SISTEM INFORMASI PENJUALAN *ONLINE* PADA SELARAS TAILOR

I Gede Ngurah Aprianala
Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Komputer Indonesia
e-mail : igedenguraha@gmail.com

ABSTRAK

Selaras Tailor merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa fasion yang melayani penjualan berbagai macam pakaian, alat-alat jahit dan menerima jasa jahitan untuk berbagai macam jenis pakaian. Adapun sistem yang berjalan di Selaras Tailor yang masih menggunakan sistem manual, misalnya saja proses penjualannya. Selaras Tailor hanya melayani penjualan produk terhadap pelanggan yang datang langsung ke Selaras Tailor dimana saat sekarang media promosi yang di lakukan masih bersifat *offline* seperti dari mulut ke mulut, brosur dan pamflet yang mana jangkauan promosinya tidak luas. Tujuan penelitian untuk membuat perancangan sistem informasi penjualan berbasis web yang akan memudahkan proses transaksi dan pencatatan data.

Metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan pendekatan *Object Oriented Analysis and Design* dengan bantuan UML. Metode *prototype* dan *Object Oriented Programming* dipakai dalam pengembangan perangkat lunaknya, bahasa pemrograman yang digunakan dalam merancang dan mengimplementasikan sistem informasi penjualan adalah dengan menggunakan Aplikasi berbasis *web* php yaitu *Dreamweaver 8* dan *database* yang digunakan adalah *Phpmyadmin*.

Sistem Informasi yang dibangun diharapkan mampu menangani permasalahan yang ada pada Selaras Tailor dalam melakukan transaksi penjualan, sehingga proses transaksi dalam pemenuhan permintaan pelanggan akan berjalan lebih efektif dan efisien. Dan yang terlebih penting adalah perusahaan mampu menjalankan aktivitasnya dengan baik, baik dari segi sistem maupun kualitas pelayanan.

Kata kunci: sistem informasi, penjualan

ABSTRACT

Selaras Tailor is a company engaged in the sale of services fasion that serve a wide variety of clothing, sewing tools and received stitches services for various types of clothing. The system is running in Selaras Tailor are still using manual systems , such as the sales process. Selaras Tailor only serve the sale of products to the customers who come directly into Selaras Tailor where the present media campaign will be undertaken is still offline as word of mouth, flyers and pamphlets which are not broad range of promotion. The purpose of research to make the design of web-based sales information system that will facilitate transaction processing and data recording .

The method used is to use Object Oriented approach Analysis and Design with UML support. Method and Object Oriented Programming prototype used in the development of software, programming languages used in designing and implementing sales information system is to use php web-based application that is Dreamweaver 8 and the database used is PhpMyAdmin.

Information systems are built is expected to handle the problems that exist in harmony Tailor in the sale, so that process customer transactions in compliance with the

request would be run more Effectively and efficiently. And that is especially important is the company is Able to carry out its activities properly, both in terms of system and quality of service.

Keywords: information systems, sales

I. Pendahuluan

1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi pada hari ini sudah mencapai titik dimana semua orang dapat terhubung dengan mudah, cepat dan efisien. Penggunaan internet sekarang ini sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting, karena dengan mengakses internet apapun informasi yang kita butuhkan dapat dengan mudah dan cepat terpenuhi.

Data diatas menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia terbilang tinggi. Saat ini penggunaan internet selain sebagai media untuk mencari informasi, juga banyak dimanfaatkan oleh sebagian orang untuk melakukan berbagai macam bisnis terutama bisnis penjualan barang secara *online* atau yang sering disebut dengan *online shop*.

Selaras Tailor merupakan salah satu toko yang menjual berbagai macam pakaian, alat-alat jahit dan menerima jasa jahitan untuk berbagai macam jenis pakaian dari mulai seragam sekolah, PDH, blazer, hingga jas. Sejak pertama berdirinya, Selaras Tailor konsisten melayani jasa jahitan. Produk yang paling menjadi ciri khas dari Selaras Tailor yakni Seragam Sekolah. Selain menjual produk dari merk sendiri, Selaras Tailor juga menjual barang dari merk lain. Berbagai proses yang dilakukan harus cepat dikerjakan khususnya dalam pengolahan data penjualan dan promosi di Selaras Tailor. Sejauh ini proses bisnis yang berjalan di Selaras Tailor masih secara manual, misalnya saja proses penjualannya. Selaras Tailor hanya melayani penjualan produk terhadap pelanggan yang datang langsung ke Selaras Tailor.

Tentunya hal ini akan sangat membatasi bagi mereka yang tertarik terhadap produk-produk Selaras Tailor yang tinggal berada jauh dari lokasi Selaras Tailor tersebut, sehingga tidak adanya efektifitas dan efisiensi waktu di dalamnya. Selain itu, sistem pengolahan data penjualan di Selaras Tailor masih menggunakan alat tulis dalam pencatatannya yang belum terkomputerisasi mengakibatkan sering terjadi kesalahan dalam perhitungan rekaputulasi transaksi penjualan. Pengolahan data barang masuk dan barang keluar juga masih berupa arsip sehingga membutuhkan ruang yang cukup besar untuk penyimpanan data sehingga terus terjadi penumpukan data. Selain itu, proses pencarian data barang membutuhkan waktu yang cukup lama yaitu dengan cara membuka arsip seluruh data dan pembuatan laporan yang masih berupa tulis tangan yang membutuhkan waktu yang lama dan sering tejadinya kesalahan dalam penulisan dan perhitungannya.

2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

a. Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi masalah yang muncul berkaitan dengan sistem informasi penjualan *online* pada Selaras Tailor sebagai berikut:

i. Tidak adanya sistem penjualan secara *online* yang mengharuskan konsumen datang langsung ke Selaras Tailor.

ii. Belum adanya media promosi yang baik pada Selaras Tailor, dimana saat sekarang media promosi yang di lakukan masih bersifat *offline* seperti dari mulut ke mulut, brosur dan pamflet yang mana jangkauan promosi tidak luas.
iii. Proses pemesanan dan pembelian masih dilakukan secara manual sehingga memungkinkan resiko untuk terjadi kesalahan pencatatan.
iv. Proses transaksi penjualan harus dilakukan langsung, artinya pelanggan harus datang ke tempat untuk melakukan pembelian produk.

b. Rumusan Masalah

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

i. Bagaimana sistem informasi yang berjalan mengenai penjualan di Selaras Tailor.
ii. Bagaimana perancangan sistem informasi mengenai penjualan di Selaras Tailor.
iii. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan di Selaras Tailor.
iv. Bagaimana implementasi Sistem Informasi Penjualan di Selaras Tailor.

3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini terdapat maksud dan tujuan yang hendak dicapai dan sesuai dengan yang diharapkan.

Maksud dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

i. Memperbaiki sistem yang ada sebelumnya yang digunakan pada Selaras Tailor.
ii. Membangun sistem penjualan yang lebih baik dari sistem yang sebelumnya.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian yang dilakukan tentang Sistem Informasi Penjualan *Online* pada Selaras Tailor adalah sebagai berikut:

i. Untuk mengetahui sistem penjualan yang berjalan pada Selaras Tailor.
ii. Untuk merancang sistem informasi penjualan di Selaras Tailor.
iii. Untuk menganalisis dan pengujian program sistem informasi penjualan di Selaras Tailor, apakah sistem sudah sesuai dengan kebutuhan di perusahaan.
iv. Mengimplementasikan program sistem informasi penjualan di Selaras Tailor.

4. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian yang dilakukan penulis diharapkan nantinya dapat berguna baik dari kegunaan Praktis maupun kegunaan Akademis.

i. Kegunaan Praktis

Hasil dari penelitian ini bagi admin pegawai Selaras Tailor sebagai *user*/pengguna aplikasi, diharapkan dapat menjadi suatu masukan yang berguna untuk semakin meningkatkan kinerja.

Bagi penulis, seluruh rangkaian kegiatan dan hasil penelitian diharapkan dapat lebih menambah dan memantapkan penguasaan fungsi keilmuan yang dipelajari selama mengikuti program perkuliahan Sistem Informasi pada Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer di Unikom Bandung.

ii. Kegunaan Akademis

i. Pengembangan Ilmu SI

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran secara umum,

khususnya bagi pengembangan sistem informasi penjualan *online* pada Selaras Tailor.

ii. Bagi Peneliti Lain
Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi peneliti lain dalam bidang yang sama sebagai referensi yang dapat menambah ilmu pengetahuan tentang sistem informasi penjualan.

5. Pembatasan Masalah

Adanya pembatasan masalah dilaksanakan agar dalam perancangan yang dihasilkan terarah dan tidak meluas, maka penulis merasa perlu membatasi ruang lingkup dari permasalahan tersebut. Batasan-batasan tersebut adalah:

i. Aplikasi ini hanya bisa dijalankan secara *online*.
ii. Proses pembayaran dilakukan secara *offline*, artinya pembeli melakukan transfer uang melalui rekening. ATM atau pembayaran bisa dilakukan dengan sistem COD (*Cash on delivery*).
iii. Barang yang dijual tidak hanya merk barang buatan dari Selaras Tailor tetapi Selaras Tailor juga menjual barang-barang merk dari luar produk Selaras Tailor.
iv. Transaksi yang ada pada *web* hanya menjual barang jadi, sedangkan untuk jasa jahitan, pelanggan harus datang langsung ke Selaras Tailor.
v. Aplikasi ini dibuat berbasis *web* dengan menggunakan bahasa PHP.
vi. *Database* yang digunakan pada sistem informasi ini adalah PHPmySQL.

II. Kajian Pustaka

1. Konsep Dasar Sistem

Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005:1) dalam buku Analisis dan Desain Sistem Informasi, dalam mendefinisikan sistem terdapat dua kelompok pendekatan sistem, yaitu sistem yang menekankan pada prosedur dan elemennya.

i. Pemahaman sistem dengan pendekatan prosedur, yaitu: "Suatu urutan kegiatan yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu".
ii. Pemahaman sistem dengan pendekatan komponen/elemen, yaitu: "Kumpulan komponen yang saling berkaitan dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Suatu sistem dapat terdiri dari beberapa subsistem".

Dari pemahaman diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan dari komponen atau elemen-elemen atau sub-subsistem yang saling berkaitan dan bekerja sama melakukan suatu urutan kegiatan yang saling berhubungan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2. Pengertian Informasi

Menurut Raymond Mc Leod, Jr (2005:15) yang dimaksud dengan informasi adalah data yang telah diproses, atau data yang memiliki arti. Sedangkan menurut Jogiyanto (2005:692) sumber dari informasi adalah data. Data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal atau *data item*. Yang dimaksud dengan data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata.

3. Sistem Informasi

Sistem Informasi menurut bin Ladjamudin, A. (2005:13) dalam bukunya yang berjudul Analisis dan Desain Sistem Informasi adalah: ”sistem informasi adalah suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan tertentu”.

Menurut Al-Bahra (2005:11) Untuk memperoleh informasi yang bermanfaat bagi penerimanya, perlu dijelaskan bagaimana siklus yang terjadi atau dibutuhkan dalam menghasilkan informasi.

4. Konsep Dasar Sistem Informasi

Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005:13) definisi sistem informasi sebagai berikut.

i. Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menghasilkan informasi.
ii. Sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan untuk mengendalikan organisasi.
iii. Sekumpulan sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Menurut Tata Sutabri (2005:42) Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu 10 organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

5. Definisi Penjualan

Menurut Philip Kotler (2009:22) dalam bukunya yang berjudul Analisis & Disain, menjelaskan bahwa: “Penjualan adalah meyakini bahwa para konsumen dan perusahaan bisnis, tidak akan secara teratur membeli cukup banyak produk-produk yang ditawarkan oleh organisasi tertentu. Oleh karena itu, organisasi yang bersangkutanharus melakukan usaha penjualan dan promosi yang agresif”.

Dasar-dasar pemikiran yang terkandung dalam konsep penjualan adalah sebagai berikut:

i. Tugas utama dari perusahaan adalah mendapatkan penjualan cukup dari produknya.
ii. Para konsumen tidak akan mungkin membeli barang dengan jumlah yang cukup banyak tanpa mendapat dorongan.

Penjualan adalah suatu usaha yang terpadu untuk mengembangkan rencana-rencana strategis yang diarahkan pada usaha pemuasan kebutuhan dan keinginan pembeli, guna mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba.

Penjualan merupakan sumber hidup suatu perusahaan, karena dari penjualan dapat diperoleh laba serta suatu usaha memikat konsumen yang diusahakan untuk mengetahui daya tarik mereka sehingga dapat mengetahui hasil produk yang dihasilkan.

6. E–Commerce

Electronic Commerce (E-commerce) didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer. Sistem *e-commerce* mengandalkan sumber dari internet, intranet, ekstranet dan teknologi-

teknologi lainnya yang mendukung setiap langkah dari proses transaksi *e-commerce*. Penggunaan internet dipilih oleh kebanyakan orang sekarang ini karena kemudahan-kemudahan yang dimiliki oleh jaringan internet, yaitu:

i. Internet sebagai jaringan publik yang sangat besar (*huge/widespread network*), layaknya yang dimiliki suatu jaringan publik elektronik yaitu murah, cepat dan kemudahan akses.
ii. Menggunakan *electronic data* sebagai media penyampaian pesan/data sehingga dapat dilakukan pengiriman dan penerimaan informasi secara mudah dan ringkas, baik dalam bentuk data elektronik analog maupun *digital*.

(Sumber: http://ianspace.wordpress.com/2010/10/31/*e-commerce*/)

7. Pengertian Internet

Menurut Budhi Irawan (2005:69), Internet adalah suatu jaringan komputer global yang terbentuk dari jaringan-jaringan lokal dan regional yang memungkinkan komunikasi data antar komputer yang terhubung ke jaringan tersebut. Internet merupakan hubungan antar berbagai jenis komputer dan jaringan di dunia yang berbeda sistem operasi maupun aplikasinya, dimana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan media komunikasi (telepon dan satelit) yang menggunakan protokol standar dalam berkomunikasi yaitu protokol TCP/IP. Untuk dapat menggunakan fasilitas internet, komputer kita harus terhubung ke salah satu ISP (Internet Service Provider). ISP adalah perusahaan yang menyediakan layanan untuk menghubungkan komputer kita ke internet atau disebut juga sebagai pintu gerbang ke internet. Untuk itu, kita perlu mendaftarkan diri ke ISP untuk mendapatkan nama dan alamat di internet.

8. Pengertian *Web Server*

Menurut Andry Syah Putra (2003:1), *Web Server* merupakan suatu *server internet* yang menggunakan protokol HTTP *(Hypertext Transfer Protocol)* untuk melayani semua proses pentransferan data. Sebuah komputer yang berada pada sebuah jaringan akan memiliki sebuah alamat yang unik, demikian pula dengan sebuah situs *web* pada internet. Situs tersebut akan memiliki alamat yang unik juga. Aktivitas utama yang berlangsung di internet adalah pengiriman/penerimaan e-mail dan pencarian informasi yang telah disediakan oleh *Web Server* atau sering kita sebut *browsing* atau *surfing*.

9. Definisi *Online*

Secara umum, sesuatu dikatakan *online* adalah bila ia terkoneksi/terhubung dalam suatu jaringan ataupun sistem yang lebih besar. Beberapa arti kata *online* lainnya yang lebih spesifik yaitu:

i. Dalam percakapan umum, jaringan/*network* yang lebih besar dalam konteks ini biasanya lebih mengarah pada internet, sehingga '*online*' lebih pada menjelaskan status bahwa ia dapat diakses melalui internet.
ii. Secara lebih spesifik dalam sebuah sistem yang terkait pada ukuran dalam satu aktivitas tertentu, sebuah elemen dari sistem tersebut dikatakan *online* jika elemen tersebut beroperasional. Sebagai contoh, Sebuah instalasi pembangkit listrik dikatakan *online* jika ia dapat menyediakan listrik pada jaringan elektrik.

iii. Dalam telekomunikasi, Istilah *online* memiliki arti lain yang lebih spesifik. Suatu alat diasosiasikan dalam sebuah sistem yang lebih besar dikatakan *online* bila berada dalam kontrol langsung dari sistem tersebut. Dalam arti jika ia tersedia saat akan digunakan oleh sistem (on-demand), tanpa membutuhkan intervensi manusia, namun tidak bisa beroperasi secara mandiri di luar dari sistem tersebut.

Dengan Internet kita dapat menerima dan mengakses informasi dalam berbagai format dari seluruh penjuru dunia. Kehadiran internet juga dapat memberikan kemudahan dalam dunia pendidikan, hal ini terlihat dengan begitu banyaknya situs *web* yang menyediakan media pembelajaran yang semakin interaktif serta mudah untuk dipelajari.
(Sumber: http://erni92.ilearning.me/kkp-bab-ii/2-11-definisi-*online*/)

10. Perangkat Lunak Pendukung

Perangkat lunak pendukung adalah perangkat lunak yang digunakan dalam merancang sistem dari mulai coding sampai implementasinya. Pada perancangan Sistem Informasi penjualan barang pada Selaras Tailor ini perangkat lunak pendukung yang digunakan adalah dan database meggunakan phpMyAdmin- 2.11.9.2.

11. Definisi Macromedia *Dreamweaver*

Macromedia *Dreamweaver* adalah program untuk membuat, mendesain dan mengedit dokumen HTML secara visual dan mengelola halaman sebuah situs. *Dreamweaver* menyediakan banyak perangkat yang berkaitan dengan pengkodean dan fitur seperti HTML, CSS, JavaScript, PHP, ASP, ColdFusion, dan XML.

i. *Insert Bar*
Insert bar merupakan tempat semua perangkat kerja (tombol) tang digunakan untuk membuat halaman *web*. *Insert* bar mempunyai dua jenis tampilan, yaitu tampilan sebagai menu dan tampilan sebagai *tab*.

ii. *Open a Recent Item*
Pada menu ini akan ditampilkan beberapa file yang sebelumnya pernah kita buka dengan menggunakan *Dreamweaver* 8. Atau di paling bawah ada *Open* yang dapat digunakan untuk membuka file yang lain.

iii. *Create New*
Pada menu ini kita dapat memilih dokumen baru apa yang akan kita buat dengan menggunakan *Dreamweaver*. Ada banyak pilihan diantaranya HTML, ColdFusion, PHP, ASP, JavaScript, CSS.

iv. *Create From Samples*
Pada menu ini kita dapat membuat file berdasarkan contoh yang sudah diberikan oleh *Dreamweaver*.

v. *Tab Common*
Berisi semua tombol yang sering atau umum digunakan untuk membuat halaman *web*. Tombol yang ada di *Tab Common* antara lain *Hyperlink, Email Link, Named Anchor, Table, Images.*

vi. *Tab Layout*
Tab layout digunakan untuk membuat *layout* halaman *web*. Terdapat tiga jenis *layout* yang dapat dipilih, yaitu *Standard, Expanded* dan *Layout*.

a. Untuk *Standard view* tampilan dokumen seperti biasa (berupa garis-garis tabel)

b. Untuk *Expanded view* menampilkan *border* tabel yang direnggangkan sehingga semua rancangan tabel dapat dilihat dengan jelas baik itu baris dan kolomnya.

c. Untuk *Layout view* rancangan table ditampilkan sebagai kotak-kotak yang dapat di-*drag* dan diatur ulang ukurannya dengan mudah.

vii. *Tab Form*

Tab form digunakan untuk membuat elemen dalam *form*, misalnya: *textarea, textfield, radio button, checkbox*

Elemen-Elemen *Form*:

a. Textfield

Berupa kolom isian satu baris yang digunakan untuk memasukkan data

b. Password Field

Prinsip kerjanya sama dengan *text field*, hanya saja karakter yang diinputakan diubah menjadi ******

c. Textarea

Berupa kolom isian yang bisa lebih dari 1 baris

d. Checkbox

Kotak pilihan yang bisa diberi tanda "cek" dan bisa dipilih lebih dari 1

e. Radio Button

Lingkaran pilihan yang bisa diberi tanda "cek" dan hanya bisa dipilih 1 saja

f. List/Menu

Digunakan untuk membuat daftar pilihan menu yang bisa dipilih oleh *user*

g. File Field

Digunakan untuk memilih *file* pada saat proses *upload*.

12. Pengenalan HTML

HTML singkatan dari *Hypertext Markup Language* adalah bahasa yang digunakan pada halaman *web* di *internet*. HTML memungkinkan kita untuk menampilkan teks, gambar, link ke halaman lain, membuat form, menyisipkan video, suara dan lain-lain. Dokumen HTML sebenarnya hanya berupa *file* teks biasa yang dilengkapi dengan tanda-tanda khusus (*tag*) yang menentukan bagaimana teks tersebut ditampilkan. Karena itu, dokumen HTML dapat dibuat menggunakan teks *editor* sederhana seperti Notepad, EditPlus dan sebagainya. Namun sekarang ini telah banyak *visual editor* untuk HTML seperti: *Microsoft Front Page*, *Macromedia Dreamweaver* dan lain-lain. *Tag* HTML biasanya adalah *tag-tag* yang berpasangan dan ditandai dengan simbol "<" dan ">", sedangkan akhir perintah dari sebuah tag ditandai dengan tanda "/". Dokumen HTML biasanya disimpan dengan *extension* HTM atau HTML. Untuk membuka dokumen HTML ini, diperlukan sebuah *Web Browser.*

13. Pengenalan PHP

PHP merupakan *script* untuk pemrograman *script web server-side*, *script* yang membuat dokumen HTML secara *on the fly*, dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML. Dengan menggunakan PHP maka *maintenance* suatu situs *web* menjadi lebih mudah. Proses update data dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang dibuat dengan menggunakan *script* PHP. PHP/FI merupakan nama awal dari PHP. PHP singkatan dari *PersonalHome Page* sedangkan FI adalah *Form Interface*, dibuat pertama kali oleh Rasmus Lerdoff.

PHP secara resmi merupakan kependekan dari *PHP: HyperText Preprocessor*, merupakan bahasa *script server-side* yang disisipkan pada HTML.

Kemampuan PHP yang paling diandalkan dan signifikan adalah dukungan kepada
banyak *database*. Membuat halaman *web* yang menggunakan data dari *database* dengan sangat mudah dapat dilakukan.

14. *XAMPP*

Menurut Bunafit Nugroho (2007:2) XAMPP adalah suatu bundel *webserver* yang populer digunakan untuk coba-coba di *Windows* karena kemudahan instalasinya. Bundel program *open source* tersebut berisi antara lain *server web Apache*, interpreter PHP, dan basis data MySQL. Setelah menginstall XAMPP, kita bisa memulai pemrograman PHP di komputer sendiri maupun mencoba menginstall aplikasi-aplikasi *web*.

XAMPP merupakan salah satu paket installasi *Apache*, *PHP* dan *MySQLinstant* yang dapat kita gunakan untuk membantu proses installasi ketiga produk tersebut. Selain paket installasi *instantXAMPP* versi 1.6.4 juga memberikan fasiltias pilihan pengunaan *PHP4* atau *PHP5*.

III. Objek dan Metode Penelitian

1. Objek Penelitian

Objek merupakan apa yang akan diselidiki dalam kegiatan penelitian. Beberapa persoalan sekiranya perlu kita mengerti dan pahami agar bisa menentukan dan menyusun objek penelitian dalam metode penelitian kita ini dengan baik, yaitu berkaitan dengan apa itu objek penelitian dalam penelitian deskriptif, apa saja objek penelitian dalam penelitian deskriptif dan kriteria apa saja yang layak dijadikan objek penelitian kita.

Objek penelitian kali ini adalah Selaras Tailor yang beralamat di Jl. Raya Barat No.206 Banjaran Kec. Banjaran Kab.Bandung.

2. Metode Penelitian

Metode dalam penelitian merupakan suatu cara yang digunakan oleh peneliti dalam mencapai tujuan penelitian. Metode dapat memberikan gambaran kepada peneliti mengenai langkah-langkah yang harus dilakukan dan pemilihan metode yang tepat dapat membantu peneliti dalam memecahkan permasalahannya.

a. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Dalam pengertian yang lebih sempit, desain penelitian hanya mengenai pengumpulan dan analisa data saja. Dalam pengertian yang lebih luas, desain penelitian mencakup proses-proses berikut:

a. Identifikasi dan pemilihan masalah penelitian.
b. Pemilihan kerangka konseptual untuk masalah penelitian serta hubungan-hubungan dengan penelitian sebelumnya.
c. Memformulasikan masalah penelitian termasuk membuat spesifikasi dari tujuan, luas jangkau (*scope*) dan hipotesa untuk diuji.
d. Membangun penyelidikan atau percobaan.
e. Memilih serta memberi definisi terhadap pengukuran variabel-variabel.
f. Memilih prosedur dan teknik sampling yang digunakan.
g. Menyusun alat serta teknik untuk mengumpulkan data.
h. Membuat *coding*, serta mengadakan *editing* dan *processing* data.
i. Menganalisa data serta pemilihan prosedur statistik untuk mengadakan generalisasi serta *inferensi statistik*.
j. Pelaporan hasil penelitian, termasuk proses penelitian,

diskusi serta interpretasi data, generalisasi, kekurangan-kekurangan dalam penemuan, serta menganjurkan beberapa saran-saran dan kerja penelitian yang akan datang.

Berdasarkan proses tersebut, jelas terlihat bahwa proses tersebut terdiri dari dua bagian, yaitu:

1. Perencanaan Penelitian dan
2. Pelaksanaan Penelitian atau Proses Operasional Penelitian.

Proses perencanaan penelitian dimulai dari identifikasi, pemilihan serta rumusan masalah sampai dengan perumusan hipotesa serta kaitannya dengan teori dan kepustakaan yang ada. Proses selebihnya adalah tahap operasional dari penelitian.

b. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Adapun beberapa jenis dan teknik dalam pengumpulan data diantaranya adalah dapat dibagi menjadi beberapa bagian:

i. Sumber Data Primer

Sumber data atau informasi penelitian ini berdasarkan kepada jenis data yang diperlukan. Data primer yaitu data yang diperoleh dari responden secara langsung yang dikumpulkan melalui *survey* lapangan dengan menggunakan teknik pengumpulan data tertentu yang dibuat khusus untuk itu. Teknik pengumpulan data dalam rangka pengumpulan informasi mengenai objek penelitian ini, yaitu:

a. Metode Observasi

Peneliti langsung mengunjungi lokasi penelitian ke instansi yang dijadikan objek penelitian yaitu Selaras Tailor. Hal ini dilakukan untuk melihat dari dekat masalah-masalah yang berhubungan dengan pokok bahasan yang diperlukan dalam penelitian ini.

b. Wawancara (*interview*)

Wawancara (*interview*) merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara bertatap muka antara pengumpul data dan narasumber yang dimaksud. Wawancara dilakukan kepada *Manager* dan beberapa pegawai Selaras Tailor sehingga diperoleh data mengenai berbagai macam hal yang ada di Selaras Tailor.

ii. Sumber Data Sekunder

Jenis data sekunder yaitu data yang didapat dari dokumentasi-dokumentasi yang ada di perusahaan. Dilakukan dengan menelaah data sekunder yang digunakan untuk menunjang, melengkapi dan menyempurnakan data primer, diperoleh dari dokumentasi perusahaan, internet dan data-data dari perusahaan, serta hasil penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan masalah dalam penelitian ini.

c. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

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

i. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan penulis adalah dengan menggunakan pendekatan berorientasi objek yang ditandai dengan adanya *use case diagram, activity diagram, sequence diagram* dan *class diagram*.

ii. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan penulis dalam melakukan pengembangan sistem

pada Sistem Informasi Penjualan *Online* pada Selaras Tailor ini yaitu menggunakan model *prototype*. Karena penulis memulai penelitian ini dengan mengumpulkan kebutuhan yang diperlukan dari pada sistem atau perangkat lunak yang akan dibuat.

Prototyping merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode *prototyping* ini pengembang dan *user* dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Sering terjadi seorang *user* hanya mendefinisikan secara umum apa yang dikehendakinya tanpa menyebutkan secara *detail output* apa saja yang dibutuhkan, pemrosesan dan data-data apa saja yang dibutuhkan. Sebaliknya disisi pengembang kurang memperhatikan efesiensi algoritma, kemampuan system operasi dan *interface* yang menghubungkan manusia dan komputer.

Tahapan-tahapan dalam *Prototyping* adalah sebagai berikut:

a) Mendengarkan Pelanggan
   i. Pengumpulan Data
      Proses pengumpulan data yang dibutuhkan untuk pembangunan perangkat lunak.
   ii. Analisis Kebutuhan
      User dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasikan semua kebutuhan dan garis besar sistem yang akan dibuat.
b) Membangun Sistem
   i. Perancangan Awal Perangkat Lunak
      Membangun *prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat *input* dan format *output*)
   ii. *Coding* (Pembangunan & *Prototyping*)
      Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah di sepakati diterjemahkan kedalam bahasa pemrograman yang sesuai
c) Uji Pelanggan – Mengendalikan Sistem
   i. Evaluasi *protoptyping*
      Evaluasi ini dilakukan oleh *user* apakah *prototyping* yang sudah dibangun telah sesuai dengan keinginann *user*.
   ii. PengujianSistem

Setelah system sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dilakukan tes dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan *White Box, Black Box, Basis Path*, pengujian arsitektur dan lain-lain.

d. Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem adalah penjelasan dari suatu sistem informasi kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

Oleh karena sistem informasi yang berjalan akan digunakan untuk merancang sistem informasi baru yang lebih baik dari sistem yang sudah ada maka tahapan ini harus dilakukan sebaik mungkin.

e. *Use Case Diagram* Yang Berjalan

Menggambarkan *Use Case* yang sedang berjalan pada Selaras Tailor. *Use Case* ini mewakili secara sederhana dan bisa dijadikan sebagai bahan dalam evaluasi sistem yang berjalan secara efektif, sehingga sistem dapat terlihat tanpa harus mengetahui secara detail prosedur yang berjalan.

IV. Hasil Penelitian

i. Analisis dan Perancangan Sistem

4. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu kegiatan pengembangan prosedur dan proses yang sedang berjalan untuk

menghasilkan suatu sistem baru, atau memperbaharui sistem yang ada untuk meningkatkan efektifitas kerja agar dapat memenuhi hasil yang digunakan dengan tujuan memanfaatkan teknologi dan fasilitas yang tersedia. Pada bab ini penulis akan memberikan usulan yang merupakan sistem informasi secara komputerisasi yang diharapkan akan membantu mempermudah pekerjaan.

i. Tujuan Perancangan Sistem

Adapun tujuan perancangan sistem yang diusulkan yaitu:

1. Memperbaiki pengelolahan data menjadi komputersisasi.
2. Dapat menyimpan data, mengolah data, melakukan update data dan menampilkan data-data dan cara perhitungan atau informasi secara cepat dan tepat waktu.

ii. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Dalam tahap ini gambaran umum sistem yang diusulkan bertujuan untuk menghasilkan perancangan Sistem Informasi Penjualan *Online* pada Selaras Tailor yang terkomputerisasi. Usulan perancangan yang dilakukan adalah merubah sistem penjualan dan stok barang yang masih manual seperti pada transaksi penjualan dan pemesanan, laporan data barang, stok barang, penjualan, pemesanan menjadi terkomputersisasi.

Adapun gambaran umum sistem ini mencakup *Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram, Component Diagram* dan *Deployment Diagram* yang dapat menjelaskan aliran data yang diproses hingga menghasilkan informasi yang diinginkan.

iii. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Perancangan proses dalam suatu sistem dilakukan untuk memudahkan dalam pengaliran suatu data dalam program. Sehingga memudahkan seseorang dalam pembuatan sistem agar sistem dapat dengan mudah dimengerti oleh orang yang menggunakan sistem tersebut. Perbedaan antara sistem lama dengan yang baru adalah dengan sistem yang baru proses penyajian informasi yang dibutuhkan oleh pelanggan dapat disajikan secara cepat, tepat, akurat sehingga dapat meningkatkan efektifitas kinerja toko.

Pada tahap perancangan proses secara umum komponen-komponen yang terkait terdiri dari :

1. Perancangan Use Case
2. Perancangan Skenario Use Case
3. Perancangan Diagram Activity
4. Perancangan Diagram Sequence
5. Perancangan Diagram Class

Perancangan Diagram Deployment

1. *Use Case Diagram*

Pada *Use Case Diagram* yang diusulkan dibuat agar pengguna sistem paham dan mengerti mengenai sistem yang akan dibuat, berikut *use case diagram* yang diusulkan. (Hal. 57)

2. *Activity Diagram*

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. (Hal. 71)

3. Sequence Diagram

Sequence diagram adalah diagram interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan (*message*) dalam satu waktu tertentu. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara objek juga interaksi antara objek. Komponen utama *sequence diagram* adalah terdiri atas objek yang dituliskan dengan kotak segi empat bernama pesan yang diwakili oleh garis

dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukkan dengan proses vertikal. (Hal. 83)

4. Class Diagram

Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. (Hal.61)

5. Component Diagram

Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) di antaranya. Komponen piranti lunak adalah modul berisi *code*, baik berisi *source code* maupun *binary code*, baik *library* maupun *executable*, baik yang muncul pada *compile time*, *link time*, maupun *run time*. (Hal. 95)

6. Deployment Diagram

Deployment diagram menggambarkan tata letak sebuah sistem secara fisik, menampakkan bagian-bagian *software* yang berjalan pada bagian-bagian *hardware*, menunjukkan hubungan komputer dengan perangkat (*nodes*) satu sama lain dan jenis hubungannya. Di dalam *nodes*, *executeable component* dan *object* yang dialokasikan untuk memperlihatkan unit perangkat lunak yang dieksekusi oleh *node* tertentu dan ketergantungan komponen.

2. Implementasi dan Pengujian Sistem

a. Implementasi

Implementasi adalah proses memastikan program berjalan dengan baik atau sesuai dengan harapan awal pembuat program. Sebelum di lakukan implementasi, terlebih dulu program harus dipastikan terbebas dari segala macam kesalahan. Implementasi dilaksanakan setelah perancangan atau perencanaan yang dibuat telah selesai. Implementasi program Sistem Informasi Penjualan *Online* pada Selaras Tailor ini yaitu terdiri dari implementasi perangkat lunak, implementasi perangkat keras, implementasi *class*, implementasi antarmuka, dan implementasi instalasi aplikasi.

b. Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat Lunak yang digunakan dalam membangun Sistem Informasi Penjualan *Online* pada Selaras Tailor ini adalah sebagai berikut:

A. Pembuatan *Web*:
   1. Sistem Operasi Windows 7
   2. Jquery
   3. PHP Strom
   4. MySQL*Database*
   5. CSS Bootstrap
   6. Framework Laravel
   7. *Smarty*
   8. Adobe Photoshop CS3
   9. CorelDRAW X3
   10. XAMPP 5.6.3

B. Pembuatan Notasi/Draft:
   1. StarUML 5.0.2.1570
   2. MS Word 2010

3. Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam membangun Sistem Informasi Penjualan *Online* pada Selaras Tailor ini adalah sebagai berikut:

Laptop Toshiba Satelite L305-S5946

1. Intel Core 2 Duo Processor T6400.
2. *Memory* 3 GB DDR3. *Harddisk*250 GB.

4. Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka akan menampilkan implementasi tampilan dari program dan tahap dimana aplikasi akan dipersiapkan untuk dioperasikan pada tahap selanjutnya.

5. Penggunaan Program

Panduan Penggunaan program ini bertujuan untuk memberikan informasi

singkat bagaimana cara pengoperasian *web* Selaras Tailor. Berikut adalah cara pengoperasiannya:

1. Buka *web* Selaras Tailor dengan menggunakan *Browser*. (lihat Gambar 4.53)
2. Kemudian akan tampil halaman *Login.* Ketikkan *username* dan *password*. (lihat Gambar 4.54)
3. Maka akan muncul halaman utamadari *web* Selaras Tailor (lihat Gambar 4.55)

6. Pengujian

Pengujian adalah hal penting dalam siklus rekayasa perangkat lunak. Tujuan utamanya adalah menjamin perangkat lunak dapat digunakan oleh pengguna, memiliki kualitas dan dapat memenuhi kebutuhan dari pengguna program aplikasi. Pengujian kali ini dilakukan dengan metode pengujian *black box*. Metode pengujian *black box* dipilih karena metode pengujian tersebut tidak memperhatikan struktur logika internal (*coding*) dalam perangkat lunak.

7. Rencana Pengujian

Dalam metode pengujian *black box*, terdapat faktor-faktor pengujian untuk mengetahui tingkat kelayakan penggunaan perangkat lunak. Rencana pengujian untuk perangkat lunak yang dirancang akan dilakukan dengan menggunakan lima faktor pengujian.

8. Kasus dan Hasil Pengujian

Setelah rencana pengujian dibuat, langkah berikutnya adalah melakukan pengujian terhadap aplikasi kemudian membuat hasil pengujiannya. Tujuan dari pembuatan hasil pengujian adalah untuk mengetahui apakah aplikasi dapat berjalan dengan baik dan benar.

9. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian terhadap hasil dari perancangan Sistem Informasi Penjualan *Online* pada Selaras Tailor, dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak yang dibangun telah sesuai dengan kasus-kasus yang diberikan terhadap pengujian yang dilakukan. Dan secara fungsional, web ini dapat menghasilkan *output* yang sesuai dengan apa yang telah dijalankan pada browser.

V. Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari hasil pembuatan Sistem Informasi Penjualan *Online* pada Selaras Tailor adalah sebagai berikut:

1. Dengan dibangunnya sistem informasi *online* ini maka pelanggan tidak harus datang ke toko untuk melakukan pembelian barang.
2. Dengan dibangunnya sistem informasi ini maka akan mempermudah proses mempromosikan produk kepada pelanggan yang tinggalnya jauh dari Selaras Tailor, apabila ada produk baru maka akan dipromosikan melalui website yang telah dibuat.
3. Dengan dibangunnya sistem informasi ini proses pemesanan dan pembelian di Selaras Tailor dapat lebih mudah dan cepat serta mencegah terjadinya *redudansi* dan ketidakakuratan data.
4. Dengan dibangunnya sistem informasi ini, proses transaksi penjualan lebih mudah dilakukan sehingga pelanggan tidak harus datang ke tempat untuk melakukan pembelian produk.

2. Saran

Dari hasil pembuatan Sistem Informasi Penjualan *Online* pada Selaras Tailor ini maka penulis sarankan untuk kedepannya website ini dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih

lengkap serta konsep yang lebih baik lagi. Adapun saran untuk Selaras Tailor adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya mengelola pemesanan dan penjualan produk secara *online*, namun masih ada yang kurang untuk masalah konfirmasi pembayaran masih secara offline sehingga sangat lebih baik lagi apabila Selaras Tailor dapat memberikan layanan pembayaran secara *online* juga, misalnya dengan *PayPal*.
2. Konfirmasi pembayaran pelunasan masih menggunakan via telepon/sms, jadi admin masih harus mengkonfirmasi lagi ke dalam form konfirmasi pembayaran.
3. Masih harus dilakukan pengembangan dalam keamanan sistem, agar tidak terjadi penyusupan sistem dari orang-orang yang tidak bertanggung jawab.

VI. Daftar Pustaka

Sumber Buku:

Al-Bahra bin Ladjamudin. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Budhi Irawan. 2005. Jaringan Komputer. Graha Ilmu. Yogyakarta.

Bunafit, Nugroho. 2007. *Sistem Informasi Penjualan Buku*. Yogyakarta: Andi.

Jogiyanto. 2005. *Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.

Kadir, Abdul. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi.* Yogyakarta: Andi Offset.

Kotler, Philip. 2009. *Analisis & Disain*. Jakarta: Prenhallindo.

Martin Fowler UML Distilled 2005, Sholiq Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek Dengan UML 2006

Mc Leod, Raymond Jr. 2005. *Sistem Informasi Managemen*. Jakarta: PT Prenhallindo.

Roger S. Pressman,Ph.D., 2002, Rekayasa Perangkat Lunak, Andi

Sutabri, Tata, S.Kom., MM. 2005. *Analisis Informasi Managemen*. Yogyakarta: Andi.

Shalahuddin M. Dan Rosa A. S. 2009. *Belajar Pemograman dengan Bahasa C++ dan Java.* Bandung: Informatika.

Sumber Internet :

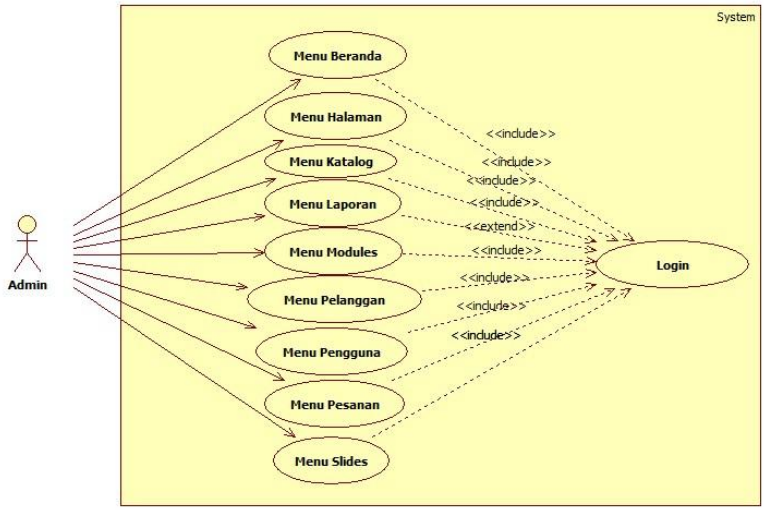
http://ianspace.wordpress.com/2010/10/31/e-commerce/

http://erni92.ilearning.me/kkp-bab-ii/2-11-definisi-online/

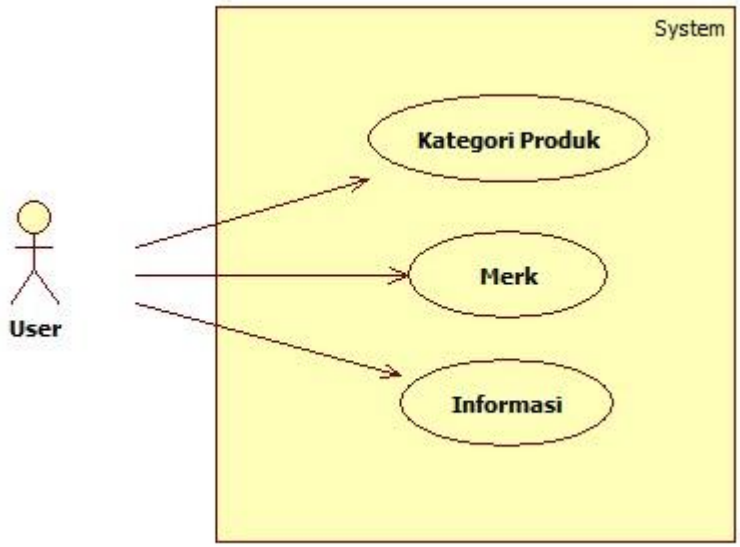
http://reagansatyawira.blogspot.com/2008/11/model-e-commerce.html

LAMPIRAN

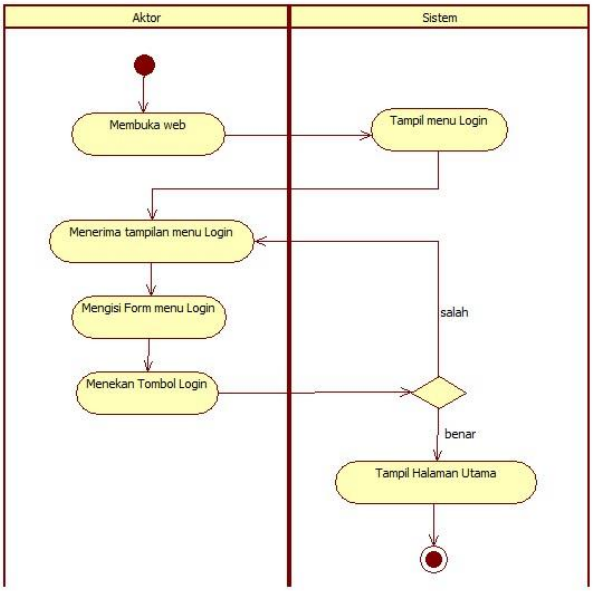
Gambar 1



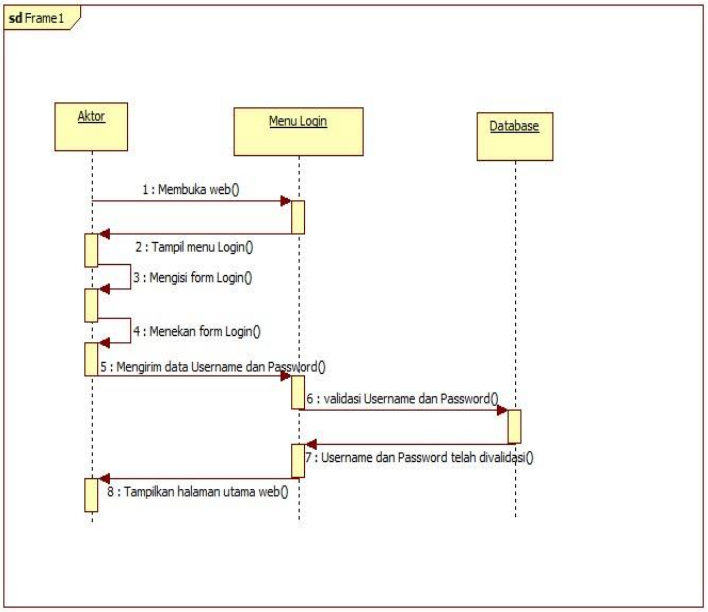
Gambar 2



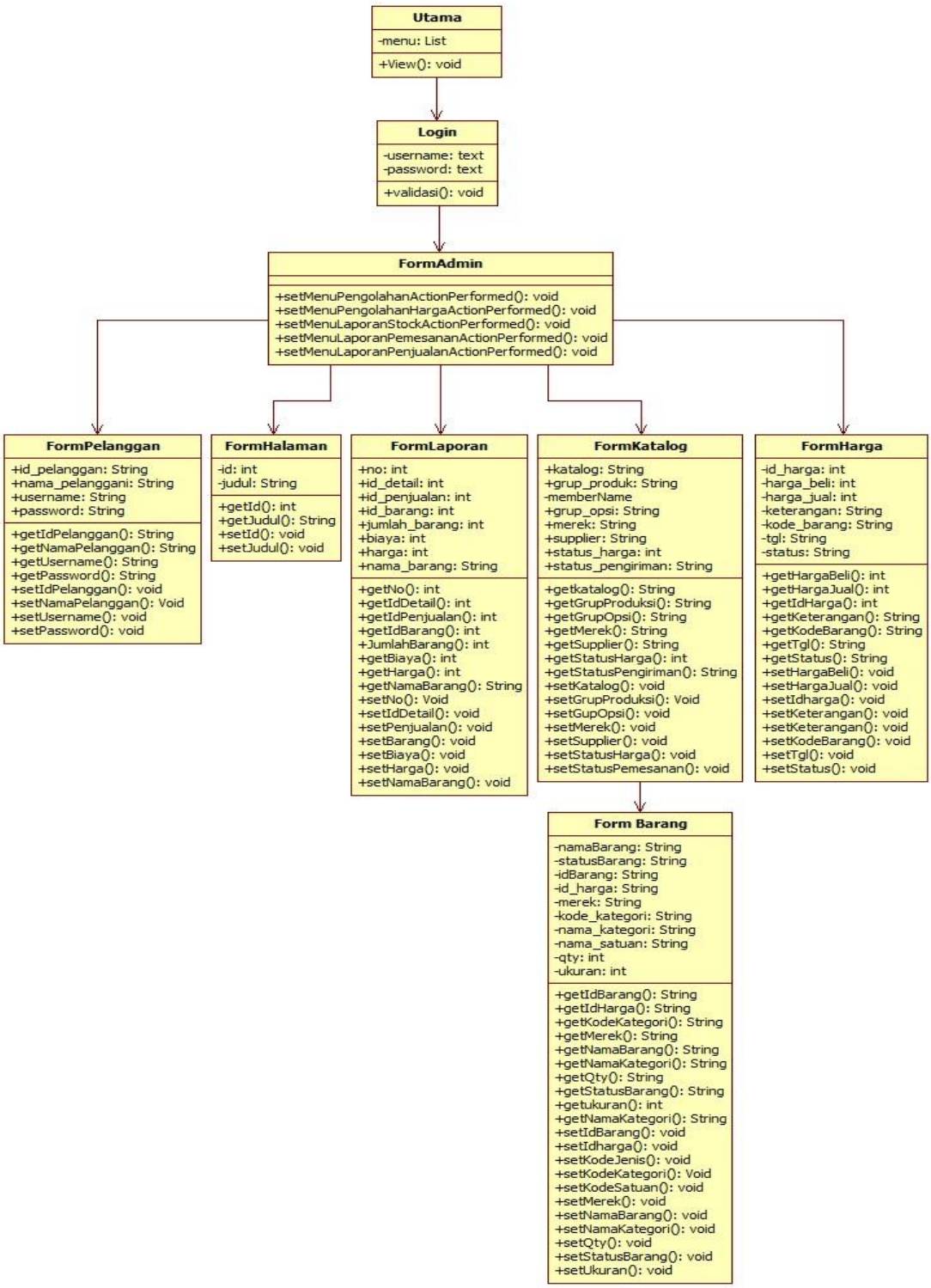
Gambar 3



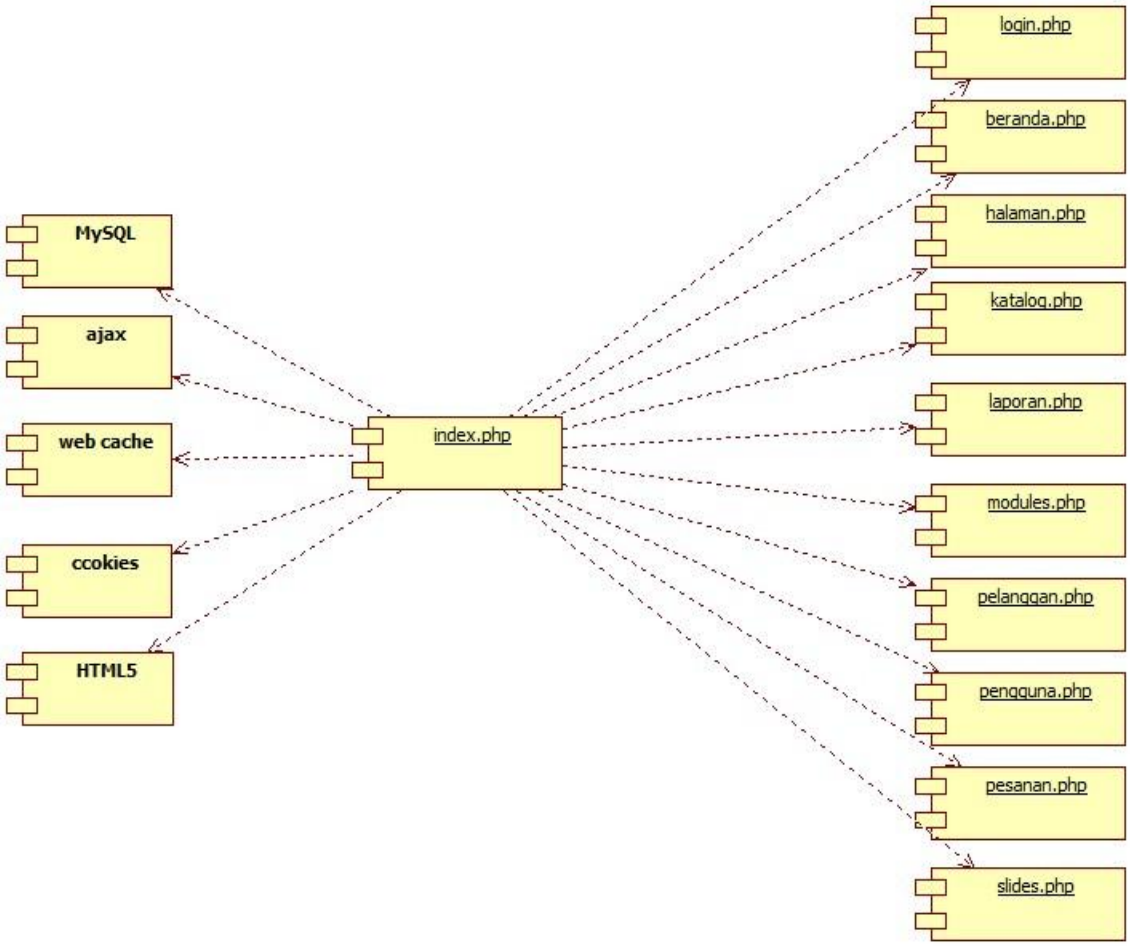
Gambar 4



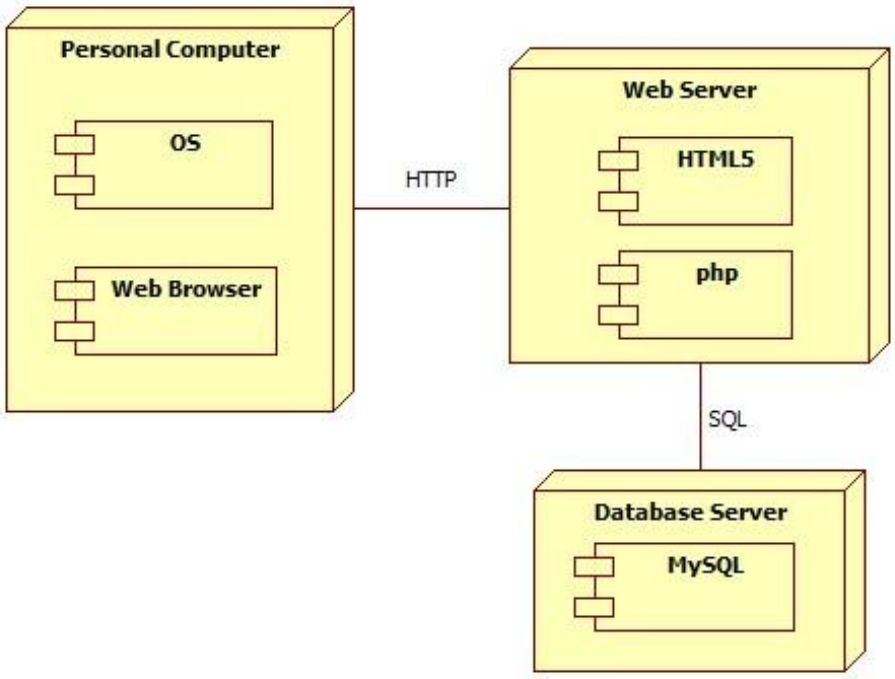
Gambar 5


Utama
-menu: List
+View(): void
Login
-username: text
-password: text
+validasi(): void
FormAdmin
+setMenuPengolahanActionPerformed(): void
+setMenuPengolahanHargaActionPerformed(): void
+setMenuLaporanStockActionPerformed(): void
+setMenuLaporanPemesananActionPerformed(): void
+setMenuLaporanPenjualanActionPerformed(): void
FormPelanggan
+id_pelanggan: String
+nama_pelanggani: String
+username: String
+password: String
+getIdPelanggan(): String
+getNamaPelanggan(): String
+getUsername(): String
+getPassword(): String
+setIdPelanggan(): void
+setNamaPelanggan(): Void
+setUsername(): void
+setPassword(): void
FormHalaman
-id: int
-judul: String
+getId(): int
+getJudul(): String
+setId(): void
+setJudul(): void
FormLaporan
+no: int
+id_detail: int
+id_penjualan: int
+id_barang: int
+jumlah_barang: int
+biaya: int
+harga: int
+nama_barang: String
+getNo(): int
+getIdDetail(): int
+getIdPenjualan(): int
+getIdBarang(): int
+JumlahBarang(): int
+getBiaya(): int
+getHarga(): int
+getNamaBarang(): String
+setNo(): Void
+setIdDetail(): void
+setPenjualan(): void
+setBarang(): void
+setBiaya(): void
+setHarga(): void
+setNamaBarang(): void
FormKatalog
+katalog: String
+grup_produk: String
-memberName
+grup_opsi: String
+merek: String
+supplier: String
+status_harga: int
+status_pengiriman: String
+getkatalog(): String
+getGrupProduksi(): String
+getGrupOpsi(): String
+getMerek(): String
+getSupplier(): String
+getStatusHarga(): int
+getStatusPengiriman(): String
+setKatalog(): void
+setGrupProduksi(): Void
+setGupOpsi(): void
+setMerek(): void
+setSupplier(): void
+setStatusHarga(): void
+setStatusPemesanan(): void
FormHarga
-id_harga: int
-harga_beli: int
-harga_jual: int
-keterangan: String
-kode_barang: String
-tgl: String
-status: String
+getHargaBeli(): int
+getHargaJual(): int
+getIdHarga(): int
+getKeterangan(): String
+getKodeBarang(): String
+getTgl(): String
+getStatus(): String
+setHargaBeli(): void
+setHargaJual(): void
+setIdharga(): void
+setKeterangan(): void
+setKeterangan(): void
+setKodeBarang(): void
+setTgl(): void
+setStatus(): void
Form Barang
-namaBarang: String
-statusBarang: String
-idBarang: String
-id_harga: String
-merek: String
-kode_kategori: String
-nama_kategori: String
-nama_satuan: String
-qty: int
-ukuran: int
+getIdBarang(): String
+getIdHarga(): String
+getKodeKategori(): String
+getMerek(): String
+getNamaBarang(): String
+getNamaKategori(): String
+getQty(): String
+getStatusBarang(): String
+getukuran(): int
+getNamaKategori(): String
+setIdBarang(): void
+setIdharga(): void
+setKodeJenis(): void
+setKodeKategori(): Void
+setKodeSatuan(): void
+setMerek(): void
+setNamaBarang(): void
+setNamaKategori(): void
+setQty(): void
+setStatusBarang(): void
+setUkuran(): void

Gambar 6


login.php
beranda.php
halaman.php
katalog.php
laporan.php
modules.php
pelanggan.php
pengguna.php
pesanan.php
slides.php
index.php
MySQL
ajax
web cache
ccokies
HTML5

Gambar 7


Personal Computer
OS
Web Browser
HTTP
Web Server
HTML5
php
SQL
Database Server
MySQL