

# Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian PT. Target Makmur Sentosa Jakarta

Achmad Sumbaryadi<sup>1</sup>, Caswan Rismawan<sup>2\*</sup>

<sup>1,3</sup> Jurusan Teknologi Informasi Fakultas Teknik dan Informatika

Universitas Bina Sarana Informatika

Jln Kramat Raya No. 98 Senin, Jakarta Pusat, Indonesia

<sup>1</sup> asumbaryadi@yahoo.com

<sup>2\*</sup> caswan@gmail.com

**Intisari**— Persaingan bisnis penjualan pakaian tidur di Indonesia sudah semakin ketat, salah satu nya di kota Jakarta. PT. TARGET MAKMUR SENTOSA adalah salah satu toko yang menjual berbagai macam pakaian tidur, sampai saat ini PT. TARGET MAKMUR SENTOSA masih belum mempunyai layanan penjualan produk melalui Internet atau yang biasa disebut dengan istilah *e-commerce* (*Electronic Commerce*). *E-Commerce* (*Electronic Commerce*) merupakan salah satu teknologi yang berkembang pesat dalam hal pembelian dan penjualan barang atau jasa melalui jaringan elektronik seperti internet. Metode yang digunakan dalam perancangan Sistem Informasi Penjualan berbasis *web* pada toko PT. TARGET MAKMUR SENTOSA adalah metode *waterfall*, dalam proses pembuatan system ini ini dimulai dengan menganalisa Sistem yang telah ada di Toko PT. TARGET MAKMUR SENTOSA SENTOSA, analisa system berjalannya, kemudian dibuatkan UML, ERD (*Entity Relationship Diagram*, *class diagram* sampai pembuatan *sequence diagram*. Dilanjutkan dengan mendesain *prototype*. Dengan adanya perancangan Sistem berbasis *web* ini, yang akan terkoneksi dengan *database* nantinya, tentunya akan sangat mempermudah pengolahan data barang untuk dijual dan akan sangat membantu sekali dalam hal pemasaran produk, karena setiap informasi yang akan diberikan kepada konsumen bisa lebih cepat, akurat dan tentunya dengan biaya yang lebih murah.

**Kata kunci**— Sistem Informasi Penjualan baju tidur, *e-commerce*, *web*

**Abstract**— Competition sales business of sleepwear in Indonesia is getting tighter, one of them in the city. PT. TARGET MAKMUR SENTOSA SENTOSA is one store that sells a variety of shirts and batik for men, Until now PT. TARGET MAKMUR SENTOSA SENTOSA does not have product sales services via the Internet or commonly referred to as *e-commerce* (*Electronic Commerce*). *E-Commerce* (*Electronic Commerce*) is a rapidly evolving technology in terms of buying and selling goods and services via electronic networks such as the Internet. The method used in the design of web-based Information System Sales at stores PT. TARGET MAKMUR SENTOSA SENTOSA is a waterfall method, In the process of making the program began by analyzing existing systems in stores PT. TARGET MAKMUR SENTOSA, system analysis runs, then made UML, ERD (*Entity Relationship Diagram*, *class diagrams* to making *sequence diagrams*. until designing a *prototype*. With the web-based system, which is already connected to the *database*, it will greatly simplify the data processing of goods for sale and will be very helpful in terms of marketing the product, as any information that could be provided to consumers more quickly, accurately, and of course the cost of the very cheap.

**Keywords**— Sales Information System sleepwear, *E-commerce*, Website.

## I. PENDAHULUAN

Teknologi sekarang berkembang pesat dan sangat membantu kegiatan aktivitas individu maupun kelompok untuk mendapatkan informasi secara singkat, capat, dan efisiensi waktu, dalam hal ini internet juga menjadi bagian dari kebutuhan dalam teknologi informasi yang digunakan untuk penjualan. Internet juga digunakan untuk kegiatan jual – beli online yang sedang ramai dilakukan dalam kegiatan ekonomi sekarang ini.

PT. TARGET MAKMUR SENTOSA Jakarta merupakan suatu bidang usaha yang bergerak dibidang penjualan retail, dalam segi penjualan PT. TARGET MAKMUR SENTOSA Jakarta juga mengalami peningkatan signifikan yang dapat dilihat dari semakin banyaknya jumlah pembeli dan tingkat pemesanan, Rata-rata penjualan dalam sebulan bisa mencapai diatas 80% dari segi pemesanan. Seiring dengan meningkatnya permintaan produk oleh konsumen dan perkembangan teknologi, maka persaingan dalam

perdagangan semakin ketat dan usaha yang bisa dilakukan salah satunya dengan cara pemberian informasi yang cepat dan akurat. Namun dengan Sistem yang berjalan sekarang di PT. TARGET MAKMUR SENTOSA Jakarta terdapat beberapa permasalahan yaitu dimana seseorang yang ingin melakukan pembelian produknya maka orang tersebut harus datang langsung ke tempat, dengan demikian pembeli membutuhkan waktu yang cukup lama untuk membeli ataupun sekedar ingin mengetahui tentang jenis dan kualitas produk yang dijual di perusahaan tersebut. Tentu saja hal itu menjadi kendala bagi orang yang tidak mempunyai banyak waktu luang. Ketika Perusahaan sedang ramai membuat karyawan kesulitan dalam melakukan pencatatan pesanan yang hanya mengandalkan tulisan tangan. Dalam pembuatan laporan masih dicatat dalam buku besar sehingga mengakibatkan sering terjadi kesalahan apalagi jika ada dokumen laporan yang hilang karyawan harus mencari dokumen tersebut diatas tumpukan dokumen lainnya sehingga hal itu kurang efisien dari segi waktu.

Menurut (Hastanti dkk, 2015:1), “ Kebanyakan terjadi kesalahan pada pencatatan dan pencarian data yang sulit karena setiap dilakukan mencari data penjual harus mencari pada buku besar. Tidak ada informasi khusus yang menginformasikan tentang jumlah stok barang sehingga tidak jarang ketika stok sudah habis pemilik took baru mengetahui ketika terjadi proses transaksi sehingga mengecewakan pelanggan.”.

Perancangan Sistem merupakan salah satu penyampaian informasi penjualan dalam bentuk media visual di dunia internet untuk kemudahan dan kenyamanan akses. Dengan adanya perancangan sistem informasi akan mempermudah karyawan dalam melakukan kegiatan usaha dari mulai pendataan pesanan, transaksi jual-beli, dan pembuatan laporan selain dapat membantu *customer* untuk mendapatkan informasi produk yang dijual dan memesannya tanpa harus datang langsung ke tempat.

## II. BACKGROUNG/LATAR BELAKANG

### A. Bagian Konsep Dasar Sistem

Sebelum penulis memaparkan isi penelitian penulis harus mempunyai landasan teori terlebih dahulu sehingga penulis dapat memperoleh gambaran mengenai isi keseluruhan laporan tugas akhkir ini. Oleh karena itu pada sub bab ini, penulis memaparkan landasan teori menurut para ahli yang melatar belakangi penyusun penelitian.

#### a. Sistem

Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan (Anggraeni, 2017).

Menurut (Anggraeni, 2017) menjelaskan bahwa “Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dan komponen lain karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi di dalam sistem tersebut”.

##### 1. Karakteristik Sistem

Menurut (Anggraeni, 2017) dalam bukunya Pengantar Sistem Informasi antara lain :

##### a. Komponen sistem (*Component*)

Komponen sistem adalah suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang saling bekerja sama membentuk suatu komponen sistem.

##### b. Batasan sistem (*Boundary*)

Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan kerjanya.

##### c. Subsistem (*Sub System*)

Bagian-bagian dari sistem yang beraktivitas dan berintraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan dengan sasaran masing-masing.

##### d. Lingkungan luar sistem (*Evironment*)

Suatu sistem yang ada diluar dari batas sistem yang dipengaruhi oleh operasi sistem.

##### e. Penghubung sistem (*Interface*)

Media penghubung antara suatu sub sistem dengan suatu sub sistem lain. Adanya penghubung ini memungkinkan

berbagai sumber daya mengalir dari suatu sub sistem ke subsistem lainnya.

##### f. Masukan sistem (*Input*)

Energi yang masuk ke dalam sistem, berupa prawatan dan sinyal. Masukan perawatan adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat berintraksi.

##### g. Keluaran sistem (*Output*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolahan yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.

##### h. Sasaran sistem (*Object*)

Tujuan yang ingin dicapai oleh sistem, akan berhasil apabila mengenai sasaran atau tujuan.

### b. Klasifikasi Sistem

Menurut (Hutahaean, 2015) klasifikasi sistem diuraikan sebagai berikut:

#### a. Sistem Abstrak dan Sistem Fisik

Sistem abstrak merupakan sistem yang yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, misalnya sistem telogi. Sedangkan sistem fisik diartikan sebagai sistem yang nampak secara fisik sehingga setiap mahluk dapat melihatnya, misalnya sistem komputer.

#### b. Sistem Alamiah dan Sistem Buatan Manusia

Sistem alamiah merupakan sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia, misalnya sistem tata surya, sistem galaksi, sistem reproduksi dan lain-lain. Sedangkan sistem buatan manusia merupakan sistem yang dirancang oleh manusia. Sistem buatan yang melibatkan intraksi manusia, misalnya sistem akutansi, sistem informasi, dan lain-lain.

#### c. Sistem Deterministik dan Sistem Probabilistik

Sistem deterministik merupakan sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Intraksi bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan, misalnya sistem komputer, adalah contoh sistem yang tingkah lakunya dapat dipastikan berdasarkan program-program komputer yang dijalankan. Sedangkan sistem robabilistik merupakan sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas, misalnya sistem manusia.

#### d. Sistem Terbuka dan Sistem Tertutup

Sistem terbuka merupaka sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Lebih spesifik dikenal juga yang disebut dengan sistem terotomasi, yang merupakan bagian dari sistem buatan manusia dan beriteraksi dengan kontrol oleh satu atau lebih komputer sebagai bagian dari sistem yang digunakan dalam masyarakat modern. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk subsistem lainnya, misalnya sistem kebudayaan manusia. Sedangkan sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya campur tangan dari pihak luar. Secara teoritis sistem tersebut ada, tetapi kenyataannya tidak ada sistem yang benar- benar tertutup, yang ada hanyalah *relatively closed system* (secara relatif tertutup, tidak benar-benar tertutup).

#### 1. Komponen-komponen Sistem Informasi

Menurut (Hutahaean, 2015) dalam bukunya Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut blok bangunan (*building block*), yang terdiri dari blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data, dan blok kendali. Sebagai suatu sistem, keenam blok tersebut masing-masing saling berinteraksi satu dengan yang lain membentuk suatu kesatuan untuk mencapai sasaran.

a. Blok masukan (*input block*)

Input mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi. Input yang dimaksud adalah metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

b. Blok model (*model block*)

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematika yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

c. Blok keluaran (*output block*)

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

d. Blok teknologi (*technology block*)

Teknologi merupakan “*Tool box*” dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran, dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari tiga bagian utama yaitu teknis (*brainware*), perangkat lunak (*software*), dan perangkat keras (*hardware*).

**c. Website**

Menurut (Bekti, 2015) *Website* merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing yang dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

1. Internet

Menurut (Sibero, 2015) *Internet (Interconnected Network)* adalah jaringan komputer yang meng-hubungkan antar jaringan secara global, internet dapat juga disebut jaringan dalam suatu jaringan yang luas.

2. Web Browser

Menurut (Sibero, 2015) *Web Browser* adalah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mengambil dan menyajikan sumber informasi web.

3. Web Server

Menurut (Sihombing, 2016) *Web Server* adalah sebuah komputer yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak. Secara bentuk fisik dan cara kerjanya, perangkat keras *web server* tidak berbeda dengan komputer rumah atau PC, yang membedakan adalah kapasitas dan kapabilitas.

**d. Basis Data (Database)**

Menurut (Yanto, 2016) dalam bukunya bahwa “Basis data atau atau yang biasa disebut *database*, basis data terdiri dari 2 kata, yaitu basis dan data. Basis dapat diartikan sebagai

markas, gudang, tempat berkumpul. Sedangkan data adalah fakta yang mewakili suatu objek seperti manusia, barang, hewan, peristiwa, keadaan, dan sebagainya, yang direkam dalam bentuk angka, huruf simbol, teks gambar, bunyi atau kombinasinya”. Dalam membangun *website* tentu memerlukan sebuah basis data (*database*) adapun aplikasinya yaitu:

1. *My Structured Query Language (Mysql)*

Menurut (Padang, 2017) “MySQL merupakan komponen yang digunakan untuk mengakses atau berkomunikasi dengan database MySQL melalui *Hypertext Preprocessor (PHP)*”.

2. *phpMyAdmin*

Menurut (Abdulloh, 2016) “*Phpmyadmin* merupakan aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat *database MySQL* sebagai tempat untuk menyimpan data- data *browser* dan ketik alamat <http://localhost/phpMyAdmin> halaman *phpMyAdmin* akan muncul”. Jadi dapat disimpulkan bahwa *Sublime Text* adalah teks editor yang digunakan untuk membuat program aplikasi secara otomatis untuk dapat mempermudah programmer mengetik kode editor.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Agar lebih mudah dalam mendapatkan gambaran pada Sistem yang akan dibuat nantinya perlu adanya perancangan. Perancangan ini bertujuan untuk mengetahui masalah-masalah dan apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan Sistem. Adapun metode dan tehnik pengumpulan data yang digunakan penulis yaitu:

**A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak**

“Untuk mengembangkan perangkat lunak yang telah didefinisikan persyaratannya dengan detail di awal dapat menerapkan model Waterfall agar menghasilkan perangkat lunak yang matang.” Model pengembangan Waterfall memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut (Sukanto, R. A., & Shalahuddin, 2015)

1) Analisis Kebutuhan

Dalam tahapan ini peneliti menentukan target mengenai apa dan siapa pengguna Sistem, untuk apa Sistem digunakan dan bagaimana penetapan penyelesaian masalah berdasarkan kegunaan Sistem. Tahap ini adalah awal mulainya pengembangan, dimana Sistem dianalisis terlebih dahulu terhadap hal-hal yang dibutuhkan dalam pengembangan seperti komponen pendukung, hardware yang digunakan dan lain-lain.

2) Desain Sistem

Dalam tahapan ini penulis mencoba merekayasa perilaku Sistem menggunakan simbol-simbol dan gambar yang mempresentasikan bagaimana komponen- komponen dalam Sistem saling berhubungan.

3) Implementasi Kode

Dalam tahapan ini penulisan kode pemrograman berdasarkan acuan dari hasil tahapan sebelumnya.

4) Pengujian

Dalam tahapan ini penulis melakukan ujicoba perangkat lunak agar diketahui kesalahan-kesalahan yang terjadi berdasarkan hasil perangkat lunak dimana selanjutnya perlu

diperbaiki dan disempurnakan sebelum perangkat lunak tersebut masuk kedalam tahap pemeliharaan.

5) Pemeliharaan

Tahapan ini adalah tahap saat penulis melakukan pemeliharaan teratur pada perangkat lunak atau Sistem tersebut digunakan.

**B. Teknik Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan untuk mendapatkan data sebagai objek penulisan adalah sebagai berikut:

1. Metode Pengamatan (*Observasi*)

Melakukan suatu pengamatan langsung pada bagian penjualan dengan mendapatkan data-data serta dapat memahami Sistem dan prosedur yang ada diperusahaan dan juga melakukan pengamatan dari situs situs website penjualan.

2. Wawancara (*Interview*)

Yaitu dengan mengadakan atau melakukan wawancara secara langsung kepada karyawan bagian terkait agar memperoleh informasi yang tepat dan objektif. Adapun hasil wawancara yang penulis dapatkan yaitu mengenai sejarah perusahaan struktur organisasi beserta fungsinya, prosedur penjualan dan permasalahan yang ada diperusahaan tersebut.

3. Metode Studi Pustaka

Penulis melakukan pengumpulan data melalui beberapa buku dan jurnal sebagai referensi dan juga sumber-sumber lainnya yang berhubungan dengan topic pembahasan ini.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

**Hasil 1. Tahapan Perancangan Sistem**

Sistem baru yang diusulkan dalam hal ini adalah komputerisasi dari Sistem yang lama atau yang sedang berjalan, dimana prosedur Sistem baru ini cara kerjanya sudah menggunakan system komputerisasi, sehingga diharapkan Sistem yang baru tersebut dapat mengatasi permasalahan yang ada pada Sistem yang lama.

**2. Analisis Kebutuhan**

**A. Kebutuhan Pegguna**

Kebutuhan pengguna memiliki karakteristik interaksi dengan Sistem yang berbeda-beda dan memiliki kebutuhan informasi yang berbeda-beda pula, berikut ini adalah identifikasi kebutuhan para pengguna:

1. Halaman Pengunjung
  - a) Pengunjung dapat melihat halaman home.
  - b) Pengunjung dapat melihat halaman tentang kami.
  - c) Pengunjung dapat melihat halaman cara pembelian.
  - d) Pengunjung dapat melihat kategori.
  - e) Pengunjung dapat melakukan daftar member.
2. Halaman Pelanggan
  - a) Member dapat melakukan *login*.
  - b) Member dapat memesan produk terbaru pada *home*.
  - c) Member dapat membeli produk berdasarkan kategori.
  - d) Member dapat melihat keranjang belanja.
  - e) Member dapat melakukan konformasi pembayaran.
  - f) Member dapat melihat *account*.
  - g) Member dapat melakukan *logout*.
3. Halaman Administrator

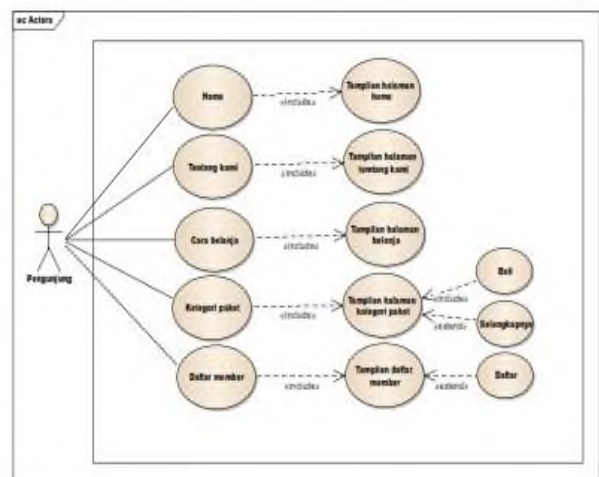
- a) Admin dapat mengelola data pemesana produk.
- b) Admin dapat mengelola konfirmasi pembayaran.
- c) Admin dapat mengelola produk.
- d) Admin dapat mengelola kategori produk.
- e) Admin dapat mengeloa ongkos kirim.
- f) Admin dapat mengelola *member*.
- g) Admin dapat mengelola laporan penjualan.
- h) Admin dapat mengelola *password*.
- i) Admin dapat melakukan *logout*.

**B. Kebutuhan System**

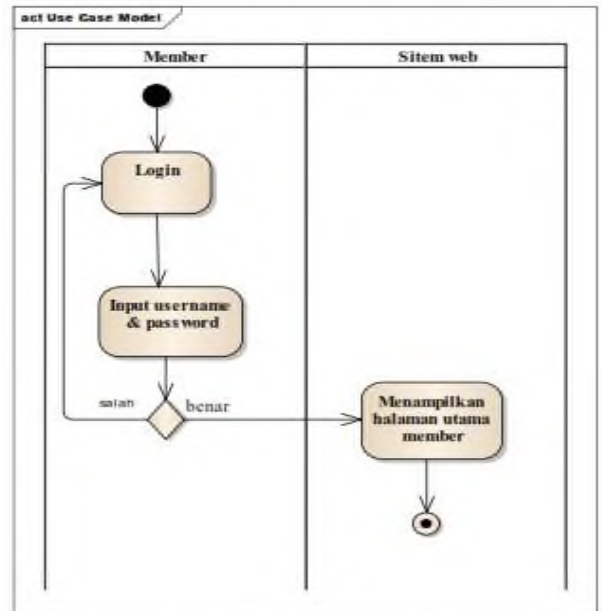
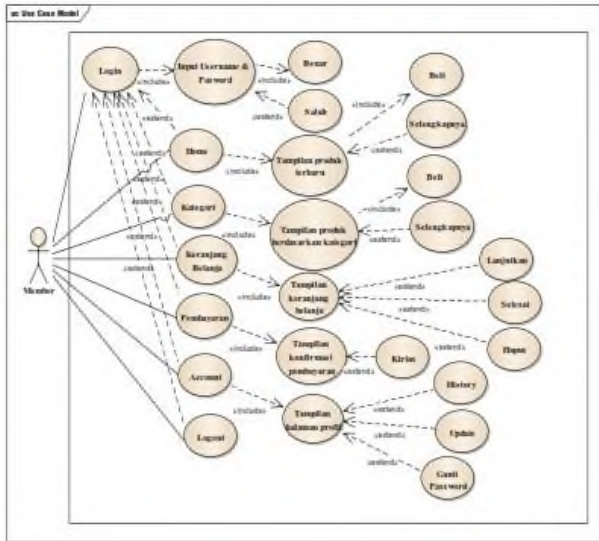
1. *Customer* yang ingin berbelanja harus registrasi terlebih dahulu.
2. Sistem akan menampilkan history pemesanan barang sesuai id customer.
3. Sistem otomatis batal jika tidak melakukan konfirmasi lebih dari 3 hari.
4. Sistem menampilkan pesan jika jumlah stok yang dibeli melebihi kapasitas stok yang ada.
5. Sistem akan menampilkan pesan jika ada textbox yang tidak diisi lengkap saat proses pendaftaran.
6. Transaksi akan tersimpan didatabase
7. Sistem bisa cari nomor transaksi dan cari per periode tanggal
8. Menu laporan bisa ditampilkan berdasarkan tanggal.
9. System akan melakukan pengurangan stok otomatis ketika proses transaksi telah selesai.
10. Setiap pelanggan bisa melakukan ganti *password*
11. Setiap pelanggan bisa melakukan *logout*

**2. Rancangan Diagram Use Case**

**A. Use Case Halaman Pengunjung**

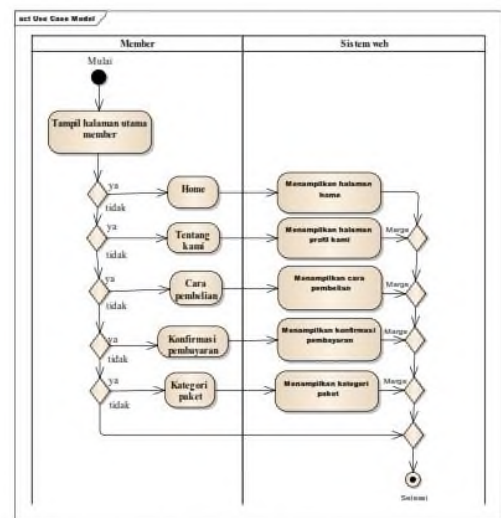
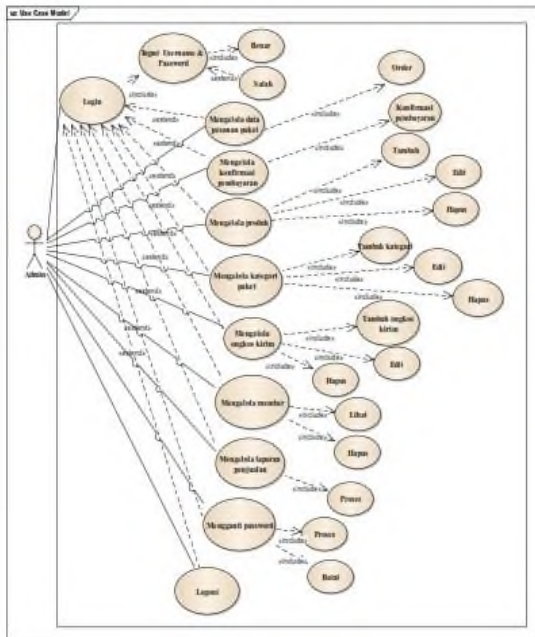


**B. Use Case Halaman Member**



**Gambar IV.5 Activity Diagram halaman login member**

**C. Use Case Diagram Halaman Administrator**



**Gambar IV.6 Activity Diagram halaman utama member**



1. Halaman utama pengunjung



Gambar IV.7  
Interface Halaman Utama Pengunjung

2. Halaman Register Pengunjung



Gambar IV.8  
Interface Register Pengunjung

3. Halaman Login Member



Gambar IV.9  
Interface Login Member

4. Halaman Tentang kami



Gambar IV.10  
Interface Tentang kami

5. Halaman Info Cara Pemesanan dan Pembayaran



Gambar IV.11  
Interface Info Cara Pemesanan dan Pembayaran

6. Halaman Produk



Gambar IV.12  
Interface Produk

7. Halaman Keranjang Belanja



Gambar IV.13  
Interface Keranjang Belanja

8. Halaman Konfirmasi Pembayaran



Gambar IV.14  
Interface Konfirmasi Pembayaran

9. Halaman History Pemesanan



Gambar IV.15  
Interface History Pemesanan

10. Halaman Ubah Password member



Gambar IV.16  
Interface Ubah Password member

11. Halaman konfirmasi pengiriman



Gambar IV.17  
Interface konfirmasi pengiriman

12. Halaman Struk Pemesanan



Gambar IV.18  
Interface Struk Pemesanan

13. Halaman Login Admin



Gambar IV.19  
Interface Login Admin

14. Halaman Utama Admin



Gambar IV.20  
Interface Utama Admin

15. Halaman Data Pemesanan masuk

NO ORDER	NAMA ANGGOTA	TGL. ORDER	JAM	STATUS	AKSI
45	Cassian	07 April 2020	08:11:40	Bersih	Detail / Hapus
34	member	07 April 2020	09:48:13	Lunas	Detail / Hapus
36	member	07 April 2020	09:50:04	Lunas	Detail / Hapus
37	member	07 April 2020	09:58:12	Lunas	Detail / Hapus
35	member	07 April 2020	09:58:52	Lunas	Detail / Hapus
35	Cassian	07 April 2020	13:14:24	Bersih	Detail / Hapus

Gambar IV.21  
Interface Data Pemesanan masuk

16. Halaman Detail Pemesanan

NAMA PRODUK	BEKAS	Jumlah	HARGA SATUAN	AMT TOTAL
Buku Ciptaan Penulis Karyawan	1.00 Rp.	1	Rp. 175.000	Rp. 175.000
Pelana Anak	1.00 Rp.	1	Rp. 90.000	Rp. 90.000
Total Rp.				265.000
Ongkos Kirim Rp.				14.000
Grand Total Rp.				279.000

Gambar IV.22  
Interface Detail Pemesanan

17. Halaman Konfirmasi Pembayaran

NO	NAMA	EMAIL	NO TRANSAKSI	TANGGAL TRANSAKSI	SIKSES	TANGGAL AKSI
1	member	member@gmail.com	171035	12 April 2020	Sukses dalam Pembayaran saya	12 April 2020
2	Cassian	cassia@gmail.com	13	13 April 2020	Sukses dalam Pembayaran saya	13 April 2020
3	Cassian	cassia@gmail.com	13	13 April 2020	Sukses dalam Pembayaran saya	13 April 2020
4	Cassian	cassia@gmail.com	13	15 April 2020	Sukses dalam Pembayaran saya	15 April 2020

Gambar IV.23  
Interface Konfirmasi Pembayaran

18. Halaman Kelola Data Produk

NO	NAMA PRODUK	STOK AWAL	HARGA	STOK AKHIR	TGL. MASUK	AKSI
1	Buku Ciptaan Penulis Karyawan	0.00	175.000	00	07 Desember 2019	Detail / Hapus
2	Pelana Anak	0.00	90.000	00	07 Desember 2019	Detail / Hapus
3	Buku Ciptaan Penulis Karyawan	1.00	175.000	0	27 Desember 2019	Detail / Hapus
4	Pelana Anak	1.00	90.000	0	27 Desember 2019	Detail / Hapus
5	Pelana Anak	1.00	90.000	15	01 Desember 2020	Detail / Hapus
6	Pelana Anak	1.00	90.000	16	21 Desember 2019	Detail / Hapus
7	Buku Pelana Anak	1.00	105.000	0	01 Desember 2019	Detail / Hapus

Gambar IV.24  
Interface Kelola Data Produk

19. Halaman Tambah Produk

Form fields: Nama Produk, Kategori, Berat, Harga, Harga Pokok, Diskon, Stok, Gambar, Tipe gambar, Simpan, Batal.

Gambar IV.25  
Interface Tambah Produk

20. Halaman Kelola Ongkos Kirim

NO	NAMA KOTA	ONGKOS KIRIM	AKSI
1	Surabaya	10.000	Detail / Hapus
2	Jakarta	9.000	Detail / Hapus
3	Bandung	10.000	Detail / Hapus
4	Bandung	10.000	Detail / Hapus
5	Bandung	10.000	Detail / Hapus

Gambar IV.26  
Interface Kelola Ongkos Kirim

21. Halaman Tambah Ongkos Kirim

Form fields: Nama Kota, Ongkos Kirim, Simpan, Batal.

Gambar IV.27  
Interface Tambah Ongkos Kirim

22. Halaman Kelola Data Member

NO	NAMA	TELEPON	KOTA	EMAIL	AKSI
1	Cassian	0213125199	Surabaya	member@gmail.com	Detail / Hapus

Gambar IV.28  
Interface Kelola Data Member

23. Halaman Kelola Data Laporan

Form fields: Laporan Hari Ini, Laporan Per Periode, Dari Tanggal, s/d Tanggal, Proses.

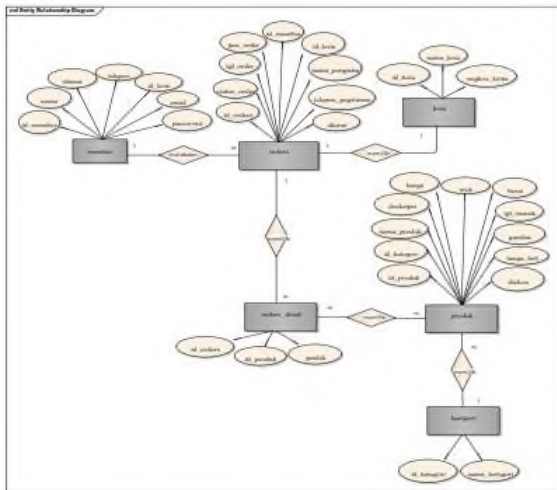
Gambar IV.29  
Interface Kelola Data Laporan



24. Halaman Ganti Password Admin

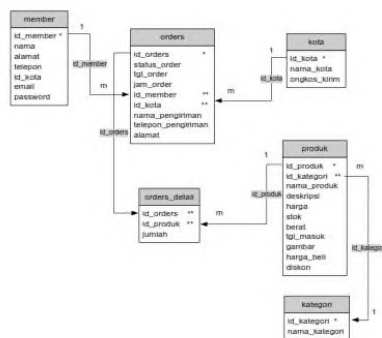


Gambar IV.30  
Interface Ganti Password Admin



Gambar IV.31  
Entity Relation Diagram

4.2.2 Logical Structure Record (LRS)



Gambar IV.32  
Logical Structure Record

V. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah penulis kemukakan maka disini penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1.Sistem informasi ini digunakan untuk menggantikan Sistem penyimpanan data yang masih konvensional sehingga data-data transaksi tidak mudah rusak dan hilang serta waktu dan biaya operasional lebih efektif dan efisien.

2.Sistem informasi penjualan berbasis web ini diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan pelayanan dalam memberikan informasi yang lebih cepat dan akurat.

3.Dari Sistem yang berjalan, penulis melihat bahwa untuk mendapatkan hasil yang baik dan cepat diperlukan Sistem yang baru yang lebih terstruktur dan terencana.

Kesimpulan ditulis dalam bentuk paragraf uraian. Hindari penggunaan *bulleted list*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan paper ini tepat waktu. Sholawat dan salam selalu tercurah untuk baginda Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya.

Paper ini tidak akan selesai tanpa adanya kesempatan yang diberikan kepada penulis. Oleh sebab itu ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya saya berikan kepada Pak Hendra selaku Kaprodi Jurusan Teknologi Informasi, untuk Caswan Rismawan selaku penulis kedua, untuk yang selalu mendukung dalam segala hal sehingga paper ini dapat selesai.

REFERENSI

[1] Abdulloh, R. (2016). *Web Programing*. Jakarta: Elex Media Computindo.  
 [2] Andriansyah, D. (2016). *Sistem Informasi Pendaftaran Event dengan PHP untuk Panduan Skripsi*. Cirebon: CV. Asfa Solution.  
 [3] Anggraeni, E. Y. (2017). *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI.  
 [4] Bekt, B. H. (2015). *Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery*. Yogyakarta: ANDI.  
 [5] Cahyono, L. (2017). Pengembangan Sistem Informasi Absensi Siswa Berbasis Web Di Smk Ypk 1 Sleman Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika*, 1–10.  
 [6] Faridi, M. (2015). *Fitur Dahsyat Sublime Text 3*. Surabaya:  
 [7] LUG. Hutahaean, J. (2015). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta.  
 [8] Indrajani. (2015). *Database System*. Jakarta: PT Elex Media Computindo.  
 [9] Lubis, A. (2016). *Basis Data Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.  
 [10] Mulyani, P. D. S. (2016). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Bandung: ABDI SISTEMATIKA.  
 [11] Padang, S. Y. (2017). *Membangun Aplikasi TV Kabel dengan Mysql dan Bootstrap*. Cirebon: CV Asfa, Software Development, IT dan Publishing.  
 [12] Rosa dan shalahuddin. (2015). *Modul pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*.  
 [13] Sibera, A. F. (2015). *Web Programming Power Pack*. Yogyakarta: MediaKom.  
 [14] Sihombing, E. M. K. (2016). Pengaruh Persepsi Risiko, Persepsi Manfaat, dan Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan Ulang. *Skripsi Manajemen Pemasaran*.  
 [15] Supono, dan V. P. (2016). *Pemograman Web Dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter*. Yogyakarta: (Grup Penerbitan CV Budi Utama).  
 [16] Waspodo. (2015). Sistem Informasi Pelayanan IMB, 8(2), 1–19.  
 [17] Yanto, R. (2016). *Manajemen Basis Data Menggunakan MySQL*. Yogyakarta: Deepublish.