam` time NOT NULL,
  `ongkir` double NOT NULL,
  `resi` varchar(20) NOT NULL,
  `status` varchar(30) NOT NULL,
```

```
  PRIMARY KEY (`id_pesan`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `produk` (
  `id_produk` varchar(10) NOT NULL,
  `id_kategori` varchar(10) NOT NULL,
  `nama_produk` varchar(150) NOT NULL,
  `harga` double NOT NULL,
  `disc` int(3) NOT NULL,
  `deskripsi` text NOT NULL,
  `gambar` text,
  PRIMARY KEY (`id_produk`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `reseller` (
  `id_user` varchar(10) NOT NULL,
  `nama_user` varchar(50) NOT NULL,
  `email` varchar(50) NOT NULL,
  `password` text NOT NULL,
  `telp` varchar(13) NOT NULL,
  `id_kota` varchar(10) NOT NULL,
  `alamat` text NOT NULL,
  `status` varchar(15) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_user`),
  UNIQUE KEY `email` (`email`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

4.4.5. Implementasi Antar Muka

Dalam sebuah *website*, implementasi antar muka dirancang dalam bentuk *form* dengan ekstensi file php. Berikut ini adalah *form* yang dirancang berdasarkan menu dan sub menunya dapat dilihat dalam table no. 7 dan untuk implementasi menu kasir dapat dilihat pada table no. 8.

4.5. Pengujian

Pengujian sistem dimaksudkan untuk menguji semua elemen *website* yang dibuat, apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan. Tujuan dari pengujian *website* adalah untuk menjamin *website* yang dibangun memiliki kualitas yang handal, yaitu mampu mempresentasikan kajian pokok dari analisis, perancangan dan pengkodean dari *website* itu sendiri. Pengujian *website* ini menggunakan metode pengujian *black box*. Pengujian *black box* ini tidak perlu tahu apa yang sesungguhnya terjadi dalam sistem atau *website*, yang diuji adalah masukan serta keluarannya.

4.5.1. Kasus dan Hasil Pengujian

Pengujian *website* ini dilakukan pada modul-modul yang ada pada aplikasi sistem informasi reservasi.

Berikut pengujian yang dilakukan :

1. Pengecekan Login
   Dapat dilihat dalam table no. 9.
2. Pengecekan Pembelian Konsumen

Dapat dilihat dalam table no. 10.

3. Pengecekan Pengiriman
   Dapat dilihat dalam table no. 11.
4. Pengecekan Kategori
   Dapat dilihat dalam table no . 12.
5. Pengecekan *Product*
   Dapat dilihat dalam table no. 13.
6. Pengujian *Input* Data Kasir
   Dapat dilihat dalam table no. 14.
7. Pengujian Data *Reseller*
   Dapat dilihat dalam table no. 15.
8. Pengujian Data Ongkir
   Dapat dilihat dalam table no. 16.

4.5.3. Kesimpulan hasil pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus uji *sample* atas *website* diatas, dapat dikatakan berhasil atau diterima, namun hasil pengujian tersebut masih belum sempurna, karena hanya dilakukan pada satu pengujian saja. Dari semua yang telah dilakukan dalam pengujian ini, diharapkan dapat mewakili pengujian fungsi yang lain dalam aplikasi sistem informasi ini.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dengan dibangunnya sistem informasi penjualan berbasis web pada Butik Elpernik ini dapat menyelesaikan segala masalah yang muncul sebelumnya. Adapun kesimpulan yang dapat diambil sebelum diimplementasikan pada Butik Elpernik diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi Penjualan ini dapat menambah efisiensi waktu dibanding dengan sebelumnya karena sudah ada wadah penyimpanan secara terkomputerisasi.
2. Sistem transaksi penjualan pada Butik Elpernik menyimpan data penjualan beserta data *customer* dengan lebih baik terstruktur dan tertata secara komputerisasi.
3. Memberikan batasan hak akses sehingga terjaga dari keamanan pihak yang tidak berwenang.
4. Sistem informasi penjualan berbasis web pada Butik Elpernik dapat mengkordinasikan penjualan *online* maupun penjualan langsung.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka saran yang dapat dikemukakan agar menjadi bahan masukan dan pertimbangan sistem informasi penjualan pada Butik Elpernik .

Adapun saran-saran yang dikemukakan bagi peneliti lain yang akan mengembangkan sistem ini selanjutnya diharapkan agar mampu mengembangkan sistem ini jauh lebuh baik, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Sebaiknya dikembangan lagi dengan membuat aplikasi *mobilephone.*
2. Sebaiknya data barang dikelola lebih baik lagi dengan menambah data dari *supplyer.*

VI. DAFTAR PUSTAKA

Adam, Andhi Lala.2003.PHP & postgresql.Andi.

Fatta, Hanif Al.2007. Analisis & Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi modern.Andi.

Jogiyanto, HM..2005. Analisis dan Desain: Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis.Andi.

Kadir, Abdul.2003.Pengenalan Sistem Informasi. Andi.

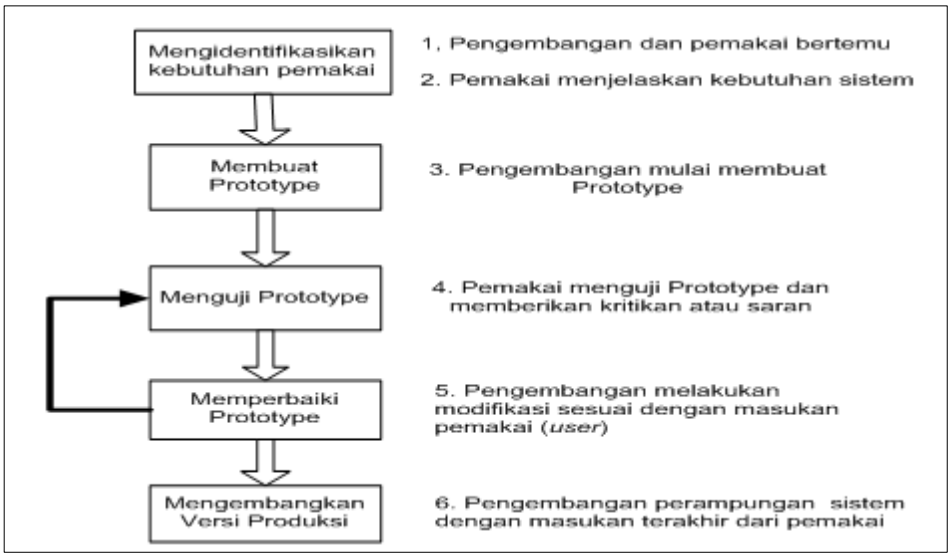
Ladjamudin, Al-Bahra bin. 2005. Analisis Sistem Informasi. Graha Ilmu

Sutopo, AriestoHadi. 2004.Pemrograman Berorientasi Objek dengan Java. Graha

Ilmu.

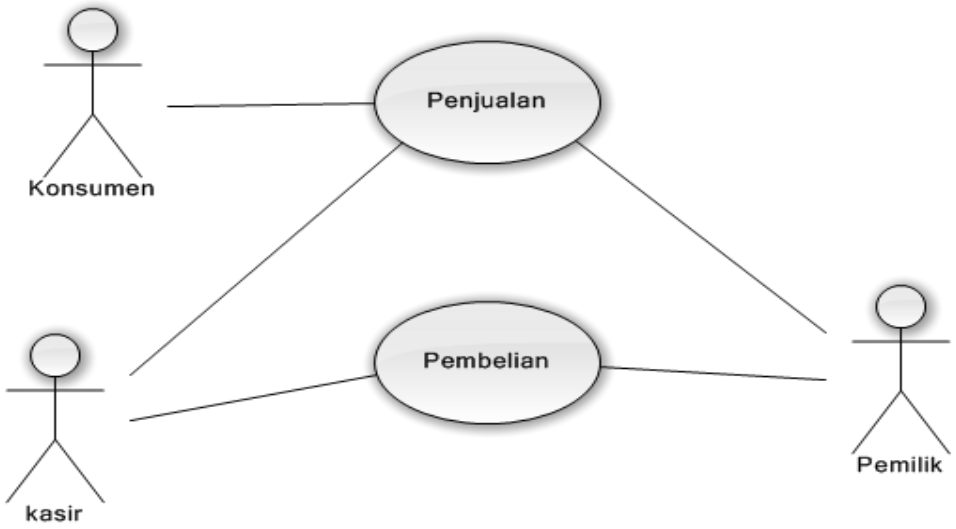
DAFTAR GAMBAR

1. Gambar Prototype



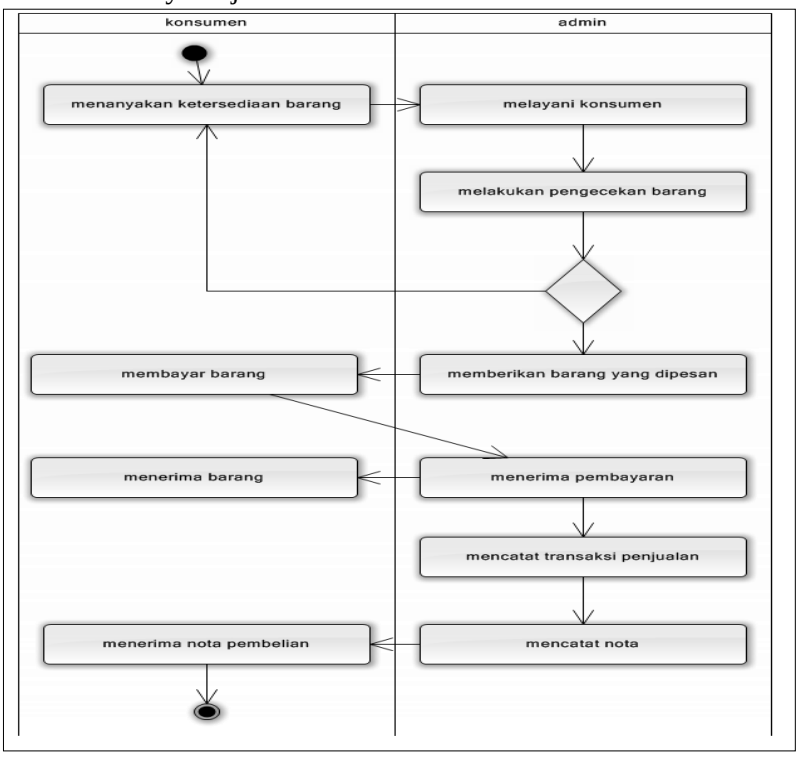
(Sumber : Abdul Kadir,"Pengenalan Sistem Informasi",2002)

2. Gambar Use case



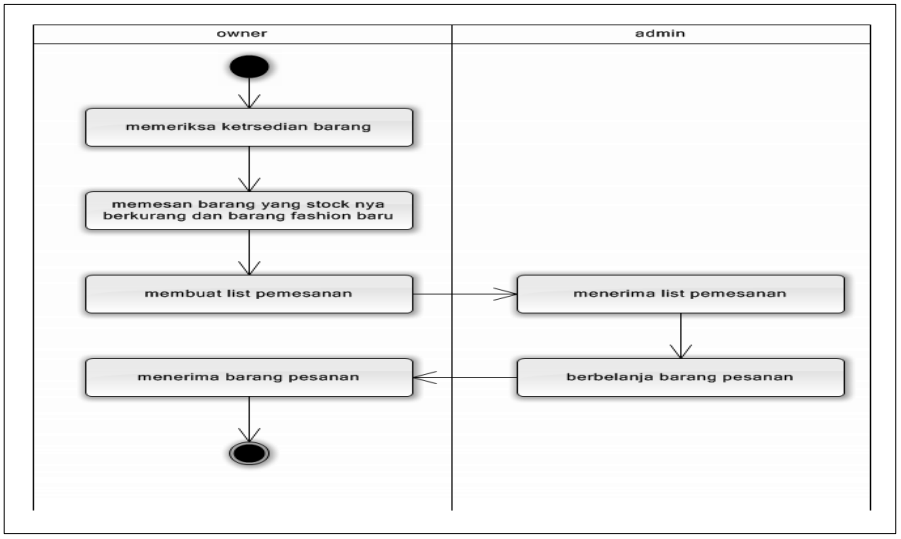
Gambar *Scenario use case*

3. Gambar Activity Penjualan



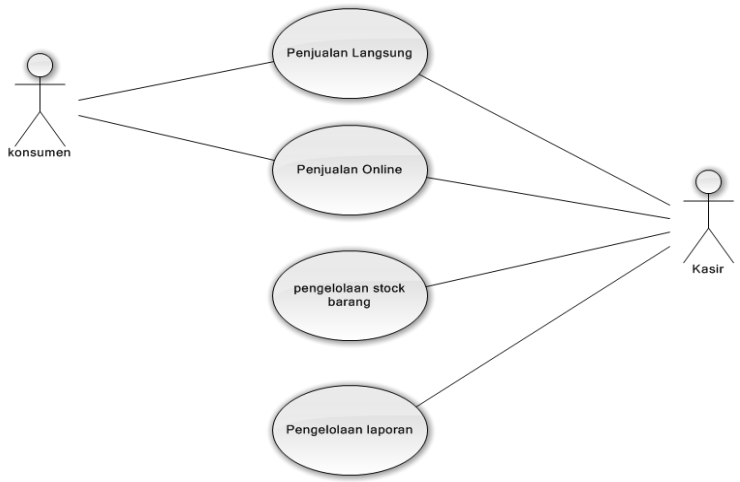
Gambar 3.4. ***Activity*** **Diagram Penjualan**

4. Gambar *Activity* diagram pembelian



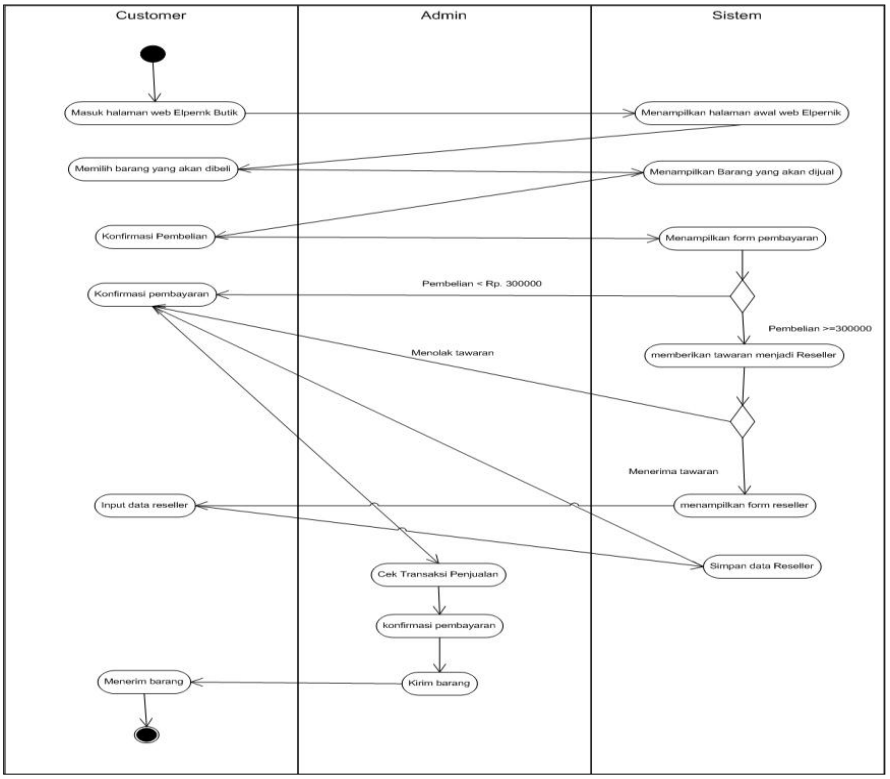
Gambar 3.5. ***Activity*** **Diagram Pembelian**

5. Gambar Usecase yang diusulkan



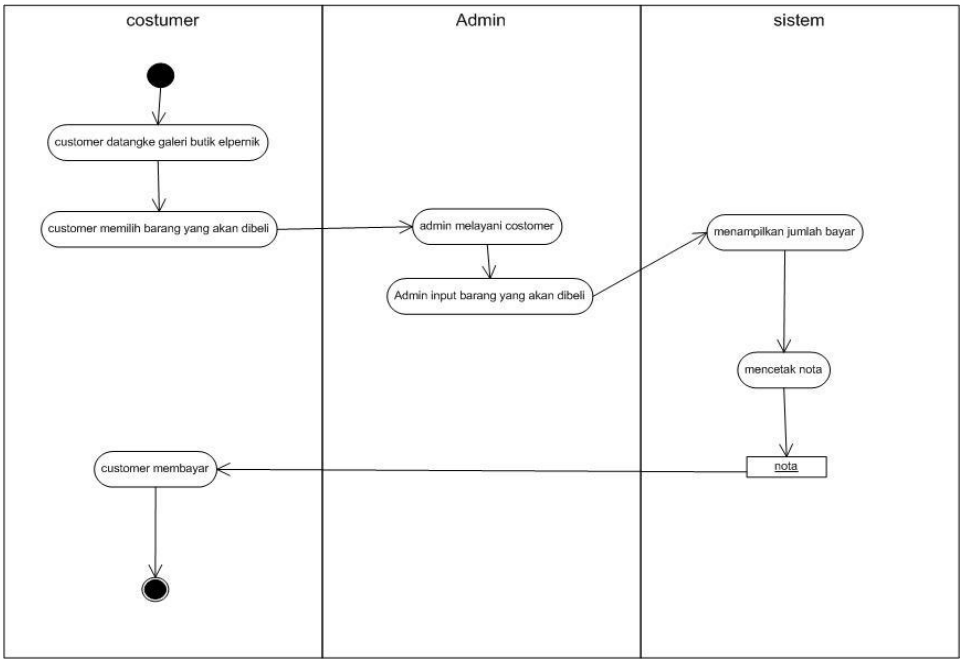
Gambar 4.1. *Use Case* Diagram Penjualan

6. Gambar *Activity Diagram* Transaksi Penjualan *online* yang di usulkan



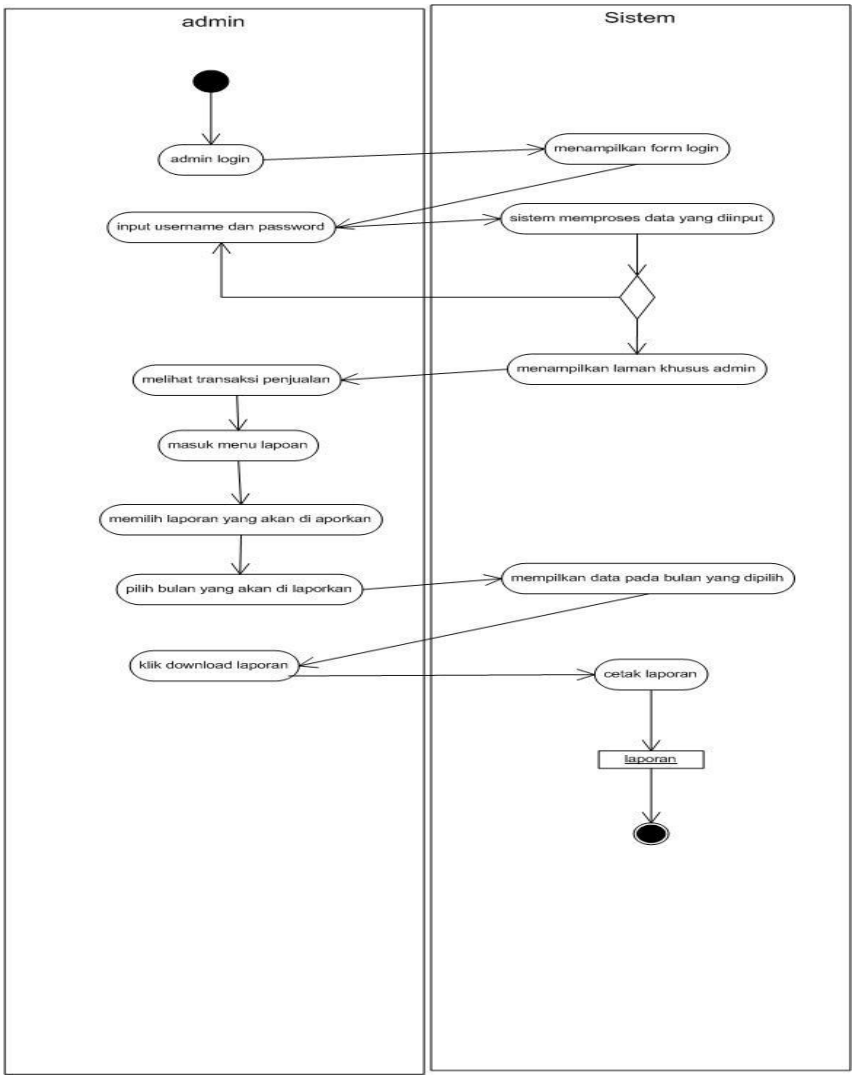
Gambar 4.2 *Activity Diagram* Transaksi Penjualan *Online*

7. Gambar *Activity Diagram* Penjualan Langsung



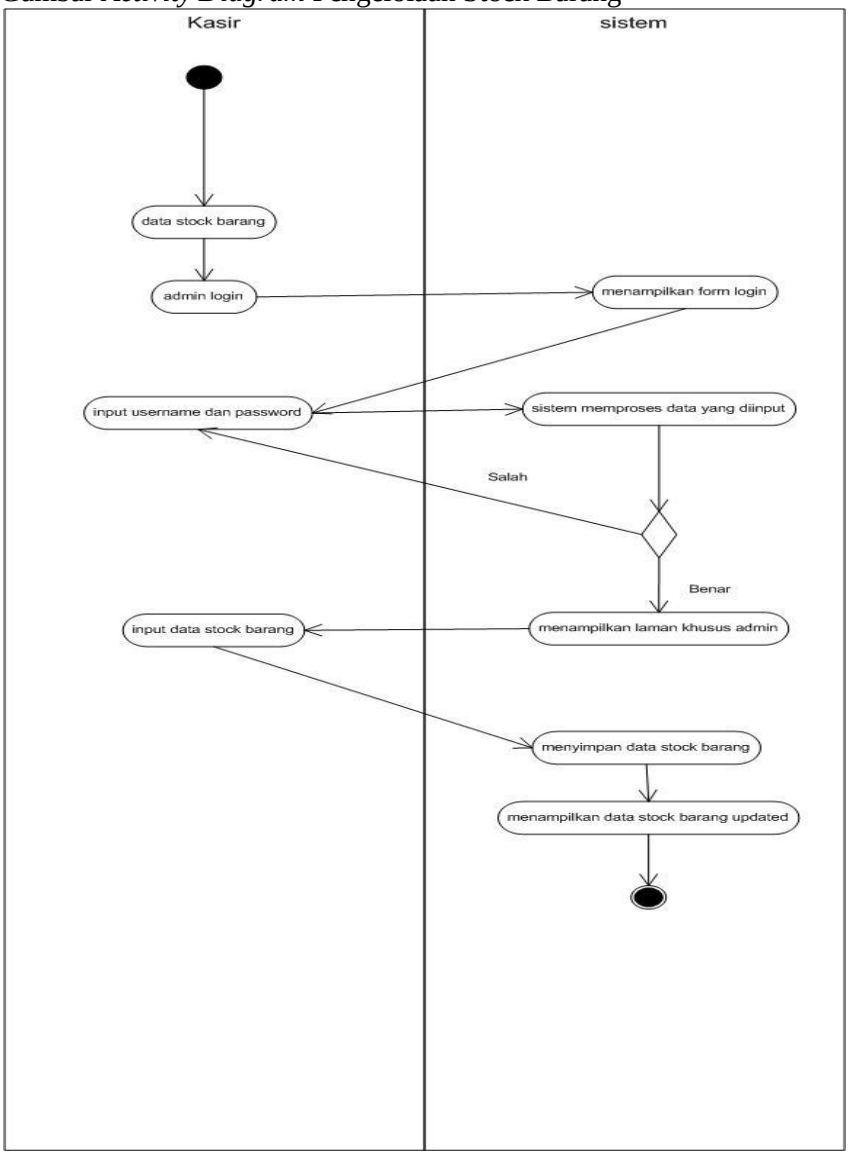
Gambar 4.3 *Activity Diagram* Transaksi Penjualan Langsung

8. Gambar *Activity Diagram* Pengelolaan laporan



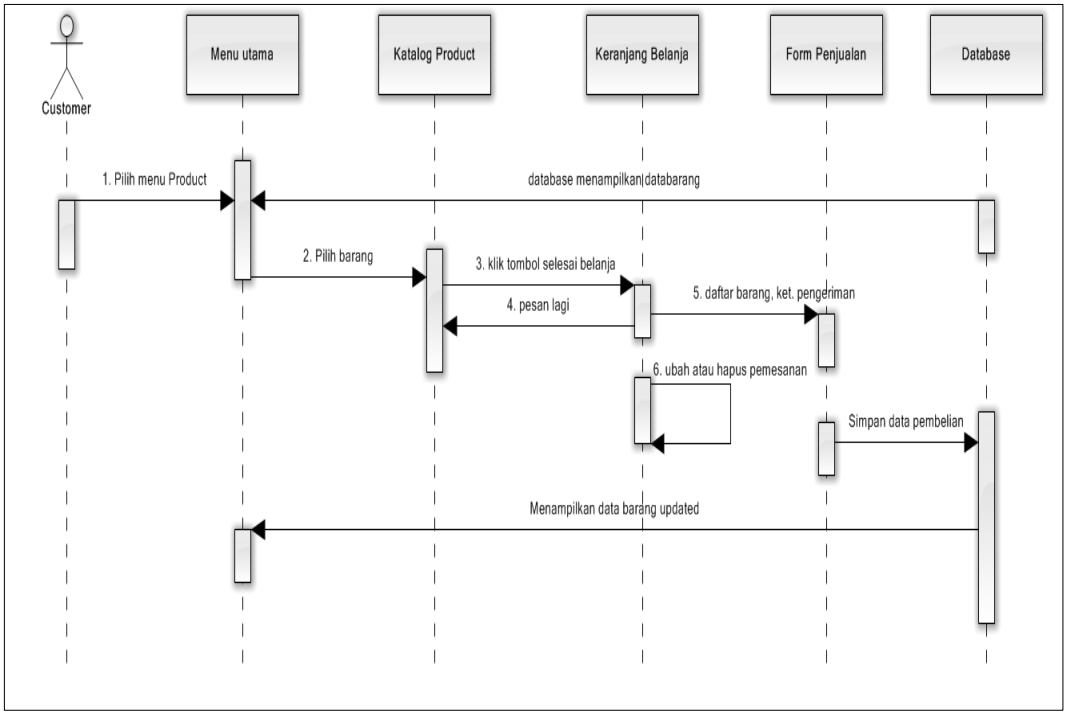
Gambar 4.4 *Activity Diagram* Transaksi Pengelolaan Laporan

9. Gambar *Activity Diagram* Pengelolaan Stock Barang



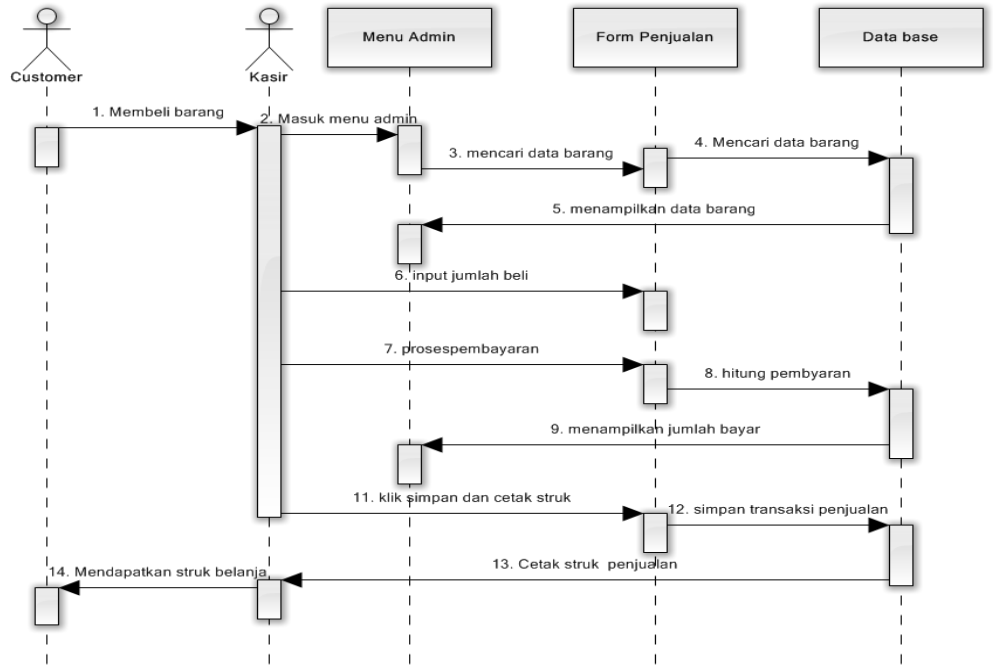
Gambar 4.5 *Activity Diagram* Transaksi Pengelolaan *Stock* Barang

10. Gambar *Sequence Diagram* Transaksi Penjualan *Online*



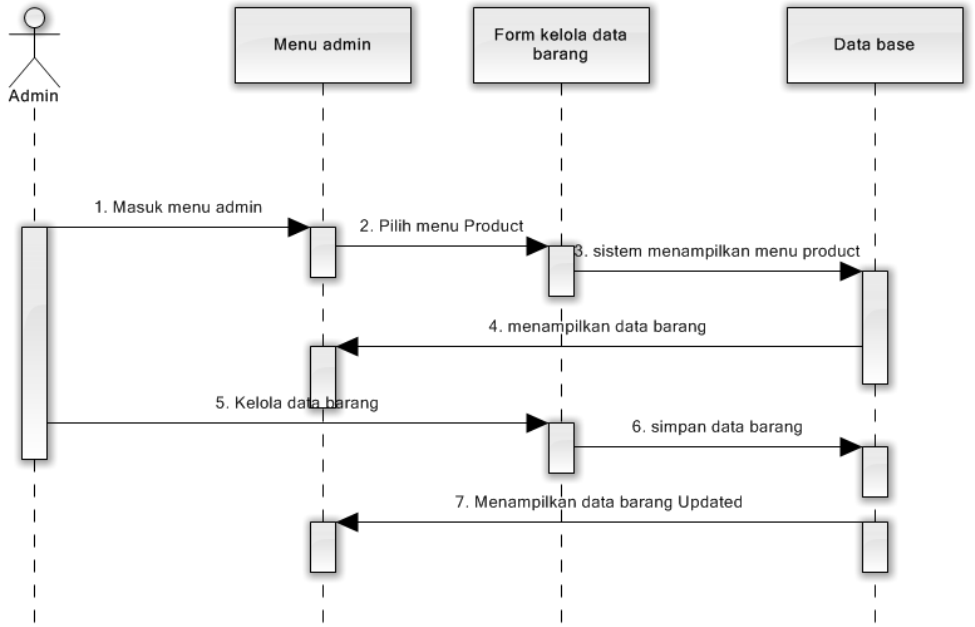
Gambar 4.6 *Sequence Diagram* Transaksi Penjualan *Online*

11. *Sequence Diagram* Transaksi Penjualan Langsung



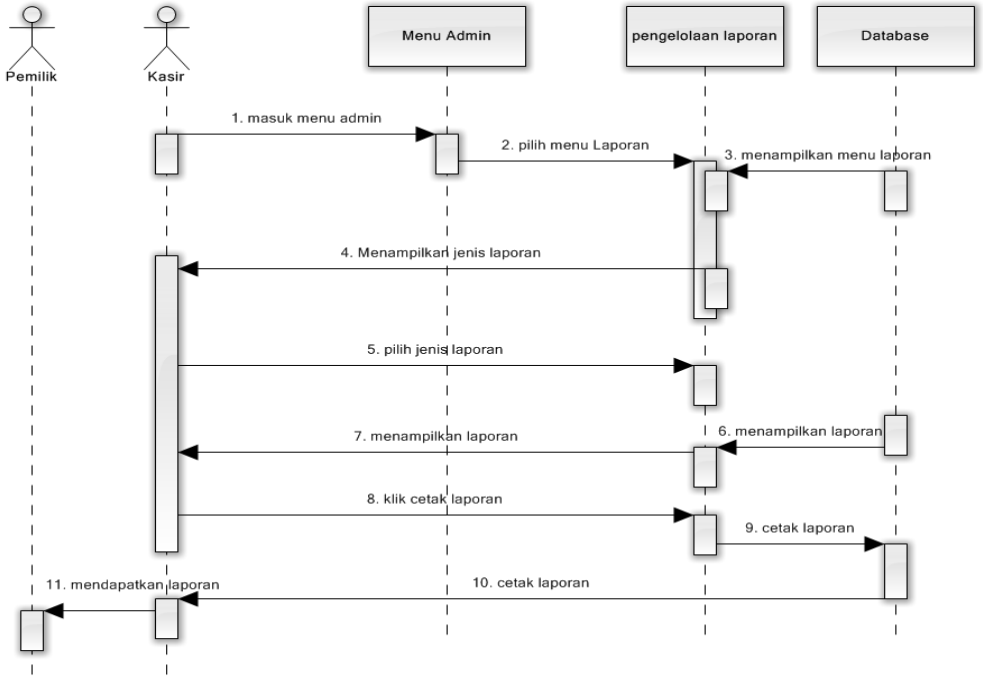
Gambar 4.7 *Sequence Diagram* Transaksi Penjualan Langsung

12. Gambar *Sequence Diagram* pengelolaan Data Barang



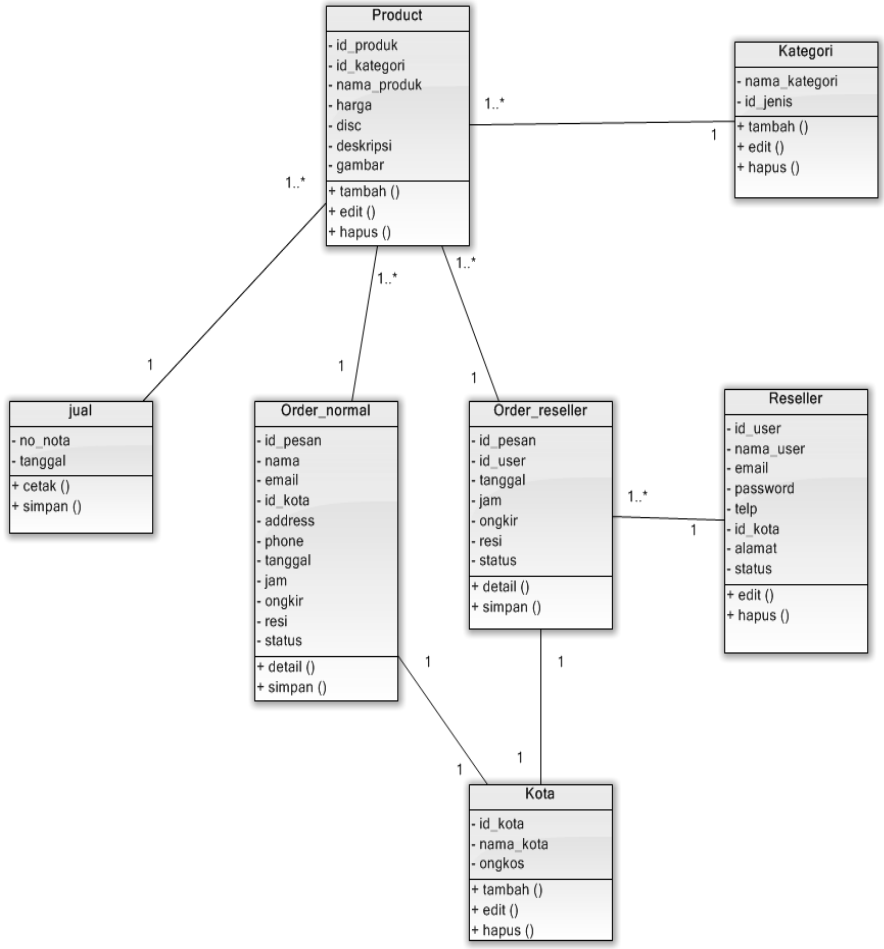
Gambar 4.8 *Sequence Diagram* Pengelolaan Data Barang

13. *Sequence Diagram* Pengelolaan Laporan



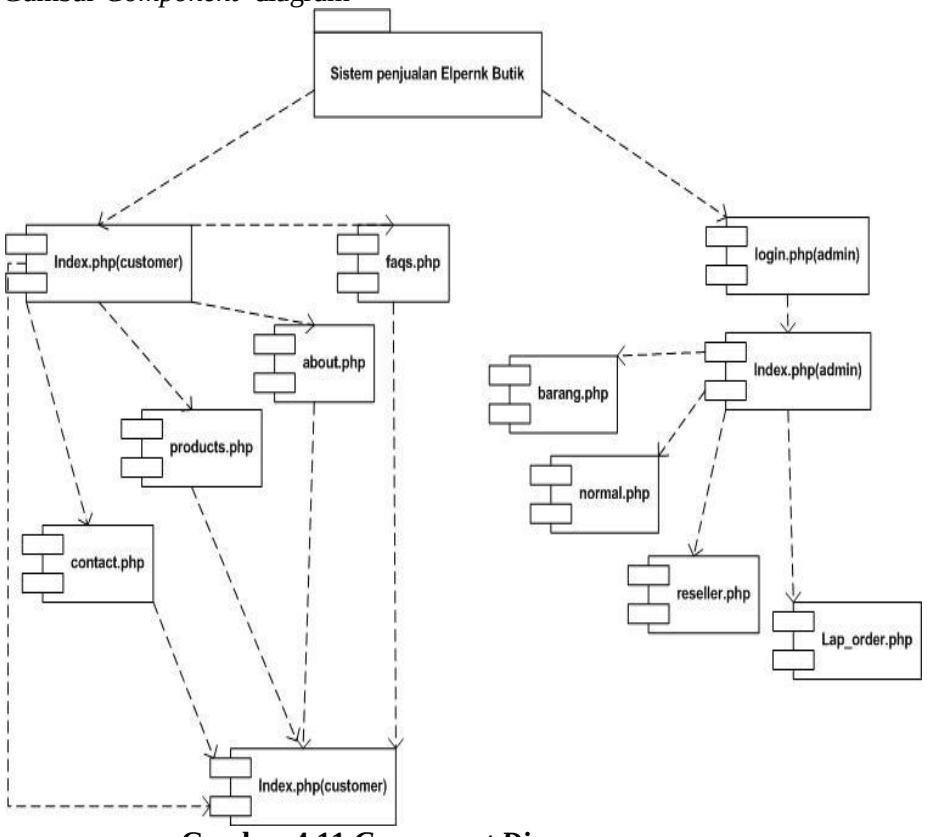
Gambar 4.9 *Sequence Diagram* Pengelolaan Laporan

14. Gambar class diagram



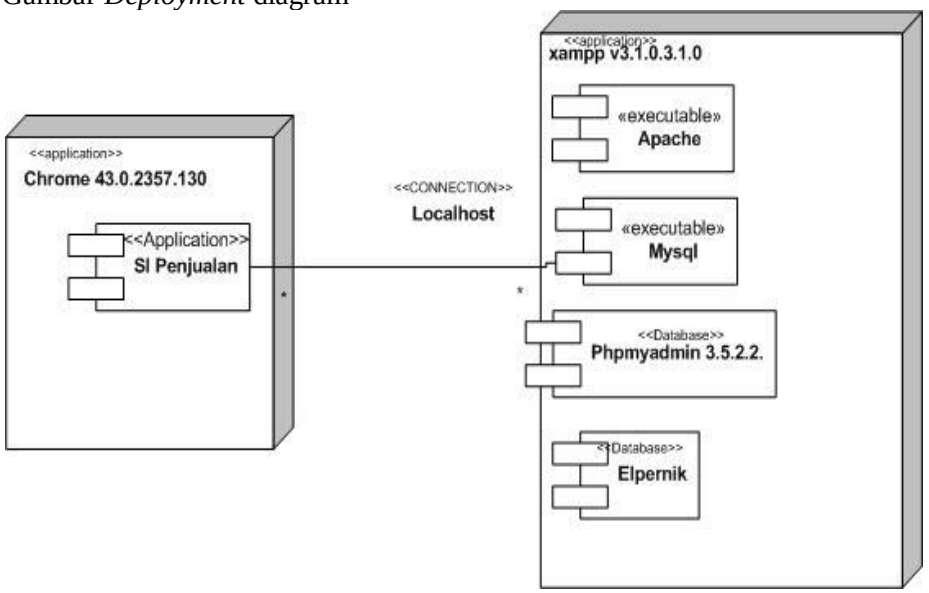
Gambar 4.10 *Class Diagram*

15. Gambar *Component* diagram



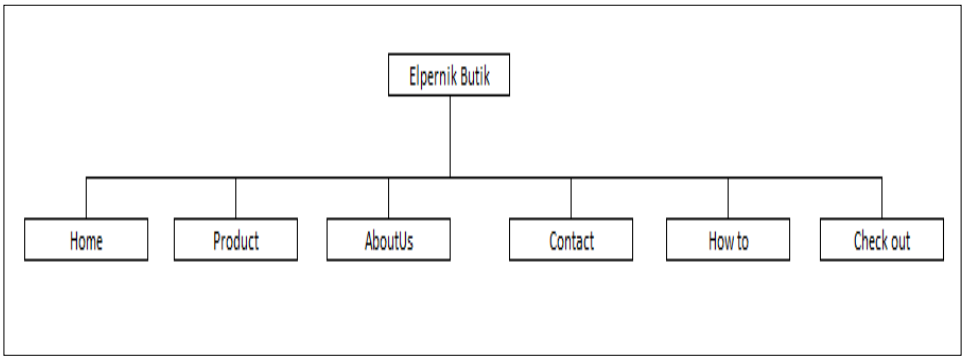
Gambar 4.11 *Component Diagram*

16. Gambar *Deployment* diagram



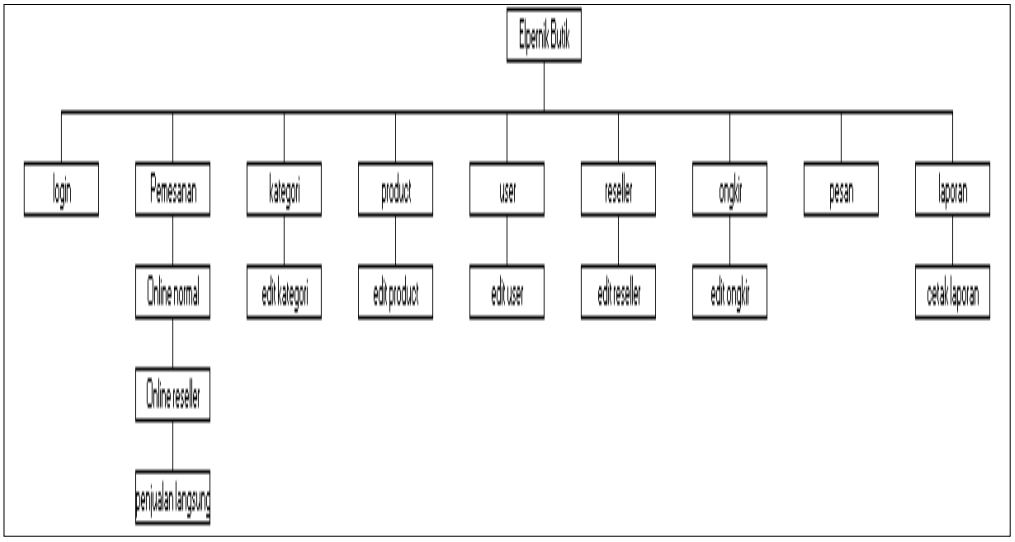
Gambar 4.12 *Deployment Diagram*

17. Gambar Menu Utama Website Butik Elpernik



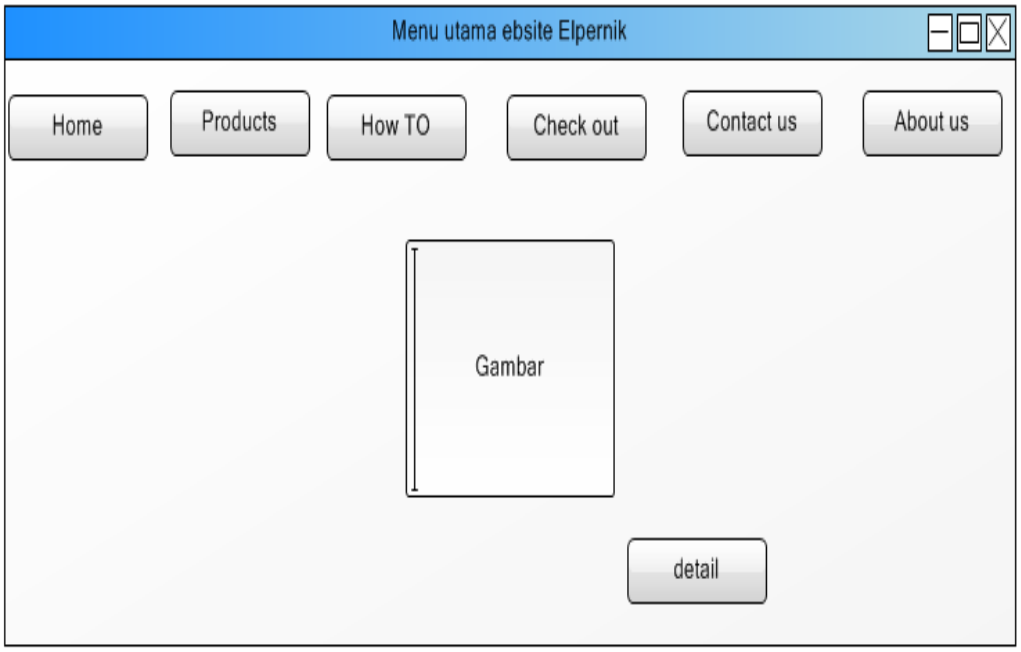
Gambar 4.13 Menu Utama Website Butik Elpernik

18. **Gambar** Menu Utama Kasir



Gambar 4.14 Menu Utama Kasir

19. Gambar perancangan Menu Utama Website



Gambar 4.15 Rancangan Menu Utama

20. Gambar perancangan Output nota penjualan

ELPERNIK BUTIK

NO NOTA :

TANGGAL :

NO	KODE	NAMA BARANG	QTY	HARGA	SUBTOTAL

TOTAL
BAYAR
KEMBALIAN

HORMAT KAMI

(.....)

Gambar 4.30 Perancangan Nota Pembayaran Penjualan Langsung

21. **Gambar Perancangan laporan penjualan *online***

ELPERNIK BUTIK

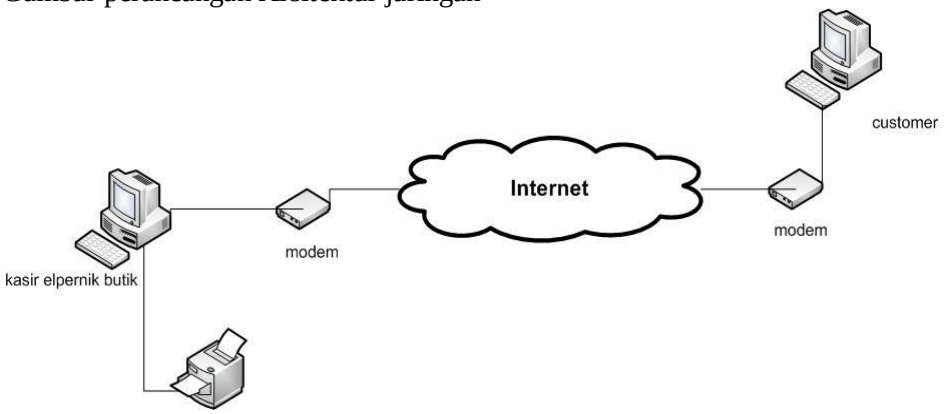
BULAN LAPORAN :

LIST PEMESANAN					
NO	TANGGAL	NAMA	KOTA	RESI	SUB TOTAL
				TOTAL	

(PEMILIK)

Gambar 4.31 Perancangan Laporan Penjualan *Online*

22. Gambar perancangan Arsitektur jaringan



Gambar 4.32 Perancangan Arsitektur Jaringan

DAFTAR TABEL

No	Nama Dokumen	Keterangan	
1	catatan barang keluar	Deskripsi	merupakan buku untuk memantau stock barang
		Fungsi	sebagai kontrol stok barang
		Atribut	tanggalmasuk,nama barang,harga,qty
2	catatan penjualan	Deskripsi	merupakan buku yang merekap transaksi penjualan yang berlangsung perhari
		fungsi	sebagai bukti penjualan dan untuk dibuatkan laporan penjualan
		Atribut	nama barang,jumlah,harga,total,alamat

1. Daftar namadan keterangan dokumen

3	resi pengiriman	Deskripsi	resi pengiriman barang yang dikeluarkan oleh tim ekspedisi pengiriman barang
		Fungsi	sebagai barang bukti pengiriman barang kepada customer
		Atribut	nama,alamat,no tlp,jumlah,berat,ongkir

2. Tabel Hasil dari Evaluasi Sistem Penjualan

No	Permasalahan	Solusi
1	Penyimpanan data penjualan dan pembelian masih manual sehingga sering terjadi data yag hilang	Sistem informasi penjualan Butik Elpernik dapat mengerjakan proses penjualan secara komputerisasi
2	Masih terjadi kesulitan dalam pembuatan laporan stok data barang, laporan bulanan penjualan dan data *Reseller*.	Sistem informasi ini dapat membuat laporan yang tersktuktur dan tertata rapi secara komputerisasi
3	Pengelolaan data reseller belum di tangani dengan baik sehingga sering terjadi kesalahan informasi dan data yang hilang	Sistem informasi dapat membuat penyimpanan data reseller dengan lebih baik secara komputerisasi
4	Belum adanya batasan hak akses antara petugas yang berhak dan yang tidak berhak	Memberikan batasan hak akses agar terjaga keamanan data dari pihak yang tidak berwenang.

3. Table usecase scenario penjualan online yang diusulkan

Deskripsi	
Nomor	1
Nama	Penjualan Online
Tujuan	Memenuhi kebutuhan barang konsumen

Aktor	Konsumen, Kasir, Sistem	
Skenario Utama		
Konsumen	Kasir	Sistem
1. Konsumen masuk web Butik Elpernik		2. menapilkan tampilan awal halaman Butik Elpernik
3. Konsumen memilih barang yang akan dibeli		
4. Konsumen melihat detail barang yang akan dibeli		5. sistem akan menampilkan detail barang yang dipesan berupa jumlah pemesanan, harga,stock baranf, jumlah pembayaran
6. Konsumen konfirmasi pembelian		7. Sistem akan menyimpan data pembelian kedalam data base
8. Konsumen konfirmasi pembayaran		9. sistem akan menampilkan form konfirmasi pembelian, Konsumen harus mengisi form tersebut
		10. sistem akan menampilkan penawaran menjadi reseller apabila penjualan melebihi Rp. 300.000,00

11. Konsumen dapat menjadi reseller atau Konsumen mengabaikan pesan tersebut dan melanjutkan konfirmasi pembelian		
	12. mengecek transasi penjualan	13. menampilkan transaksi penjualan yang telah berlangsung
	14. mengecek pembayaran	
	15. mengirim barang pesanan	
16. Menerima pesanan		

4. Table scenario usecase penjualan langsung yang dusulkan

Deskripsi		
Nomor	2	
Nama	Penjualan Langsung	
Tujuan	Penjualan Langsung	
Aktor	Konsumen, Kasir, Sistem	
Skenario Utama		
Konsumen	Kasir	Sistem
1. Konsumen datang ke galeri Butik Elpernik		
2. Konsumen melihat barang		
3. Konsumen membeli barang	4. Kasir input barang yang dibeli oleh Konsumen	5. sistem menyimpan data penjualan kedalam database
	6. Kasir menginput total transaksi	7. sistem menampilkan harga barang, jumlah, total pembayaran
8. Konsumen membayar		
	9. Kasir menerima pembayaran	
10. Menerima nota dan barang		

5. Table scenario usecase pengelolaan laporan yang diusulkan

Deskripsi	
Nomor	
Nama	Pengelolaan Laporan
Tujuan	Laporan semua kegiatan transaksi jual beli yang berlangsung pada Butik Elpernik
Aktor	Kasir, dan Sistem
Skenario Utama	
Kasir	Sistem
1. Kasir masuk halaman khusus Kasir	
3. Kasir *login*	2. Menampilkan form login
4. Kasir *input username* dan *password*	5. Melanjutkan ke halaman Kasir apabila *username* dan *password* benar
	6. Memunculkan peringatan apabila *username* dan *password* salah dan meminta untuk mengulang kembali memasukan *username* dan *password*

7. Kasir melihat transaksi penjualan, update barang	8. Sistem menampilkan halaman khusus Kasir
9. Kasir masuk menu laporan	10. Sistem menampilkan data transaksi yang telah disimpan
11. Memilih laporan mana yang akan dilaporkan	
12. Pilih bulan yang akan di buat laporan	13. Sistem menampilkan data pada bulan yang dipilih Kasir

15. Download laporan dan cetak untuk kemudian diberikan kepada pemilik	14. Menampilkan menu download laporan dan cetak

6. Table scenario usecase pengelolaan stock barang

Deskripsi	
Nomor	4
Nama	Pengelolaan Stock Barang
Tujuan	Sebagai pengelolaan stock barang
Aktor	Kasir, *Pemilik*, Sistem
Skenario Utama	
Kasir	Sistem
	1. Menampilkan form *login*
2. Kasir *login*	3. Sistem menampilkan form login
4. Kasir *input* daftar data barang	5. Menyimpan data barang kedalam *database*
	6. data barang *updated*

7. **Tabel Implementtasi Halaman Utama Website Butik Elpernik**

Menu	Deskripsi	Nama File
Login	File program untuk login Kasir	login.php
Home	File program untuk menampilkan halaman utama	index.php

Product	File program untuk menampilkan halaman *product*	products.php
about us	File program untuk menampilkan halaman keterangan tentang Butik Elpernik	about.php
How To	File program untuk menampilkan halaman tentang bagaimana cara berbelanja di Butik Elpernik	faqs.php
Check Out	File program untuk menampilkan daftar belanja	checkout.php
Contact Us	File program untuk menampilkan bagaiman cara berhubungan dengan Butik Elpernik	contact.php

8. Tabel Implementasi Menu Utama untuk Kasir

Menu	Deskripsi	Nama File
Pemesanan	File program untuk melihat daftar pemesanan yang berlangsung baik secara online maupun secara langsung	index.php
Kategori	File program untuk menampilkan kategori product yang ada	index.php
Product	File program untuk mengedit, menambahkan, menghapus barang	index.php
User	File program utuk mengedit, menambahkan, dan menghapus data Kasir	index.php
Reseller	File program untuk melihat daftar reseller yang masih aktif atau sudah tidak aktif	index.php
Ongkir	File program untuk daftar ongkos kirim berdasarkan kota asal pemesan	index.php

Pesan	File program untuk melihat pesan yang masuk pada menu contact us di halaman website utama Butik Elpernik	index.php
Laporan	File program untuk menampilkan laporan bulanan transaksi penjualan yang berlangsung pada Butik Elpernik	index.php

9. Table pengujian Pengecekan Login

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi *username* dan *password* dengan benar	Tercantum pada textbox username dan textbox password.	Mengisi login sesuai dengan yang diharapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol *sign in*	Menampilkan pesan "*login* berhasil" dan dapat mengakses menu utama.	Tombol dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Mengisi *username* dan *password* yang salah	Tercantum pada *textbox username* dan *textbox password.*	*User* gagal melakukan *login*	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol *sign in*	Menampilkan pesan "ada kesalahan pada username dan *password"*	Tombol dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan	[X] Diterima [ ] Ditolak

10. Table pengujian pembelian konsumen

Kasus dan Hasil Uji Daftar Pembelian (Konsumen)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Pilih size yang diinginkan Pilih warna yang diinginkan	Data tersimpan ke dalam database	Tombol selesai belanja sesuai yang diharapkan	[x] diterima [ ] ditolak
Pilih warna yang diinginkan			
Klik stok untuk melihat jumlah stok barang yang tersedia			
Masukan jumlah yang akan dibeli dan klik tombol selesai belanja			

11. Table pengujian pengiriman

Kasus dan Hasil Uji Input Data Pengiriman			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Masukan data lengkap pengiriman dan klik tombol simpan	Data tersimpan ke dalam database	Tombol simpan sesuai yang diharakan	[x] diterima [ ] ditolak

12. Table pengujian kategori

Kasus dan Hasil Uji Input Data Kategori			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Masukan data kategori dan jenis kemudian klik tombol tambah	Data tersimpan ke dalam database	Tombol tambah sesuai yang diharakan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol edit	Menampilkan form edit barang	Tombol edit sesuai yang diharakan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik Tombol Delete	Menghapus kategori	Tombol delete sesuai yang diharakan	[x] diterima [ ] ditolak

13. Table pengujian produk

Kasus dan Hasil Uji Input Data *Product*			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Input size, warna, dan *stock* barang			

Klik tombol tambah	Data barang tampil di tabel	Tombol tambah sesuai yang diharapkan	[x] diterima [ ] ditolak
Kasus dan Hasil Uji *Input* Data *Product*	Data barang tersimpan kedalam data base	Tombol simpan sesuai dengan yang diharapkan	[x] diterima [ ] ditolak

14. Table pengujian data kasir

Kasus dan Hasil Uji Input Data *Product*			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Input nama dan *password* kemudian tekan tombol simpan	Menyimpan data kedalam data base	Tombol simpan sesuai dengan yang diharapkan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik edit	Menampilkan form edit data	Tombol edit sesuai dengan yang diharapkan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik *delete*	Menghapus data *user*	Tombol *delete* sesuai yang diharapkan	[x] diterima [ ] ditolak

15. Table pengujian data reseller

Kasus dan Hasil Uji *Input* Data *Product*			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik edit	Perubahan data status *reseller*	Tombol edit sesuai yang diharapkan	[x] diterima [ ] ditolak
Kik *delete*	Menghapus data *reseller*	Tombol *delete* sesuai yang diharapkan	[x] diterima [ ] ditolak

16. Table pengujian ongkir

Kasus dan Hasil Uji *Input* Data ongkir			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memasukan nama kota beserta tarifnya kemudian klik tombol tambah	Menyimpan data kedalam database	Tombol tambah sesuai yang diinginkan	[x] diterima [ ] ditolak

Klik tombol edit	Menampilkan form edit dan dapat merubah data sesuai yang diinginkan	Tombol edit sesuai yang diinginkan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol *delete*	Menghapus data	Tombol *delete* sesuai yang diinginkan	[x] diterima [ ] ditolak