SISTEM INFORMASI PENJUALAN JERSEY BERBASIS WEB PADA MALINDO SPORT JATINANGOR

Jatnika Hardi (Peneliti)
Mahasiswa Jurusan Sistem Informasi, Universitas Komputer Indonesia
Angkatan 2011

Imelda, ST., MT.(Pembimbing)
Dosen Jurusan Sistem Informasi, Universitas Komputer Indonesia

Abstact: *This Sport is the Malindo is one of the companies engaged in the field of Football Jersey sale has many customers who come from the outside nor jatinangor jatinangor in purchasing a Soccer Jersey, especially among fans of club football or soccer enthusiast. As for the type of Jersey has to offer from the great multi-faceted club club from League Italy Serie A League, Spain La Liga, League United Kingdom Barclays Premier League*

Research methods used in this study using the method of the approach to the object. Design research use descriptive method and survey. Method of data collection using the techniques of observation, documentation, and interviews. Tool design systems used to describe the model systems including Use Case diagrams, activity diagrams, class, scenarios, deployment diagrams, and sequence diagrams. Sales information system development in Jersey using the PHP programming

language, Framework CodeIgniter as assistive software and Mysql as the database.
The proposed system can be used to help the jersey sales activities in the Malindo Sport, so the current obstacles faced could be solved properly. Advice for researchers is the perfecting of the limitations of this system, including forward can be equipped with this system needs by themselves.
Keywords *: Sales Information System, Malindo, Website.*

I. PENDAHULUAN

Latar belakang

Pada era globalisasi dan modernisasi ini, terjadi kemajuan pesat diberbagai bidang, mulai dari ekonomi, perindustrian, informasi, edukasi, dan masih banyak bidang lainnya. Hal ini tidak terlepas dari jasa komputer yang mempengaruhi diberbagai bidang tersebut.

Bukan hal baru bahwa komputer telah menjadi alat bantu untuk mempermudah pekerjaan manusia. Bukan tanpa sebab, dengan segala kecanggihannya komputer telah menjadi "Tangan kanan manusia", mulai dari proses perhitungan yang cepat dan minim kesalahan, pengolahan data yang akurat, penyimpanan data yang aman, penyedia informasi yang cepat bisa diakses kapanpun dan dimanapun, dan segala kemudahan lainya, disadari atau tidak komputer telah menjadi bagian masyarakat pada saat ini.

Informasi adalah salah satu kebutuhan manusia yang harus dipenuhi. Kebutuhan ini bisa didapatkan melalui media cetak dan media elektronik, dari kedua media ini yang banyak digunakan yaitu media elektronik. Media elektronik bisa berupa televisi, radio, hand phone, internet, dan yang lainya. Manusia membutuhkan informasi yang cepat,

akurat, dan mudah diakses. Hal ini merujuk pada media elektronik khususnya internet.

Masalah yang dihadapi oleh banyak perusahaan adalah pemasaran penjualan yang terbatas. Salah satu cara meningkatkan luas daerah pemasaran adalah dengan menggunakan internet. Pemakaian teknologi internet pada saat ini telah sangat meluas dan memasyarakat. Teknologi internet yang berkembang dengan pesat dirasakan sangat dibutuhkan di berbagai bidang usaha. Internet dapat membantu perusahaan untuk memperoleh informasi secara cepat dan akurat, sehingga perusahaan dapat melakukan penjualan dan pemasaran dengan lebih cepat tanggap, efektif, dan efisien.

Teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Hanya dari rumah atau ruang kantor, calon pembeli dapat melihat produk-produk pada layar komputer, mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia. Calon pembeli dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ke toko atau tempat transaksi sehingga dari tempat duduk mereka dapat mengambil keputusan dengan cepat. Transaksi secara online dapat menghubungkan antara penjual dan calon pembeli secara langsung tanpa dibatasi oleh suatu ruang dan waktu.

Malindo Sport ini merupakan merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan Jersey sepak bola yang memiliki banyak pelanggan yang berasal dari jatinangor maupun luar jatinangor dalam pembelian Jersey sepak bola khususnya di kalangan fans club sepak bola maupun penggila sepak bola. Adapun jenis Jersey yang ditawarkan dari beraneka ragam club club besar dari Liga Italia *Serie A*, Liga Spanyol *La Liga*, Liga Inggris *Barclays Premier League*dan Liga Eropa lainnya.Dengan meningkatnya permintaan konsumen terutama konsumen yang terdapat diluar kota bandung, maka malindo jersey sangat

kesulitan menangani permintaan pesanan tersebut, adapun social media yang digunakan yaitu dengan blackberry messenger dinilai kurang efektif dalam melayani konsumen dan juga dinilai kurang efektif dalam mencatat hasil penjualan,dan untuk lebih memperkenalkan lagi Malindo Sport ke masyarakat luas khususnya yang penggila bola. Berbagai upaya pun telah dilakukan oleh bagian promosi di Malindo Sport diantaranya adalah dengan memasarkan melalui pertemanan sesama fans club sepakbola di jatinangor, bandung maupun diluar kota bandung. Namun selama ini upaya yang telah ditempuh hanya mampu memperkenalkan Malindo Sport didaerah jatinangor dan bandung sebagai pusat Malindo Sport saja.

Area pemasaran Malindo Sport ini masih mencakup daerah Jatinangor dan Bandung. Sehingga belum mencakup pemasaran yang luas karena target pemasaran masih ke distributor-distributor yang ada di jatinangor dan bandung. Tetapi ada juga konsumen yang datang langsung ke toko. Dan promosi penjualan yang dilakukan masih menggunakan brosur-brosur. Orang ke orang, Sehingga proses pemasaran dan transaksi pembayaran masih dilakukan secara langsung. Berdasarkan hal tersebut diperlukan adanya sebuah media alternatif yang mampu mempromosikan dan mengangkat nama Malindo Sport lebih dikenal lagi oleh masyarakat banyak di kota Bandung,terutama bagi penggila sepak bola yang berada diluar kota Bandung.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis membuat sebuah sistem informasi yang berbasis *web* sebagai bahan tugas akhir dengan judul **“ SISTEM INFORMASI PENJUALAN JERSEY BERBASIS *WEB* DI MALINDO SPORT JATINANGOR“.**

Identifikasi Masalah

Berdasarkan gambaran umum yang peneliti paparkan pada latar belakang, peneliti dapat menyimpulkan beberapa identifikasi masalah dan membuat rumusan masalah agar lebih mudah untuk proses identifikasi dan penyelesaian masalah pada penelitian ini.

1. Adanya kesulitan dalam melakukan pemasaran untuk jangkauan yang lebih luas.
2. Transaksi penjualan barang masih bersifat manual, dalam artian harus datang ke Toko Malindo Sport untuk membeli jersey atau kaos sepakbola.
3. Belum efektifnya sistem pengarsipan data, laporan-laporan penjualan yang disimpan hanya dalam bentuk dokumen tertulis, yang memungkinkan terjadinya kerusakan atau kehilangan arsip.

Rumusan Maslah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dapat dirumuskan sebuah rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Sistem Informasi Penjualan Jersey pada Malindo Sport yang saat ini sedang berjalan.
2. Bagaimana perancangan Sistem Informasi Penjualan Jersey pada Malindo Sport.
3. Bagaimana pengujian Sistem Informasi Penjualan Jersey pada Malindo Sport.
4. Bagaimana implementasi Sistem Informasi Penjualan Jersey pada Malindo Sport.

Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun rancangan Sistem Informasi Penjualan Jersey pada Malindo Sport yang terkomputerisasi dan terintegrasi, sehingga dapat meningkatkan kualitas pelayanan terhadap Pelanggan yang ingin

mengetahui Jersey apa saja yang ada di Malindo Sport sehingga para pelanggan dapat merasakan kemudahan serta Ingin memperkenalkan kepada masyarakat luas keberadaan Malindo Sport melalui *website* yang ada. Selain itu Ingin membangun sistem pemasaran dan penjualan yang lebih baik dari system yang ada sebelumnya.

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Sistem Informasi Penjualan Jersey pada Malindo Sport yang sedang berjalan.
2. Untuk merancang Sistem Informasi Penjualan Jersey pada Malindo Sport..
3. Untuk menguji terhadap Sistem Informasi Penjualan Jersey pada Malindo Sport yang sedang berjalan.
4. Untuk mengimplementasikan Sistem Informasi Penjualan Jersey pada Malindo Sport.

Kegunaan akademis

1. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan, dapat memahami dan mengetahui sistem informasi yang ada di Malindo Sport Jatinangor.

2. Bagi peneliti lain, dapat menjadikan tambahan sebuah referensi bagi peneliti lain yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir.

Kegunaan Praktis

1. Dengan terbentuknya Aplikasi penjualan berbasis *Web* ini diharapkan dapat memperluas pemasaran jersey, sekaligus dapat memperkenalkan keberadaan Malindo Sport Jatinangor.

2. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pelayanan pada Malindo Sport Jatinangor, terutama pada bagian pemasaran dan penjualannya.

Batasan Masalah

Dalam penelitian di Malindo Sport ini dibuat sebuah batasan masalah agar penelitian yang dilakukan dapat terarah dan dapat mencapai sebuah tujuan yang diharapkan. Adapaun batasan-batasan masalah tersebut diantaranya adalah :

1. Konsumen harus melakukan registrasi atau daftar terlebih dahulu apabila akan melakukan pemesanan melalui *website* Malindo Sport.
2. Proses pembayaran hanya bisa dilakukan dengan cara transfer uang melalui rekening ke Bank yang telah dicantumkan di *Website.*
3. Pemesanan jersey hanya berdasarkan daftar produk atau katalog yang ada di *website*.
4. Malindo Sport hanya menjual jersey berdasarakan 5 kategori club saja.
5. Tidak ada pemilihan jasa pengiriman oleh pelanggan.
6. Sistem pembayaran dilakukan dengan mentransfer uang sesuai dengan total bayar.
7. Data yang dapat diolah sistem penjualan ini meliputi: data user (admin, pelanggan), data produk, data kategori, data pemesanan, pembayaran dan laporan penjualan.
8. Proses yang dapat dilakukan oleh sistem penjualan ini antara lain: mengelola proses pemesanan, proses pembayaran, proses daftar pelanggan, proses pengolahan produk, proses pengolahan kategori,

proses pengolahan admin dan member, serta proses pembuatan laporan.

II. KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Sistem

"Sistem yaitu suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu [1]." system adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan [3].

Pengertian Informasi

Informasi adalah hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian *(event)* yang nyata *(fact)* yang digunakan untuk pengambilan keputusan [2].

Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedurprosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan yang cerdik [2] .

Pengertian Penjualan

Penjualan merupakan suatu transaksi yang melibatkan minimal dua orang atau lebih, dengan kata lain penjualan adalah suatu kegiatan yang menawarkan barang yang dimiliki kepada calon pembeli jika harga dan jumlah barang sesuai dan telah disepakati oleh calon pembeli maka kegiatan penjualan terjadi.

Pengertian Jersey

"Jersey" biasa diartikan sebagai seragam/ kostum dari sebuah klub dan tim nasional sepakbola.

Pengertian Internet

Internet berasal dari kata *Interconnection Networking* yang mempunyai arti hubungan komputer dengan berbagai tipe yang membentuk sistem jaringan yang mencakup seluruh dunia (jaringan komputer global) dengan melalui jalur telekomunikasi seperti telepon, radio link, satelit dan lainnya [11].

Pengertian PHP Versi 4.4.5 (Hypertext Preprocessor)

PHP singkatan dari (*PHP Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemograman berbasis web yang memiliki kemampuan untuk memperoleh data dinamis . PHP adalah *server side scripting* yang merupakan dokumen-dokumen yang digunakan dalam membangun suatu aplikasi internet yang dijalankan pada sisi server dan dikirimkan ke browser dalam bentuk HTML[6].

Pengertian Framework CodeIgniter versi 2.1.4 (CI)

CodeIgniter adalah aplikasi open source yang berupa framework dengan model MVC (Model, View, Controller) untuk membangun website dinamis dengan menggunakan PHP. CodeIgniter memudahkan developer untuk membuat aplikasi web dengan cepat dan mudah dibandingkan dengan membuatnya dari awal. Codeigniter adalah sebuah aplikasi open source yang bebas untuk digunakan oleh siapapun tanpa harus membayar lisensi untuk menggunakannya[7].

Pengertian MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris*: database management system*) atau DBMS

yang *multithread, multi-user,* dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU *General Public License* (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL [7].

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah Malindo Sport yang beralamat di Jln. Raya Jatinangor No.100.

Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode *deskriptif* yaitu metode yang hanya menggambarkan dan meringkaskan berbagai kondisi, situasi atau berbagai variable.

Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Sumber Data Primer

Merupakan pengumpulan data yang berasal dari objek atau sumber yang di teliti secara langsung, cara yang digunakan untuk mengumpulkan data primer adalah sebagai berikut :

1. Wawancara

   Wawancara yang dilakukan yaitu dengan cara melakukan komunikasi tanya jawab dengan pihak bagian penjualan Malindo Sport yang meliputi tentang penjualan
2. Observasi

   Observasi yang dilakukan yaitu dengan cara mendatangi Malindo Sport secara langsung dengan saudara tomi yang merupakan Bag.Penjualan dari Malindo Sport mengenai kegiatan yang ada di Malindo Sport seperti informasi mengenai jersey.

Sumber Data Sekunder

Kita tak hanya menggunakan sumber data primer saja sebagai bahan untuk penelitian ini tapi sumber data sekunder juga sangat perlu diambil. Sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia adalah berbentuk surat-surat, catatan harian, cenderamata, laporan, artefak, foto, dan sebagainya. Sifat utama data ini tak terbatas pada ruang dan waktu sehingga memberi peluang kepada peneliti untuk mengetahui hal-hal yang pernah terjadi di waktu silam yaitu berupa data – data penjualan ataupun arsip – arsip yang bisa dijadikan bahan untuk penelitian.

Metode Pendekatan Sistem

Metode Pendekatan Sistem merupakan perangkat alat atau teknik yang berbentuk kemampuan dalam merumuskan tujuan secara operasional, mengembangkan deskripsi dari sistem yang diterapkan. Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis untuk merancang system informasi penjualan ini adalah metode pendekatan sistem yang berorientasi OOP (*Object Oriented Programming*) yaitu pemrograman yang berbasis objek.

Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan ini yaitu metode *prototype*. Metode *prototype* yaitu salah satu metode pengembangan perangat lunak yang banyak digunakan karena dengan metode *prototype* ini pengembang dan user dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem sehingga apabila terjadi kesalahan dapat langsung dievaluasi [9].

Alat Bantu Analisis

Sesuai dengan metode pendekatan sistem yang penulis pilih yaitu metode berorientasi objek, maka penulis akan menggambarkan karateristik sistem yang sedang berjalan dan yang akan dirancang

dengan menggunakan permodelan UML *(Unified Modeling Language)*.

Pengujian Sosftware

Metode Pengujian *software* adalah cara atau teknik untuk menguji sebuah perangkat lunak. Pengujian Program merupakan tahapan yang sangat penting dalam menemukan kemungkinan adanya kesalahan pada perangkat lunak yang dibuat. Pada penelitian ini metode pengujian perangkat lunak yang digunakan adalah *Black box Testing.*

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Perancangan Prosedur yang diusulkan

Sistem yang diusulkan sebenarnya tidak jauh berbeda dengan sistem yang berjalan pada saat ini, hanya saja sistem yang diusulkan akan menggunakan sistem komputerisasi dimana sistem ini akan sangat membantu dalam proses penginputan, pengeditan, dan penghapusan data, juga keamanan data-data yang sudah disimpan serta mempercepat dan mempermudah dalam hal proses transaksi pembelian Jersey.
mengenai perancangan prosedur yang diusulkan akan digambarkan usecase,activity diagra, sequence diagram, class diagram, dan deployment diagram yang diusulkan pada Malindo Sport Jatinangor.

Usecase diagram yang diusulkan

Use case diagram menggambarkan apa saja aktifitas yang dilakukan oleh suatu sistem.

Activity diagram yang diusulkan

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir.

Sequence diagram yang diusulkan

Sequence diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan interaksi antar

objek dan mengindikasikan komunikasi diantara objek-objek tersebut.

Perancangan Basis Data
Class Diagram
Class diagram digunakan untuk menampilkan kelas-kelas dan paket-paket di dalam system.

Deployment Diagram
Sebuah Deployment Diagram diagram menunjukkan perangkat keras sistem dan perangkat lunak dalam perangkat keras tersebut.

Perancangan Antar Muka
Struktur Menu
Rancangan struktur menu dibuat untuk memudahkan *user* dalam melakukan penggunaan fungsi-fungsi program yang ada pada sistem ini.

Perancangan Input
Perancangan *input* merupakan *form interface* tentang sistem masukan suatu proses dari pengguna sistem.

Perancangan Arsitektur Jaringan
Perancangan arsitektur jaringan adalah bentuk umum dari suatu rancangan program untuk memudahkan pemakai dalam menjalankan program komputer secara terintegrasi.

Implementasi
1. Tampilan Form *Login*
   Pada form ini menampilkan form *login* untuk masuk ke dalam menu utama.
2. Tampilan form produk
   Pada halaman ini menampilkan form untuk mengisi data produk oleh admin
3. Tampilan form kategori
   Pada halaman ini menampilkan form untuk mengisi data kategori oleh admin
4. Tampilan form laporan
   Pada halaman ini menampilkan form untuk mengisi data laporan oleh admin.

5. Tampilan form admin
   Pada halaman ini menampilkan form untuk konfirmasi pemesanan dan update no resi .
6. Tampilan form pemilik
   Pada halaman ini menampilkan form untuk melihat data admin/user, dan member oleh pemilik.
7. Tampilan form pemilik
   Pada halaman ini menampilkan form untuk melihat data member saja oleh pemilik.
8. Tampilan form pemilik
   Pada halaman ini menampilkan form untuk melihat data laporan penjualan saja oleh pemilik.
9. Tampilan halaman utama member
   Pada halaman ini menampilkan form untuk melihat data produk.
10. Tampilan form login
    Pada halaman ini menampilkan form untuk login member yang mempunyai akun.
11. Tampilan form registrasi
    Pada halaman ini menampilkan form untuk melakukan registrasi atau daftar akun.
12. Tampilan form checkout
    Pada halaman ini menampilkan form untuk melihat data produk yang dipesan
13. Tampilan Form Cart
    Pada halaman ini menampilkan form untuk melihat data produk yang dibeli.
14. Tampilan form Detail Pemesanan
    Pada halaman ini menampilkan form untuk melihat data produk yang dibeli dan status pembayaran pembayaran.

Kasus Pengujian

Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian *Black Box*. Pengujian *Black Box* berfokus pada persyaratan atau kebutuhan fungsional perangkat lunak yang dibuat.

Kesimpulan hasil pengujian

Dari hasil pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi yang dibuat,

maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini telah sesuai dengan hasil perancangan, serta hasil-hasil yang ditampilkan telah sesuai yang diharapkan. Aplikasi ini siap digunakan oleh Malindo Sport Jatinangor sebagai media penjualan online, tetapi tidak menutup kemungkinan dapat terjadi kesalahan suatu saat pada saat aplikasi digunakan, sehingga membutuhkan proses *maintenance* untuk mengetahui kekurangan dari aplikasi.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan dari skripsi yang berjudul : "Sistem Informasi Penjualan Jersey di Malindo Sport Jatinangor berbasis Web" adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya sistem informasi penjualan secara online jangkauan pemasaran menjadi lebih luas.
2. Dengan adanya sistem informasi penjualan jersey secara online, transaksi penjualan jersey lebih baik, cepat dan efektif.
3. Dengan Sistem Informasi Penjualan Jersey Berbasis Web pada Toko Malindo Sport ini diharapkan menjadi solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh Toko Malindo Sport seperti dalam pengarsipan data dan dalam pengolahan data laporan penjualan jersey.

Saran

Hasil perancangan system informasi penjualan ini masih dapat berkembang kembali mengingat hal yang peneliti rancang berdasarkan metode pengembangan sistem *prototype* sehingga kapanpun penelitian yang telah berjalan ini dapat dilanjutkan dan dikembangkan kembali sehingga hasil yang diperoleh dapat lebih baik dan maksimal, maka saran yang dapat peneliti kemukakan yaitu:

1. Dalam system informasi penjualan ini masih terdapat beberapa kekurangan yang nantinya dapat dikembangkan kembali oleh peneliti peneliti yang lainnya seperti menambah fungsi bagian keuangan atau call center.
2. Sistem informasi penjualan menggunakan pembayaran paypal
3. Adanya fasilitas untuk retur barang yang langsung di input oleh pelanggan.
4. Adanya fasilitas untuk memberikan diskon kepada pelanggan yang sudah melakukan banyak transaksi.
5. Adanya fasilitas untuk chatting antara admin dengan pelanggan

DAFTAR PUSTAKA

[1] Al-Bahra Bin Ladjadmudin," Analisis dan Desain Sistem Informasi", 2nd ed. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005.

[7] Aulyar. Afwan, " Modul Pelatihan Framework Codeigniter ". Bandung, 2011.

[8] Benny Fasco Panjaitan(31 mei 2013)," Perancangan system informasi penjualan online jersey sepakbola berbasis web"[online],2013, available: **http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-bennyfasco-31210&q=jersey**

[10] budi (3 februari 2010),"pengertian system informasi"[online],available:http://apr11-si.comuf.com/SI.pdf/*Sistem Informasi/*

[5] Budhi.Irawan**, "***Jaringan Komputer*", 2nd ed, Bogor: Graha Ilmu.2005

[4] Chairul. Marom**,"**pengertian penjualan", 2nd ed, Bogor: Ghalia Indonesia.2002.

[15] duniascript (2010),"pengertian tentang xampp"[online], available : http://blog.duniascript.com/pengertian-tentang-xampp.html

[2] Hartono. Jogiyanto, "Analisis dan Desain Sistem Informasi", 3nd ed, Yogyakarta: C.V Andi, 2005.

[3] Kadir.Abdul , " Metode Penelitian ", 2nd ed, Bogor: Ghalia Indonesia. 2005.

[13] kihendriku(2015),"pengertian xampp"[online], available : http://kihendriku.wordpress.com/2009/03/09/*pengertian-xampp/*

[8] Nazir. Moh. " Metode Penelitian ", 2nd ed, Bogor: Ghalia Indonesia. 2005.

[16]pribadi raharja(18 juni 2015),"daftar

symbol"[online],available: https://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=6&cad=rja&uact=8&ved=0CC8QFjAF&url=http%3A%2F%2Fwww.pribadiraharja.com%2Fneli%2FSKRIPSI%2FLampiran%2FDAFTAR_SIMBOL.doc&ei=DYySVcbzNoa8ugS9hYCABA&usg=AFQjCNH26mPZ5DWNLgrQiZCz8s0Tvoazlg&bvm=bv.96783405,d.c2E

[7]Payne, Adrian, "Pemasaran jasa", Yogyakarta : Andi , 2000.

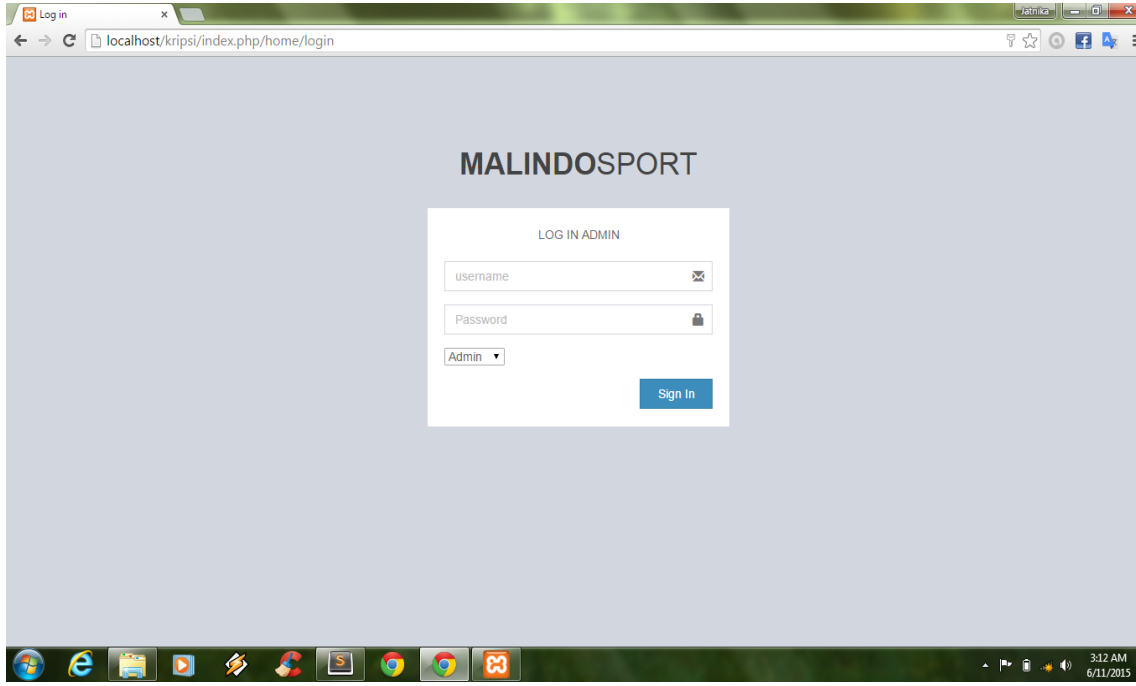
[9]Multi Michael, http://r2mind.blogspot.com, akses pada tanggal 18 Juni 2015.

[6] Roger S. Pressman, " Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi ", 1st ed, Yogyakarta. Andi, 2002

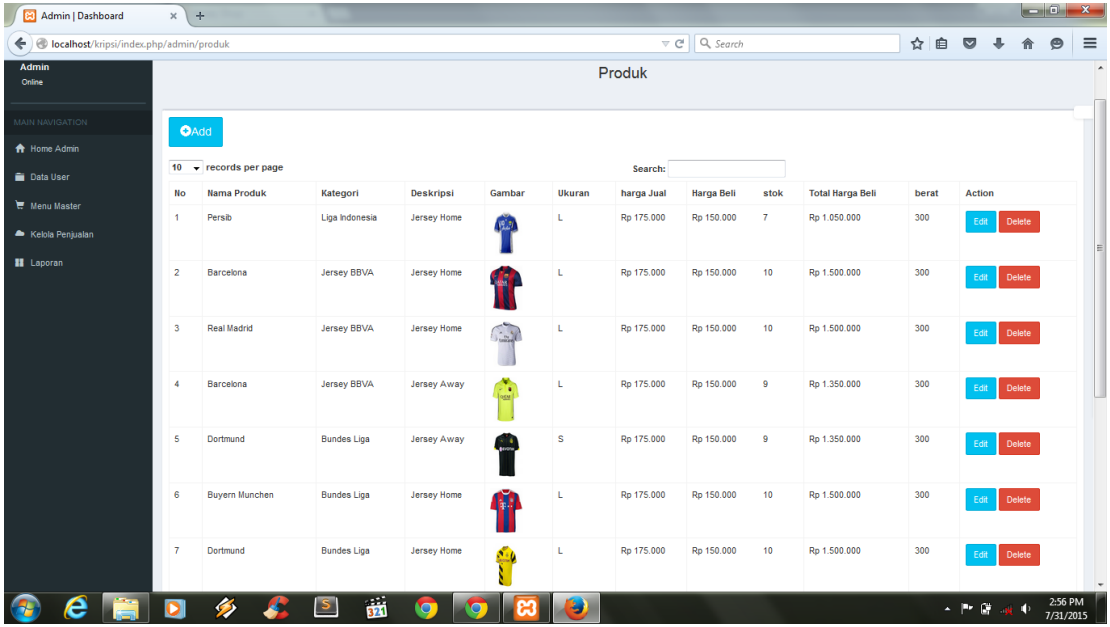
[11] stikompti(02 juni 2013),"pengertian internet"[online], available : http://stikompti2007kelompok9.blogspot.com/2007/09/pengertianinternet.html

[12] scribd(2015),"pengertian http"[online], available : http://www.scribd.com/doc/52383194/Pengertian-HTTP

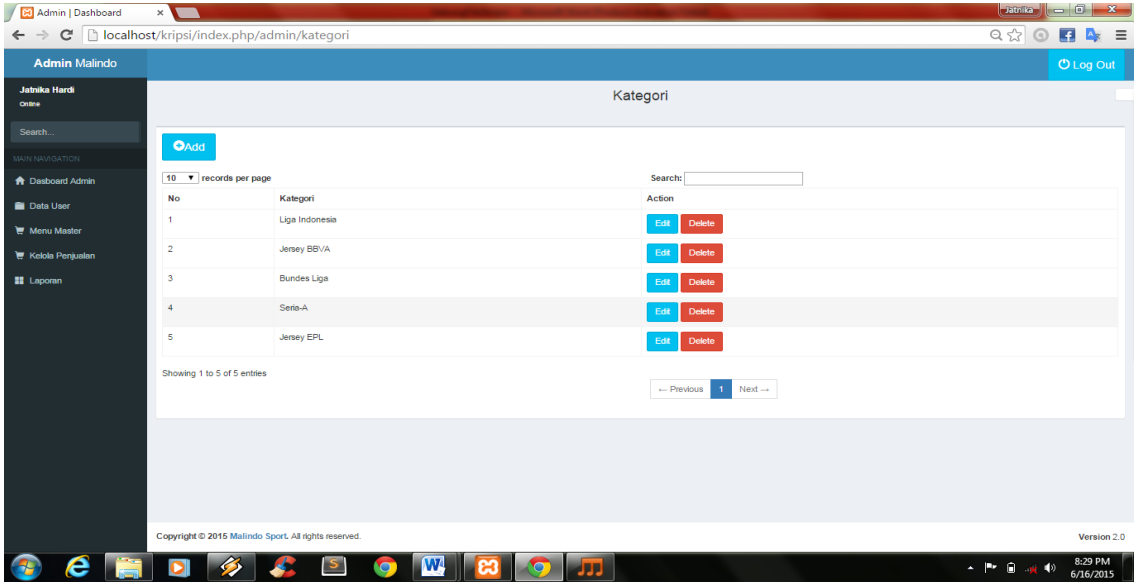
[14] Wikipedia (2011),"css"[online], available : http://id.wikipedia.org/wiki/Cascading_Style_Sheets



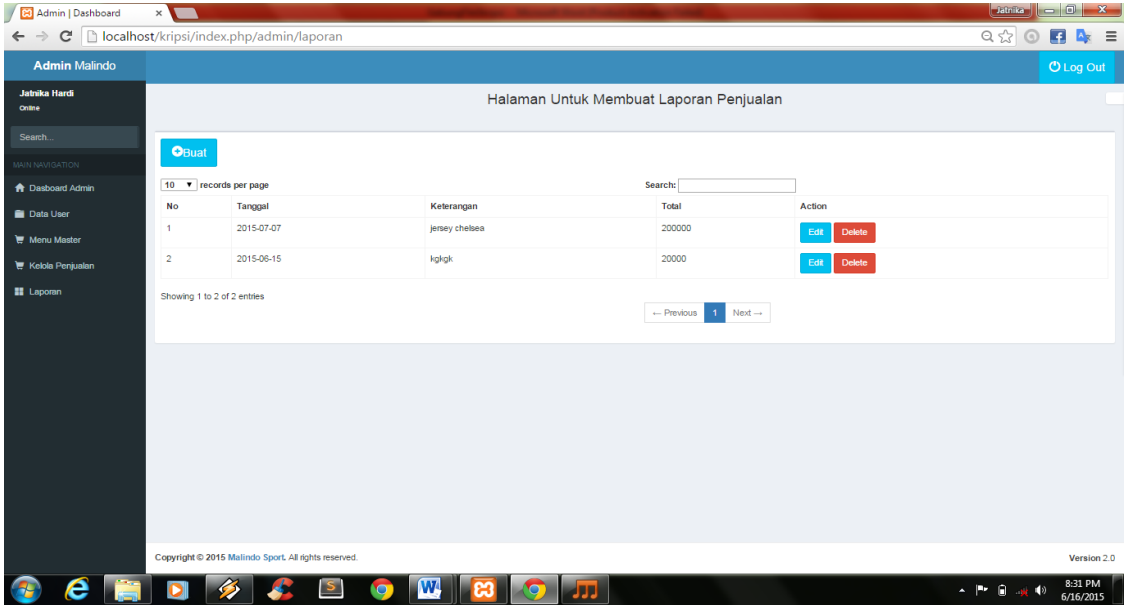
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Login Admin Dan Pemilik



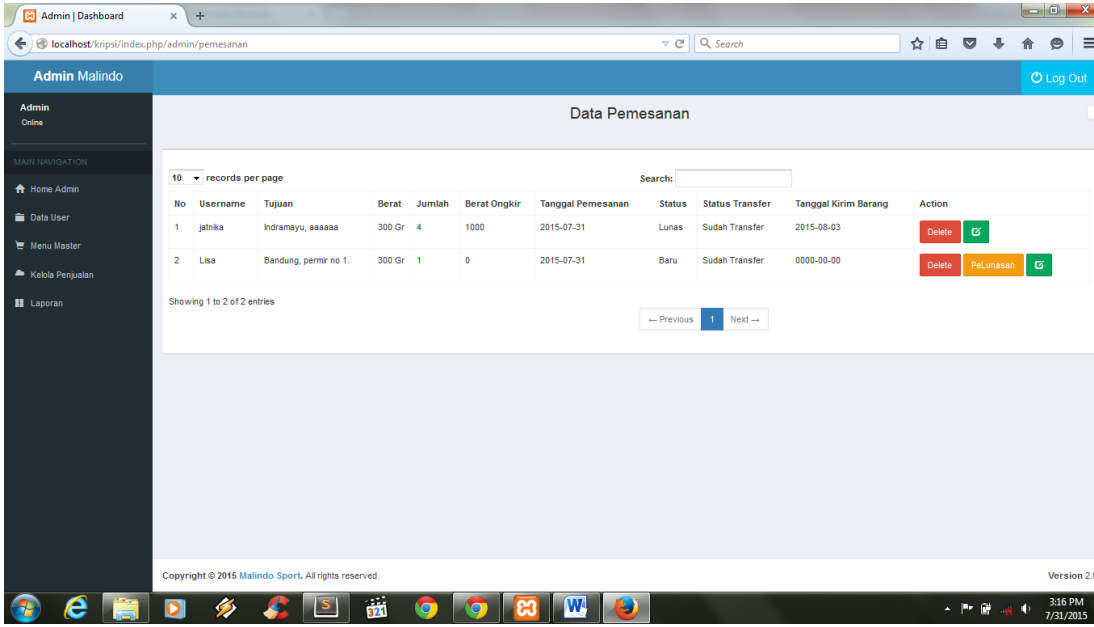
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Admin Produk



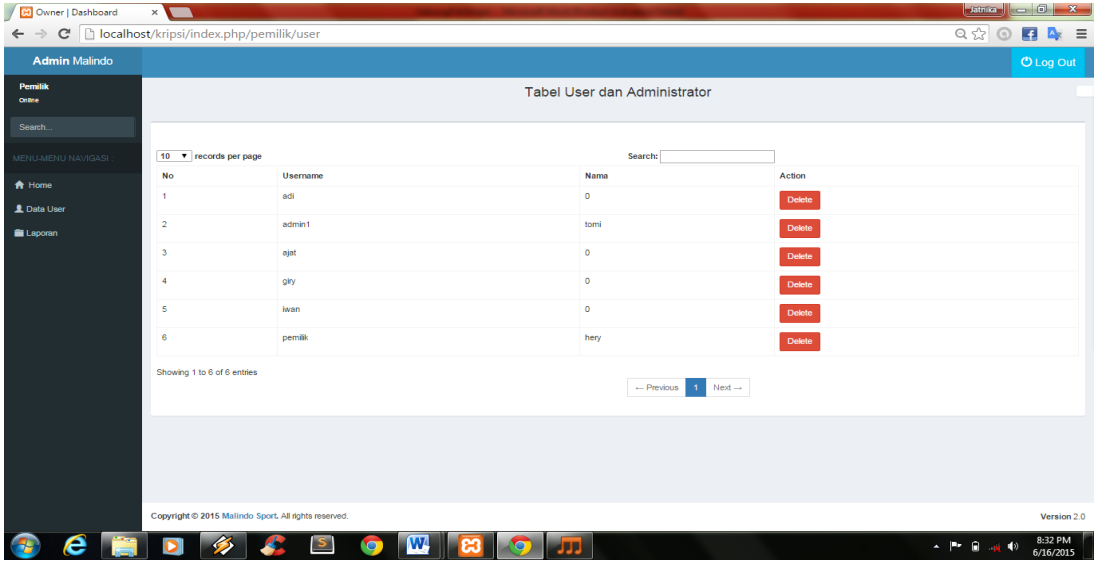
Gambar 4.33 Tampilan Halaman Admin Kategori



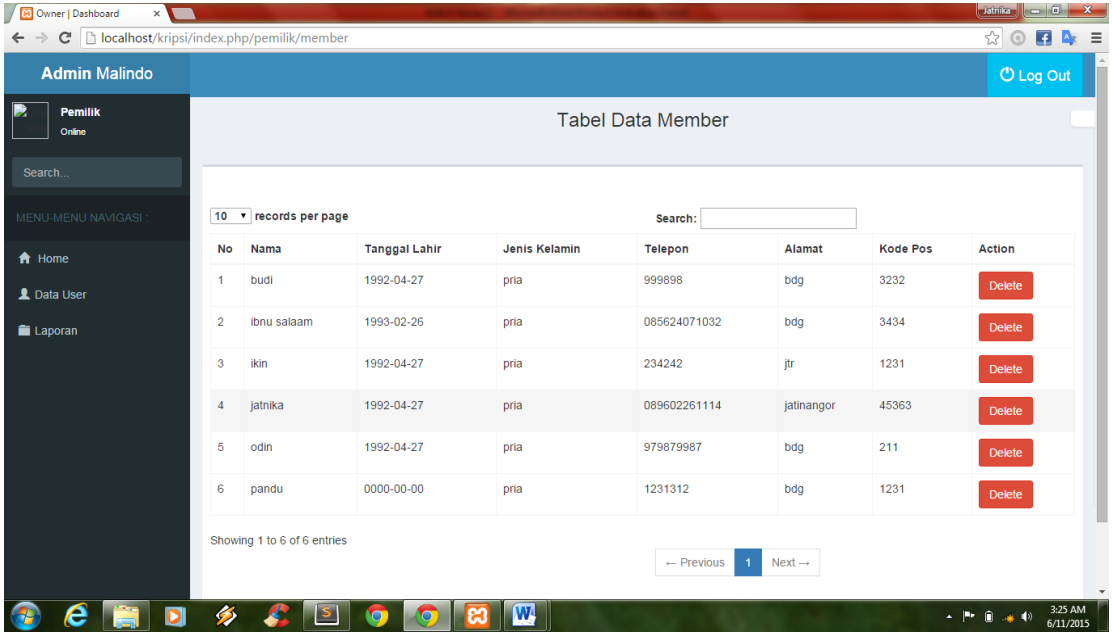
Gambar 4.34 Tampilan Halaman Admin Laporan



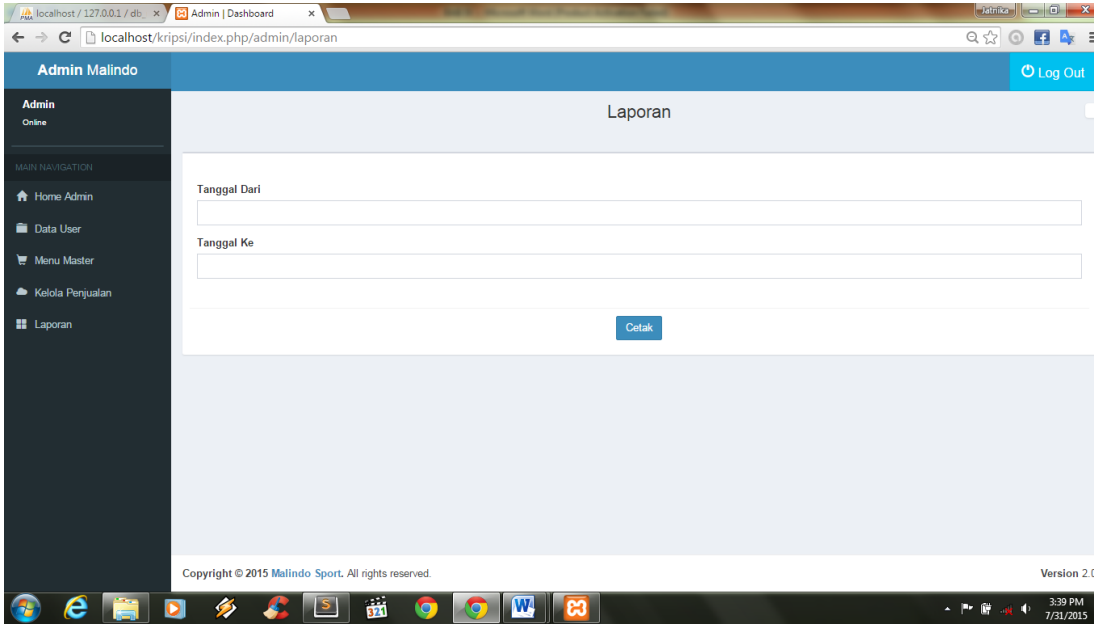
Gambar 4.35 Tampilan Halaman Admin Konfirmasi Pemesanan.



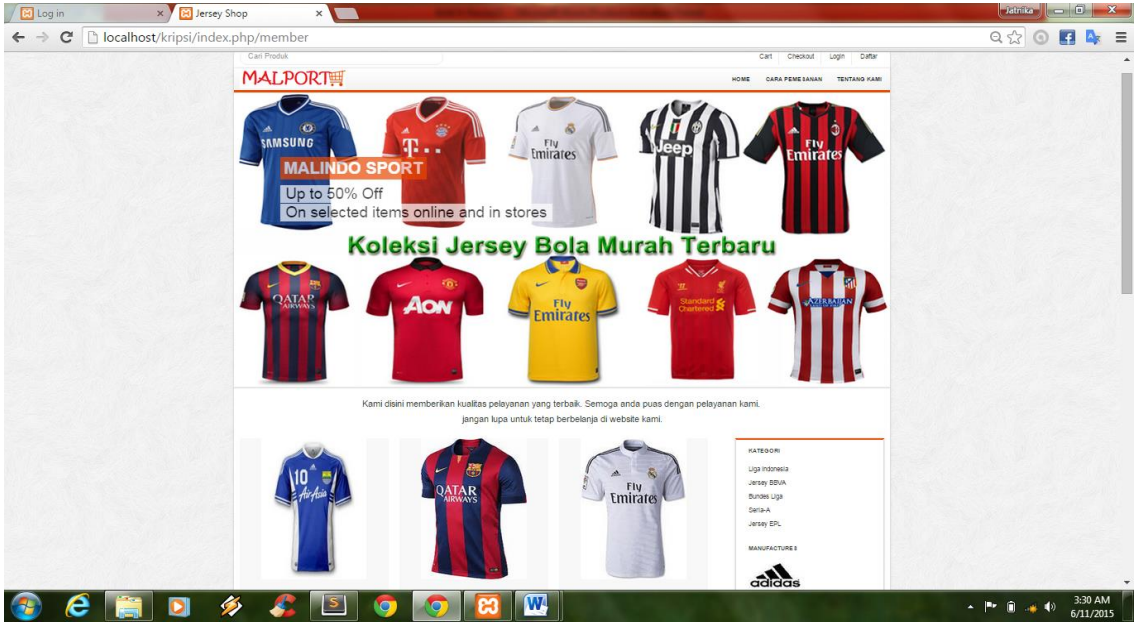
Gambar 4.36 Tampilan Halaman data user/admin.



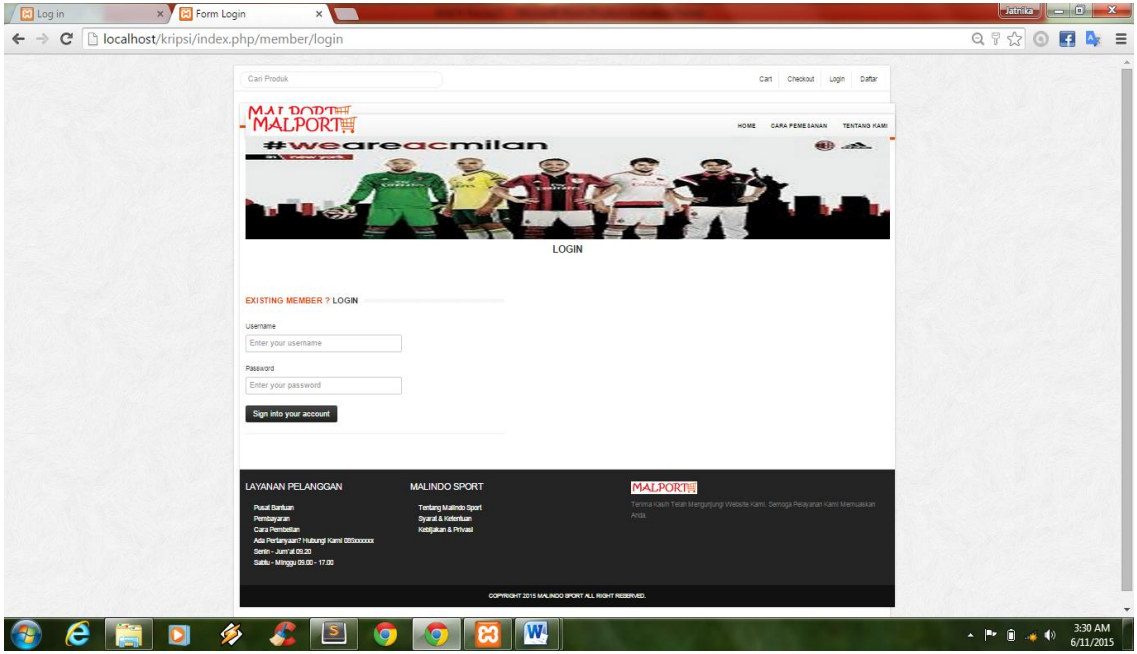
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Data Member



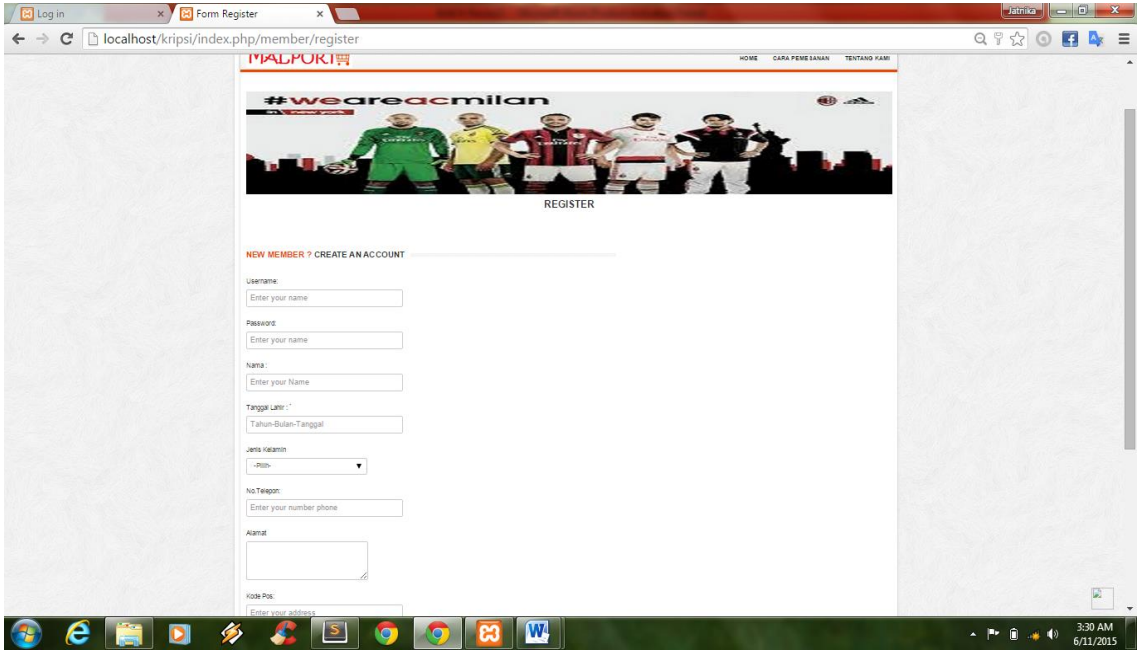
Gambar 4.38 Tampilan Halaman laporan Penjualan



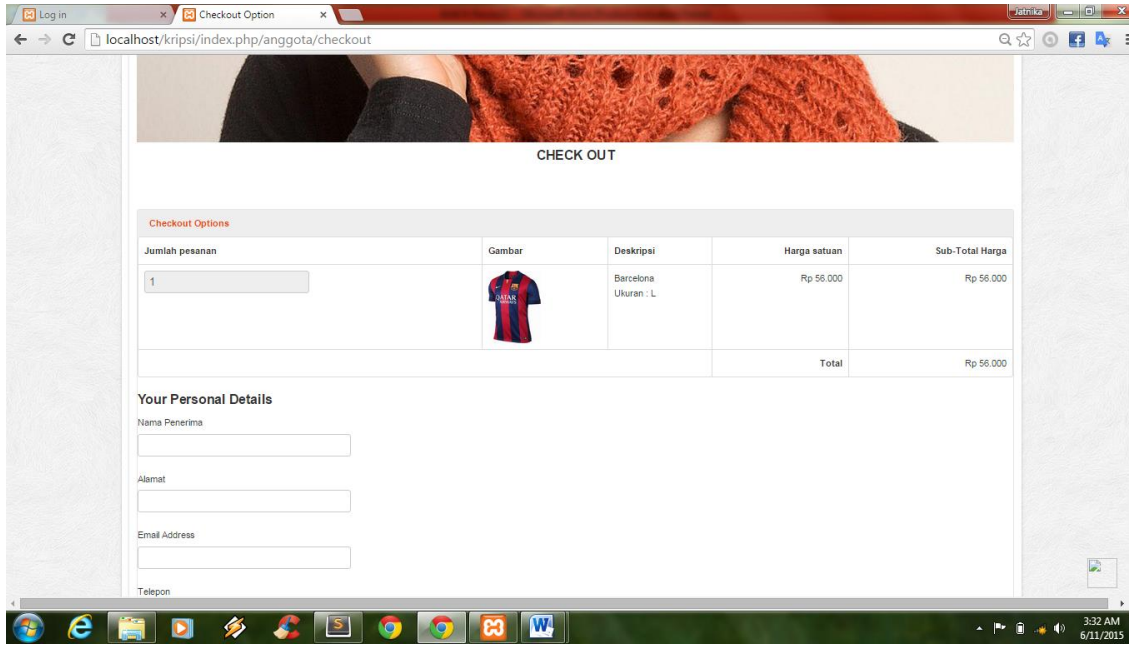
Gambar 4.39 Tampilan Halaman Member



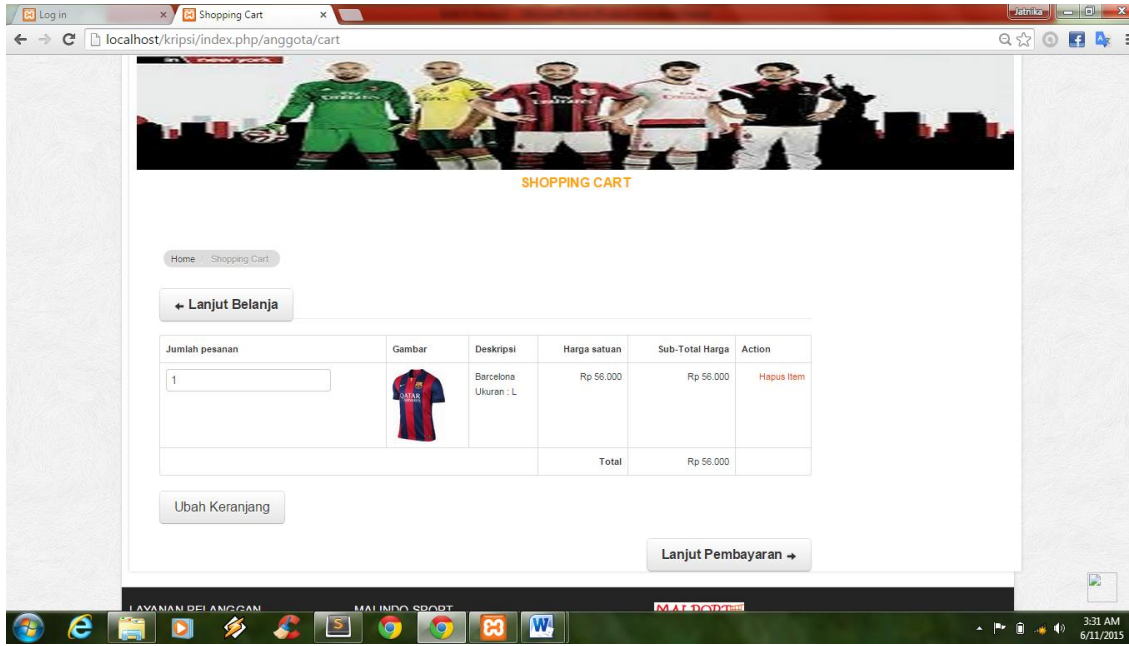
Gambar 4.40 Tampilan Halaman Member



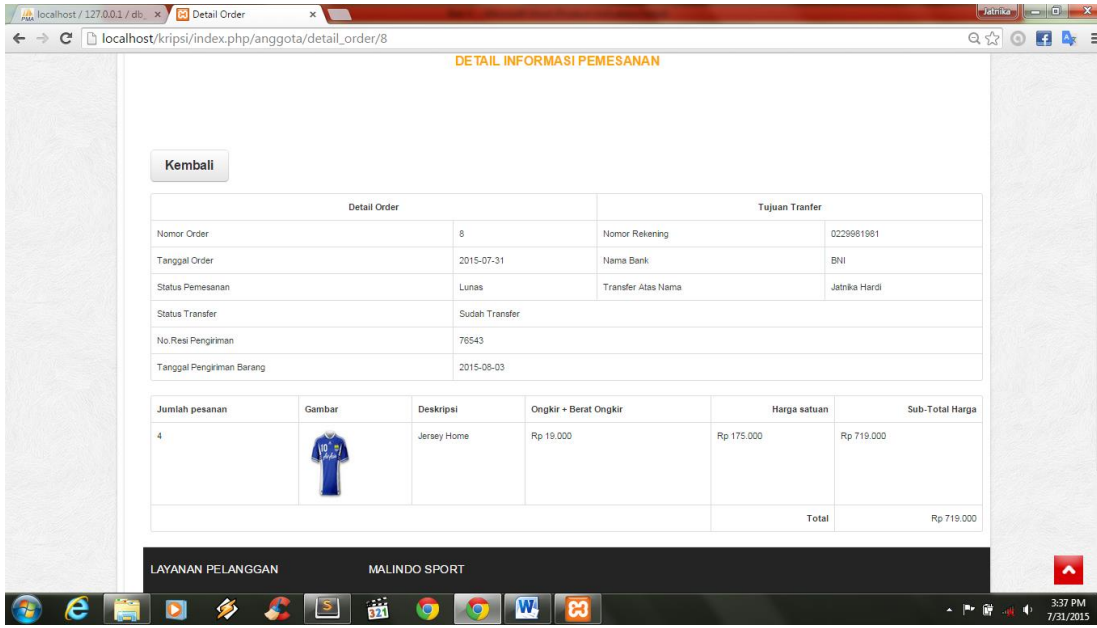
Gambar 4.41 Tampilan Halaman Registrasi Member



Gambar 4.42 Tampilan Halaman Checkout Member



Gambar 4.43 Tampilan Halaman Cart



Gambar 4.44 Tampilan Halaman Detail Pemesanan

Tabel 4.21 Kasus dan Hasil Pengujian

No	Fungsi yang diuji	Cara pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1.	Login admin	Mengisi username, password, memilih role dan menekan tombol ‘sign in’	Menampilkan halaman admin atau pemilik	**OK**
2.	Mengupload data produk	Mengisi nama produk, memilih kategori, mengisi data deskripsi, memilih gambar, mengisi ukuran, mengisi harga dan menekan tombol ‘submit’	Menampilkan data produk	**OK**
3.	Mengupload data kategori	Mengisi nama kategori dan menekan tombol ‘submit’	Menampilkan data kategori	**OK**
4.	Mengupload data laporan	Mengisi tanggal, keterangan, total dan menekan tombol ‘submit’	Menampilkan data laporan	**OK**
5.	Edit data produk	Mengisi nama produk, memilih kategori, mengisi data deskripsi, memilih	Menampilkan hasil update produk	**OK**

		gambar, mengisi ukuran, mengisi harga dan menekan tombol ‘submit’		
6.	Edit data kategori	Mengisi nama kategori dan menekan tombol ‘submit’	Menampilkan hasil update kategori	**OK**
7.	Edit data laporan	Mengisi tanggal, keterangan, total dan menekan tombol ‘submit’	Menampilkan hasil update laporan	**OK**
8.	Registrasi	Mengisi username, password, nama, tanggal, memilih jenis kelamin, mengisi nomor telepon, mengisi alamat, mengisi kode pos dan menekan tombol ‘submit’	Menampilkan hasil registrasi untuk bisa login	**OK**
9.	Login member	Mengisi username, password dan menekan tombol ‘submit’	Menampilkan halaman member dihalaman member	**OK**