PERANCANGAN WEBSITE QUEENIZASHOP SEBAGAI PENDUKUNG SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN

ARTIKEL

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

Oleh :

Muhammad Nizar Asikin

10511024



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

2015

ABSTRAK

Queeniza Shop sebagai salah satu bisnis online Cianjur yang melayani penjualan melalui online diamana transaksi pembelian konsumen dan admin terhubung dengan internet, pada sebelumnya QueenizaShop ini belum memiliki sebuah situs atau website sebagai sarana pendukung pemasaran. Selama ini masyarakat hanya mengenal QueenizaShop melalui PIN BB, dan social media saja, sehingga masyarakat yang ingin mengetahui tentang jenis-jenis barang yang di tawarkan, serta nomor telepon yang bisa dihubungi apabila ada ingin di tanyakan atau kepentingan lainnya agar dapat dengan mudah mendapatkan informasi tentang penjualan QueenizaShop.

Metode Perancangan Website Sebagai Pendukung Sistem Informasi Pemasaran Pada QueenizaShop ***Metode Prototype*** dengan menggunakan metode pendekatan dengan cara melakukan observasi lalu wawancara kepada pemilik QueenizaShop.

Desain (*Design*). Proses desain mengubah kebutuhan-kebutuhan menjadi bentuk karakteristik yang dimengerti perangkat lunak sebelum dimulai pembuat website. Desain ini harus didokumentasikan dengan baik dan menjadi bagian konfigurasi untuk memudahkan semua pencatatan data penjualan.

Kata Kunci : Perancangan Website Queeniza Shop Sebagai Pendukung Sistem Informasi Penjualan Pakaian

ABSTRACT

Queeniza Shop as one of the online business Cianjur serve diamana sales through online consumer purchase transactions and admin connected to the Internet, in the previous QueenizaShop not yet have a website or a website as a means of marketing support. During this community knows only QueenizaShop through BB PIN, and social media, so that people who want to know about the types of goods is on offer, as well as the phone number to call if anyone wants to ask or other interests in order to easily get information about QueenizaShop sales.

Methods Website Design For Supporting Marketing Information System Prototype In QueenizaShop method using the approach of observation and interviews to the owner QueenizaShop.

Design (Design). Process design change into a form needs to understand the characteristics of the software before starting the manufacturer website. This design should be well documented and become part of the configuration to facilitate all recording sales data.

Keywords: Website Designing Queeniza Shop For Sales Information System Supporting Clothing

I. PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Pada zaman sekarang ini ilmu pengetahuan, teknologi serta dunia informasi, hampir setiap kegiatan dan aktifitas kehidupan tidak terlepas dari peralatan canggih, dan serba modern dapat di ambil contoh seperti komputer. Semakin maju teknologi semakin butuh saranan informasi yang canggih agar semakin mudah mendapatkan informasi, di dalam peralatan modern atau canggih sebagai mana salah satu contoh adalahan komputer di zaman sekarang banyak di manfaatkan untuk mencari uang dengan berbagai bisnis barang atau pun jasa sekaligus. Dalam dunia bisnis perlunya komputer nampaknya tidak dapat dihindarkan lagi. Sebut saja dalam bidang perdagangan dan perbankan dimana sistem informasi dan penglohan data yang cepat dan efesien harus segera diwujudkan. Hal ini tentutnya untuk meningkatkan pelayanan kepada para pelanggan secara cepat agar memberikan kepuasan yang maksimal untuk pelanggan sehingga mereka merasa nyaman bertransaksi.

Perbedaan bisnis online dengan offline yaitu apabila offline konsumen harus datang ke toko langsung untuk melihat koleksi atau bertransaksi di tempat secara langsung, sedangkan bisnis online kita bisa melihat koleksi dalam *website* dengan jangkauan jarak yang kita inginkan, tidak harus langsung datang ke toko dan bertransaksi secara tidak langsung bagaimana yang telah di tentukan dengan cara pembayaran transfer ke nomor rekening toko tersebut tersebut. Banyak nya teknologi informasi yang berkembang memungkinkan di masa depan akan sangat berguna dalam berbisnis online.

Salah satu dari bisnis online adalah QUEENIZASHOP perusahaan ini berjalan di bidang online lewat social media dan smartphone, tidak hanya online queeniza shop ini bergerak juga dibidang offline dengan membuka toko, perusahaan ini berawal dibangun pada pertengahan 2013 berlokasi di Jl. Pangeran Hidayatullah Kabupaten Cianjur, dari segi online queenizashop ini sangat membutuhkan *website* , dengan di rancangnya website penjualan pada Queenizashop agar pemasaran lebih luas dan bisa bertransaksi online dengan secara tidak langsung melalui website tersebut, manfaat untuk konsumen yaitu agar mempermudah transaksi dan dapat menghemat waktu tenaga dan biaya, manfaatlainya konsumen dapat memudahkan melihat koleksi oakaian lengkap di dalam web queenizashop, memudahkan pencarian barangtersisa dengan cara pencarian nama barang.

Secara strategis pemasaran, memiliki toko online belomba-lomba menawarkan harga yang komperatif, baik lewat skema diskon maupun layanan lainya. Untuk konsumen yang telah terdaftar di website queenizashop akan mendapatkan diskon hingga sampai 20% di setiap pembelian minimal belanja dengan total harga 300.000 makan akan dapat mendapatkan potongan dari jumlah total harga, untuk yang pembelian di bawah 300.000 akan di berikan harga biasa yang sudah tertera di website tersebut. Kegunaan memberikan diskon agar konsumen tertarik pada produk queeniza dengan berani memberikan harga yang berbeda dari orang lain, dan pembayaran melalui transfer harus secara cash tidak dapat di kredit atau di cicil.

Data penjualan queeniza shop belum maksimal masih menggunakan penulisan manual di dalam buku tulis, data penjualan terdahulu terkadang hilang karena masih banyak kesalahan, penyusunan laporan penjualan, keuangan, barang

tersedia belum terkomputerisasi. Di ciptakan website agar data transakasi dan semua laporang di simpan kedalam database yang telah terkomputerisasi. Website dapat digunakan untuk melakukan transaksi jual beli, dimana seorang calon pembeli memilih barang dan mentransfer sejumlah uang kemudian admin akan menvalidasi transakasi apabila pembayaran sudah terpenuhi, bagian user akan merubah status dari proses menjadi lunas setelah itu bagian penjualan akan mengirim barang yang telah di pilih selama 1x24 jam setelah konsumen yang telah mentransfer sejumlah uang tersebut. Untuk Transaksi itulah dikenal dengan web e-commerce, yaitu transaksi jual beli secara elektronik.

Dalam permasalahan Queenizashop sebelum menggunakan website di dalam segi penjualan menggunakan koneksi internet tapi tida menggunakan website, hanya menggunakan social media sebagai sarana prasarana promosi dan penjualan, dan produk queeniza lebih dikenal di daerah local atau di Cianjur saja dan belum meluas ke pasar nasional dan internasional.. Di dalam *website* yang akan di buat akan di masukan informasi yang dibutuhkan oleh konsumen baik dari alamat atau kontak person agar memudahkan konsumen menghubungi admin queenizashop dengan pertanyaan yang lebih spesifik. Di setiap pembelian konsumen terlebih dahulu membayar lewat ATM lalu konsumen akan mengisi formulir konfirmasi pembayar di menu konfirmasi pada web queenizShop, yang sebelumnya memilih produk yang di pilih dan mengisi formulir pembelian, setelah itu admin akan mengkonfirmasi konsumen yang telah mengisi formulir pengiriman dan telah mentransfer sejumlah uang tunai dan ongkir (ongkos kirim), ongkos kirim akan otomatis terjumlah dengan produk yang telah di pilih dan konsumen tinggal menunggu proses pengiriman barang atau produk yang di beli. Untuk barang yang cacat dapat di tukar dengan syarat tidak dapat uang kembali dan jangka waktu retur barang 7 dari pengiriman barang. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk menguraikan masalah tersebut dalam skripsi ini dengan mengambil judul :

“PERANCANGAN WEBSITE QUEENIZASHOP SEBAGAI SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN “

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di hadapi di sebuah perusahaan online QeenizaShop yaitu :

1. Tidak adanya media informasi pemasaran dan penjualan yang komunikatif dan informatif untuk menjelaskan secara detail produk-produk QueenizaShop.
2. Menghitung transkasi masih menggunakan alat hitung kalkulator sehingga ketika konsumen memesan banyak barang atau konsumenya banyak maka pekerja harus bekerja lebih ekstra untuk mencatat dan menghitung transaksi penjualan tersebut.
3. Sering terjadinya kehilangan data karena tidak adanya pembukuan untuk penjualan jadi hanya mengandalkan nota penjualan.
4. Tidak adanya ke untungan untuk konsumen apabila melakukan pembelian yang cukup banyak.

Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, masalah utama dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana sistem yang berjalan pada queenizashop ?
2. Apakah kegunaan dari Sistem Informasi website bagi quuenizashop?
3. Bagaimana pembuatan laporan penjualan queenizashop?
4. Apa keuntungan menjadi anggota di website queenizashop ?

Maksud

Dari identifikasi dan rumusan masalah penelitian di atas bermaksud untuk **;**

1. Bagi Toko Online QUEENIZASHOP, aplikasi website ini bisa dijadikan sebagai sarana alternatif dalam meningkatkan daya jual dan meningkatkan penghasilan bagi toko tersebut.
2. Bagi calon konsumen, dapat memesan produk hanya dengan melihat katalog produk yang disediakan sehingga hemat tenaga, waktu dan biaya.

Tujuan.

Berdasarkan pembahasan masalah di atas, penulis memiliki tujuan yaitu:

1. Untuk membangun adanya media informasi pemasaran dan penjualan yang komunikatif dan informatif untuk menjelaskan secara detail produk-produk QueenizaShop.Membuat system informasi penjualan, transaksi penjualan dan pembuatan laporan menjadi terkomputerisasi yang berbasis web.
2. Untuk dapat menghitung transkasi tidak lagi menggunakan alat hitung kalkulator sehingga ketika konsumen memesan banyak barang atau konsumenya banyak maka pekerja harus bekerja lebih ekstra untuk mencatat dan menghitung transaksi penjualan tersebut.
3. Untuk pembuatan laporan akan sangat mudah dengan hanya memilih laporan yang akan di tampilkan lalu tinggal memilih tanggal yang telah melakukan transaksi
4. Untuk membangun strategi penjualan agar konsumen menarik untuk berbelanja di Queenizasshop

Kegunaan Penelitian

Kegunaan Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi perusahaan penjualan pakaian pada QueenizaShop dalam menentukan kebijakan dan pengembangan strategi penjualan yang sesuai kebutuhan pasar.

Kegunaan Akademis

Bagi penulis, seluruh rangkaian kegiatan dan hasil penelitian diharapkan dapat lebih memantapkan penguasan fungsi keilmuan yang dipelajari selama mengikuti program perkuliahan Sistem Informasi pada Universitas Komputer Indonesia .

Batasan Masalah

Perumusan masalah yang tercakup tidak berkembang terlalu jauh atau menyimpan terlalu jauh dari tujuan dan tidak mengurangi efetifitas pemecahannya, oleh sebab itu pembatasan masalah sebagai beriut ;

1. Memberikan ke diskon untuk konsumen bagi yang sudah melakukan transaksi sejumlah Rp. 300.000 sebesar 20% .

2. Sistem pembayaran transaksi online hanya dilakukan dengan cara melakukan transfer melalui rekening yang telah ditentukan dengan pembayaran cash tidak secara kredit atau di cicil.
3. Barang yang di retur hanya untuk barang yang cacat saja maximal 7 hari setelah barang di kirim barang dan tidak dapat dikembalikan dengan uang.
4. Pengiriman barang baik dalam kota maupun luar kota dilakukan dengan cara kerjasama dengan perusahaan layanan jasa kirim yang ditentukan oleh admin.
5. Ongkos kirim retur dari pelanggan ke Toko Queenizashop ditanggung oleh pelanggan. Untuk biaya kirim kembali ditanggung oleh Toko Queenizashop
6. Ongkos kirim dihitung berdasarkan kelipatan 0,5 kg.

II. KAJIAN PUSTAKA

Definisi Internet

Internet merupakan salah satu koneksi yang menghubungkan komputer ke komputer lainnya salah satu manfaatnya yaitu untuk saling bertukar informasi atau pun saling mengirim data melalui e-mail, internet merupakan contoh jaringan terbesar yang menghubungkan jutaan komputer yang tersebar diseluruh penjuru dunia dan tak terkait pada satu organisasipun . Siapa saja dapat bergabung pada Internet. Alternatif lain, cuku melakukan pengaksesan pada warung-warung internet (warnet) ISP adalah organisasi komersial yang bergerak dalam bidang penyediaan jasa askses Internet.[1]

Koneksi jutaan komputer di Internet ditangani dengan menggunakan protocol TCP/IP (*Transmission Control Protocol/internet Protocol).* Protocol ini mensyaratkan bahwa setiap komputer didalam jaringan internet harus memiliki identitas yang unik yang dinamakan nomor atau alamat IP. Nomor ini terditi dari atas empat bilangan dengan masing-masing bernilai antara 0 sampai dengan 255, dan anatr bilangan dipisahkan oleh tanda titi. Contoh alamat IP : 128.252.115.5 [1]

Dapat disimpulkan internet adalah sebuah jaringan komputer yang saling berhubungan di seluru dunia dengan koneksi tidak terbatas . Dapat berguna sebagai sarana saling tukar menukar informasi.

World Wide Web

System pengaksesan informasi dalam Internet yang paling terkenal adalah World Wide Web (WWW) atau biasa dikenal dengan istilah Web. Pertama kali diciptakan pada tahun 1991 d CERN. Labotarium Fisika Partikel Eorpa, Jenewa, Swiss. Tujuan awalnya adalah untuk menciptakan media yang mudah untuk begbagi informasi di antara pada fisikawan dan ilmuwan.

Web yang menggunakan protocol yang disebut HTTP (*Hyper Text Transfer Protocol)* yang berjalan pada TCP/IP. Adapun dokumen Web ditulis dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language).* Dokumen ini di letakkan dalam Web server (server yang melayani permintaan halaman web) dan di akses oleh klien (pengakses informasi) melalui perangkat lunak yang disebut Web Browser atau sering di sebut browser saja.[1]

WWW adalah suatu program yang ditemukan oleh Tim Berners-Lee pada tahun 1991. Awalnya Berners-Leehanya ingin menemukan cara untuk menyusun arsip-arsip risetnya. Untuk itu beliau mengembangkan suatu system untuk keperluan pribadi. System itu adalah program peranti lunak yang diberi nama Enquerie. Dengan

program itu, Berners-Lee berhasil menciptakan pencari informasi yang dibutuhkan.[2]

Cara Kerja Web

Adapun cara kerja web adalah sebagai berikut:

a. Informasi web disimpan dalam dokumen dalam bentuk halaman-halaman web atau web page.
b. Halaman web tersebut disimpan dalam computer server web.
c. Sementara dipihak pemakai ada computer yang bertindak sebagai computer client dimana ditempatkan program untuk membaca halaman web yang ada di server web (browser).
d. Browser membaca halaman web yang ada di server web.[2]

Untuk membangun sebuah website yang lebih kompleks diperlukan tim yang terdiri dari : .[3]

a. Web Arsitek

Web arsitek seperti perancang bangunan, ia mempunyai tugas untuk membuat rancangan awal website, ia mesti orang yang telah mengetahui berbagai kategori website, sehingga dapat membuat skema situs yang baik, sesuai dengan fungsi dan kebutuhan website yang akan dibangun. Web arsitek biasanya orang yang disewa oleh developer web, terutama untuk website-website besar yang memerlukan perancangan khusus.

b. Web Dsigner

Sesuai dengan sebutanya, Web Designer adalah orang yang mendesain halaman-halaman website. Namanya juga orang dsain, tentu saja ia mesti memiliki jiwa seni. Web Designer bertugas untuk menentukan bentuk desain, tata letak gambar, dan tipografi yang sesuai degan website yang akan dibuat

c. Web Programmer

Agar sebuah website dapat berfungsi dengan baik, diperlukan seorang web programmer untuk membuat aplikasi. Tentu saja ini dikerjakan setelah desain website rampung. Website Programmer bertugas ntuk membuat kode-kode program untuk menghubungkan halaman demi halaman serta fasilitas lainnya yang diperlukan pada website yang akan dibuat.

d. Website Administrator

Ia adalah orang yang bertanggun jawab atas jalnnya sebuah website. Ia ditugaskan untuk mengawasi perkembangan website dan waktu ke waktu, mengatur webserver, menjaga database, mengatur domain yang digunakan, dan masih banyak lagi.

Selain yang disebutkan di atas, masih ada beberapa istilah webmaster yang lebih spesifik, misalnya database administrator HTML Cutter, Cotent Administrator, Trainer, dan lain- lain.

Beberapa Bahasa pemrograman web, di antaranya : [3]

a. HTML (Hypertext Markup Language). ini adalah Bahasa web yang wajib bagi webmaster. HTML terdiri dari tag-tag yang dapat dibaca dan diterjamahkan oleh browser. Menghafal tag HTML bisa menguras ebergi, oleh karena itu, editor WYSIWYG seperti Dreamweaver dapat membantu meringankan tugas seorang Webster.

b. XHTML (Extensible Hypertext Markup Language). adalah penyempurnaan dari HTML, karena itu jika sudah menguasai HTML, tidak sulit untuk mempelajari XHTML.
c. Javascript. Merupakan Bahasa yagn disisipkan di antara tag HTML. Javascript digunakan untuk memperluas fungsi-fungsi HTML sehingga website tampak lebih dinamis.
d. CSS (Cascading Style Sheet). CSS diguakan untuk memepercantik halaman web. Seperti halnya Javascript, CSS merupakan Bahasa yang disisipkan pada tag HTML.
e. Middlewere. Perangkat lunak ini dapat menerjemahkan dan menjalankan Bahasa pemrograman web tertentu serta memungkinkan berinteraksi dengan basis data. Beberapa di antaranya adalah ASP, JSP, PHP, dan Perl.

Pendekatan Prosedur

> Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur- prosedur yang saling berhubungan, terkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk tujuan terntentu.[4]

a. Prosedur adalah urutan-urutan oprasi krerikal atau tulis menulis yang melibatkan beberapa orang yang di dalam suatu departemen untuk menjamin penanganan yang seragam.
b. Prosedur adalah urutan-urutan yang tepat dari tehapan-tahapan intruksi yang menerangkan apa yang harus dikerjakan, siapa yang mengerjakan, kaam dikerjakan dan bagaimana mengerjakanya.

Pendekatan Komponen

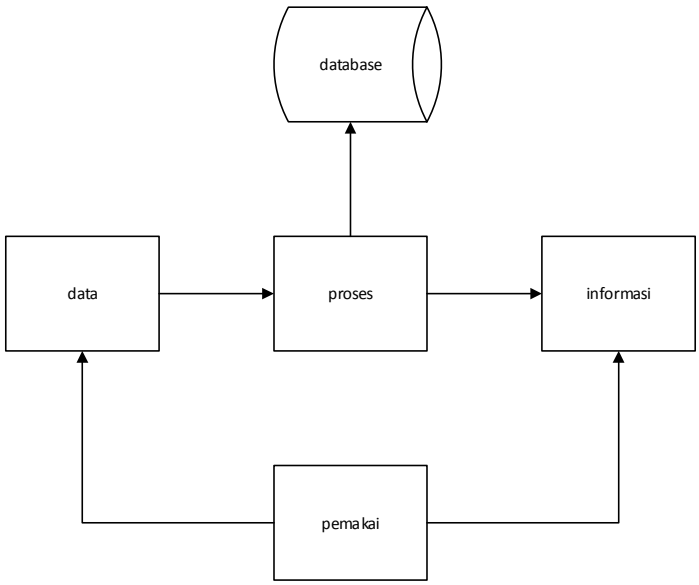
Pendekatan pada komponen akan lebih mudah dalam mempelajari system untu tujuan analisis dan percangan system. Untuk menganalisis dan merencanakan suatu system seharusnya analisis system mengerti dahuu komponen – komponen atau subsistem-subsistemnya. [4]

Pengertian Sistem

Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan [4].

Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang telah di olah lalu di sebarkan sehingga menjadi pengetahuan bagi pengguna data tersebut. Adapun pendapat lain menurut McFadde, dkk (1999) mendefinisikan sebagai data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut. Informasi dapat berupa data mentah, data tersusun, kapasitas sebuah saluran informasi, dan sebagainya. Hubungan antara data informasi digambarkan sebagai berikut.[1]



Gambar 2.1 Pemrosesan data menjadi informasi
(sumber : Pengantar Sistem Informasi[1,p. 8])

Pengertian Sistem Informasi

System informasi adalah suatu data yang telah diproses sedemikian rupa dan dapat di informasikan kepada pengguna informasi. Banyaknya aktivitas manusia yang berhubungan dengan system informasi. Tak hanya di Negara- Negara mau, di Indonesia pun sistme informasi telah banyak diterapkan dimana- mana, seperti di kantor, di pasar swalayan, di bandara, dan bahkan dirumah ketia pemakai bercengkrama dengan dunia internet. Entah disadari atau tidak, sisteinformasi telah banyak mmbantu manuasia.

Ada beberapa macam system infomrasi, antara lain : [1]

a. System reservasi pesawat terbang : digunakan dalam biro perjalanan untuk melayani pemesnan/pembelian tiket.
b. System untuk menangani penjualan kredit kendaraan bermotor sehingga dapat digunakan untuk memamantau hutang para pelanggan.
c. System biometric yang dapat mencegah orang yang tak berwewenang memasuki fasilitas-fasilitas rahasia atau mengakses informasi yang bersifat dengan cara menganalisa sidik jari atau retina mata.
d. System POS (point – of – sale) yang ditreapkan pada ebanyakan pasar swalayan dengan dukungan pembaca barcode untuk percepat pemasukan data.
e. Sistme telematri atau pantauan jarak yang jauh menggunakan teknologi radio.
f. System berbasis aru cerdas yang digunakan oleh juru medis untuk mengetahui riwayat penyakit pasien kerumah sakit karena didalam kaertu tersebut terekam data – data mengenai pasien tersebut.

Database

Database adalah suatu bentuk pengolahan data ditunjukan agar pengaksesan terhadap data dapat dilakukan dengan mudah. System yang ditunjukan untuk menangani database biasa di sebut DBMS (databse management system). Dengan menggunakan DBMS, pemakai dapat melakukan seperti hal berikut : [5]

a. Menambah data
b. Menghapus data
c. Mengubah data
d. Mencari data
e. Menampilkan data dengan karakteristik terntentu
f. Mengurutkan data

Pengertian penjualan

Penjualan adalah suatu alat promosi yang tersedia untuk menggaet prospek anda dan mengubahnya menjadi pelanggan. [6]

Dengan kata lain penjualan adalah sebuah aktifitas sebuah kelompok yang satu sama lain saling menguntungkan dan menghasilan penapatan bagi penjual dan mendapatkan barang atau jasa bagi konsumen atau pelanggan

Anlisis Sistem

Tahapan analisis system dimulai Karena adanya permintaan terhadap system baru. Permintaan dapat datang dari seseorang manajer diluar departemen system informasi atau pihak eksekutif yang melihat adanya masalah atau menemukan adanya peluang baru. Tujuan utama analisis system adalah untuk mentukan al-hal detail tentang yang akan dikerjakan oleh system yang di usulkan. Analisis system menangkup studi kelayakan dan analisi kebutuhan [6]

E-Commerce

E-commerce adalah kegiatan pembelian dan penjualan, pemasaran produk, jasa, dan informasi melalui internet. E- commercer pada umunya di bagi menjadi 2 buah kategori bisnis yaitu : [1]

a. Business to business (B2B0

B2B menyatakan penjualan produk atau jasa yang melibatkan beberapa perusahaan dan dilakukan dengan system otomasi. Umumnya, perusahaan-perusahaan yang terlibat adalah pemasok, distributor, pabrik, toko, dll. Kebanyakan transaksi berlangsung secara langsung anatara dua system. Model seperti ini telah banyak diterapkan. Misalnya, yang terjadi antara Wal-Mart dan para pemasoknya.

b. Bisnis to Consumer (B2C)

B2C melibatkan interaksi dan transaksi antara sebuah perusahaan penjual dan para konsumen. Perusahaan – perusahaan terkenal yang melayani B2C antara lain adalah Del (www.dell.com), Cisco (www.cisco.com)

c. Consumer to Consumer (C2C)

Menyatakan model perdaganganyang terjadi antara konsumen dengan konsumen melalui jaringan internet., situs seperti eBAY (www.ebay.com) menyediakan sarana yang memungkinkan orang – orang dapat menjual atau membeli barang di antara mereka sendiri

d. Consumer to Businnes (C2B)

Beberapa situs telah berinisasiuntuk mendukung bisnis yang berbasiskan consumer ke pebisnis. Sebagai contoh, priceline.com merupakan situs yang memungkinkan seseorang menjual rumah ke perusahaan ini. Dalam hal ni, internet dapat digunakansebagai saranauntuk negosiasi.

Flow Map

Bagan alir sistem merupakan bagan yang menunjukan arus pekerjaan secara keseluruhan dari simbol-simbol untuk menggambarkan secara urut dari arus data dan dokumen baik yang diperlukan maupun yang dihasilkan.

Diagram Konteks

Suatu gambaran grafis dari suatu sistem yang menggunakan sejumlah bentuk simbol-simbol untuk menggambarkan bagaimana data mengalir melalui suatu proses yang saling berkaitan.

DFD (Data Flow Diagram)

Diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem.

Data

Data adalah catatan atas kumpulan fakta.[1] Data merupakan bentuk jamak dari datum, berasal dari bahasa Latin yang berarti "sesuatu yang diberikan". Dalam penggunaan sehari-hari data berarti suatu pernyataan yang diterima secara apa adanya. Pernyataan ini adalah hasil pengukuran atau pengamatan suatu variabel yang bentuknya dapat berupa angka, kata-kata, atau citra.

Menurut berbagai sumber lain, data dapat juga didefinisikan sebagai berikut:

1. Menurut kamus bahasa inggris-indonesia, data berasal dari kata *datum* yang berarti fakta

2. Dari sudut pandang bisnis, data bisnis adalah deskripsi organisasi tentang sesuatu (resources) dan kejadian (transactions)yang terjadi
3. Pengertian yang lain menyebutkan bahwa data adalah deskripsi dari suatu kejadian yang kita hadapi [7]

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Objek Penelitian

Dalam menentukan objek penelitian, penulis malakukannya di toko penjualan QueenizaShop yang beralamatkan di Jl. Pangeran Hidayatullah Ruko Pak Dadang No.3 Gombong, Cianjur. Dimana toko baju yang menjual segala pakaian Pria dan Wanita tersebut belum memiliki sistem informasi yang memadai untuk mengelola transaksi penjualan berbasis web.

Maka penulis akan melakukan penelitian pada toko tersebut untuk membangun sebuah sistem informasi penjualan berbasis web sebagai sarana dalam melakukan transaksi penjualan secara online.

Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan ilmu tentang metode-metode yang akan digunakan dalam melakukan penelitian selain itu dapat diartikan sebagai suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam perancangan system informasi *e-commerce* adalah metode deskriptif. Metode deskripstif pada umumnya dilakukan dengan tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek dan subjek yang diteliti secara tepat.

Perkembangan akhir-akhir ini, metode deskriptif juga banyak dilakukan oleh para penelitian karena dua alasan yaitu ;

1. Dari pengamatan empiris didapat bahwa besar laporan penelitian dilakukan dalam bentuk deskriptif.
2. Melakukan deskriptif sangat berguna untuk mendapatkan variasi permasalahan yang berkaitan dengan bidang penjualan maupun tingkah laku manusia.

Disamping kedua alasan seperti tersebut diatas, metode deskriptif pada umumnya menarik penulis, karena bentuknya sangat sederhana dengan mudah di pahami tanpa perlu memerlukan teknik statistika yang kompleks. Walaupun sebenarnya tidak demikian kenyataannya. Karena penelitian ini sebenarnya juga dapat ditampilkan dalam bentuk yang lebih kompleks, misalnya dalam penelitian penggambaran secara factual perkembangan perusahaan.

Desain Penelitian

Dalam menentukan rancangan penelitian, penulis melakukannya pada QueenizaShop di jalan Arif Rahman Hakim Gg.akeng Rt02/ 14 No.D13 Cianjur Maka penulis akan melakukan penelitian pada QueenizaShop ini untuk membangun sistem aplikasi penjualan dan pemasaran produk. Dengan menggunakan metode bersifat deskriptif pada pendekatan kasus di Quuenizashop, yaitu suatu metode yang pada tahap pertama penulis melakukan dengan cara mengumpulkan data dan bahan yang diperlukan terlebih dahulu, dan pada tahap berikutnya penulis mengolah dan membahas sampai pada suatu kesimpulan yang pada akhirnya dapat dibuat suatu laporan untuk melampirkan semua kegiatan yang dikerjakan selama dilakukannya penelitian di QueenizaShop

Metode Pengumpulan Data

Sesuai dalam penyusunan tugas akhir ini jenis pengumpulan data dan metode pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh keterangan serta menganalisis data sehingga data tersebut dapat memberikan gambaran mengenai objek yang sedang diteliti.:

Sumber Data Primer

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh penelitian ini, penulis mengumpulkan data yang diperoleh dari sumber-sumber asli. Sumber asli disini dapat diartikan sebagai sumber pertama dari mana data tersebut diperoleh secara langsung, dengan menggunakan teknik pengumpulan data primer yaitu melalui wawancara dan observasi di tempat penelitian

a. Observasi.

   Observasi adalah pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang berjalan.[4] .

b. Wawancara.

   Wawancara adalah suatu teknik pengumulan data secara langsung, saling bertukar pikiran dan informasi mengenai permasalahan yang ditentukan.[4

Sumber Data Sekunder.

Adapun data yang digunakan untuk mendukung data primer, merupakan jenis data yang sudah diolah terlebih dahulu oleh pihak pertama. Dalam hal ini data sekunder yang digunakan yaitu sumber tertulis yang antara lain terdiri dari :

1. Sumber buku, Jurnal Ilmiah dan Internet
2. Data pemesanan produk
3. Data Penjualan offline store
4. Laporan Keuangan.
5. Nota Transaksi
6. Data Barang

Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam sub bab ini akan dijelaskan mengenai metode pendekatan dan pengembangan sistem, metode analisis dan alat bantu analisis perancangan. Berikut ini adalah uraian dari metode pendekatan dan pengembangan sistem.

Metode Pendekatan Sistem

Metode Pendekatan sistem merupakan pendekatan dengan cara bagaimana menggunakan alat-alat dan peraturan-peraturan yang melengkapi satu atau lebih tahapan- tahapan pengembangan sistem informasi.

Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan system berarti menyusun suatu system yang baru untuk mengganti system yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki system yang sudah ada.[4]

Adapun tahapan-tahapan dalam *Prototyping* adalah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan data atau informasi dari *konsumen* mengenai kebutuhan objek yang diperlukan untuk perangkat lunak.
2. Mengembangkan proses transaksi agar menjadi lebih mudah untuk para konsumen.
3. Membangun atau memperbaiki *prototype* sistem, dengan dilakukan menciptakanya website agar mempermudah transakasi.

4. Menguji system yang telah diciptakan agar tidak terjadi kesalahan.
5. Melakukan implementasi yaitu dengan menunjukan *prototype* tersebut kepada *customer* untuk disesuaikan dengan keinginan *customer*.

Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu analisis dan perancangan digunakan untuk memudahkan dalam perancangan sistem informasi penjualan barang toko online yang dikembangkan penulis adalah :

A. *Flowmap*

Flow Map merupakan bagan alir yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan. Flow Map digunakan untuk menganalisis bagaimana hubungan antara sub kerja yang akan menggerakkan sistem. Setelah diketahui bagian-bagian yang terlibat dalam sistem, maka akan diketahui berapa jumlah entitas yang terkait dengan sistem yang dianalisis dan dirancang.

B. *Diagram Konteks*

Diagram Konteks Merupakan diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambrakan ruang lingkup suatu sistem. *Diagram Konteks* merupakan *level* tertinggi dari DFD yang menggambrakan seluruh *input* ke sistem atau *output* dari sistem. Ia akan memberikan gambaran tentang keseluruhan sistem.

C. *Data Flow Diagram* (Arus Data)

Data Flow Diagram merupakan tempat mengalirnya informasi dan digambarkan dengan garis yang menghubungkan komponen dari sistem. *Data Flow Diagram* ditunjukan dengan arah panah dan garis diberi nama atas arus *data* yang mengalir. Beberapa simbol yang digunakan di DFD antara lain :

Simpanan data di DFD dapat disimbolkan dengan sepasang garis horizontal paralel yang kedua ujungnya terbuka atau salah satu ujungnya tertutup.

D. Kamus Data

Kamus data sering disebut sebagai *data dictionary* adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi.Kamus data dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada dalam DFD (*Data Flow Diagram*) dan hanya ditunjukkan arus datanya saja.

E. Perancangan Basis Data

Bentuk normalisasi yang biasanya digunakan pada normalisasi adalah bentuk :

A. Normalisasi

Normalisasi adalah suatu teknik untuk mengorganisasi data ke dalam tabel-tabel untuk memenuhi kebutuhan pemakai di dalam suatu organisasi.

1. Bentuk normalisasi I/1-NF *(first normal form)*

Bentuk Normal tahap pertama (1NF) terpenuhi jika sebuah tabel tidak memiliki atribut bernilai banyak *(Multivalued Attribute)* atau lebih dari satu atribut dengan domain nilai yang sama.

2. Bentuk normalisasi II / 2-NF *(Second-Normal Form)*

Bentuk tahap normal kedua (2NF) terpenuhi jika pada sebuah tabel, semua atribut yang tidak termasuk dalam *key primer* memiliki ketergantungan fungsional (KF) pada *key primer* secara utuh. Sebuah table dikatakan tidak memenuhi 2NF, jika ketergantungannya hanya besifat parsial (hanya tergantung pada sebagian dari *key primer*).

3. Bentuk normalisasi 3-NF*(Third –Normal Form)*

Suatu relasi memenuhi bentuk III (3-NF) jika dan hanya jika relasi tersebut memenuhi 2-NF, dan setiap kolom bukan kunci tidak tergantung secara fungsional kepada kolom bukan kunci yang lain dalam relasi tersebut.

Dengan kata lain setiap kolom bukan kunci primer tidak memiliki ketergantungan secara transitif terhadap kunci primer.

B. Tabel

Relasi

Relasi tabel adalah gambaran tentang hubungan yang terjadi antar tabel-tabel yang akan digunakan dalam program aplikasi pemecahan dari *flat file* yang menurut teknik normalisasi sehingga pemecahan tersebut memiliki sebuah kunci yang menghubungkan relasi datanya.

Pengujian Software

Faktor pengujian software adalah 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.

Perangkat lunak dapat diuji dengan dua cara, yaitu :

1. *Black Box Testing*

Balck box testing berfokus pada pengujian persyaratan funsional perangkat lunak,karena untuk mendapatkan serangkaian kondisi input sesuai dengan persyaratan fungsional suatu program

Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan akan membahas mengenai prosedur, *flowmap,* diagram konteks pada sistem informasi penjualan yang sedang berjalan di qeenizashop saat ini.

Analisis dokumen

Analisis dokumen adalaha kegiatan penguraian dari satu sistem yang utuk menjadi beberapa bagian dengan maksud untuk mengidentifikasi dokumen yang ada pada sistem, menemukan permasalahan dan apa saja kebutuhan – kebutuhan untuk perbaikan sistem yang sedang berjalan.

Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

Analisis prosedur yang berjalan menjelaskan sistem yang saat ini ada pada QueenizaShop yang mencakup prosedur pemesanan barang, penjualan barang, prosedur pembuatan laporan penjualan, diagram konteks, serta data flow diagram.

Flowmap

Flow map adalah diagram alir yang menggambarkan pergerakan proses di antara unit kerja yang berbeda – beda, sekaligus menggambarkan arus dari dokumen, aliran data fisik, entitas – entitas sistem informasi dan kegiatan operasi yang berhubungan dengan sistem informasi.

Diagram konteks

Data flow diagram level

Gambar 3.5 merupaka DFD level 1dari SI proses transaksi penjualan yang sedang berjalan :

Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Setelah melakukan analisis dari sistem yang sedang berjalan di Queenizashop

saat ini. Terdapat beberapa kekurangan – kekurangan sehinggan d usulkan untuk memecahkan suatu masalah tersebut.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Sistem

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

Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem ini adalah untuk menghasilkan suatu perancangan yang dapat membantu proses penjualan dan memperluas cakupan penjualan dan pemasaran QueenizaShop ini. Perancangan aplikasi yang diusulkan merupakan langkah mengefisienkan sistem yang sedang berjalan.

Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Tidak banyak perubahan yang di alami dari system yang berjalan hanya berbeda dengan menggunakan komputerisasi dan internet agar dapat memperluas penjualan dan pemasaran pada toko online QueenizaShop.

Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Dalam perancangan prosedur yang diusulkan mencakup gambaran umum sistem informasi yang dirancang oleh penulis. Berikut merupakan prosedur pembelian dan penjualan pada sistem informasi yang diusulkan menggunakan *tools f, diagram kontek*, dan *data flow diagram* (DFD) yaitu sebagai berikut :

Diagram konteks

Pada tahap ini akan dilakukan pembuatan model sistem informasi secara umum atau menyeluruh, diagram konteks bertujuan untuk memberikan gambaran kepada sistem analisis pembutan program mengenai input kedalam proses dan apa yang dihasilkan output.

Data flow diagram

Data Flow Diagram (DFD) Merupakan diagram yang menggambarkan arus data pada sistem yang akan dibangun dengan mengikut sertakan komponen-komponen atau entitas-entitas yang terkait, media penyimpanan (storage), proses-proses sistem maupun simbol panah yang menunjukan hubungan arus data dari proses ke entitas yang terkait.

Kamus data

Kamus data merupakan kumpulan data yang digunakan serta dihasilkan oleh perangkat lunak. Berikut daftar yang digunakan dan dihasilkan oleh perangkat lunak pengelolaan data pembelian dan penjualan barang.

Perancangan basis data

Perancangan basis data didefinisikan sebagai kumpulan data yang berupa suatu penyampaian informasi yang lengkap dengan jenis *record* yang mempunyai spsifikasi yang sama, sedang yang dimaksud dengan *record* adalah kumpulan data yang yang berisikan *field-field* berbeda, jumlah *record* pada umumnya terbatas. Berikut ini tahapan-tahapan dari perancangan basis data :

Normalisasi

Normalisasi merupakan peralata yanag digunakan untuk melakukan proses pengelimpokan data menjadi tabel-tabel yang menunjukan entitas dan relasinya. Dalam proses normalisasi, persyaratan sebuah tabel masish harus dipecah didasarkan adanya kesulitan kondisi pengorganisasian data seperti untuk menambah atau menyisipkan, menghapus atau mengubah, serta pembaca data dari tabel tersebut. Bila masih ada kesulitan, maka tabel harus dipecah menjadi beberapa lagi, dan dilakukan proses normalisasi kembali sampai diperoleh tabel yang optimal.

Relasi tabel

Relasi tabel secara sederhana dapat dikatakan sebagai suatu database yang didalamnya terdapat tabel-tabel yang saling berelasi satu sama lain. Relasi antar satu tabel dengan tabel yang lainya ditentukan berdasarkan aturan-aturan tertentu.

ERD

ERD (Entity Relationship Diagram) adalah merupakan salah satu model yang digunakan untuk mendesain database dengan tujuan menggambarkan data yang berelasi pada sebuah database. Manfaat dari ERD digunakan untuk mengkonstruksikan model data konseptual, memodelkan struktur data dan hubungan antar data dan mengimplementasikan basis data secara logika maupun secara fisik dengan DBMS (*Database Management system*).

Struktur file

Struktur file merupakan urutan isi atau data-data item yang ada pada file database. Rancangan struktur ini dimaksudkan untuk dapat melakukan kegiatan- kegiatan dalam pencarian data untuk mempermudah kerja sistem.

Kodifikasi

Sistem kodefikasi ini dibuat guna untuk mengidentifikasi suatu objek secara singkat. Kodefikasi digunakan sebagai indentitas untuk setiap data yang akan diinput dalam tabel masing-masing. Kode dapat dibentuk dari kumpulan huruf, angka dan karakter khusus. Pengkodean dalam sistem informasi pembelian dan penjualan ini menggunakan tipe kode group, yaitu kode yang berdasrkan *field-field* dan tiap *field-field* kode mempunyai arti.

Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan untuk membuat tampilan atau desain dari sistem yang akan dibuat.perancangan antar muka pemakai sangat penting untuk memenuhi kriteria yang mudah digunkan, menarik dan nyaman digunakan oleh pemakai.oleh karena itu dibuatlah rancangan antar muka untuk memudahkan pemakai. Rancangan tampilan yang dibuat meliputi rancangan struktur menu, rancangan output dari sistem yang akan dibuat.

Perancangan input

Dalam proses pengolahan data diperlukan data-data untuk menghasilkan suatu informasi, data-data apa saja yang akan diolah dan bagaimana hasilnya dapat diketahui, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada rancangan intup dibawah ini.

1.Form Login

Form login berfungsi untuk menginputkan data login agar user bisa menggunakan program sesuai dengan hak aksesnya.

2. Perancangan input ubah data pribadi user

Gambar 4.12 adalah form input ubah data pribadi, di gunakan untuk

merubah seperti nama, username, dan password

3. **Perancangan input keranjang beli**
   Gambar 4.13 merupakan form inputan data keranjang pembelian agar dapat di tampung pembelian beberapa dari konsumen
4. **Perancangan input form Konfirmasi Pembayaran**
   Gambar 4.12 merupakan perancangan inputan konfirmasi untuk menginformasikan bahwa konsumen sudah mentransfer sejumlah uang dan agar mengetahui status proses transaksi
5. **Perancangan input form Retur Produk**
   Gambar 4.17 merupakan form untuk produk yang di retur karena adanya cacat barang dan akan d validasi oleh admin queenizashop
6. **Perancangan input form Pelacakan Pengiriman**
   Gambar 4.18 merupakan form pelacakan pengiriman untuk mengetahui proses produk yang di kirim
7. **Perancangan input form login pemilik**
   Gambar 4.19 perancangan input merupakan login dari pemilik
8. **Perancangan input form pemilik pada menu supplier**
   Gambar 4.20 perancangan input form tambah suplier
9. **Perancangan input form pembelian**
   Gambar 4.21 merupaan form input Pembelian stok terbaru dari supplier

Perancangan Output

Perancangan keluaran merupakan unit pengeluaran yang berupa format tampilan atau laporan dari proses *input* data dan proses pengolahan data.

1. **Perancangan Output Laporan Order**
   Gambar 4.24 perancangan output laporan order untuk mengetahui data data order per periode
2. **Perancangan Output Laporan Retur**
   Gambar 4.25 perancangan output untuk laporan retur seperti mengganti barang yang cacat dengan syarat ketentuan berlaku.
3. **Perancangan Ouput Laporan Produk Yang dibeli**
   Gambar 4.26 perancangan output Laporang yang dibeli untuk mengetahui produk yang paling laku dan yang kurang laku.

Perancangan Arsitektur Jaringan

Arsitektur jaringan merupakan pemilihan topologi jaringan dan protokol yang tepat agar kinerja perangkat lunak yang dibangun berjalan maksimal. Untuk aplikasi berbasis web, arsitektur jaringan dapat dijalankan selama memeiliki koneksi internet dan internet browser.

V KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Setelah penulis melakukan pengujian, pengamatan, pemahaman terhadap sistem yang sedang berjalan, serta melakukan perancangan sistem informasi, maka penulis dapat mengambil berapa kesimpulan, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Perusahaan ini bergerak di bidang pakaian, dan perusahaan ini masih banyak masalah yang di hadapi dalam segi pengolahan data dan adanya permintaan

untuk di benahi pada saat di teliti oleh peneliti, agar pengolahan data dapat di lakukan dengan mudah.

2. Ada ke inginan dari pemimpin untuk memasarkan produknya di dunia internet melalui website yang akan di bangun, agar semua produk di Queenizashop dapat di tampilkan di halaman web
3. Pada intinya pimpinan setuju sekali pada saat mengusulkan suatu sistem yang akan dibangun di queenizashop demi kemajuan penjualan produk-produknya.

Saran

Pada sistem informasi pembelian dan penjualan ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan. Oleh sebab itu ada beberapa saran yang hendak disampaikan antara lain :

1. Masalah yang dihapadi dalam queenizashop dalam segi perhitungan masih menggunakan alat kalkulator sehingga butuh proses yang lama apabila ada banyak pemesanan lalu peneliti melakukan rancangan agar pihak queenizashop tersebut dapat melakukan penghitungan yang lebih cepat dan dapat mempermudah pekerjaannya.
2. Semua produk-produk dan detail produk queenizashop masih belum banyak orang yang tahu karena penjualan masih mengguanakan penjualan melalui aplikasi bbm lalu peneliti akan melakukan perancangan website agar semua produk-produk dapat ditampilkan semua di halaman web berikut detail produk, harga dan stok yang tersedia di queenizashop.
3. Pada penjualan queenizashop tidak ada hal yang menarik untuk menarik konsumen agar dapat membeli produk queenizashop, di sini akan di buatkan diskon selama pembelian di atas Rp.300.000 dan akan mendapatkan potongan harga dari jumlah total sebesar 20% agar konsumen tertarik mebeli produk queenizashop dan ingin dapat potongan harga.
4. Dalam pembuatan laporan masih dengan menggunakan tulisan manual dan akan di rancang sistem untuk membuat laporan yang lebih mudah dan akan di arsipkan atau di masukan kedalam database yang berguna untuk apabila suatu hari pemimpin melihat laporan yang terdahulu dapat di lihat.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Abdul kadir,"Pengenalan sistem informasi",1nd ed, Yogyakarta: Andi,2003.

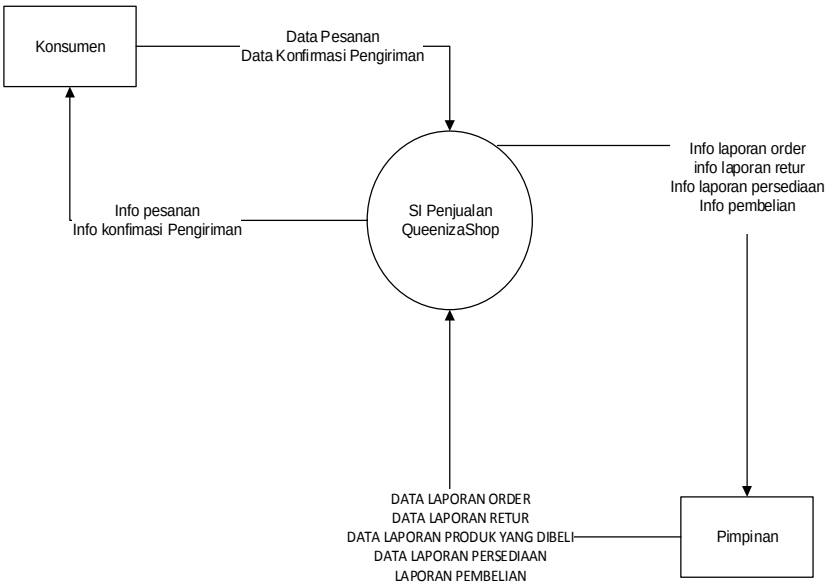
[2] Hidayatullah Priyanto, Khairul Kawistara Jauhari, “ Pemrogaman Web”,1nd ed, Bandung: Informatika Bandung, 2014

[3] Dadan sutisna,"langkah mudah menjadi webmaster",1nd ed, jakarta selatan: mediakita, 2007

[4] Yakub, "pengantar sistem informasi",1nd ed, Yogyakarta: graha ilmu 2012

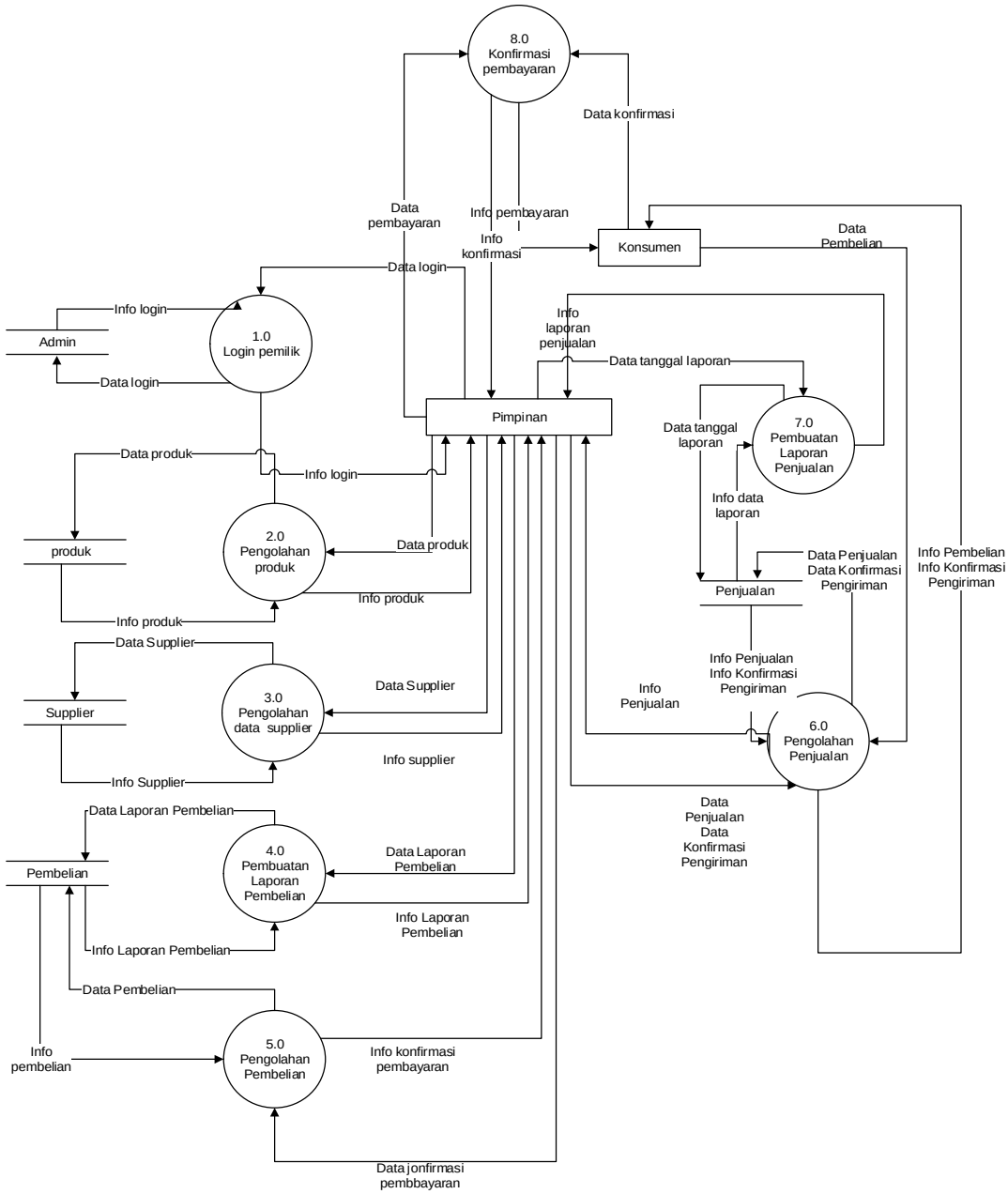
[5] Abdul kadir, "pemrograman databse dengan delphi 7 menggunakan Acces dan ADO",Yogyakara: Andi, 2005

[6] Puline Rowson, “ Kiat Sukses Menjual”, 1nd ed, Jakarta: PT Ina Publikatama, 2008

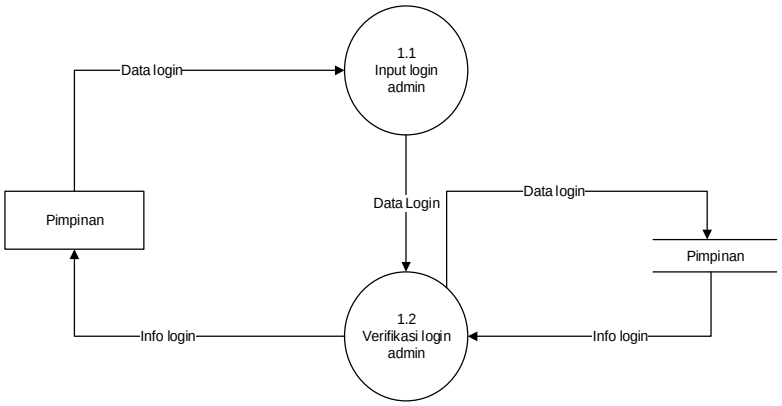


Gambar 4.3 Diagram kontek usulan

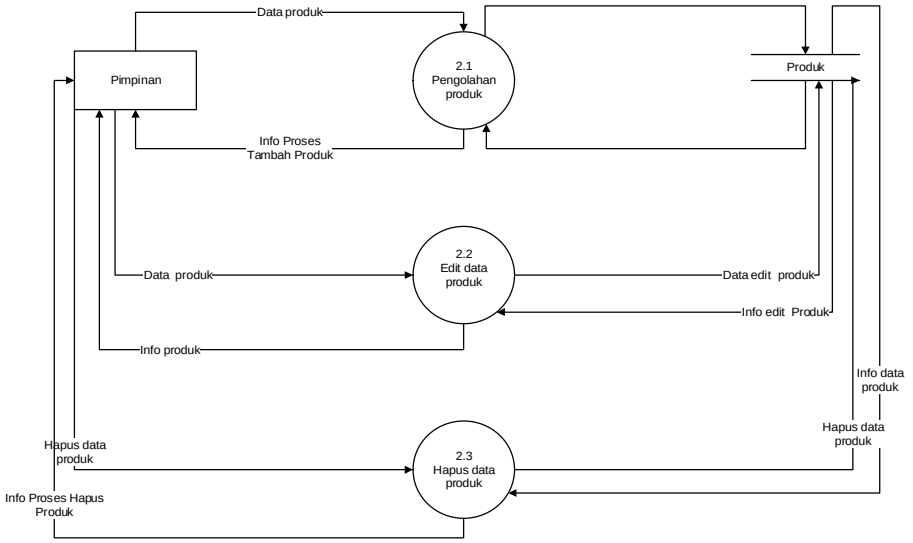
.



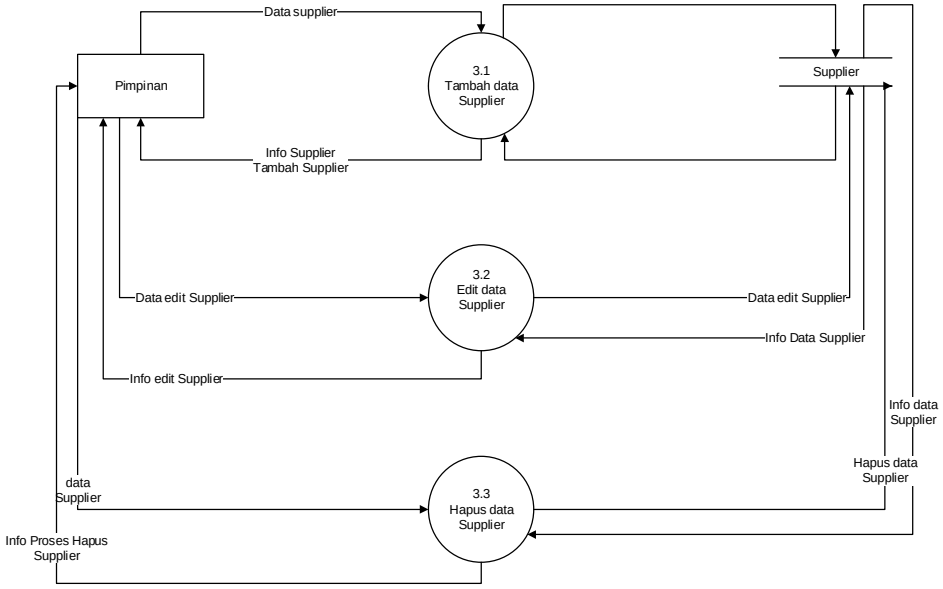
Gambar 4.4 DFD Level 0 Yang Diusulkan



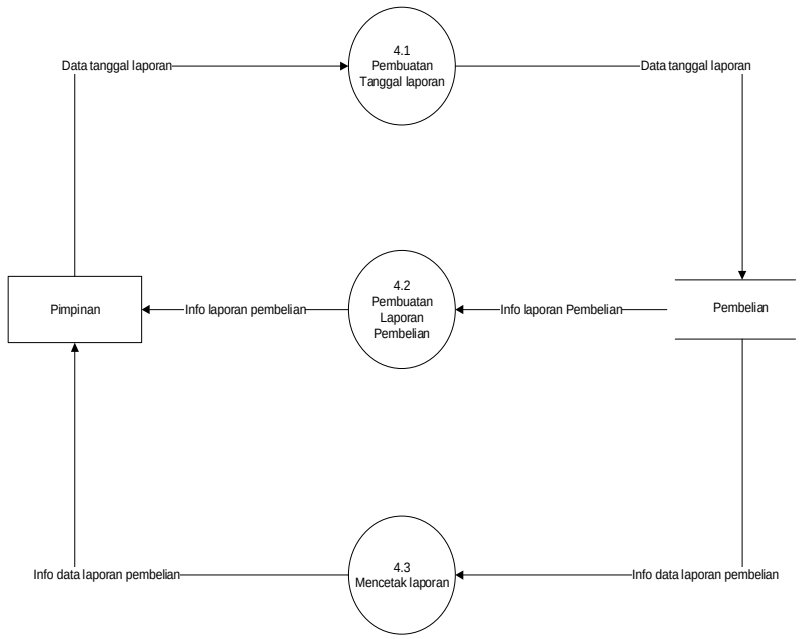
Gambar 4.5 DFD Level Proses 1 di usulkan



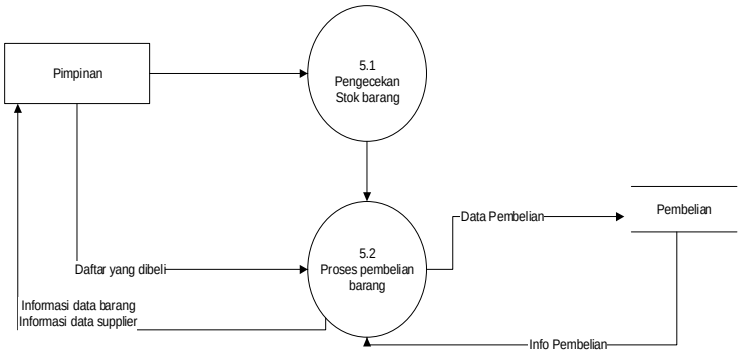
Gambar 4.6 DFD Level 1 Proses 2 usulan



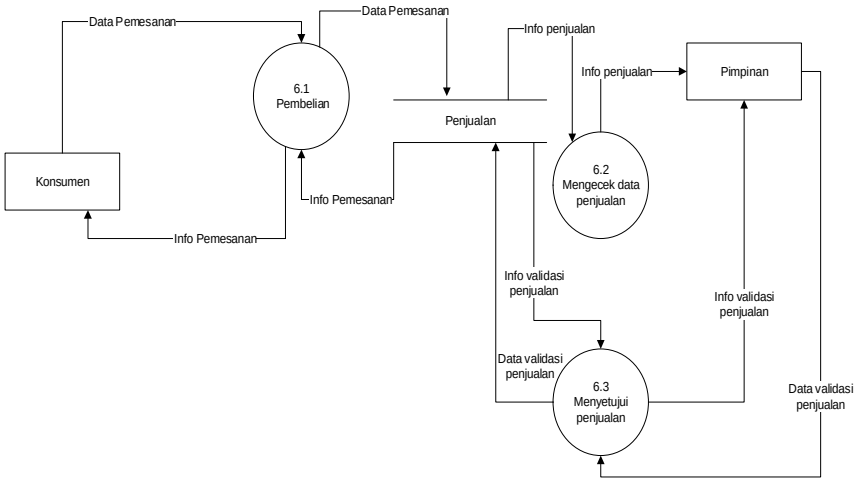
Gambar 4.7 DFD Level 1 Proses 3 usulan



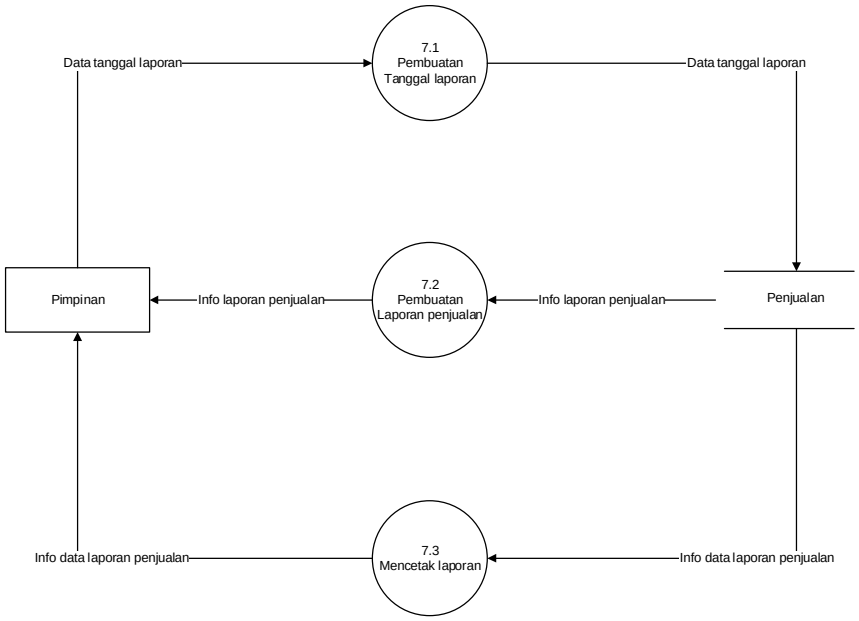
Gambar 4.8 DFD Level 1 Proses 4 SI yang Diusulkan



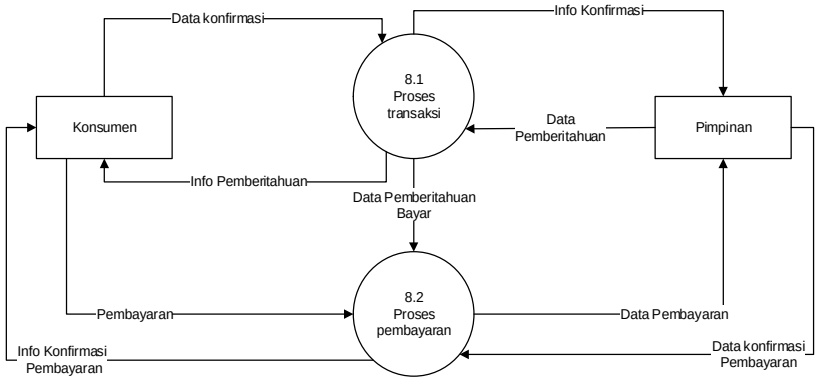
Gambar 4.9 DFD Level 1 Proses 5 SI yang Diusulkan



Gambar 4.10 DFD Level 1 Proses 6 SI yang Diusulkan



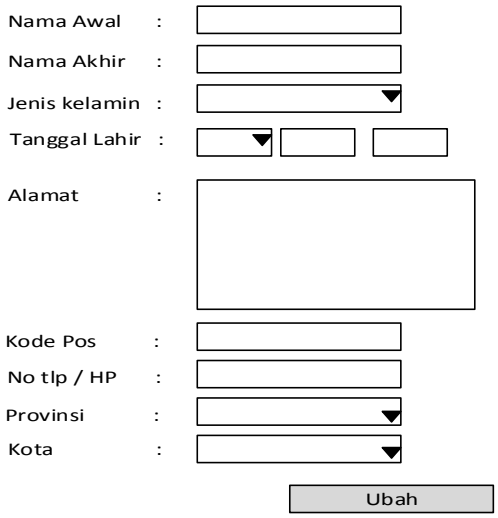
Gambar 4.11 DFD Level 1 Proses 7 SI yang Diusulkan



Gambar 4.12 DFD Level 1 Proses 8 SI yang Diusulkan



Gambar 4.11 Perancangan Login



Gambar 4.12 form ubah data pribadi

Pembayaran Saya

Data Kamu

Cari berdasarkan : Kata :

Tanggal Order	ID Order	Total Produk	Total Harga	Keterangan	Status Order	pilih

Gambar 4.14 Konfirmasi Pembayaran

FORM LOGIN

Sign

Gambar 4.18login admin

Logo

Queenizashop
Jl. Pangeran hidayatullah Cianjur
Ruko No.3

Id Order	Nama Produk	
		gambar
		gambar

Penanggung jawab

(.....)

Cetak

Gambar 4.26 Laporan Produk Yang di Beli