SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN ELEKTRONIK BERBASIS WEB PADA TOKO KOTAKOM BANDUNG

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Komputer Indonesia
Jl. Dipatiukur 112-114 Bandung
ient_r@ymail.com

ABSTRACT

KOTAKOM Bandung is a company engaged in the field of electronic sales in the city of Bandung office Triangle Mas Kosambi Block A - 10 Jalan.A.Yani 221-223 , BandungPada currently submitted information deemed to be lacking in penyampainnya concerning the company because they using social media and news through , brochures so it is still lacking in marketing their products . Scope of delivery of goods area of the island of Java , this company has a sales target of up to all major cities in Indonesia . In a consumer purchases must come directly store , choose the goods , and in the purchase process is still using ordinary bill , and employees will record the appropriate sales report obtained manually . With these shortcomings , it is time KOTAKOM Bandung to make sales and promotional use internet.tujuan this research is to create a system of sales and purchase information -based website , knowing the implementation of the system and know the analysis and testing program on KOTAKOM Bandung .

The research design used in this research is descriptive with KOTAKOM case approach in Bandung , as well as the data pengupulan techniques used include the primary data source is the way to the place of direct observation and interviews with shopkeepers . The approach used is a structured method and the development of web-based information system that is made using a prototype with design tools such flowmap analysis , context diagram , DFD and the proposed design tools such as ERD . Sedanglan making this software using PHP software and Macromedia Dreamweaver and to use the My - SQL database .

These results indicate that the sale and purchase information system based websites can assist customers in accessing the information , promotion , sales transactions , as well engimplementasikan information system that includes software , hardware , database and interface of the application yangdihasilkan . The final stage is the testing of applications using blackbox

Keywords : *information systems , sales , purchase , website*

I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi komputer saat ini sangat pesat, penyampaian informasi yang cepat akurat dan terpercaya saat ini sudah menjadi Kebutuhan pokok bagi perusahaan.Perkembangan teknologi informasi telah mengubah dunia menjadi semakin lebih mudah dan membawa perkembangan serta kemajuan di segala bidang.Dukungan teknologi komputer terbukti bahwa mekanisme kerja yang panjang dan berulang menjadi lebih mudah.

Dengan adanya teknologi informasi tersebut dapat memudahkan manusia dalam membantu pekerjaannya, maka saat ini hamper setiap orang menginginkan fasilitas yang

mudah digunakan.Karena perkembangan teknologi yang semakin maju, maka saat ini banyak sekali orang menggunakan website sebagai sarana untuk melakukan jual/beli atau kegiatan lainnya.Website tidak hanya menampilkan berita atau informasi saja, saat ini dalam website banyak fasilitas seperti penjualan online, pemesanan barang/jasa yang dapat memudahkan para calon konsumen dalam membeli barang/jasa.

Penggunaan system informasi website pada suatu toko, selain untuk memberikan informasi, juga akan memudahkan karyawan yang bertugas dalam mengelola harga barang dan jumlah barang yang tersedia. Selain itu system informasi website akan sangat membantu penjual dan pembeli dalam melakukan transaksi sehingga lebih mudah.

Kotakom bandung adalah suatu perusahaan yang bergerak di bidang penjualan electronik. Pada saat ini informasi yang disampaikan dianggap masih kurang dalam penyampainnya yang menyangkut perusahaan karena masih menggunakan media social dan berita melalui,brosur sehingga masih kurang dalam pemasaran produknya. Cakupan pengiriman barang wilayah pulau jawa, perusahaan ini memiliki target penjualan hingga ke seluruh kota besar yang ada di Indonesia. Dalam melakukan pembelian konsumen harus mendatangi langsung toko, memilih barang, dan dalam proses pembeliannya masih menggunakan bon biasa, dan pegawai akan mencatat laporan sesuai penjualan yang didapat secara manual. Dengan berbagai kekurangan tersebut, sudah saatnya Kotakom Bandung untuk melakukan penjualan dan promosinya menggunakan internet.

Di kotakom bandung mendistribusikan barang dagang hanya diwilayah jawabarat karena target penjualan hanya di sekitar jawabarat,dealer dan retail di wilayah jawa barat bisa langsung memesan ke kotakom bandung sedangkan untuk pembelian per 1 unit harus mendatangi langsung kotakom bandung . Kotakom bandung memiliki dua Sasaran penjualan produk Berupa Laptop dan notebook dengan sasaran penjualannya di targetkan kepada kalangan menengah dan menengah ke atas sedangkan tablet pc dengan sasaran penjualanya di targetkan kepada semua kalangan. Dari data penjualan yang di dapatkan dan diberikan oleh pihak kotakom bandung.

Dari data yang di gambarkan di atas,laporan hasil penjualan di Kotakom Bandung tidak menentu setiap bulannya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis bermaksud untuk merancang suatu aplikasi web yang digunakan pada jaringan internet untuk memasarkan dan menjual produk-produk Kotakom Bandung secara *online*, yang dimana dapat membantu para pegawai dalam melayani konsumen dan melakukan pembelian,mendapatkan informasi tentang ketersediaan barang dan stok yang masih tersedia tanpa datang ke tempat sehingga dapat menarik konsumen lebih banyak dan meningkatkan kualitas penjualan lebih baik.

Dalam penulisan skripsi ini penulis mengambil judul**"SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN ELEKTRONIK BERBASIS WEB PADA TOKO KOTAKOM BANDUNG"**

1.2. Identifkasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis dapat mengidentifikasikan beberapa masalah sebagai berikut :

a. Tidak menentunya pendapatan yang didapatkan setiap bulannya.
b. Informasi yang disampaikan hanya melalui promosi dengan brosur terbatas
c. Proses Penjual dan pembelian masih dilakukan secara manual sehingga memungkinkan terjadinya resiko saat pencatatan.

d. Proses transaksi penjualan harus dilakukan langsung, artinya konsumen harus mendatangi tempat untuk melakukan pembelian produk.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah-masalah yang teridentifikasi, diantaranya:

a. Bagaimana System Informasi yang berjalan mengenai penjual di Toko Kotakom Bandung
b. Bagaimana merancang Sitem Informasi penjualan dan pembelian barang di Toko Kotakom Bandung.
c. Bagaimana pengujian Sinstem Informasi penjualn dan pembelian barang di Toko Kotakom Bandung.
d. Bagaimana implementasi Sistem Informasi penjualan dan pembelian di Toko Kotakom Bandung.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini adalah untuk membangun suatu sistem informasi penjualan dan pembelian barang berbasis website sebagai sarana pemasaran dan penjualan pada Toko Kotakom Bandung sehingga dapat diharapkan dapat meningkatkan penjulan dan pemesanan ke arah yang lebih baik dengan pemanfaatan sumber daya yang lebih mudah.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan identifikasi tujuan yang ingin dicapai dengan melakukan peneltian ini adalah :

a. Untuk mengetahui sistem yang berjalan di Toko kotakom Bandung.
b. Untuk merancang Sistem Informasi penjualan dan pembelian barang pada Toko Kotakom Bandung.
c. Untuk menganalisis dan pengujian program sistem informasi penjualan di Toko Kotakom Bandung
d. Untuk mengetahui implementasi sistem informasi penjualan dan pembelian barang pada Toko Kotakom Bandung

1.4. Kegunaan Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pihak-pihak atau hal-hal sebagai berikut :

1.4.1. Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis dalam merancang sistem informasi penjualan ini adalah :

a. Konsumen yang akan membeli produk dapat langsung memesan secra online,tanpa harus datang ke tempat
b. Konsumen yang ingin mendapatkan informasi terbaru mengenai info katalog,info pembayaran dapat langsung mengakses di website
c. Bagi staf Toko Kotakom Bandung dapat memudahkan dalam pengelolaan data secara mudah dan cepat.
d. Dapat meningkatkan kualitas pelayanan di Toko Kotakom Bandung

1.4.2. Kegunaan Akademis

a. Bagi Pengembangan Ilmu
   Dapat menambah informasi bagi pengembangan ilmu Sistem Informatika, terutama mengenai sistem informasi.
b. Bagi Peneliti Lain

Dapat menjadi bahan acuan dan referensi untuk memperbaiki atau mengembangkan Informasi bagi peneliti lainnya yang akan meneliti bidang atau masalah yang sama.

c. Bagi Penulis

Semoga dapat menambah wawasan dan meningkatkan pengetahuan sekaligus memahami pentingnya informasi yang didapat saat berkuliah serta untuk mengimplementasikan di dunia kerja.

1.5. Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah yang penulis cantumkan dalam membangun system informasi ini adalah sebagai berikut :

a. Sistem Informasi dirancang hanya menggunakan bahasa Indonesia
b. Sistem Informasi ini hanya meliputi bagian penjualan,pembelian dan retur barang.
c. Untuk pemesanan hanya dapat dilakukan oleh user sebagai status pelanggan untuk menjadi konsumen harus melakukan registrasi terlebih dahulu.
d. Pembayaran dilakukan melalui transfer pada bank, dansitus menyediakan konfirmasi pembayaran untuk validasi oleh konsumen.

II LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Sistem

Sistem adalah suatu himpunan suatu "benda" nyata atau *abstrak (a set of thing)* yang terdiri dari bagian–bagian atau komponen-komponen yang saling berkaitan,berhubungan, berketergantungan, saling mendukung, yang secara keseluruhan bersatu dalam satu kesatuan *(Unity)* untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif.

Pengertian Sistem Menurut Jogianto (2005: 2)

sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata adalah suatu objek nyata, seperti tempat, benda, dan orang-orang yang betul-betul ada danterjadi.

Pengertian Sistem Menurut Andri Kristanto (2008: 1)

Sistem merupakan kumpulanelemen-elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukan*(input)*yang ditunjukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran*(output)* yang dihasilkan.

Dengan demikian sistem merupakan kumpulan dari beberapa bagaian yang memiliki keterkaitan dan saling bekerja sama serta membentuk suatu kesatuan untuk mencapai suatu tujuan dari sistem tersebut. Maksud dari suatu sistem adalah untuk mencapai suatu tujuan dan sasaran dalam ruang lingkup yang sempit.

2.3. Pengertian Sistem Informasi

Secara umum Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media prosedur-prosedur 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.

Leitch Rosses (dalam Jugiyanto, 2005 : 11) mengemukakan menenai sistem informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolah transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan

kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

2.4. *E-Commerce*

E-commerce adalah dimana dalam satu website menyediakan atau dapatmelakukan transaksi secara online atau juga bisa merupakan suatu cara berbelanja atau berdagang secara online atau direct selling yang memanfaatkan fasilitas Internet dimana terdapat website yang dapat menyediakan layanan "get and deliver". E-commerce akan merubah semua kegiatan marketing dan juga sekaligus memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan trading (perdagangan).

Adapun pendapat mengenai pengertian E-Commerce bahwa E-commerce mengacu pada internet untuk belanja online dan jangkauan lebih sempit. Dimana e-commerce adalah subperangkat dari E-Bisnis.Cara pembayarannya: melalui transfer uang secara digital seperti melalui account paypal atau kartu credit sedangkan E-Bisnis mengacu pada internet tapi jangkauan lebih luas. Area bisnisnya terjadi ketika perusahaan atau individu berkomunikasi dengan klien atau nasabah melalui e-mail tapi pemasaran atau penjualan di lakukan dengan internet. Dengan begitu dapat memberikan keuntungan berupa keamanan fleksibililtas dan efisiensi.Cara pembayarannya yaitu dengan melaui pembayaran digital secara E-Gold dan sudah di akui di seluruh dunia dalam melakukan transaksi online.

2.5. Penjualan

Penjualan merupakan suatu transaksi yang dilakukan oleh dua belah pihak atau lebih dengan menggunakan alat pembayaran yang sah, dengan penjualan juga merupakan salah satu sumber pendapatan seseorang atau perusahaan yang melakukan transaksi jual dan beli, dalam suatu perusahaan apabila semakin besar penjualan maka akan semakin besar pula pendapatan yang diperoleh.

2.6. Pembelian

Pengertian pembelian adalahsuatu pristiwa atau tindakan yang dilakukan oleh dua belah pihak dengan tujuan menukarkan barang atau jasa dengan menggunakan alat transaksi yang sah dan sama-sama memiliki kesepakatan dalam transaksinya, dalam pembelian terkadang akan terjadi tawar menawar antara pembeli dan penjual hingga mendapatkan kesepakatan harga yang kemudian akan melakukan transaksi penukaran barang atau jasa dengan alat tukar yang sah dan di sepakati kedua belah pihak.

2.7. Internet

Interconnection network (internet) adalah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung. Internet berasal dari bahasa latin "inter" yang berarti "antara". Internet merupakan jaringan yang terdiri dari milyaran komputer yang ada di seluruh dunia. Internet melibatkan berbagai jenis komputer serta topology jaringan yang berbeda. Dalam mengatur integrasi dan komunikasi jaringan, digunakan standar protokol internet yaitu TCP/IP. TCP bertugas untuk memastikan bahwa semua hubungan bekerja dengan baik, sedangkan IP bertugas untuk mentransmisikan paket data dari satu komputer ke komputer lainya.

2.8. PHP

Php merupakan sebuah bahasa pemograman server side scripting yang lahir sejalan dengan perkembangan internet . PHP(PHP Hypertext Processor) merupakan sebuah script yang terintegrasi dengan HTML dan mampu menyajikan informasi yang dinamis. Pengertian dari server side script side scripting adalah bahwa script PHP akan dijalankan di server selanjutnya hasil eksekusi tersebut akan dikirimkan ke browser.

2.9. Dreamweaver

Dreamweaver merupakan perangkat lunak yang ditujukan untuk membuat suatu situs web. Versi pertama dirilis pada tahun 1997, dan sejak itu Dreamweaver menjadi web editor yang banyak digunakan oleh para web developer. Hal itu antara lain karena kemudahan dalam penggunaannya, kelengkapan fiturnya dan juga dukungannya terhadap teknologi terkini. Dreamweaver merupakan salah satu perangkat lunak yang dikembangkan oleh Macromedia Inc. Dan sekarang resmi Milik Adobe.

2.11. Basis Data

Menurut Andi Kristanto (2008 : 79), Basis data adalah sekumpulan data yang dapat digambarkan sebagai aktifitas dari satu atau lebih organisasi yang berelasi. Sebagai contoh, basis data universitas berisi informasi mengenai : Entiti, semisal mahasiswa, fakultas, mata kuliah, dan ruang kelas. Relasi diantara entitas seperti pengambilan kuliah yang dilakukan oleh mahasiswa, staf pengajar di fakultas, dan penggunaan ruang kuliah.

2.12. DBMS *(Database Management System)*

Menurut Andi Kristanto (2008 : 79), Manajemen Sistem Basis Data (Databaase Management System – DBMS) adalah seperangkat perangkat lunak yang didesain untuk membantu dalam hal pemeliharaan dan utilitas kumpulan data dalam jumlah besar. DBMS dapat menjadi alternative penggunaan secara khusus untuk aplikasi, semisal penyimpanan data dalam field menulis kode aplikasi yang spesifik untuk pengaturannya.

2.13. MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak system manajemen basis data SQL (DBMS) yang multithread, dan multi-user. MySQL adalah implementasi dari system manajemen basisdata relasional (RDBMS). MySQL dibuah oleh TcX dan telah dipercaya mengelola system dengan 40 buah database berisi 10.000 tabel dan 500 di antaranya memiliki 7 juta baris.

2.14. HTML

Menurut Taryana Suryana dan Jonathan Sarwono (2007 : 10) HTML (Hyper Text Markup Language) adalah format data yang digunakan untuk membuat dokumen hypertext yang dapat dibaca dari satu platform lainnya tanpa melakukan suatu perubahan apapun.

Dokumen HTML sebenarnya adalah suatu dokumen biasa, sehingga di platform apapun dokumen tersebut dapat dibaca. Dokumen HTML Disebut Markup Language karena mengandung tanda-tanda tertentu yang digunakan untuk menentukan tampilan teks dan tingkat kepentingan dari teks tersebut dalam suatu dokumen. Misalnyaanda dapat menentukan dimana suatu gambar harus muncul dan jenis pemformatan apa yang berlaku pada suatu kumpulan teks tertentu.

2.15 Pengiriman Barang

Biaya asuransi ditanggung oleh pengirim.Paket yang masuk kategori ini adalah kiriman yang mempunyai nilai / harga lebih dari 10x ongkos kirimnya.Hal ini mengacu pada Syarat Standar Pengiriman.Disitu disebutkan kalau ada kerusakan atau kehilangan kiriman yang disebabkan kelalaian karyawan atau agen JNE disebutkan bahwa "Nilai pertanggung jawaban JNE dalam bentuk ganti rugi atas keusakan atau kehilangan kiriman dokumen atau barang yang nilainya tidak melebihi 10 kali biaya kirim". Paket yang masuk kategori ini misalnya : handphone / mobile phone, digital cameranotebook / laptop dan barang-barang berharga lainnya. Sedangkan dokumen yang masuk dalam kategori dokumen berharga misalnya : BPKP, STNK, Sertifikat dll.

III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Dalam penyusunan tugas akhir ini penelitian yang dilakukan mengambil Objek penelitian pada Kotakom Bandung yang berlokasi di Jln.Ahmad Yani No.221-223 Ruko Segitiga Mas Kosambi Bandung. Penelitian sendiri dilakukan untuk mengetahui bagaimana kinerja perusahaan selama ini baik dari proses pelayanan,penjualan dan pembelian produk elektronik dengan istem yang diterapkan.

3.1.1. Sejarah Kotakom Bandung

Kotakom yang berdiri pada tahun 1998, telah menjadi pemimpin dalam bidang penjualan komputer. Kami memulai bisnis kami di Surabaya, Jawa Timur dengan hanya satu toko kompuer kecil dan sejak saat itu kami telah berusaha memperluas jaringan pelanggan. Karena kami memulai bisnis ini dari nol, kami mengetahui semua tentang bisnis ini dan membuat kami dapat mengatasi semua persoalan yang berhubungan dengan komputer.

Kami mengecek kualitas setiap barang, memperbaiki setiap kerusakan yang terjadi, membersihkan dan melakukan test pada setiap computer sebelum dikirim kepada pelanggan. Kami selalu melakukan apa yang diperlukan sehingga dapat selalu menjual komputer yang berkualitas dan memuaskan pelanggan kami. Seiring dengan perkembangan jaman, Kotakom juga melakukan terobosan-terobosan dalam hal Teknologi komputer dengan menjual produk yang sedang diminati dipasaran .

3.1.2. Visi dan Misi Kotakom Bandung

Visi Kotakom Bandung

Melakukan kegiatan usaha dengan dasar kejujuran dan memiliki prinsip serta meningkatkan pendapatan dengan cara yang benar dan tidak menimbulkan kerugian pada pihak manapun.

Misi Kotakom Bandung

a. Melakukan pengembangan usaha penjualan dan pembelian di bidang elektronik
b. Menjadi mitra usaha yang baik.
c. Meningkatkan kepercayaan pelanggan untuk berbagai layanan keluhan dan perbaikan pada produk.
d. Mengutamakan kerjasama yang baik antara costumer dan pegawai.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitianmerupakan cara utama yang dipergunakan untuk mencapai suatu tujuan dalam penelitian. Untuk dapat melakukan penelitian harus menentukan metode yang akan dipakai sehingga akan mempermudah langkah-langkah penelitian.

Metode penelitian ini digunakan sebagai pedoman penelitian dalam pelaksanaan penelitian agar hasil yang dicapai tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

3.2.1. Desain Penelitian

Penulis melakukan penelitian sebagian dari analisis terhadap suatu usaha bisnis tentang semua yang berkaitan. Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini akan penulis rancang sebagai sebuah situs web penjualandanpembelian sesuai dengan produk yang ditawarkan dengan dibantu dan diolah menggunakan :

1. flow map
2. diagram kontek
3. data flow diagram(DFD)

4. kamus data
5. perancangan basis data
    a. normalisasi
    b. tabel relasi

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian, teknik pengumpulan data merupakan faktor penting demi keberhasilan penelitian. Hal ini berkaitan dengan bagaimana cara mengumpulkan data, siapa sumbernya, dan apa alat yang digunakan.

Jenis sumber data adalah mengenai dari mana data diperoleh. Apakah data diperoleh dari sumber langsung (data primer) atau data diperoleh dari sumber tidak langsung (data sekunder).

Metode Pengumpulan Data merupakan teknik atau cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Metode menunjuk suatu cara sehingga dapat diperlihatkan penggunaannya melalui angket, wawancara, pengamatan, tes, dokumentasi dan sebagainya.Adapun dua teknik pengumpulan data yang penulis gunakan yaitu, observasi dan wawancara.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem menggambarkan tahapan-tahapan dalam proses penelitian guna memecahkan masalah penelitian dari awal perencanaan hingga tercapainya tujuan penelitian dan pengembangan sistem.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Pendekatan sistem yang digunakan dalam perancangan sistem informasi ini adalah pendekatan terstruktur. Pada pendekatan sistem ini terdapat alat bantu juga seperti *Flowmap,Diagram Kontek, Data Flow Diagram(DFD), kamus data,normalisasi, tabel relasidan Entiti Relationship Diagram(ERD).*

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalahpengembangan prototype.pertimbangan memilih metode ini adalah jadwal pemakain sistem teknologi informasi (STI) yang harus segera tidak dapat menunggu terlalu lama lagi. Metode prototyping banyak digunakan untuk mengembangkan STI yang harus segera dioperasikan jika tidak permasalahan akan diselesaikan oleh STI sudah menjadi basi dan proses pengambilan keputusan menjadi terlambat.

Suatu prototype adalah bentuk dasar atau model awal suatu sistem atau bagian dari suatu sistem. Setelah dioperasikan,prototype ditingkatkan terus sesuai dengan kebutuhan pemakai sistem yang juga meningkat.

Prototyping adalahproses pengembangan suatu prototype secara cepat untuk digunakan terlebih dahulu dan ditingkatkan terus menerus sampai didapatkan sistem yang utuh.proses membangun sistem ini yaitu dengan membuat prototype atau model awal, mencobanya,mengingkatkan dan mencoba lagi dan meningkatkannya dan seterusnya hingga didapat sistem yang lengkap di sebut dengan proses *(iterative process)*dari pengembangan sistem.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Untuk membantu dalam penelitian ini, penulis menggunakan alat bantu analisis dan perancangan sistem, yaitu :

1. Flow Map
2. Data Flow Diagram
3. Kamus Data

4. Perancangan Basis Data
    a. Tabel Relasi

3.2.4. Pengujian Software

Pengujian perangkat lunak *(software)*menggunkan metode pengujian Black Box. Pengujian Black Box berfokus kepada persyaratan fungsional perangkat lunak *(software)*yang dibuat.

Menurut Rosa A.S dan M. Shalahuddin (2011: 213) *Black Box Testing*(pengujian kotak hitam) yaitu pengujian perangkat lunak dari sepesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksud untuk apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

3.3. Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan secara keseluruhan sangat perlu bagi penulis untuk dapat mengetahui kelemahan dari sistem tersebut, baik dari cara kerja sistem maupun pihak pelaksanaannya dan segala sesuatu yang terlibat dalam sistem tersebut.

Tahap analisa sistem ini dilakukan pada saat melakukan observasi danwawancara yang bertujuan untuk memahami cara kerja dari sistem yang ada dandimaksudkan juga untuk mempelajari secara terperinci bagaimana sistem yangada tersebut berjalan juga mempelajari struktur yang ada di Kotakom Bandung.

3.3.1. Analisis Dokumen

Analisis Dokumen sendiri merupakan bagian dari analisis sistem yang berjalan yang tujuannya adalah untuk mengetahui lebih jelas fungsi dan aliran dari dokumen yang dibuat dalam sistem yang berjalan pada Kotakom Bandung. Secara umum analisis dokumen ini sendiri terdiri dari beberapa elemen dan berikut ini adalah penjelasan dokumen yang digunakan untuk input dan output dalam sistem yang sedang berjalan pada Kotakom Bandung.

3.3.2. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Prosedur merupakan urutan kegiatan dari tahapan-tahapan yang menjelaskan mengenai proses apa yang dikerjakan, siapa yang mengerjakanproses tersebut, bagaimana proses itu dapat dikerjakan dan dokumen apa yang dilibatkan.

IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan tahap selanjutnya setelah analisa sistem,mendapatkan gambaran dengan jelas tentang apa yang dikerjakan pada analisa sistem,maka dilanjutkan dengan memikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut.

Awal dari analisa sistem adalah diagram alir data atau data flow diagram, yang dimulai dari diagram konteks, yaitu menggambarkan ruang lingkup dari sistem,berupa keterkaitan lingkungan dengan sistem. Lingkungan sistem ini ditentukan dari data yang diterima dan informasi yang dihasilkan, lingkungan sistem disini diawali oleh entitas luar, yaitu yang memberikan atau mendapatkan sesuatu kepada atau dari sistem.

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem

Berdasarkan hasil analisis secara menyeluruh, maka penulis akan merancang suatu Aplikasi Sistem Informasi yang merupakan salah satu solusi yang ditawarkan untuk memperbaiki dan mengembangkan sistem yang sedang berjalan di Kotakom Bandung saat ini. Bedasarkan informasi dari kebutuhan masing-masing pihak maka diharpakan Aplikasi Sistem Informasi ini dapat berguna dan membantu dalam penyampaian informasi yang dibutuhkan dengan cepat dan mudah dalam mengaksesnya.

4.1.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Perangkat lunak yang dibangun oleh penulis adalah perangkat lunak sistem informasi penjualan dan pembelian berbasis website yang memperluas cakupan penjualan dan promosi sehingga pemrosesan data bisa lebih cepadan mudaht.Perangkat lunak ini dapat digunakan oleh konsumen dan Admin yang memiliki hak akses di dalam penggunaanya.

4.1.3.1.Diagram Konteks

Diagram Konteks merupakan diagram tentang alur sistem yang diusulkan beserta penjabarannya dijabarkan dalam gambar dibawah ini sebagai berikut:

Gambar 4.1.

Diagram konteks Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang diusulkan

4.1.3.2 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram atau DFD merupakan diagram yang menggambarkan aliran data dari suatu sistem. DFD ini merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rencana sistem yang mudah dikomunikasikan oleh propesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program

1.1.3.2.1. DFD level 1 Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang diusulkan

Gambar 4.2

DFD level 1 Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang diusulkan

1.1.3.2.2. DFD level 2 Proses 1 Registrasi Pelanggan

Gambar 4.3

DFD level 2 proses 1 Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang diusulkan

1.1.3.2.3. DFD level 2 proses 2 Login User

Gambar 4.4

DFD level 2 proses 2 Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang diusulkan

1.1.3.2.4. DFD level 2 prosses 3 Olah data master

Gambar 4.5

DFD level 2 proses 3 Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang diusulkan

1.1.3.2.5. DFD level 2 proses 4 pembelian

Gambar 4.6

DFD level 2 proses 4 Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang diusulkan

1.1.3.2.6. DFD level 2 proses 5 Retur Barang

Gambar 4.7

DFD level 2 proses 5 Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang diusulkan

1.1.3.2.7. DFD level 2 Proses 6 penjualan

Gambar 4.8

DFD level 2 proses 6 Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang diusulkan

1.1.3.2.8. DFD level 2 proses 7 Konfirmasi Pembayaran

Gambar 4.9

DFD level 2 proses 7 Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang diusulkan

1.1.3.2.9. DFD level 2 proses 8 Laporan

Gambar 4.10
DFD level 2 proses 8 Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang diusulkan

1.1.3.2.10. DFD level 3 proses 3.1 Olah Data Barang

Gambar 4.11
DFD level 2 proses 3.1 Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang diusulkan

1.1.3.2.11. DFD level 3 pproses 3.2 Olah data supplier

Gambar 4.12
DFD level 3 proses 3.2 Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang diusulkan

4.4 Implementasi

Implementasi sistem adalah prosedur yang dilakukan untuk menyelesaikan desain yang ada dalam dokumen desain sistem yang disetujui dan menguji, menginstal, memulai, serta menggunakan sistem yang baru atau sistem yang diperbaiki.

Implementasi Sistem Informasi Penjualan dan pembelian online dilakukan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan basis data yang digunakan adalah MySQL Aplikasi PHP tersebut dapat dijalankan pada berbagai platform sistem operasi dan perangkat keras, tetapi implementasi dan pengujian sepenuhnya hanya dilakukan pada perangkat keras PC (Personal Computer) dengan sistem operasi Microsoft Windows 7.

1.4.1. Batasan Implementasi (optional)

Dalam mengimplementasikan perangkat lunak pemantauan dan pengendalian perangkat lunak ini ada beberapa hal yang menjadi batasan implementasi, yaitu :

1. Sistem informasi ini difokuskan pada penjualan, pembelian, dan retur barang.
2. Basis Basis data yang digunakan dalam mengimplementasikan sistem informasi Penjualan Online adalah MySQL.

4.5.1. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus uji sampel diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak yang telah dibuat bebas dari kesalahan sintaks dan mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis, maka penulis menarik kesimpulan dan mengajukan beberapa saran yang berhubungan dengan pembahasan dalam bab-bab sebelumnya

5.1. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan sebelumnya terdapat beberapa masalah yang dapat menghambat dan mempermudah dalam menjalankan rangkaian proses penjualan dan pembelian pada Kotakom Bandung. Dengan dibangun sistem informasi penjualan dan

pembelian berbasis website pada Kotakom Bandung ini maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu :

1. Membangun sistem informasi penjualan dan pembelian barang berbasis website untuk mendapatkan lebih banyak penjualan dan lebih banyak konsumen.
2. Adanya sistem informasi berbasis web untuk memudahkan konsumen melihat produk yang dijual oleh KOTAKOM Bandung.
3. Membuat perancangan pengolahan data penjualan dan pembelian pada halaman admin dan disimpan dalam database.
4. Membangun sistem informasi penjualan dan pembelian berbasis website untuk memudahkan konsumen mendapatkan informasi produk dan melakukan transaksi dengan menggunakan hak akses internet tanpa harus datang ke toko.

5.2. Saran

Agar sistem yang diusulkan dapat di gunakan dengan berjalan sesuai dengan yang diharapkan, maka ada beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan yaitu :

1. Diharapkan sistem ini dapat menggunakan lebih dari 1 bahasa.
2. Diharapkan sistem ini dapat diakses oleh bagian gudang.
3. Untuk sistem pembayaran lebih bagus lagi menggunakan fasilitas paypall untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan pembayaran.
4. Untuk mempermudah pelanggan yang sudah melakukan pemesanan dan memberi informasi rekening beserta jumlah bayar yang harus ditransfer agar lebih mudah tidak melalui e-mail.

VI. DAFTAR PUSTAKA

Abdul Kadir, 2002. *Pengenalan Sistem Informasi,* Penerbit Andi Yogyakarta:Yogyakarta.

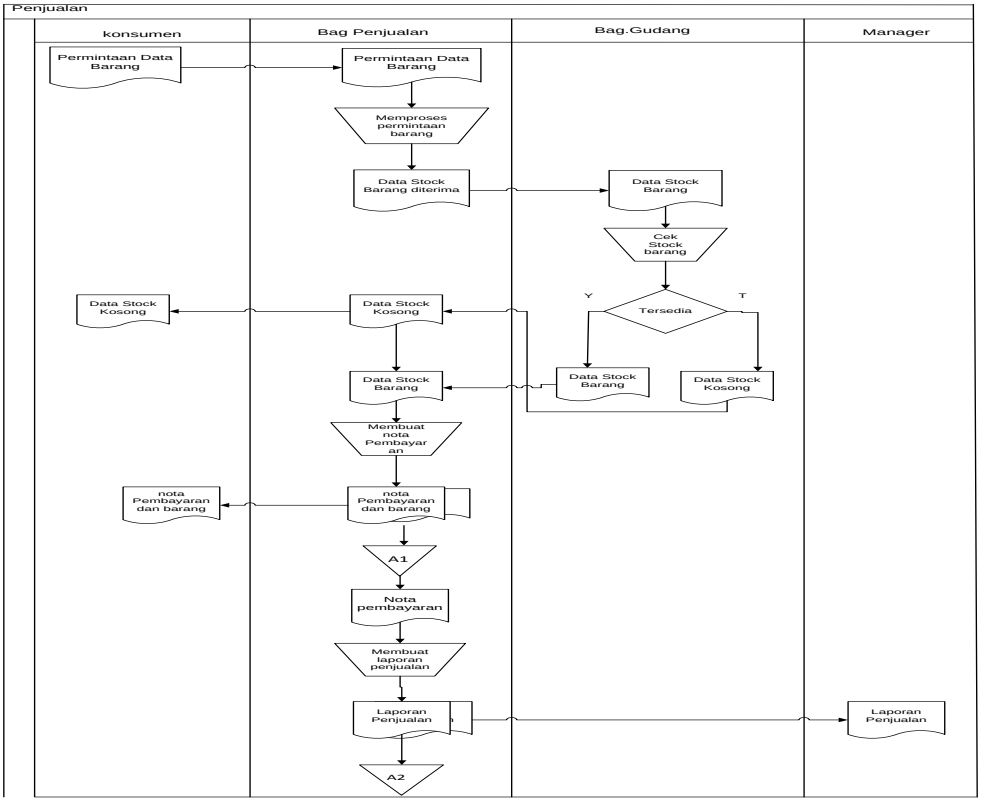
Andri Kristanto,2008. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*.Gava Media:Yogyakarta.

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

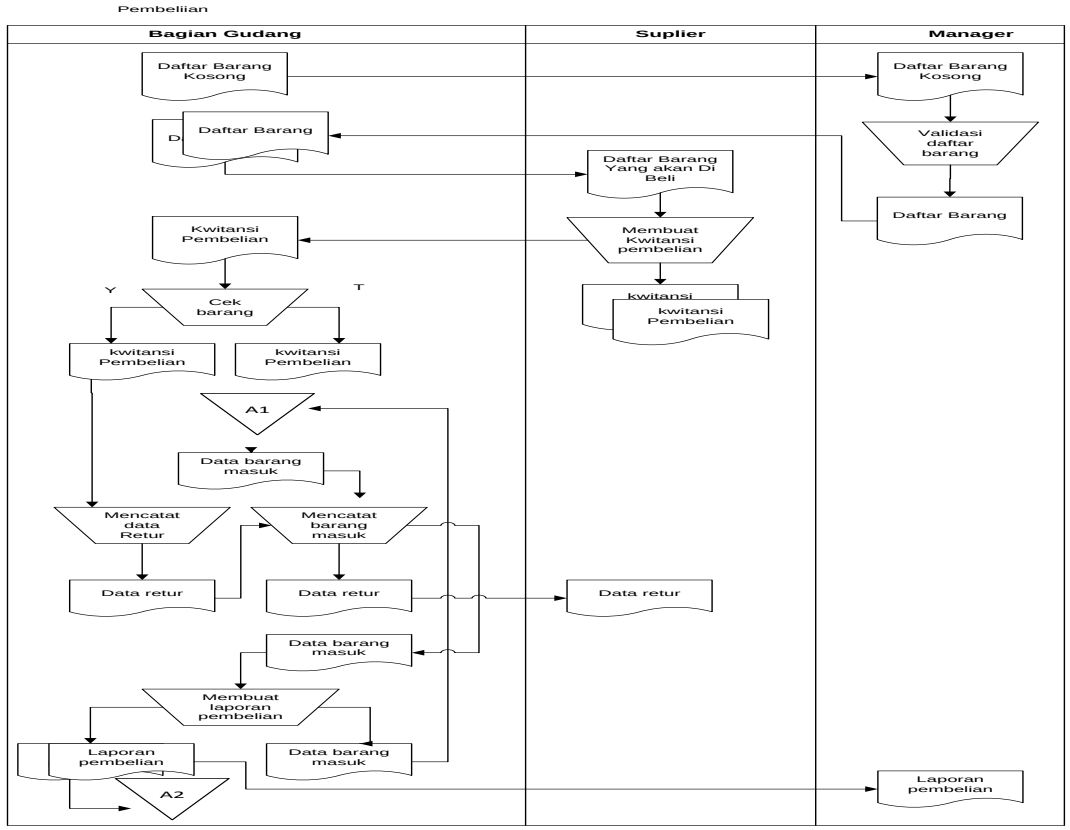
Bahtiar,Agus,2008,*PHP Script Most Wanted*,C.V Andi Offset:Yogyakarta.

Budi Sutedjo Dharma Oetomo. 2002. *Perancangan & Pengembangan Sistem Informasi*, Yogyakarta, Andi.

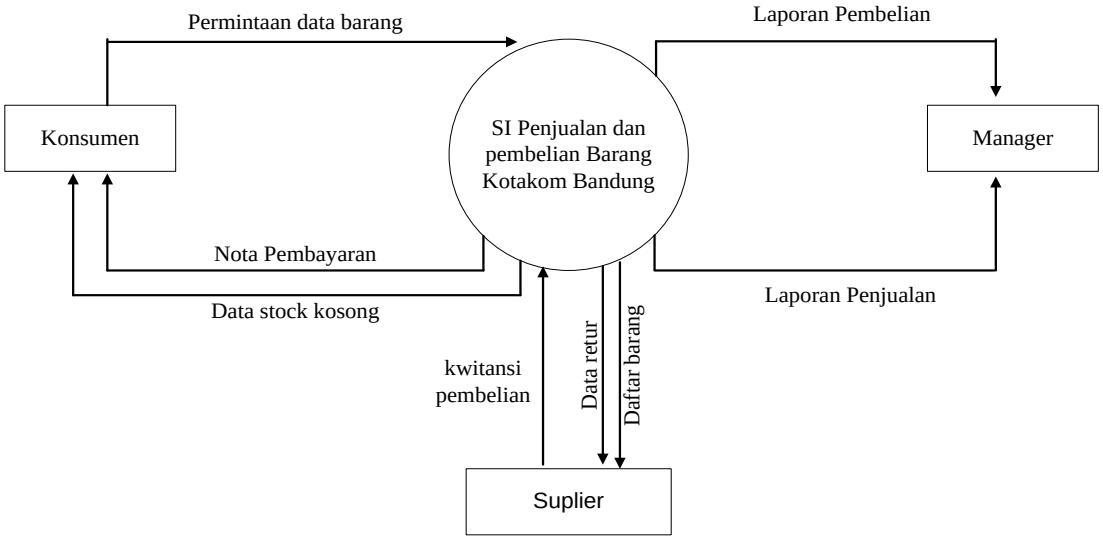
DAFTAR GAMBAR



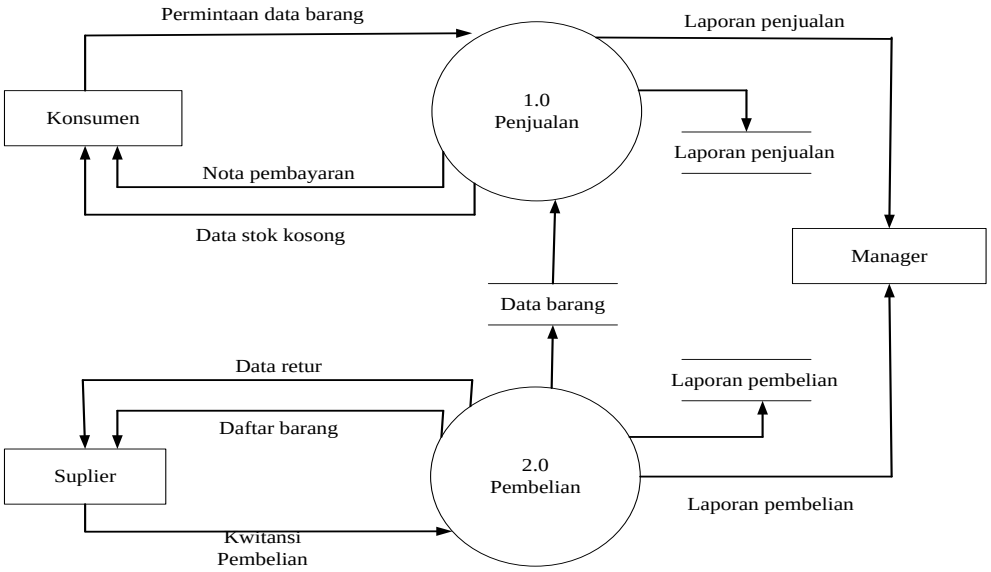
Gambar 3.3. Flowmap Sistem Informasi Penjualan yang sedang berjalan



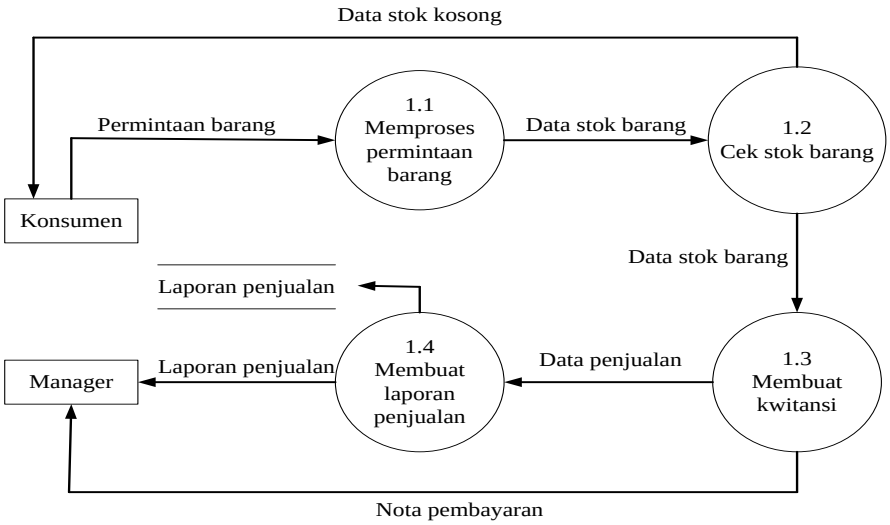
Gambar 3.1 Flowmap Pembelian yang sedang berjalan



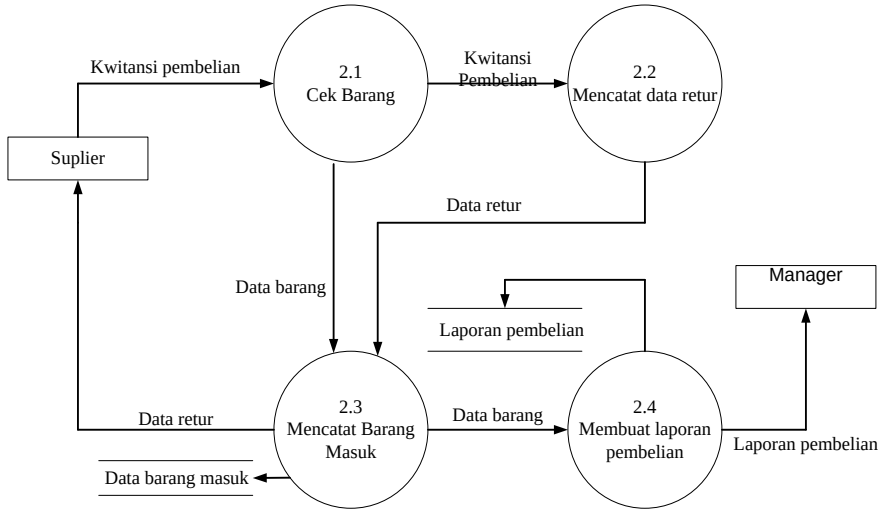
Gambar 3.2Diagram Konteks



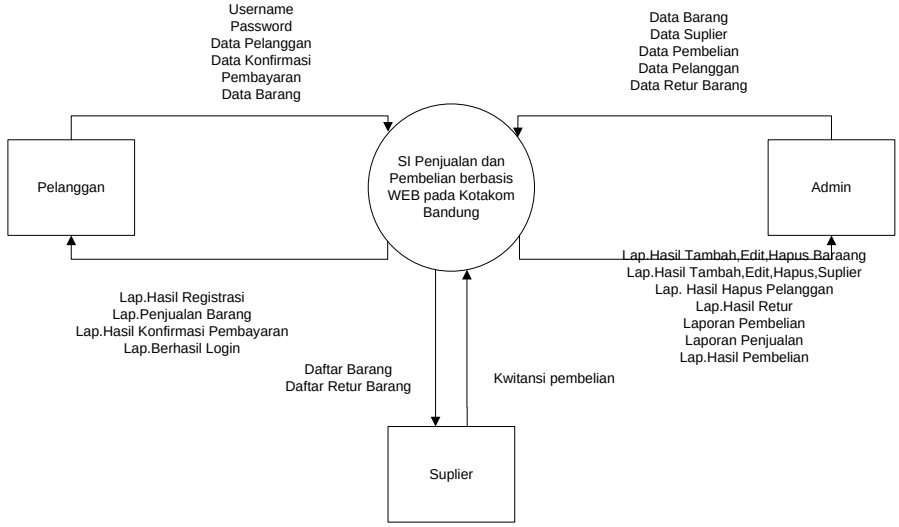
Gambar 3.3.DFD Level 1Sistem Yang Berjalan



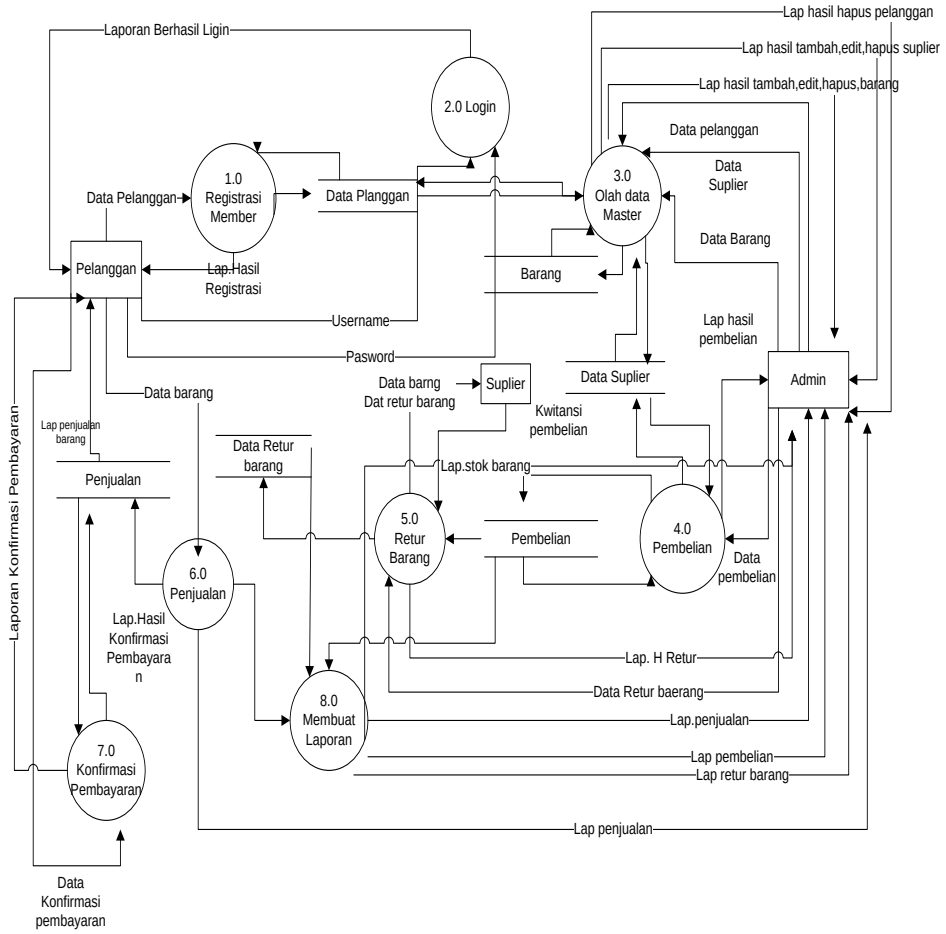
Gambar 3.4.DFD Level 2 untuk proses 1.0 Penjualan



Gambar 3.5.DFD Level 2 untuk proses 2.0 Pembelian

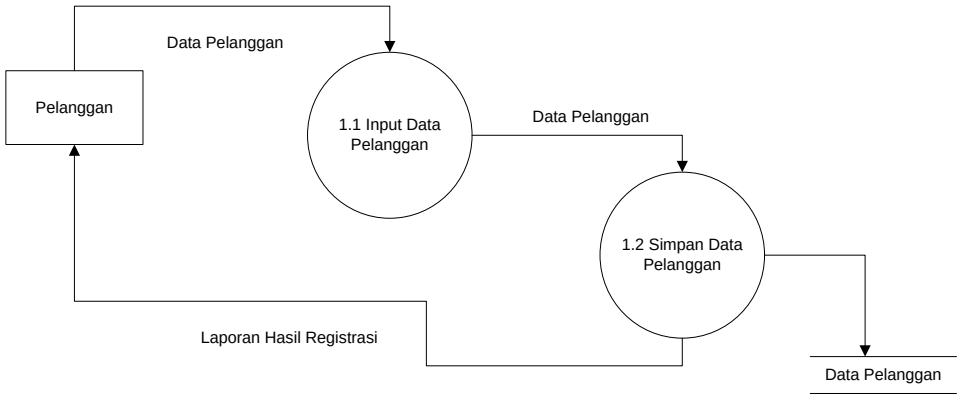


Gambar 4.13.
Diagram konteks Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang diusulkan



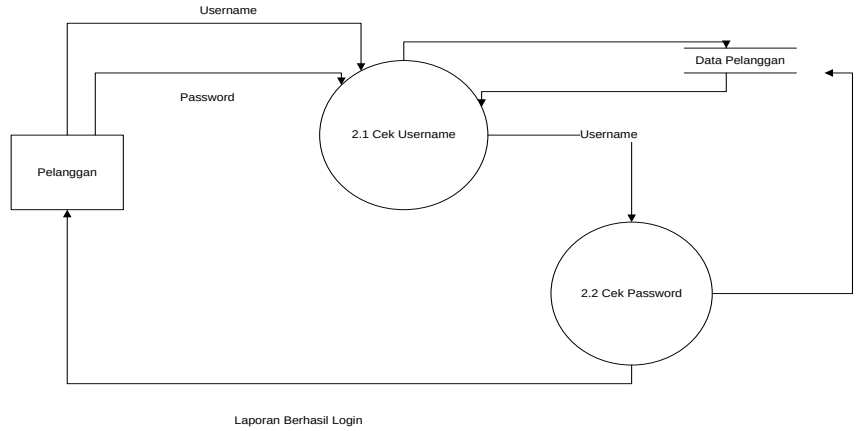
Gambar 4.14

DFD level 1 Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang diusulkan

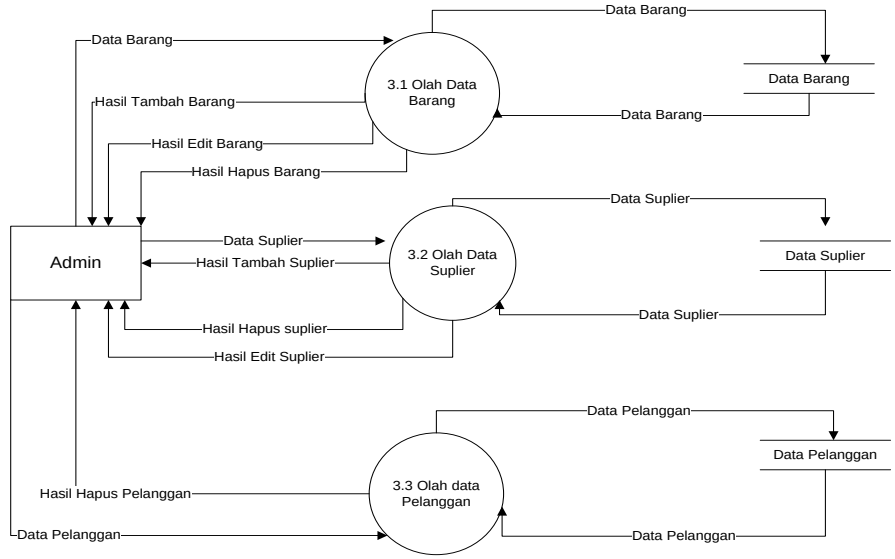


Gambar 4.15

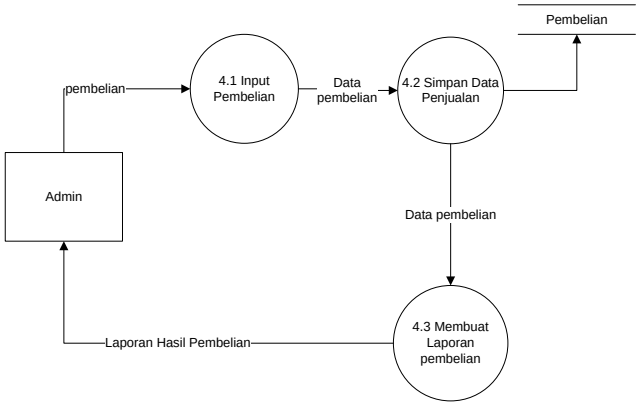
DFD level 2 proses 1 Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang diusulkan



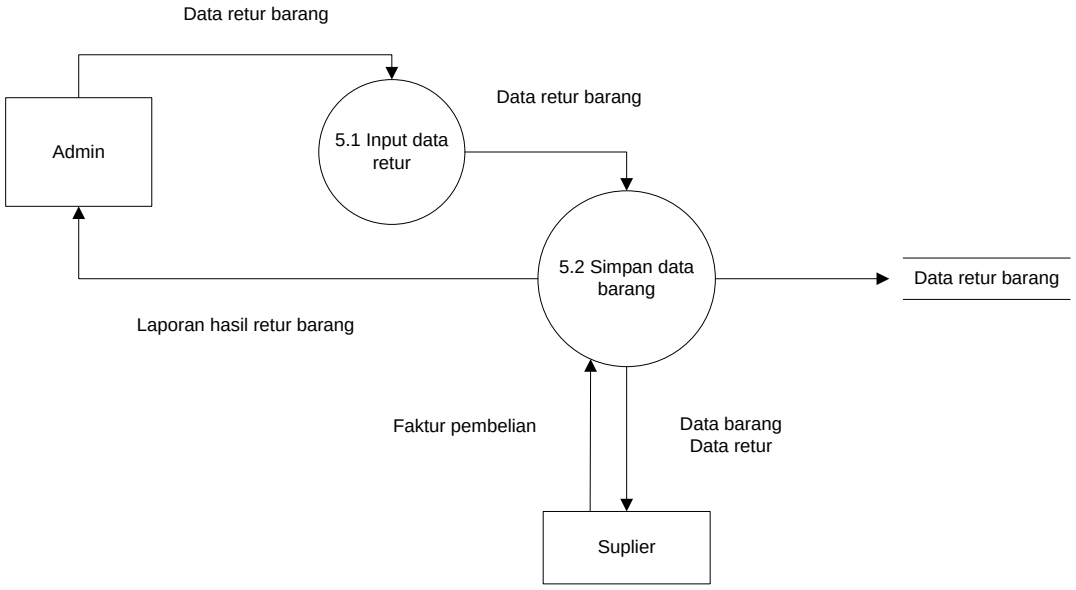
Gambar 4.16
DFD level 2 proses 2 Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang diusulkan



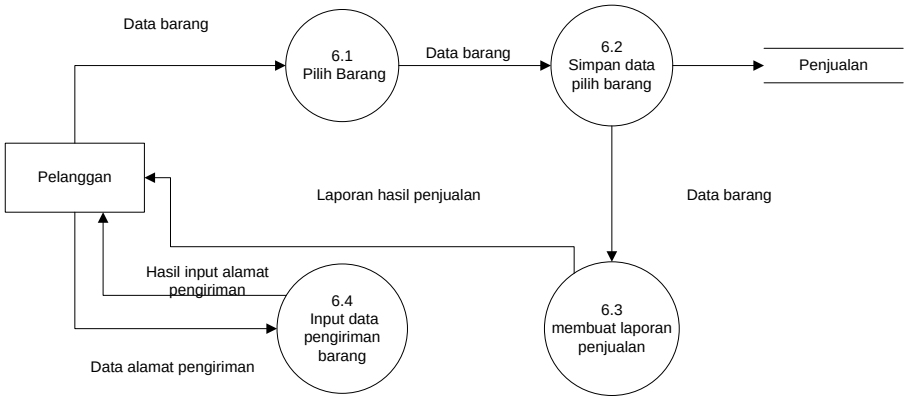
Gambar 4.17
DFD level 2 proses 3 Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang diusulkan



Gambar 4.18
DFD level 2 proses 4 Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang diusulkan



Gambar 4.19
DFD level 2 proses 5 Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang diusulkan



Gambar 4.20

DFD level 2 proses 6 Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang diusulkan

Kelas pengujian	Pengujian	Tingkat pengujian	Jenis pengujian
Login	Login admin	Integrasi	Black Box
	Login pelanggan	Integrasi	Black Box
Pengujian pengisian data	Pengisian registrasi pelanggan	Integrasi	Black Box
	Pengisian penjualan	Integrasi	Black Box
	Pengisian pembelian	Integrasi	Black Box
Verivikasi proses	Input proses data	Integrasi	Black Box
	Proses ubah data	Integrasi	Black Box
	Proses hapus data	Integrasi	Black Box
	Proses lihat data	Integrasi	Black Box
	Proses simpan data	Integrasi	Black Box