ABSTRACT

Pegashoes Store a store that was established in 2003 and engaged in the sale of shoes . in sales transactions , Pegashoes Store still use the manual method like using the booking receipt and collect them , thus making the data processing takes a long time are also common errors and lost sales data . For that it is necessary to build an information system that can handle these problems . The purpose of this study was to determine the running system , making system design, testing and implementation of information systems sales . Given this information the system can cope with the problem Pegashoes Store sales data processing , data processing and data processing consumer purchases of raw materials .

Seeing the above problems , the research methods used by the author is the method of data collection , methods of systems development , systems approach . The method of data collection is done by using primary and secondary data sources . For system development methods writers use prototype method , while for the analysis tool using Document Flow Chart (Flow Map) , Context Diagram (Diagram Conteks) , Data Flow Diagram (Data Flow Diagram) , and the Data Dictionary (Data Dictionary) . In making its software using Macromedia Dreamweaver 8 and create database using phpMyAdmin .

The results of the study show that the system runs still use manual transaction process , so do the research information system design of web -based selling shoes on Pegashoes Store Bandung which can improve the performance of data processing , implementing information systems that include software , hardware , database interface of the resulting application . Final stages of the study is testing the software created by Black Box testing method .

***Keywords** : Information Systems, Sales, Web.*

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di bidang informasi mendorong setiap toko untuk tetap aktif mengikuti perkembangan dalam sebuah informasi saat ini. Informasi sangatlah penting untuk berbagai aspek kehidupan, dikarenakan kebutuhan akan informasi bisa menunjang sebuah perusahaan kecil, menengah, hingga perusahaan besar untuk terus memajukan usahanya sendiri, selain itu juga untuk memuaskan kebutuhan para konsumen agar menjadi pelanggan yang loyal. Persaingan diantara perusahaan yang menjual produk menjadi alasan utama setiap perusahaan untuk mengupayakan cara bagi perusahaannya untuk menjadi lebih unggul dalam persaingan dengan perusahaan lain.

Internet yang semakin berkembang dan terus maju merupakan hal yang mendorong dalam kemajuan sebuah teknologi informasi. Salah satunya adalah keunggulan dari *internet* tersebut yaitu *Electronic Commerce* (*e-commerce*) yang sudah banyak dipergunakan dalam proses jual beli. Dengan adanya *e-commerce bisa* memudahkan dalam melakukan kegiatan bisnisnya dari mulai penjualan, pembelian, serta pemasaran.

Pegashoes Store merupakan sebuah toko yang bergerak dibidang penjualan sepatu. Sistem penjualan yang digunakan oleh Pegashoes Store tersebut masih menggunakan sistem konvensional, yaitu konsumen harus datang langsung ke Pegashoes Store untuk membeli sepatu dan tentunya, dengan menggunakan sistem konvensional tersebut maka akan menyita waktu bagi konsumen untuk berbelanja selain itu juga bagi konsumen dari luar kota yang ingin membeli sepatu akan kebingungan untuk mencari alamat Pegashoes Store tersebut.

Oleh karena itu Pegashoes Store ingin memasarkan produknya dengan menggunakan media internet, agar lebih cepat untuk mempromosikan produknya. Pemasaran yang paling cepat dan tepat yaitu dengan menggunakan media internet yaitu salah satunya adalah dengan menggunakan e-commerce yang sudah mencakup berbagai proses bisnis baik dalam penjualan dan pemasaran. Dengan menggunakan e-commerce tersebut diharapkan konsumen Pegashoes Store dapat membeli produk tanpa harus mendatangi ketempat lokasi. Hal itu bisa menjadi salah satu kepuasan konsumen, dan meningkatkan jumlah minat konsumen.

Oleh karena itu, dalam mengurangi permasalahan diatas, maka penyusun tertarik untuk mengambil judul skripsi: **"SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPATU BERBASIS *WEB* PADA PEGASHOES STORE BANDUNG".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut penulis dapat mengidentifikasi masalah dan menentukan rumusan masalah yang ada.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penulisan, maka penulis mengambil suatu pokok permasalahan hasil dari identifikasi masalah yang muncul pada Pegashoes Store sebagai berikut:

1. Sulitnya konsumen yang ingin mengetahui produk sepatu dan ingin membeli sepatu sehingga harus mendatangi langsung ke tempat Pegashoes Store.
2. Belum efektifnya media promosi terhadap produk yang di jual oleh Pegashoes Store sehingga sulit menyebarkan dan memperluas jangkauan pemasaran ke kota-kota besar lainnya di indonesia.

3. Dalam pengelolaan data konsumen, data tranksaksi pembayaran, masih dilakukan secara manual yang kemungkinan besar masih sering terjadi kesalahan dalam pengelolaan data penjualan barang akibat terlalu banyaknya data, sehingga menyebabkan keterlambatan dan ketidak sesuaian dalam menyajikan data barang.

1.2.2 Rumusan Masalah

Ruang lingkup dari rumusan masalah pada sistem informasi penjualan di Pegashoes Store Bandung adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem proses penjualan yang sedang berjalan berbasis *web* di Pegashoes Store.
2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan berbasis *web* di Pegashoes Store.
3. Bagaimana menguji sebuah sistem informasi penjualan berbasis *web* di Pegashoes Store.
4. Bagaimana mengimplementasikan sebuah sistem informasi penjualan berbasis *web* di Pegashoes Store.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas adapun maksud dan tujuan dari perancangan sistem informasi berbasis *website e-commerce* penjualan sepatu *online* antara lain:

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat Sistem Informasi penjualan pada Pegashoes Store agar dapat mempermudah para konsumen yang akan mengetahui atau melihat-lihat produk dan membeli produk tersebut.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tugas akhir dan dari pembuatan sistem informasi penjualan ini adalah:

1. Memudahkan pihak perusahaan dalam mengelola data transaksi penjualan.
2. Membuat *website e-commerce* dengan tampilan desain yang menarik.
3. Memberikan kemudahan kepada konsumen untuk melakukan pemesanan secara *online* serta mendapatkan informasi tentang produk Pegashoes Store.
4. Membuat *website e-commerce* dengan halaman administrator yang lumayan lengkap dan memudahkan administrator dalam mengelola konten *website*.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini penulis mengharapkan manfaat dari hasil penelitian yang dilaksanakan baik bagi pihak antara lain, sebagai berikut :

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Bagi Perusahaan
   Hasil dari pembuatan sistem informasi penjualan berbasis *web* ini dapat membantu untuk mempermudah juga meningkatkan penjualan dan menjadi sebagai sarana promosi bagi Pegashoes Store.

2. Bagi Konsumen
   Mempermudah konsumen dalam melakukan pembelian atau pemesanan produk dan mendapatkan informasi dengan mudah tentang model sepatu

terbaru yang ada di Pegashoes Store dengan cepat tanpa perlu datang ke toko.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan
   Dapat memberikan suatu karya penelitian yang dapat mendukung dalam penjualan dan dapat memberikan pengalaman juga menerapkan teori-teori yang telah dipelajari khususnya di lingkungan Universitas Komputer Indonesia.
2. Bagi peneliti
   Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti terutama yang berhubungan dengan teknologi informasi, dan dapat mengaplikasikannya langsung di lapangan.
3. Bagi peneliti lain
   Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan ilmu pengetahuan kepada peneliti lain yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus sebagai referensi penelitian yang sama di bidang sistem informasi penjualan berbasis *website*.

1.5 Batasan Masalah

Dari identifikasi permasalahan dalam pembuatan sistem informasi penjualan berbasis *website e-commerce* yang ditemukan. Disimpulkan beberapa batasan masalah yang berisi batasan pembahasan masalah terhadap penelitian yang dilakukan. Masalah yang akan dibahas pada penelitian dibatasi, seputar hal-hal yang ada dalam perancangan sistem informasi penjualan pada Pegashoes Store antara lain :

1. Sistem yang akan dibangun berupa *website e-commerce* untuk Pegashoes Store yang menyediakan informasi produk sepatu yang dijual.
2. Sistem informasi *website* yang di bangun hanya menyediakan pembayaran dengan cara transfer via rekening.
3. Media komunikasi antara pengelola dan pelanggan bisa menggunakan *e-mail*, telepon, *Short Message Service* (SMS), dan *BlackBerry Messenger (BBM)*.
4. Sistem informasi *website* yang di bangun tidak membahas mengenai *supplier* maupun pembelian.
5. Sistem informasi *website* yang dibangun hanya sebagai sarana media promosi sekaligus sarana media penjualan *online* keseluruh kota-kota besar di Indonesia.
6. Pembayaran dilakukan secara transfer melalui rekening bank dan batas waktu pembayaran dilakukan selama 3 hari setelah melakukan pemesanan pada keranjang belanja, jika sudah lewat dari 3 hari maka pemesanan dianggap batal dan akan dibatalkan oleh sistem secara otomatis.
7. Pengiriman barang menggunakan jasa pengiriman barang JNE, ongkos kirim akan disesuaikan menurut paket JNE yang dipilih dan sudah disesuaikan menurut kota tujuanya.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Lokasi penelitian
   Pelaksanakan penelitian dilakukan pada Pegashoes Store yang berlokasi di Jl. Kembang Sepatu No 3, Bandung 40273 Telp: 0812-2192-9696.
b. Waktu Penelitian
   Waktu pelaksanaan penelitian dari bulan November 2013 sampai dengan Februari 2014.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Sistem

Sistem berasal dari bahasa Latin (*systēma*) dan bahasa Yunani (*sustēma*) adalah suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi.

Menurut Jogiyanto (2005:1) pendekatan sistem yang menekankan pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai jaringan kerja dan prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan sasaran tertentu.

2.1.1 Karakteristik Sistem

Menurut Jogiyanto (2005:3) suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu :

a. Komponen-komponen (*Components*)

Suatu sistem terdiri dari kumpulan komponen atau subsistem yang saling berinteraksi atau bekerja sama untuk membentuk satu kesatuan.

b. Batas Sistem (*Boundary*)

Batas sistem yaitu daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan lingkungan luarnya atau dengan sistem yang lainnya.

c. Lingkungan Luar Sistem (*Environments*)

Environments dari suatu sistem adalah apapun yang berada diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem.

d. Penghubung Sistem (*Interface*)

Merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya.

e. Masukan (*Input*)

Merupakan energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*).

f. Keluaran (*Output*)

Keluaran merupakan hasil dari energi yang diolah. Keluaran ini dapat berupa keluaran yang berguna atau keluaran yang tidak berguna.

g. Pengolah (*Process*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

h. Sasaran Sistem (*Objectives*)

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*).

2.1.2 Klasifikasi Sistem

Menurut Jogiyanto (2005:6) sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Sistem abstrak dan sistem fisik.

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, misalnya sistem teologi.

b. Sistem alamiah dan sistem buatan manusia.

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Adapun sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia.

c. Sistem tertentu dan sistem tak tertentu.

Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Misalnya sistem komputer.

d. Sistem tertutup dan sistem terbuka.

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur dari pihak luarnya.

2.2 Pengertian Informasi

Kata informasi berasal dari kata Perancis kuno *informacion* (tahun 1387) yang diambil dari bahasa Latin *informationem* yang berarti "garis besar, konsep, ide". Informasi merupakan kata benda dari *informare* yang berarti aktivitas dalam "pengetahuan yang dikomunikasikan".

Menurut Abdul Kadir (2003:31) informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang.

2.3 Pengertian Sistem Informasi

Pengertian singkatnya sistem informasi adalah suatu sistem terintegrasi yang mampu menyediakan informasi yang bermanfaat bagi penggunanya.

2.4 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

2.4.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah pendekatan terstruktur. Pendekatan terstruktur digunakan karena mudah dipahami dan mudah digunakan.

2.4.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan prototype, Ada empat langkah yang menjadi karakteristik metode prototype yaitu:

a. Pemilahan fungsi

Mengacu pada pemilahan fungsi yang harus ditampilkan oleh prototype. Pemilahan harus selalu dilakukan berdasarkan pada tugas-tugas yang relevan yang sesuai dengan contoh kasus yang akan diperagakan.

b. Penyusunan Sistem Informasi

Bertujuan untuk memenuhi permintaan akan tersedianya prototype.

c. Evaluasi

Bertujuan untuk mengevaluasi sistem yang dibuat.

d. Penggunaan Selanjutnya

Tahapan-tahapan dalam membuat sistem dengan menggunakan metode Prototype.

1. Identifikasi kebutuhan (Data)
2. Membangun prototype
   a. Merancang sistem
   b. Mengkodekan sistem
3. Menguji sistem
4. Evaluasi Sistem
5. Penerapan sistem

2.4.3 Alat Bantu Analisis

1. Diagram Alir Dokumen / Flowmap

Diagram Alir Dokumen merupakan bagan alir yang menunjukan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan-tembusannya.

2. Diagram Konteks

Diagram Konteks adalah sebuah diagram yang menggambarkan hubungan antara entity luar, masukan dan keluaran dari sistem.

3. DFD (Data Flow Diagram)

DFD adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut.

4. Kamus Data

Kamus Data adalah kumpulan elemen-elemen atau simbol-simbol yang digunakan untuk membantu dalam penggambaran atau pengidentifikasian setiap field atau file didalam sistem.

5. Perancangan Basis Data

Basis Data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

a. Normalisasi

Normalisasi merupakan suatu proses pengelompokkan data kedalam bentuk tabel atau relasi atau file untuk menyatakan entitas dan hubungan mereka sehingga terwujud tebentuk satu database yang mudah untuk dimodifikasi. (Ladjamudin,2005:168).

b. Tabel Relasi

Relasi Tabel secara sederhana dapat dikatakan sebagai suatu database yang didalamnya terdapat tabel-tabel yang saling berelasi satu sama lain.

Komponen - komponen entitas relationship adalah :

a) Entitas (entity)
   Entitas adalah sangat serupa dengan objek pada pemodelan berorientasi objek kecuali bahwa entitas tidak mempunyai operasi-operasi sendiri.
b) Atribut (properti-properti)
   Atribut adalah properti atau ciri-ciri atau karakteristik dari tipe entitas yang dipentingkan disatu sistem / organisasi.
c) Relasi (relationship)
   Relationship adalah asosiasi diantara dua entitas atau lebih. Sebagaimana dengan entitas, kita mengumpulkan relationship-relationship serupa menjadi himpunan relationship (relationship set).

2.5 Definisi Internet

Menurut Budhi Irawan (2005:69) *internet* adalah suatu jaringan komputer global yang terbentuk dari jaringan-jaringan komputer lokal dan regional yang memungkinkan komunikasi data antar komputer yang terhubung ke jaringan tersebut.

2.5.1 Istilah-Istilah Dalam Internet

Berikut adalah ulasan penjelasan dari istilah-istilah yang ada dalam *internet*, yaitu:

a. ISP (*Internet Service Provider*)

Menurut Budhi Irawan (2005:79) ISP (*Internet Service Provider*) adalah suatu perusahaan atau badan baik pemerintah maupun swasta yang dapat memberikan fasilitas layanan koneksi ke jaringan *internet* bagi jaringan yang terhubung kepadanya.

b. *Bandwidth*

Dalam sistem komunikasi data komputer ini dikenal istilah *bandwidth* atau kecepatan transmisi data, dalam satuan bit perdetik semakin besar *bandwidth* maka semakin cepat transmisi datanya.

c. *Mail Server*

Fungsi kerja dari *mail server* mirip dengan kantor pos, yang akan melayani surat keluar dan surat masuk.

d. *File Transfer Protocol* (FTP)

FTP bertindak sebagai penampung file-file yang dapat diakses oleh jaringan.

e. *Domain Nane Service* (DNS)

Komputer ini berfungsi sebagai identitas nama *domain* yang dimiliki oleh jaringan tersebut dan juga memelihara informasi data dari *domain* yang lain. l

f. *E-mail*

Menurut Azhar Susanto (2004:307) *e-mail* adalah media untuk saling mengirimkan pesan atau surat.

2.6 Pengertian Penjualan

Menurut Basu Swatha (2006:8) menyatakan bahwa "penjualan adalah ilmu dan seni mempengaruhi pribadi yang dilakukan oleh penjual untuk mengajak orang lain agar bersedia memberi barang atau jasa yang ditawarkan".

2.7 Pengertian Pembelian

Menurut Soemarso (2004:208) menyatakan bahwa " Pembelian adalah (purchasing) akun yang digunakan untuk mencatat semua pembelian barang dagang dalam suatu periode".

2.8 Pengertian Persediaan

Menurut Zaki Badridwan (2000:149), menerangkan bahwa "Pengertian persediaan barang secara umum istilah persediaan barang dipakai untuk menunjukan barang-barang yang dimiliki untuk dijual kembali atau digunakan untuk memproduksi barang-barang yang akan dijual".

2.9 Perangkat Lunak Pendukung

Berikut ini akan dijelaskan perangkat lunak pendukung yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi akademik, yaitu:

2.9.1 Pengertian *Personal Home Page* (PHP)

Menurut Bunafit Nugroho (2009:91) PHP adalah bahasa *scripting* yang menyatu dengan HTML dan berada di *server* (*server side* HTML *embedded scripting*).

2.9.2 *Pengertian My Structure Query Language* (MySQL)

MySQL (*My Structure Query Language*) adalah sebuah program pembuat *database* yang bersifat *open sorce*. Artinya siapa saja boleh menggunakannya dan tidak dicekal. (Nugroho, 2009:29).

2.9.3 Pengertian XAMPP

XAMPP adalah paket instalasi mudah Apache server yang sudah termasuk di dalamnya adalah Apache Server, MySQL dan PHP. XAMPP merupakan sebuah *tool* yang menyediakan beberapa paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket.

2.9.4 Dreamweaver

Menurut Bunafit Nugroho (2009:91) dreamweaver adalah editor yang komplit yang dapat digunakan untuk membuat animasi sederhana yang berbentuk *layer*.

BAB III
OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Perusahaan yang menjadi objek penelitian dalam penyusunan skripsi ini adalah toko sepatu yang bernama Pegashoes Store yang berlokasi di Jl. Kembang Sepatu No.3, Bandung. Dimana belum adanya sistem informasi penjualan untuk mepromosikan dan menjual produk-produk yang berkualitas dengan harga yang kompetitif untuk pasaran lokal mereka pada konsumen secara online. Maka dilakukan lah penelitian di Pegashoes Store untuk membangun sistem informasi penjualan berbasis *website* sebagai sarana informasi dan proses bisnis.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Toko sepatu Pegashoes Store berdiri pada tahun 2003 yang didirikan oleh Bpk Marino. Yang bergerak di sektor bisnis penjualan sepatu. Diawali dengan kemampuan mendesain yang di punyai oleh pemilik dan juga di latar belakangi kesenangan peterhadap musik keras maupun musik indie di kota Bandung maka dibuatlah pakaian maupun perlengkapan dari beberapa band yang ada di kota Bandung maupun di luar kota Bandung dan mereka juga membuat beberapa artikel *brand* mereka sendiri, Awalnya sistem pemasaran hanya dari mulut ke mulut dan seiring berkembangnya usaha maka Pegashoes Store menitipkan produk mereka ke distro-distro yang ada di Bandung maupun luar Bandung, Toko Sepatu Pegashoes Store memiliki toko sebagai sarana penyimpanan barang-barang penjualanya di toko tersebut, hingga pada saat ini permintaan konsumen terhadap produk dari Pegashoes Store semakin meningkat.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

- Visi Perusahaan
  1. Menjadikan Pegashoes Store sebagai toko penjualan sepatu yang maju dan terkenal.
  2. Pegashoes Store mengenalkan berbagai macam produk-produk sepatu yang original dan terbaru.
- Misi Perusahaan
  1. Memberikan pelayanan terhadap pelanggan atau masyarakat.
  2. Memperluas pemasaran Pegashoes Store.

3.2 Metodologi Penelitian

Suatu penelitian tidak akan berjalan dengan baik bila tidak dilakukan dalam suatu proses yang teratur dan terarah. Metode yang digunakan pada perancangan sistem informasi didasarkan pendekatan terstruktur, adapun tahapan- tahapan metode penelitian akan dibahas pada sub bab berikutnya.

3.2.1 Desain Penelitian

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

3.2.2 Sumber dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini sumber data primer diperoleh dari pengamatan langsung (*observasi*) dan wawancara, sedangkan data sekunder yaitu dokumen-dokumen yang

ada di Pegashoes Store Bandung yang berhubungan dengan proses penyusunan laporan.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data Primer merupakan data yang didapat dari sumber informasi pertama yaitu individu atau perseorangan seperti hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti. Dalam Melakukan Penelitian ini, pengumpulan dilakukan dengan beberapa metode, yaitu:

1. Observasi

   Metode ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung keadaan dan kegiatan perusahaan guna mendapatkan keterangan yang akurat.

2. Wawancara

   Wawancara merupakan pengumpulan data atau informasi yang dilakukan dengan menggunakan pertanyaan yang disampaikan langsung kepada sumber informasi.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Sedangkan dalam mengumpulkan data sekunder yang di peroleh penulis menggunakan teknik dokumentasi yaitu pengumpulan data-data melalui pemeriksaan dokumen-dokumen yang ada kaitannya dengan penelitian ini yaitu melakukan pengambilan data atau dokumentasi berupa laporan penjualan. Laporan penjualan yang diambil digunakan untuk perlengkapan data yang didapat. Selain itu penulis juga melihat referensi dari penulisan skripsi sebelumnya yang berkaitan dengan judul.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode penelitian ini meliputi desain penelitian, jenis dan metode pengumpulan data, serta metode pendekatan dan pengembangan sistem. Desain penelitian yang digunakan oleh penulis adalah Deskriptif.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan yang digunakan penulis dalam penulisan skripsi ini menggunakan metode pendekatan terstruktur. Tujuannya adalah supaya pada akhir pengembangan sistem akan didapatkan sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode prototyping yaitu metode pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat dievaluasi oleh pemakai.

Prototyping dimulai dengan pengumpulan kebutuhan, pengembang dan pelanggan bertemu dan mendefinisikan obyektif keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasikan segala kebutuhan yang diketahui, dan area garis besar dengan definisi yang jelas merupakan suatu keharusan, kemudian dilakukan ‘perancangan kilat’.

Perancangan kilat membawa kepada konstruksi sebuah prototipe. Prototipe tersebut dievaluasi dan dipakai untuk membagi kebutuhan pengembangan perangkat lunak. Iterasi terjadi pada saat prototype disetel untuk memenuhi kebutuhan pelanggan, dan pada saat yang sama memungkinkan pengembang untuk secara lebih baik memahami apa yang harus dilakukan. Secara ideal prototipe berfungsi sebagai sebuah mekanisme untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak.

Bila prototype yang sedang bekerja dibangun pengembang harus mempergunakan fragmen-fragmen program yang ada yang memungkinkan program yang bekerja untuk dimunculkan secara cepat.

Alasan penulis menggunakan metode prototype dikarenakan perangkat lunak yang di buat penulis harus memenuhi kebutuhan pelanggan, selain itu, tempat penulis meneliti masih akan terus berkembang. Sehingga dengan metode ini akan mudah untuk di reka ulang sesuai dengan kebutuhan.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

1. Flow Map

   Bagan alir dokumen menggambarkan aliran dokumen dan informasi antar area pertanggungjawaban didalam sebuah organisasi. Bagan alir ini menelusuri sebuah dokumen dari asalnya sampai tujuannya.

2. Diagram Kontek

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

3. Data Flow Diagram

   Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu gambaran secara logika. DFD biasanya digunakan untuk membuat sebuah model sistem informasi dalam bentuk jaringan proses yang saling berhubungan satu sama lainnya oleh aliran data.

4. Kamus Data

   Kamus data dapat merupakan hasil property dari data. Dengan menggunakan kamus data, analis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap.

5. Perancangan Basis Data

   a. Normalisasi

      Normalisasi merupakan suatu proses pengelompokan data elemen menjadi table-tabel yang menunjukan entity dan relasi nya yang berfungsi untuk menghilangkan redudansi data, menentukan key yang unik untuk mengakses data atau merupakan pembentukan relation sedemikian rupa sehingga database tersebut mudah dimodifikasi.

      Bentuk normalisasi yang biasanya digunakan dalam normalisasi adalah bentuk:

      1) Bentuk normalisasi I/1-NF (First Normal Form) Suatu relasi memenuhi normal 1 NF jika setiap kolom bernilai tunggal untuk setiap barisnya.
      2) Bentuk normalisasi II/2-NF (Second Normal Form) Suatu relasi memenuhi normal 2-NF jika memenuhi 1-NF, dan setiap kolom bukan kunci primer tergantung sepenuhnya terhadap kunci primer. Disebut tergantung sepenuhnya terhadap kunci primer jika suatu kolom selalu bernilai sama untuk nilai kunci yang sama.
      3) Bentuk normalisasi III/3-NF (Third Normal Form)
         Suatu relasi memenuhi normal 3-NF jika relasi tersebut memenuhi 2- NF, dan setiap kolom bukan kunci tidak tergantung secara fungsional kepada kolom bukan kunci

yang lain dalam relasi tersebut. Dengan kata lain setiap kolom bukan kunci primer tidak memiliki ketergantungan secara transitif terhadap kunci primer.

b. Tabel Relasi

Relasi table adalah menggambarkan tentang keterhubungan suatu table dengan tabel lainnya. Ada tiga jenis keterkaitan :

1) Relasi Satu ke Satu (*One To One Relationship*)
   Yang berarti setiap entitas pada himpunan entitas A berhubungan dengan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas B, dan begitu juga sebaliknya. Setiap entitas pada himpunan entitas B berhubungan dengan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas A.
2) Relasi Satu ke Banyak (*One to Many Relationship*)
   Yang berarti setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, tetapi tidak sebaliknya, dimana setiap entitas pada himpunan entitas B berhubungan dengan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas A.
3) Relasi Banyak ke Banyak (*Many to Many Relationship*)
   Yang berarti setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan B, dan demikian juga sebaliknya, dimana setiap entitas B dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas.

3.2.4 Pengujian *Software*

Faktor pengujian software yang digunakan adalah pengujian *black box* yaitu sebagai berikut :

- Pengujian *Black Box*
  1. Digunakan untuk menguji fungsi-fungsi khusus dari perangkat lunak yang dirancang.
  2. Kebenaran perangkat lunak yang diuji hanya dilihat berdasarkan keluaran yang dihasilkan dari data atau kondisi masukan yang diberikan untuk fungsi yang ada tanpa melihat bagaimana proses untuk mendapatkan keluaran tersebut.
  3. Dari keluaran yang dihasilkan, kemampuan program dalam memenuhi kebutuhan pemakai dapat diukur sekaligus dapat diiketahui kesalahankesalahannya.
- Beberapa jenis kesalahan yang dapat diidentifikasi :
  1. Fungsi tidak benar atau hilang.
  2. Kesalahan antar muka.
  3. Kesalahan pada struktur data (pengaksesan basis data).
  4. Kesalahan inisialisasi dan akhir program.

3.3 Analisis Sistem Yang Berjalan

Pada bagian analisis sistem yang berjalan setelah melakukan observasi dan wawancara secara langsung di Pegashoes Store tentang sistem penjualan produk dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi ke dalam bagian-bagian komponennya yang ditujukan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki permasalahan-

permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

Dari hasil analisis pada Pegashoes Store diketahui berberapa kekurangan sistem yang sedang digunakan seperti sistem yang berjalan saat ini masih bersifat pencatatan dalam bentuk pembukuan dimana setiap melakukan pembelian produk masih menggunakan dokumen-dokumen sehingga dapat diperbaiki menjadi sebuah sistem yang lebih efektif dan efisien.

3.3.1 Analisis Dokumen

Analisis dokumen bertujuan untuk mengetahui lebih jelas dan fungsi dari semua dokumen yang ada pada Pegashoes Store. Secara umum bentuk dari analisis dokumen terdiri dari elemen-elemen.

3.3.2 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Setelah diadakan pengamatan analisis pada Pegashoes Store, prosedur sistem penjualan produk yang sedang berjalan sebagai berikut :

1. Konsumen memilih produk yang akan dibeli dan data produk yang akan dibeli tersebut diberikan kepada bagian penjualan.
2. Bagian penjualan akan melakukan cek persediaan produk, jika produk tidak tersedia maka bagian penjualan memberikan informasi kepada konsumen bahwa data produk yang akan dibeli tidak tersedia, jika produk tersedia maka bagian penjualan akan memberikan produk tersebut kepada kasir.
3. Kasir akan membuatkan nota 2 rangkap dan nota rangkap pertama tersebut diberikan kepada konsumen, nota rangkap kedua akan dijadikan untuk membuat laporan penjualan dengan rangkap 3, laporan penjualan yang pertama menjadi arsip penjualan, kemudian laporan penjualan yang kedua diberikan kepada pemilik toko, dan laporan penjualan yang ketiga diberikan kepada bagian gudang.
4. Bagian gudang setelah mendapatkan laporan penjualan dari kasir akan mengupdate persediaan, lalu membuatkan laporan persediaan rangkap 4. Laporan persedian produk yang pertama untuk diarsipkan, laporan persediaan produk kedua diberikan kepada bagian penjualan supaya bisa untuk bisa mengecek persediaan produk yang ada, laporan persediaan produk yang ketiga diberikan kepada pemilik toko, dan laporan persedian produk yang ke empat di jadikan dokumen oleh bagian gudang untuk membuat laporan daftar order produk rangkap 2. Laporan order daftar produk yang pertama dirsipkan dan laporan order daftar produk yang kedua diberikan kepada pemilik toko.
5. Pemilik toko bisa melihat tiga laporan yang didapatkanya dari kasir/ADM berupa laporan penjualan yang terjadi dan dari bagian gudang berupa laporan persediaan produk yang tersisa, juga laporan daftar order produk yang terjadi.

3.3.2.1 Flow Map Sistem Yang Sedang Berjalan

Flowmap adalah diagram aliran data yang menunjukkan aliran data dan proses dari suatu sistem yang sedang berjalan pada Pegashoes Store.

3.3.2.2 Diagram Konteks

Diagram konteks adalah merupakan pola penggambaran yang berfungsi untuk memperlihatkan interaksi pengolahan data tersebut

dengan lingkungan dimana sistem Pegashoes Store tersebut ditempatkan.

3.3.2.3 Data Flow Diagram

Data flow diagram menggambarkan aliran data secara detail dan proses-proses apa saja yang ada pada sistem yang sedang berjalan di Pegashoes Store.

3.3.3 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Setelah dilakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan, penulis menarik kesimpulan bahwa secara keseluruhan sistem yang sedang berjalan dianggap kurang membantu pihak manajemen dalam hal memasarkan produk, seperti media promosi yang digunakan hanya menggunakan media cetak. Selain itu sistem pemesanan dan penjualan produk yang berjalan hanya dapat dilakukan dilokasi ataupun di tempat toko berada. Untuk itu perlu solusi sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut salah satunya dengan penerapan aplikasi *website* untuk mendukung sarana promosi, penjualan, pemesanan produk berbasis E-commerce.

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem adalah suatu tahap lanjutan dari tahapan analisa sistem, yang merupakan suatu tahap persiapan untuk rancangan implementasi dan pendefinisian atas kebutuhan-kebutuhan fungsional sebagai untuk melakukan penggambaran dan perancangan sistem yang diusulkan. Proses perancangan sistem yang diusulkan berupa sistem informasi penjualan berbasis *website*, mengenai perancangan prosedur yang diusulkaan, perancangan arsitektur program yang akan dibuat, perancangan tampilan dan perancangan menu. Diharapkan bisa lebih meningkatkan kualitas pelayanan dan membantu mempermudah terhadap calon pelanggan dalam transaksi pembelian barang.

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu kegiatan pengembangan prosedur dan proses yang sedang berjalan untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau memperbaharui sistem yang ada untuk meningkatkan efektifitas kerja, agar dapat memenuhi hasil yang diinginkan. Rancangan sistem yang baru, akan diterapkan suatu kegiatan untuk menemukan dan mengembangkan metoda, prosedur dan proses suatu data agar tujuan dari suatu organisasi dapat tercapai.

Adapun tujuan dari tahap perancangan sistem ini adalah untuk menghasilkan perancangan pengolahan data penjualan perlengkapan barang sehingga dapat memperbaiki atau meningkatkan efisiensi kerja sistem dari sistem yang sedang berjalan dan untuk meningkatkan sektor penjualan pada Pegashoes Store.

4.1.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Perancangan sistem penjualan Pegashoes Store ini secara sederhana dapat digambarkan sebagai sebuah bentuk fasilitas yang memberikan kemudahan pelayanan bagi setiap pelanggan yang berkunjung untuk dapat melakukan pembelian tanpa harus datang ke tempat Pegashoes Store, cukup dengan komputer atau alat lainnya yang sudah terhubung internet maka dapat melihat dan melakukan pemesanan sepatu dengan mengunjungi alamat website yang sudah disediakan. Serta dapat mempermudah pihak Pegashoes Store untuk mengelola website dalam memberikan informasi dan memperbaharui produk yang ada didalamnya.

4.1.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan prosedur merupakan awal dari pembuatan sistem yang akan dibuat, dimana dapat dilihat proses-proses apa saja yang nantinya diperlukan dalam pembuatan suatu sistem. Sedangkan perancangan prosedur yang diusulkan merupakan tahap untuk memperbaiki atau meningkatkan efisiensi kerja.

4.1.3.1 *Diagram Konteks*

Diagram kontek adalah suatu alir yang tingkat tinggi menggambarkan ke seluruhan sistem, masukan dan keluaran. Sistem yang dimaksud adalah untuk menggambarkan sistem yang berjalan, mengidentifikasikan awal dan akhir data dan keluaran sistem.

4.1.3.2 *Data Flow Diagram* (DFD)

Data Flow Diagram menggambarkan aliran informasi dari suatu proses ke proses lainnya yang akan dibangun.

4.1.3.3 Kamus Data

Kamus data digunakan untuk mendefinisikan aliran data yang mengalir disistem, merancang input, merancang laporan-laporan dan merancang database. Kamus data dibuat berdasarkan data flow diagram yang telah dibuat.

4.1.4 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data ialah sebuah himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan, yang diorganisasikan sedemikian rupa, sehingga bisa dimanfaatkan kembali dengan cepat, dan sebuah kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama tanpa adanya pengulangan data, seperti kumpulan file/Tabel/arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik.

4.1.4.1 Normalisasi

Dalam database terdapat aturan yang diberi nama normalisasi. Normalisasi adalah proses pengelompokan elemen data menjadi Tabel -Tabel yang menunjukan entity dan relasinya. Tujuan dilakukannya normalisasi adalah untuk menghilangkan penggadaan penyimpanan file-file yang sama agar diperoleh basis data yang efektif dan efisien.

4.1.4.2 *Entity Relationship Diagram* (ERD)

ERD merupakan notasi grafis dalam pemodelan data konseptual yang mendekripsikan hubungan antara penyimpanan. ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data karena hal ini relative kompleks.

4.1.4.3 Struktur File

Struktur file digunakan dalam perancangan sistem karena data ini akan menentukan struktur fisik *database* yang menunjukan struktur dari elemen-elemen data yang menyatakan panjang elemen data dan jenis-jenis datanya.

4.1.4.4 Kodefikasi

Pengkodean dibuat untuk mengidentifikasi suatu objek secara lebih singkat, dengan dibuat pengkodean, kesalahan dalam mengidentifikasi objek dapat dikurangi dan berguna untuk mengelompokan data. Tujuan pengkodean adalah untuk mempermudah proses pencarian data guna penyajian informasi.

4.2 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka pemakai sangat penting untuk memenuhi kriteria yang mudah digunakan, menarik dan nyaman digunakan oleh pemakai.Oleh karena itu dibuatlah rancangan antar muka untuk memudahkan pemakai, kemudahan itu antara lain dicapai dengan pemakaian alat masukan berupa mouse dan keyboard penstrukturan menu sesuai dengan urutan penggunaan.

4.2.1 Struktur Menu

Struktur menu merupakan suatu bentuk yang terdapat pada form utama yang dibuat untuk memudahkan pengguna untuk memilih menu sesuai dengan kebutuhan.

4.2.2 Perancangan Input

Perancangan input bertujuan untuk menghasilkan suatu antar muka dalam pemrosesan input agar dapat di pahami dan mudah digunakan oleh pemakai.

4.2.3 Perancangan Output

Perancangan Output digunakan bertujuan untuk menampilkan hasil dari suatu pengolahan data.

4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan

Arsitektur jaringan untuk Sistem Informasi penjualan ini digunakan oleh beberapa pengguna. Masing – masing pengguna memiliki hak akses tersendiri, untuk dapat menggunakan sistem ini maka para pengguna diharuskan terkoneksi pada internet. Sistem informasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemograman PHP dengan database MySql yang terhubung kepada web server.

4.4 Implementasi

Implementasi merupakan tahap meletakkan sistem supaya siap untuk dioperasikan. Pada tahap ini akan dijelaskan mengenai sistem yang dirancang dan cara penggunaannya.

4.4.1 Batasan Implementasi

Sistem Informasi Penjualan Pegashoes store tidak membahas tentang supplier.

4.4.2 Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pegashoes Store, antara lain:

1. Xampp
   Penulis menggunakan xampp web server untuk mengolah kode PHP atau HTML yang akan dikirim ke client.
2. Database Server
   Database server yang dugunakan oleh penulis adalah server database MySQL untuk menyimpan sumber data aplikasi.
3. Macromedia Dreamweaver 8
   Macromedia Dreamwaver merupakan sebuah software website editor professional. Macromedia Dreamwaver 8 memiliki kemampuan untuk mendesign dan mengembangkan website. Selain itu Macromedia Dreamwaver 8 juga mendukung hampir semua bahasa pemograman web.
4. PHP (*Hypertext Preprocessor*)
   PHP merupakan bahasa pemograman yang digunakan dalam perancangan website.
5. Mozzila Firefox
   Mozzila Firefox, sebagai media untuk menampilkan program Penjualan Pegashoes Store.

4.4.3 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan berdasarkan kebutuhan minimal yang harus terpenuhi antara lain :

1. Server
   a. Menggunakan minimal prosessor Intel Pentium atau yang sekelasnya.
   b. Menggunakan RAM minimal 2 GB.
   c. Tersedianya Hard Drive untuk media penyimpanan, minimal 256 GB untuk server, diluar basis data.
   d. Mouse, Keyboard, dan Monitor sebagai peralatan antarmuka.
2. Client
   a. Menggunakan minimal prosessor Intel Pentium atau yang sekelasnya.
   b. Menggunakan RAM minimal 1 GB.
   c. Mouse, Keyboard, dan Monitor sebagai peralatan antar muka.
   d. Bisa juga menggunakan handphone yang mempunyai fasilitas browser.

4.4.4 Implementasi Basis Data

Pembuatan basis data dilakukan dengan menggunakan bahasa SQL, dimana DBMS yang digunakan adalah MySQL.

4.4.5 Implementasi Antar Muka

Dalam PHP implementasi antarmuka dilakukan dengan sebuah *webpage* yang berekstensi PHP. Setiap halaman dalam perangkat lunak dibuat file program yang ditulis dengan berekstensi.php. Berikut ini adalah implementasi dari setiap halaman yang dibuat dan dibedakan berdasarkan user dan admin.

4.4.5.1 Implementasi Halaman User

Implementasi halaman user yang dibuat bentuk file program dengan berekstensi ke PHP.

4.4.6 Implementasi Instalasi Program

Berikut ini adalah implementasi instalasi program untuk menggunakan program sistem penjualan dan pembelian, langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Instal terlebih dahulu menu xampp.
2. Kemudian copy file program database ke dalam htdocs.
3. Pada browser ketik localhost/phpmyadmin/ kemudian pilih database, ketikan nama langit_endonesya kemudian create, browse database yang ada di htdocs kemudian go.
4. Proses instal selesai.

4.4.7 Penggunaan Program

Untuk menggunakan program dari perancangan sistem informasi penjualan pada Pegashoes Store berbasis web ini akan dijelasan tentang cara menggunakan *web* Pegashoes Store.

4.5 Pengujian

Pengujian merupakan bagian yang penting dalam siklus pembangunan perangkat lunak *(software)*. Tujuan dari pengujian adalah untuk menjamin perangkat lunak yang di bangun memilki kualitas yang handal, yaitu mampu mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, analisis, perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri.

4.5.1 Rencana Pengujian

Pada tahap ini pengujian software, penulis menggunakan pengujian black box. Alasan karena pengujian black box dapat mengetahui apakah perangkat lunak yang dibuat dapat berfungsi dengan benar dan telah sesuai dengan yang diharapkan.

4.5.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Kasus dan hasil pengujian dibuat untuk mengetahui Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pegashoes Store ini dapat berjalan dengan baik atau tidak.

4.5.3 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus uji *sample* di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak bebas dari kesalahan sintaks dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari hasil pembuatan Sistem Informasi Pada Pegashoes Store adalah sebagai berikut:

1. Sistem penjualan dan promosi yang berjalan Pegashoes Store menjadi lebih baik dengan adanya system web yang menunjang kinerja pada Pegashoes Store.
2. Aplikasi yang dibuat diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada pelanggan dimanapun mereka berada tanpa harus datang langsung ke Pegashoes Store.
3. Aplikasi yang dibuat diharapkan dapat memperkecil kemungkinan terjadi kesalahan dalam pencatatan data transaksi yang terjadi dalam sistem dan aplikasi yang dibuat juga diharapkan dapat mengatasi selisih barang akibat proses transaksi.
4. Dengan adanya sistem informasi ini, bagi Pegashoes Store sendiri dapat membantu untuk meningkatkan dan memperluas jangkauan pemasaran barang oleh masyarakat luas.

5.2 Saran

Dari hasil pembuatan Sistem Informasi Penjualan Pegashoes Store ini maka, penulis sarankan untuk kedepannya website ini dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih lengkap serta konsep transaksi yang lebih baik lagi. Adapun saran untuk Pegashoes Store adalah sebagai berikut:

1. Berikut saran yang dapat penulis usulkan bagi peneliti lain yang hendak mengembangkan program hasil penelitian penulis, diharapkan dapat melakukan pengembangan dan penyempurnaan terhadap sistem, seperti halnya peningkatan *security* keamanan terhadap sistem, fasilitas transaksi pembayaran, forum *online* dan fitur-fitur lainnya untuk melengkapi fasilitas yang telah ada.
2. Aplikasi ini hanya mengelola pemesanan secara online sangat lebih baik lagi apabila Pegashoes Store dapat memberikan layanan pembayaran secara dengan *PayPal*.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

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

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

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

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

Kurniawan, Ruliyanto. 2008. *Belajar Bahasa php untuk orang awam.* Palembang : Maxikom.

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

Sadeli, Muhammad. 2011. *Belajar Pemograman Bahasa php dan MySQL*. Palembang: Maxikom.

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