PERANCANGAN SISTEM INFORMASI STANDARISASI VISUAL MERCHANDISING DAN BELANJA KARYAWAN PADA PT.MATAHARI DEPARTMENT STORE BERBASIS WEB

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Strata Satu (S1)

ADIDI

11135613

Program Studi Sistem Informasi

Sekolah Tinggi Management Informatika dan Komputer

Nusa Mandiri

Jakarta

2017

PERSEMBAHAN

"Bermimpilah setinggi langit, jika engkau jatuh, engkau akan jatuh diantara bintang-bintang" (Ir. Soekarno)

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah Alhamdulillahirobbil'alamin

Sujud syukurku kupersembahkan kepada Allah S.W.T, yang senantiasa menjadikanku manusia berfikir, berilmu, beriman, dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini.Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal bagiku untuk meraih cita-cita besarku.

Lantunan doa dalam syukur yang tiada terkira, terima kasihku untukmu. Kupersembahkan sebuah karya kecil ini untuk ayahanda dan ibundaku tercinta, yang tiada hentinya selama ini memberiku semangat, doa, motivasi, nasehat, dan kasih saying serta pengorbanan yang tak tergantikan hingga aku selalu kuat menjalani setiap rintangan yang ada didepanku. Ayah, Ibu, terimalah bukti kecil ini sebagai kado spesial dari putra kecil semata wayang kalian ini.

Untukmu ayah Tardi, ibu Durti terima kasih, I Will Always Love You.

Terima kasihku kuucapkan kepada teman sejawat saudara seperjuangan rekan-rekan kelas 11.7AD.05.Tanpamu teman aku tak berarti, tanpamu teman aku bukan siapa-siapa yang takkan menjadi apa-apa.

"Tujuan bukanlah utama, yang utama adalah prosesnya"
(Iwan Fals)

Hanya sebuah karya kecil dan untaian kata-kata ini yang dapat kupersembahkan kepada kalian semua.Terimakasih beribu terimakasih kuucapkan.Atas segala kekhilafan salah dan kekuranganku, kurendahkan hati serta diri menjabat tangan meminta beribu kata maaf tercurah.Skripsi ini kupersembahkan.

Jakarta, 5 Januari 2018

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	:	Adidi
NIM	:	11135613
Perguruan Tinggi	:	STMIK Nusa Mandiri Jakarta

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat dengan judul: **"Perancangan Sistem Informasi Standarisasi *Visual Merchandising* PT. Matahari *Departement Store* Berbasis *Web*"**, adalah asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **STMIK Nusa Mandiri Jakarta** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 5 Januari 2018
Yang menyatakan,



Adidi

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama	:	Adidi
NIM	:	11135613
Program Studi	:	Sistem Informasi
Perguruan Tinggi	:	STMIK Nusa Mandiri Jakarta
Alamat Kampus	:	Jl. Kamal Raya No.18 Ring Road Barat, Cengkareng, Jakarta Barat

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **STMIK Nusa Mandiri Jakarta**, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif *(Non- exclusive Royalti-Free Right)* atas karya ilmiah kami yang berjudul: **"Perancangan Sistem Informasi Standarisasi *Visual Merchandising* PT. Matahari *Departement Store* Berbasis *WEB*"**, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini pihak **STMIK Nusa Mandiri Jakarta** berhak menyimpan, mengalih-media atau *format*-kan, mengelolaannya dalam pangkalan data *(database)*, mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak STMIK Nusa Mandiri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 5 Januari 2018
Yang menyatakan,



Adidi

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama	: ADIDI
NIM	: 11135613
Program Studi	: SISTEM INFORMASI
Jenjang	: STRATA-1
Judul Skripsi	: Perancangan Sistem Informasi Standarisasi Visual Merchandising dan Belanja Karyawan Pada PT. Matahari Department Store Berbasis Web

Telah dipertahankan pada periode 2017-2 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh SARJANA KOMPUTER (S.Kom) pada Program STRATA-1 Program Studi Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri.

Jakarta, 23 Januari 2018

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Imron, M.Kom .....

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Cep Adiwiharja, M.Kom .....

Penguji II : Frisma Handayanna, M.Kom .....

PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi sarjana yang berjudul **"Perancangan Sistem Informasi Standarisasi *Visual Merchandising* PT. Matahari *Departement Store*Berbasis *WEB*"**adalah hasil karya tulis asli Adidi bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku dilingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera dibawah ini:

Nama : Adidi

Alamat : Perum Rajeg Asri Blok F-11/01 RT/RW 017/002, Kec Rajeg, Kab Tangerang, Banten.

No. Telp : 081219565422

E-mail : adhi673crew@gmail.com

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah, penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.Di mana skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul penulisan skripsi yang penulis ambil adalah sebagai berikut :**"Sistem Informasi Standarisasi *Visual Merchandising* dan Belanja Karyawan pada PT. Matahari *Department Store* Berbasis *WEB".***

Tujuan Penulisan Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata Satu (S1) STMIK Nusa Mandiri.Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan skripsi ini tidak akan berlangsung lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

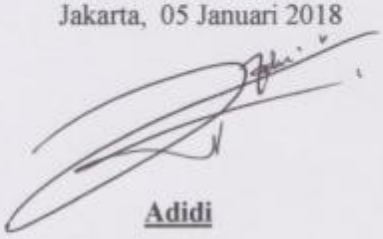
1. Ketua STMIK Nusa Mandiri
2. Wakil Ketua I STMIK Nusa Mandiri
3. Ketua Program Studi Sistem Informasi STMIK Nusa Mandiri.
4. Ibu Imron, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
5. Bapak/ibu dosen Sistem Informasi STMIK Nusa Mandiri yang telah memberikan penulis dengan semua bahan yang diperlukan.
6. Staff / karyawan / dosen di lingkungan STMIK Nusa Mandiri.
7. Pak Mulyanaselaku Manager PT. Matahari *Department Store* Cabang Daan Mogot.
8. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spritual.
9. Keluargadansahabat-sahabattersayang yang selalu mendukung saya.

10. Rekan-rekan mahasiswa kelas 11-7AD-05.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 05 Januari 2018



Adidi

ABSTRAKSI

Adidi (11135613), Perancangan Sistem Informasi Standarisasi *VisualMerchandising* dan Belanja Karyawan pada PT. Matahari *Department Store* Berbasis *WEB*.

Perkembangan dunia teknologi saat ini semakin pesat memasuki berbagai bidang, sehingga kini semakin banyak perusahaan yang berupaya meningkatkan usahanya terutama dalam bidang *retail fashion* yang berkaitan erat dengan teknologi informasi itu sendiri.Mengingat perkembangan tekhnologi saat ini, informasi mengenai *visual merchandising* sangatlah penting untuk diketahui oleh semua kalangan karyawan dalam suatu perusahaan *retail fashion*. Semua hal yang menyangkut *trend*, promo, *mix and match* sampai *display* harus sudah dikuasai sejak awal mereka bergabung dengan perusahaan tersebut. Dikarenakan persaingan industri *fashion* di Indonesia maupun internasional berkembang semakin pesat dan gerai *online* yang sedikit demi sedikit terus menggerus penjualan gerai-gerai *offline*.

Kata Kunci:*Visual Merchandising, Retail Fashion, Trend,* Promo, *Mix and Match,Display*, Gerai *Online*, Gerai *Offline*.

ABSTRACT

Adidi (11135613), ***Information System Design Standaritazion of Visual Merchandising and Employee Expenditure on*** **PT. Matahari** ***Department Store WEB Based.***

The development of the world technology is now rapidly entering into various fields, so that now more and more companies are working to improve its business, especially in the field of fashion retail is closely related to information technology itself. Given the current technological developments, information about visual merchandising is very important to be know by all employees in a fashion retail company. All things concerning the trend, promotional, mix and match, until the display must have been mastered from the beginning they joined the company. Because the competition in the fashion industry in Indonesia an internationally growing rapidly and online stores are gradually continue to erode the sales of outlets offline.

Keywords: ***Visual Merchandising, Retail Fashion, Trend, Promotional, Mix and Match, Display, Online Store, Outlets Offline.***

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR JUDUL SKRIPSI i
LEMBAR PERSEMBAHAN ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH ... iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI v
LEMBAR PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA vi

KATA PENGANTAR vii
ABSTRAKSI ix
DAFTAR ISI xi
DAFTAR SIMBOL xiii
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR TABEL xvii
DAFTAR LAMPIRAN xviii

BAB I PENDAHULUAN
1.1. Latar Belakang Masalah 1
1.2. Identifikasi Masalah 3
1.3. Perumusan Masalah 3
1.4. Maksud dan Tujuan 4
1.5. Metode Penelitian 4
1.5.1. Tekhnik Pengumpulan Data 4
A. Observasi 4
B. Wawancara 5
C. Studi Pustaka 5
1.5.2. Model Pengembangan Sistem 5
A. Analisa Kebutuhan Sistem 5
B. Desain 5
C. *Code Generation* 6
D. *Testing* 6
E. *Support* 6
1.6. Ruang Lingkup 7

BAB II LANDASAN TEORI
2.1. Tinjauan Pustaka 8
A. Pengertian Sistem Informasi 8
B. Komponen Sistem Informasi 8
A. Blok Masukan 9
B. Blok Model 9
C. Blok Keluaran 9
D. Blok Teknologi 10
E. Blok Basis Data 10
F. Blok Kendali 10
2.1.1. *Entity Relationship Diagram* 11
2.1.2. *Unfied Modeling Language* (UML) 11

2.1.3. MySQL 12
2.1.4. *Black Box Testing* 13
2.2. Penelitian Terkait 14

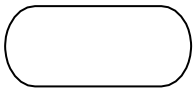
BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN
3.1. Tinjauan Perusahaan 15
3.1.1. Sejarah Perusahaan 15
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi 17
A. *Store Manager* 18
B. *Assistant Store Manager* 19
C. *Supervisor HRD* 20
D. Administrasi Keuangan (*Finance*) 21
E. *Supervisor Department* 22
F. *Visual Merchandising* 22
G. *Customer Service* 25
H. *Sales Associate* 26
3.2. Proses Bisnis 27
3.3. Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan 28

BAB IV RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN
4.1. Analisis Kebutuhan *Software* 29
4.1.1. Tahapan Analisis 29
4.1.2. *Use Case Diagram* 32
4.1.3. *Activity Diagram* 38
4.2. Desain 46
4.2.1. *Database* 46
4.2.2. *Software Architecture* 53
4.2.3. *User Interface* 55
4.3. *Code Generation* 61
4.4. *Testing* 82
4.5. *Support* 85
4.5.1. Spesifikasi *Hardware* dan *Software* 85
4.6. Spesifikasi Dokumen Sistem Usulan 85

BAB V PENUTUP
5.1. Kesimpulan 87
5.2. Saran 88

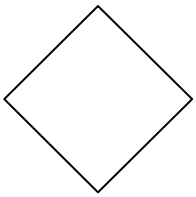
DAFTAR PUSTAKA 89
DAFTAR RIWAYAT HIDUP 91
LEMBAR KOSNULTASI BIMBINGAN 92
SURAT KETERANGAN RISET 93
LAMPIRAN 94

DAFTAR SIMBOL



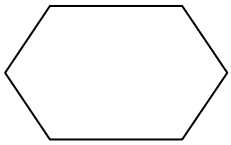
TERMINAL

Di gunakan untuk menggambarkan awal dan akhir suatu kegiatan.



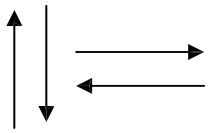
DECISION

Digunakan untuk menggambarkan proses pengujian suatu kondisi yang ada.



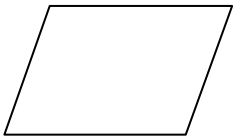
PREPARATION

Digunakan untuk menggambarkan persiapan harga awal, dari proses yang akan dilakukan.



FLOW LINE

Digunakan untuk menggambarkan hubungan proses dari satu proses ke proses lainya.



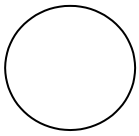
INPUT / OUTPUT

Digunakan untuk menggambarkan proses memasukan data yang berupa pembacaan data dan sekaligus proses keluaran yang berupa pencetakan data.



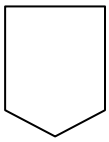
SUBROTINE

Digunakan untuk menggambarkan proses pemanggilan sub program dari main program (*recursivitas*).



PAGE CONNECTOR

Digunakan untuk menghubungkan alur proses ke dalam satu halaman atau halaman yang sama.



CONNECTOR

Digunakan untuk menghubungkan alur proses dalam halaman yang berbeda atau ke halaman berikutnya.



PROCESS

Digunakan untuk menggambarkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer.

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Blok Sistem Informasi yang Berinteraksi 9

Gambar III.1 Struktur Organisasi Matahari *Department Store* Daan Mogot 17

Gambar III.2 *Activity Diagram* Prosedur Belanja Karyawan 28

Gambar IV.1 *Use Case Diagram* Halaman *User* 32

Gambar IV.2 *Use Case Diagram* Halaman Admin 34

Gambar IV.3 *Use Case Diagram* Halaman Koperasi 36

Gambar IV.4 *Use Case Diagram* Halaman *Manager* 37

Gambar IV.5 *Activity Diagram* Daftar Member Halaman *User* 38

Gambar IV.6 *Activity Diagram* Daftar Member Halaman *User* 38

Gambar IV.7 *Activity Diagram* Melihat Promo Halaman *User* 39

Gambar IV.8 *Activity Diagram* Melihat *Trend Fashion* Halaman *User* 39

Gambar IV.9 *Activity Diagram* Mengelola Pembelian Halaman *User* 40

Gambar IV.10 *Activity Diagram* Menambah Kritik dan Saran Halaman *User* 40

Gambar IV.11 *Activity Diagram* Kelola Data *Merchandise* Halaman Admin 41

Gambar IV.12 *Activity Diagram* Kelola Data Member Halaman Admin 41

Gambar IV.13 *Activity Diagram* Kelola Data *Display* Halaman Admin 42

Gambar IV.14 *Activity Diagram* Kelola Data *Trend Fashion* Halaman Admin 42

Gambar IV.15 *Activity Diagram* Kelola Data Kritik dan Saran Halaman Admin 43

Gambar IV.16 *Activity Diagram* Kelola Data Promo dan Saran Halaman Admin 43

Gambar IV.17 *Activity Diagram* Mengelola Verifikasi Pembayaran Halaman Koperasi ... 44

Gambar IV.18 *Activity Diagram* Mengelola Laporan Halaman Koperasi 44

Gambar IV.19 *Activity Diagram* Melihat Proses Transaksi Halaman *Manager* 45

Gambar IV.20 *Activity Diagram* Menerima Laporan Halaman *Manager* 45

Gambar IV.21 *Entity Relationship Diagram* (ERD) 47
Gambar IV.22 *Logical Record Structure* (LRS) 48
Gambar IV.23 *Component Diagram* 54
Gambar IV.24 *Deployment Diagram* 54
Gambar IV.25 Halaman Utama *User* 55
Gambar IV.26 Halaman *Login* Member 56
Gambar IV.27 Halaman *Merchandise* 56
Gambar IV.28 Halaman Promo 57
Gambar IV.29 Halaman Beli Barang 57
Gambar IV.30 Halaman Proses Pembayaran oleh Member 58
Gambar IV.31 Halaman *Upload* Bukti Pembayaran 58
Gambar IV.32 Halaman Barang Sudah Dibayar 59
Gambar IV.33 Halaman Login Admin 59
Gambar IV.34 Halaman Daftar Member 60
Gambar IV.35 Halaman Utama Admin 60

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Simbol ERD 11

Tabel IV.1 Deskripsi *Use Case Diagram* Halaman *User* 33

Tabel IV.2 Deskripsi *Use Case Diagram* Halaman Admin 35

Tabel IV.3 Deskripsi *Use Case Diagram* Halaman Koperasi 36

Tabel IV.4 Deskripsi *Use Case Diagram* Kelola Data *Merchandise* Halaman *Manager* .. 37

Tabel IV.5 Spesifikasi *File* Member 49

Tabel IV.6 Spesifikasi *File Merchandise* 50

Tabel IV.7 Spesifikasi *File Mix Match* 50

Tabel IV.8 Spesifikasi *File* diskon 51

Tabel IV.9 Spesifikasi *File* Beli 52

Tabel IV.10 Spesifikasi *File Evidance Of Transfer* 53

Tabel IV.11 Hasil *Black Box Testing Login* Admin 82

Tabel IV.12 Hasil *Black Box Testing* Transaksi 83

Tabel IV.13 Hasil *Black Box Testing* Laporan Data Pembelian Koperasi 84

Tabel IV.14 Spesifikasi *Hosting* dan *Domain* 85

Tabel IV.15 Spesifikasi *Hardware* dan *Software* 85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 Bon Penjualan 94

Lampiran A-2 Struk Penjualan 95

Lampiran A-3 Rekap Harian 96

Lampiran A-4 Laporan Bulanan 97

Lampiran B-1 Email Verifikasi Pembayaran 98

Lampiran B.2 Laporan Penjualan 99

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia teknologi saat ini semakin pesat memasuki berbagai bidang, sehingga kini semakin banyak perusahaan yang berupaya meningkatkan usahanya terutama dalam bidang *retail fashion* yang berkaitan erat dengan teknologi informasi itu sendiri.*Retail fashion* adalah kegiatan usaha yang menjual aneka barang-barang *fashion* atau pakaian untuk konsumsi langsung atau tidak langsung atau sering juga disebut pengecer pakaian.

Kebutuhan manusia akan *fashion* mendorong perusahaan *retail fashion* untuk memanfaatkan berbagai strategi pemasaran, salah satunya yaitu pemasaran yang melibatkan usaha untuk melayani hampir seluruh kebutuhan individu atau kelompok pelanggan tertentu. Termasuk didalamnya adalah memberikan sarana pemasaran secara tidak langsung kepada para karyawan didalam perusahaan tersebut. Strategi pemasaran terhadap karyawan sekiranya dapat menambahkan sedikit keuntungan yang diperoleh perusahaan. Dalam pemasaran tersebut informasi mengenai *visual merchandising* dapat menjadi solusi tepat sebagai cara untuk meningkatkan perolehan laba suatu perusahaan di bidang *retail fashion*.

Visual Merchandising dalam sebuah perusahaan *retail fashion* sudah menjadi suatu cara terbaik untuk meng-komunikasikan suatu barang kepada para konsumen yang datang ke gerai untuk membeli suatu produk. Mengingat perkembangan tekhnologi saat ini, informasi mengenai *visual merchandising* sangatlah penting untuk diketahui oleh semua kalangan karyawan dalam suatu

perusahaan *retail fashion*. Semua hal yang menyangkut *trend*, promo, *mix and match* sampai *display* harus sudah dikuasai sejak awal mereka bergabung dengan perusahaan tersebut. Dikarenakan persaingan industri *fashion* di Indonesia maupun internasional berkembang semakin pesat dan gerai *online* yang sedikit demi sedikit terus menggerus penjualan gerai-gerai *offline*. Keadaan ini tentu saja memaksa perusahaan *retail* untuk menyusun strategi dalam memberikan sedikit informasi mengenai *visual merchandising* kepada seluruh karyawan operasional yang langsung menawarkan barang dengan konsumen.

PT. Matahari *Department Store* Tbk adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang *retail fashion* dan sebagai salah satu *department store* terkemuka di Indonesia, sebanyak 151 gerai yang menyebar di 70 kota di Indonesia dan 1 gerai *online Matahari store.com*. Matahari telah menjadi pelopor konsep *department store modern* di Indonesia sejak 1972. Dalam proses pemasarannya tidak hanya dilakukan terhadap *customer* dari luar tapi juga terhadap para karyawan didalamnya. Namun sampai saat ini pengetahuan tentang *visual merchandising*masih sangatlah kurang untuk kalangan karyawan yang terjun langsung bertemu dengan *customer*, dan secara tidak langsung informasi mengenai *visual merchandising* ini adalah sebagai salah satu bentuk pemasaran kepada karyawan tersebut.

Menurut Handayani dan Purnama (2013:18). Dengan menggunakan penjualan barang menggunakan sistem online, *customer* dapat melakukan transaksi penjualan barang tanpa adannya batasan tempat. Sehingga menekan permasalahan sulitnya pihak *customer* yang memiliki mobilitas tinggi untuk membeli barang.

Dengan permasalahan tersebut, maka penulis melakukan pengembangan untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satunya dengan menyediakan sarana pembelajaran tentang *display, trend fashion, dan mix and match* pada sebuah

website tersendiri, agar semua informasi tersampaikan dengan akurat untuk semua karyawan. Dan mengedepankan pula *trend* yang sedang berlangsung sebagai referensi yang dapat di informasikan kepada para pelanggan oleh masing-masing gerai.Serta menyediakan sarana pembelanjaan khusus karyawan dalam perusahaan *retail*. Oleh karena itu, penulis mengambil judul : **"Perancangan Sistem Informasi Standarisasi Visual Merchandising Dan Belanja Karyawan Pada PT. Matahari Departement Store Berbasis Web".**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang ada maka di latar belakang, maka penulis dapat mengidentifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Informasi tentang *fashion* hanya sampai kepada team *visual merchandiser*, belum menyeluruh dan masih menggunakan majalah dinding sebagai sarana penyampaian informasi untuk semua salesman.
2. Sarana informasi tentang *display* masih mengandalkan media cetak berupa majalah, yang dirasa kurang efektif, memakan waktu dan biaya untuk pembuatan majalah tersebut.
3. Menginformasikan promo terbaru hanya mengandalkan *chat* group pribadi.
4. Terdapat suatu kegiatan belanja khusus karyawan yang setiap hari rabu dilakukan di gerai langsung, yang dirasa kegiatan tersebut mengganggu jam operasional dan proses pelayanan kepada *customer*.

1.3 Perumusan Masalah

Diperlukan adanya suatu wadah untuk semua informasi mengenai *visual merchandising* agar semua kalangan karyawan mendapatkan informasi tersebut

dengan relevan, efektif dan lengkap yang nantinya akan mereka presentasikan secara langsung kepada konsumen yang datang untuk berbelanja. Serta menyediakan sarana berbelanja untuk karyawan agar mereka lebih leluasa memilih barang dan bertransaksi tanpa mengganggu proses bekerja.

1.4 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan semua permasalahan yang ada, maka maksud yang ingin dicapai dalam perancangan *web* ini adalah :

1. Menambah pengetahuan seluruh karyawan akan *trend fashion.*
2. Memberikan pembelajaran tentang *mix and match* dan cara *display* yang baik dan benar sesuai tehnik *visual merchandising.*
3. Mempermudah karyawan agar dapat berbelanja kebutuhan *fashion* dimanapun dan kapanpun..

Adapun tujuan dari penulisan Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata Satu (S.1) Program Studi Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri Jakarta.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam pengumpulan data yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

1.5.1 Tekhnik Pengumpulan Data

A. Observasi yaitu salah satu metode yang dilakukan penulis dengan melakukan pengamatan secara langsung dan objektif pada PT. Matahari *Department Store* Daan Mogot yang letaknya di Jl. Daan Mogot Km.16 Kalideres Jakarta Barat.

B. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi demi terkumpulnya data dan pada wawancara ini dilakukan secara langsung oleh penulis dengan Manager toko yaitu Bpk. Mulyana , *supervisor area* Bpk. Zaenal Arifin dan salah satu *salesman* di toko Matahari *Department Store* Daan Mogot.

C. Studi Pustaka yang dilakukan dengan cara membaca buku referensi serta dokumen perusahaan yang diperlukan demi terkumpulnya informasi yang berhubungan dengan permasalahan.

1.5.2 Model Pengembangan Sistem

A. Analisa Kebutuhan Sistem

Tahapan ini penulis terus menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang nantinya akan memenuhi semua kebutuhan *user* tersebut. Pada tahapan ini juga penulis menentukan beberapa *user* yang akan menggunakan sistem informasi tersebut, diantaranya adalah *admin*, *user*, *finance* dan *manager* toko. Berikut adalah kegiatan yang dapat akses oleh masing-masing *user* :

1. *User*akan dapat mengakses halaman daftar, *login*, transaksi, dan pembayaran.
2. *Admin* dapat mengakses seluruh kegiatan baik *upload* dan *update* data-data sampai membuat transaksi berjalan.
3. *Finance* dapat mengolah transaksi dalam sistem dan laporan penjualan.
4. *Manager* dapat mengakses pemantauan data dan transaksi.

B. Desain

Dalam tahap ini penulis mengunakan metode pemodelan basis data *entity relationship*. Pemodelan ini digunakan untuk menghasilkan skema

konseptual untuk model data semantik sistem, dan diagram untuk menggambarkannya disebut *entity relationship diagram*, ER diagram, atau ERD. Dan penulis juga menggunakan pemodelan UML (*Unified Modeling Language*) karena penulis menggunakan konsep orientasi objek serta untuk menciptakan suatu bahasa pemodelan yang dapat digunakan baik oleh manusia maupun mesin.

C. Code Generation

Tahap ini adalah bentuk implementasi dari tahap desain yang secara teknis nantinya akan dikerjakan berdasarkan data-data yang terkumpul dan diterjemahkan kedalam bahasa yang dikenali oleh komputer. Pada permasalahan yang ada tentang *visual merchandising* ini penulis membuat sistem informasi dengan pemrograman berbasis objek. Yang dirancang penulis menggunakan *software* pemrograman Adobe Dreamweaver CS5.

D. Testing

Proses pengujian akan dilakukan dengan secara teliti agar semua fungsi-fungsi sistem hasilnya harus sesuai dengan kebutuhan *user* yang sudah didefinisikan, hingga *user* akan mendapatkan informasi secara relevan, akurat, dan lengkap dengan menggunakan *black box testing*.

E. Support

Pada tahap terakhir ini penulis mengupayakan untuk selalu mengoreksi segala bentuk kesalahan pada sistem, yang baru terdeteksi saat sistem telah dipergunakan. Selalu dilakukan penyesuaian perkembangan sistem pada *hardware* dan pemeliharaan sistem secara teratur. Menyesuaikan perubahan data perusahaan baik dari *eksternal* maupun *internal*

perusahaan sesuai permintaan. Bertujuan untuk menambah kemampuan sistem, peningkatan kinerja serta kualitas sistem.

1.6 Ruang Lingkup

Agar lebih terfokus dan tidak meluas dari pembahasan penulis membatasinya hanya pada karyawan PT. Matahari *Department Store* cabang Daan Mogot. Fokus permasalahan disini adalah mempermudahkan karyawan untuk berbelanja dan beberapa hal tentang *visual merchandising* yaitu informasi mengenai *trend fashion*, bagaimana cara terbaik untuk men-*display*, pembelajaran tentang *mix and match* produk agar lebih mempunyai nilai jual, dan menambah penjualan dengan *impulse buying*.

BAB II

LANDASAN TEORI

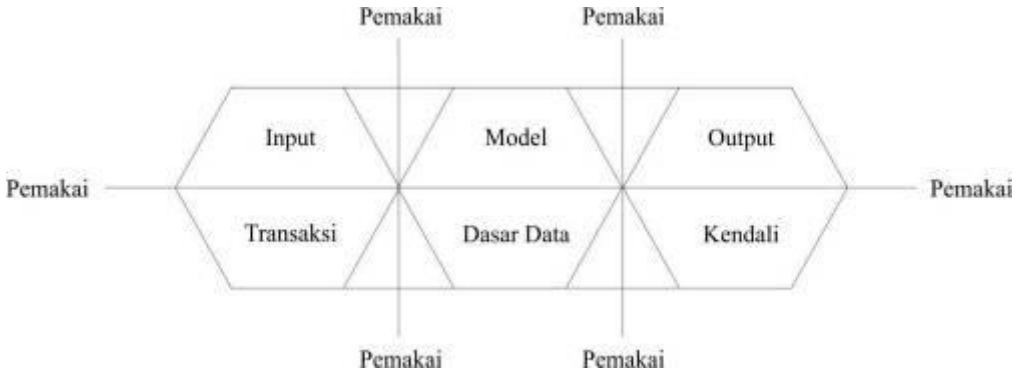
2.1 Tinjauan Pustaka

A. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi (*information system*) adalah pengaturan orang, data, proses, dan teknologi informasi (*information technologi*) yang berinteraksi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan dan menyediakan sebagai *output* informasi yang diperlukan untuk mendukung sebuah organisasi (Whitten, 2004:10).

B. Komponen Sistem Informasi

Menurut Burch dan Grudnitski dalam Jogiyanto (2015:12) mengemukakan bahwa sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebutnya dengan istilah blok bangunan (*building block*) yaitu blok masukan (*input block*), blok model (*model block*), blok keluaran (*output block*), blok teknologi (*technology block*), blok basis data (*database block*), dan blok kendali (*control block*). Sebagai suatu sistem, keenam blok tersebut masing-masing saling berinteraksi satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasarannya.



Sumber : Jogiyanto (2005 : 12)

Gambar II.1 Blok Sistem Informasi yang Berinteraksi

A. Blok Masukan

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

B. Blok Model

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

C. Blok Keluaran

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

Teknologi merupakan "kotak alat" (*tool box*) dari pekerjaan sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima *input*, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem keseluruhan. Teknologi terdiri dari dua bagian utama yaitu, perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).

E. Blok Basis Data

Basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu sama lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan didalam dasar data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Data dalam basis data perlu di organisasikan sedemikian rupa, supaya informasi yang dihasilkan berkualitas. Organisasi data yang baik juga berguna untuk efesiensi kapasitas penyimpanan. Basis data diakses atau dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak yang disebut DBMS (*database management system*).

F. Blok Kendali

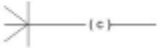
Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti misalnya bencana alam, api, temperatur, air, debu, kegagalan sistem itu sendiri, sabotase dan lain sebagainya. Beberapa pengendali harus dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi (Jogiyanto, 2005 : 12-14).

2.1.1 *Entity Relationship Diagram*

Entity relationship diagram (ERD) adalah model yang menggunakan beberapa notasi untuk menggambarkan data dalam konteks entitas dan hubungan yang dideskripsikan oleh data tersebut (Whitten, 2004 : 281).

Berikut adalah symbol yang digunakan padaERD :

Tabe lII.1 Simbol ERD

Simbol	Keterangan
 Entitas	Suatu objek yang dapat didefinisikan dalam lingkungan pemakai
 Atribut	Elemen dari entitas yang berfungsi mendeskripsikan karakter dari entitas
 Relationship	Menggambarkan hubungan antar entitas
	(a) hubungan nol atau maksimal satu.
	(b) hubungan minimal satu
	(c) hubungan many dengan minimal satu
	(d) hubungan many

Sumber : Whitten (2004 : 281)

2.1.2 *Unfied Modeling Language* (UML)

Unfied Modeling Language (UML) menurut Fowler (2005:1) adalah keluarga notasi grafis yang didukung oleh meta model tunggal, yang membantu pendeskripsian dan desain sistem perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan pemrograman berbasis objek. UML merupakan standar yang relative terbukayang dikontrol oleh *Object Management Company* (OMC), sebuah konsorium yang terdiri dari banyak perusahaan.

Unfield Modeling Language (UML) adalah bahasa spesifikasi standar untuk mendokumetasikan, menspesifikasikan, menggambarkan dan membangun sistem perangkat lunak seperti halnya pada *business modeling*, dan sistem lainnya. UML tidak berdasarkan pada bahasa pemrograman tertentu.Standar spesifikasi UML dijadikan standar *defacto* oleh OMG (*Object Management Group*) pada tahun 1995. UML yang berorientasikan objek mempunyai beberapa notasi standar.

Spesifikasi ini menjadi populer dan standar karena sebelum adanya UML, telah ada berbagai macam spesifikasi yang berbeda. Hal ini meyulitkan komunikasi antar pengembang perangkat lunak. Untuk itu beberapa pengembang perangkat lunak. Untuk itu pengembang beberapa spesifikasi yang sangat berpengaruh berkumpul untuk membuat standar baru.UML dirintis oleh Grady Booch OOD (*Object-Oriented Design*), Jim Rumbaugh OMT (*Object Modeling Technique*) dan Ivar Jacobson OOSE (*Object-Oriented Software Engineering*).

2.1.3 MySQL

Menurut Sukarno (2006:3), MySQL adalah perangkat lunak untuk sistem manajemen *database* (*Data Management System*). Karena sifatnya *open source* dan memiliki kemampuan untuk menampung kapasitas yang sangat besar, maka MySQL menjadi *database* yang sangat popular di kalangan *programmer web*.

Pada bulan Mei 1996, MySQL versi 1.0 berhasil dirilis namun penggunanya terbatas 4 orang saja. Namun di bulan Oktober di tahun yang sama versi 3.11.0 dilepaskan kepublik tapi belum bersifat *open source*. Bulan Juni 2000, MySQL AB mengumumkan bahwa sejak versi 3.23.19, MySQL merupakan *software database* yang bebas berlisensi GPL atau *General Public Lisence* yang

open source. Mulanya MySQL berjalan di sistem operasi linux namun pada saat MySQL versi 3.22 tahun 1998-1999 sudah tersedia berbagai *platform* termasuk *windows*. Ini terjadi karena MySQL menjadi semakin populer dan dilirik banyak orang karena kestabilan dan kecepatan yang meningkat.

Menurut Sukarno (2006) yang menyebabkan MySQL sangat populer dikalangan *web* adalah MySQL tersedia di berbagai *platform*, baik *Linux* atau *Windows* serta dalam berbagai varian *Unix*. Misalnya MySQL yang di rilis oleh *Microsoft, database* ini hanya tersedia pada *platform Microsoft* saja.

2.1.4 *Black Box Testing*

Menurut Rizky (2011 : 264) berpendapat bahwa, Black Box Testing adalah tipe testing yang memperlakukan perangkat lunak yang tidak diketahui kinerja internalnya. Sehingga para tester memandang perangkat lunak seperti layaknya sebuah "kotak hitam" yang tidak penting dilihat isinya, tapi cukup dikenai proses testing di bagian luar.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pengujian *black box* digunakan untuk menguji sistem dari segi *user* yang dititik beratkan pada pengujian kinerja, spesifikasi dan antar muka sistem tersebut tanpa menguji kode program yang ada.

Berbeda dengan *white box testing*, *black box testing* tidak membutuhkan pengetahuan mengenai alur internal (*internal path*), struktur atau implementasi dari *software under test* (SUP). Karena itu uji coba *black box* memungkinkan pengembang *software* untuk membuat himpunan kondisi *input* yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program.

2.2 Penelitian Terkait

Mempromosikan produk menggunakan *website* akan lebih banyak menguntungkan juga mempermudah proses pengembangan dan dapat menghemat biaya. Konsumen lebih mudah memilih produk tanpa harus datang langsung. (Hastantidkk, 2015 : 1).

Perkembangan ritel di Indonesia terusmeningkat. Selain itu permintaan masyarakat atas pakaian juga terus bertambah. Hal ini menjadikan Indonesia sebagai pasar potensial bagi ritel luar negri dan turut bersaing di pasar ritel di Indonesia. Oleh karena itu, pihak manajemen harus memahami perilaku konsumen yang sering terjadi pada gerai ritel yaitu *impulse buying*. (Sudarsono, 2017 : 16).

BAB III

ANALISA SISTEM BERJALAN

3.1 Tinjauan Perusahaan

3.1.1 Sejarah Perusahaan

PT. Matahari *Department Store* Tbk ("Matahari" atau "Perseroan") adalah *department store* pilihan Indonesia yang menawarkan produk-produk *fashion* terkini dan berkualitas tinggi, serta pengalaman berbelanja yang menyenangkan. Jaringan Matahari yang luas terdiri dari pemasok lokal dan internasional terpercaya yang menawarkan pilihan busana bergaya, aksesoris, kecantikan, dan peralatan rumah tangga baik dari merek ekslusifnya sendiri maupun internasional.

Merek-merek ekslusif terbaik yang hanya dijual di gerai perseroan dan gerai *online*-nya telah memperkokoh posisi perseroan sebagai *retail fashion* terkemuka dengan harga terjangkau. Kualitas, gaya, dan nilai yang ditawarkannya telah menjadikan perseroan berulangkali dinobatkan dalam peringkat merek-merek terkemuka di Indonesia, serta mencerminkan pemahaman Matahari yang mendalam atas selera dan aspirasi dari basis pelanggannya.

Matahari telah mengukir sejarah panjang dalam dunia ritel Indonesia. Memulai perjalanan pada tanggal 24 Oktober 1958 dengan membuka gerai pertamanya berupa toko *fashion* anak-anak di daerah Pasar Baru Jakarta, Matahari melangkah maju dengan membuka *department store modern* pertama di Indonesia pada tahun 1972. Sejak itu, jaringan ritel matahari telah tersebar ke 151 toko di 70 kota salah satunya adalah Matahari *Department Store* cabang Daan Mogot pada tahun 2003, berikut gerai *Online Matahari Store.com.*

Matahari *Department Store* cabang Daan Mogot pada tahun 2002 awalnya hanya sebuah bazar kecil yang dibuat untuk penambahan *sales* Matahari yang berukuran 70 meter persegi saja. Bazar tersebut berjalan hanya beberapa bulan saja dikarenakan pelanggan kecewa akan tersedianya barang yang hanya berupa bazar, sedangkan dari tampilan mall telah terpampang lambang Matahari pada berbagai penjuru mall. Setelah banyaknya pengaduan pelanggan tersebut PT. Matahari *Department Store* mengambil langkah untuk membangun gerai pada tanggal 28 Mei 2003 yang disebut-sebut sekarang Matahari *Department Store* Daan Mogot. Awalnya Matahari *Department Store* Daan Mogot dibangun 2 lantai di area seluas 3849 m^2/lantai, namun tidak berjalan lama pada bulan Januari 2014 terjadi *down sizing space* menjadi satu lantai saja di lantai 2 karena *sales* yang minim akibat kekecewaan pelanggan yang menganggap Matahari di Daan Mogot hanya sebuah bazar. Kekecewaan pelanggan tersebut berjalan hinga 1 tahun dan akhirnya masyarakat sekitar telah percaya dengan adanya gerai Matahari di Mall Daan Mogot.Hingga sekarang gerai Matahari *Department Store* Daan Mogot sudah dikenal oleh masyarakat sekitar dan ikut berkontribusi *sales* untuk PT. Matahari *Department Store* Tbk.

Visi

Semua orang Indonesia dapat tampil menarik dan nyaman.

Misi

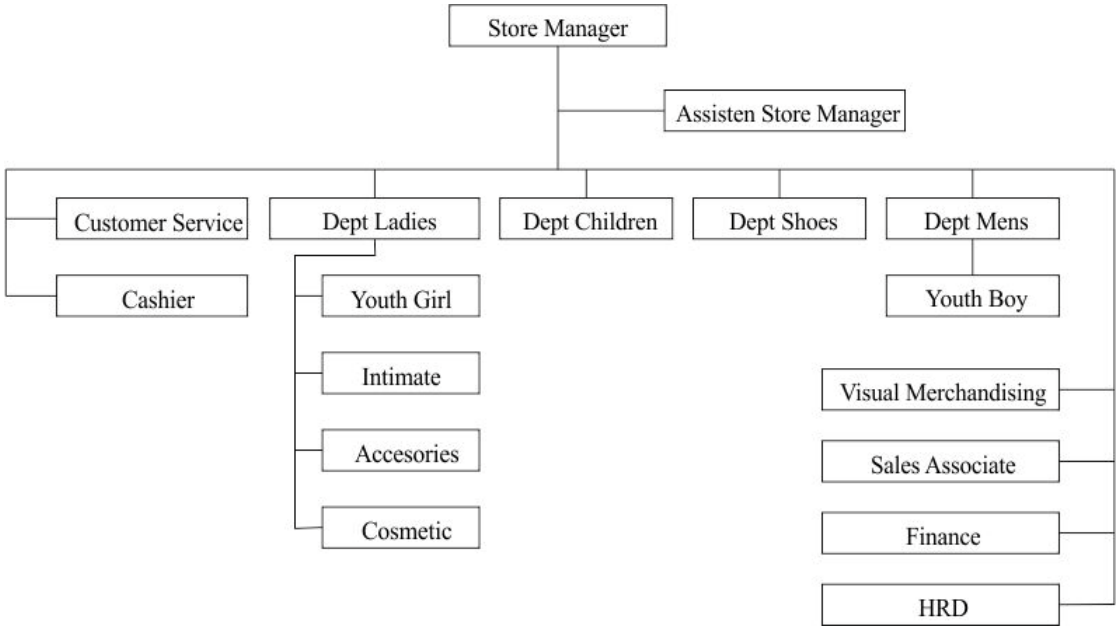
Menyediakan berbagai kebutuhan *fashion* berkualitas dan terjangkau bagi para pelanggan dengan suasana yang ramah, sehingga dapat memberikan pengalaman berbelanja yang menyenangkan dan meningkatkan kualitas hidup secara keseluruhan.

3.1.2 Struktur Organisasi dan Fungsi

Struktur adalah sekumpulan *variable* yang masing-masing dapat berbeda tipe, dan dikelompokan dalam satu nama. Organisasi adalah sekelompok orang (dua atau lebih) yang secara formal dipersatukan dalam suatu kerjasama untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Struktur organisasi adalah susunan komponen-komponen (unit-unit kerja) dalam organisasi.Struktur organisasi menunjukkan adanya pembagian kerja dan menunjukkan bagaimana fungsi-fungsi atau kegiatan-kegiatan yang berbeda-beda tersebut diintegrasikan (koordinasi).Selain daripada itu struktur organisasi juga menunjukkan spesialisasi-spesialisasi pekerjaan, saluran perintah dan penyampaian laporan.

Struktur Organisasi PT. Matahari *Department Store* Daan Mogot digambarkan sebagai berikut :



Sumber : Toko Matahari Departement Store Daan Mogot (2017)

Gambar III.1 Struktur Organisasi Matahari *Department Store* Daan Mogot

Secara garis besar tugas pokok, wewenang, dan tanggung jawab yang dimiliki oleh masing-masing bagian adalah sebagai berikut :

A. *Store Manager*

Tugas pokok dan tanggung jawab *store manager* adalah harus bisa mencapai target penjualan yang sudah ditetapkan oleh kantor pusat, namun hanya sedikit yang menyadari bahwa mereka juga harus memperoleh profit atau laba dari hasil usahanya. Seorang *store manager* harus menyadari bahwa kesehatan tokonya diukur dari profit yang dihasilkan, bukan semata-mata hanya dari omzet. Seorang *store manager* harus memiliki kemampuan yang baik dalam hal pengendalian biaya, diantaranya :

a. Penanganan *Inventory*

Tugas seorang *store manager* harus memiliki kemampuan yang baik dalam hal penanganan inventori, sebab hal ini sangat mempengaruhi omzet toko. Perlu kecakapan analisa yang baik untuk memperhatikan *inventory turn over* (ITO) agar barang yang tersedia di tokonya dapat cepat dikonversi menjadi uang.

b. Pengendalian Sumber Daya Manusia

Tugas *store manager* dalam mengendalikan sumber daya manusia adalah tanggung jawab yang mungkin paling sulit dilakukan. Karena pengendalian sumber daya ini membutuhkan kemampuan penunjang yang sangat komplek meliputi kemampuan komunikasi, manajerial, psikologi, melatih,dan memotivasi, serta melakukan evaluasi.

c. Pengendalian Aset

Tugas dari pengendalian aset ini adalah untuk memastikan bahwa semua aset yang ada di toko berfungsi sebagaimana mestinya sehingga mendukung pencapaian tujuan operasional toko. Aset yang menjadi tanggung jawab *store manager*adalah :

1. *Tangible* aset, yaitu aset yang berwujud seperti *equipment* dan gedung.
2. *Intangible* aset, yaitu aset yang tak berwujud seperti *image* perusahaan, merk, *service*.

B. *Assistant Store Manager*

Assistant store manager adalah Orang yang diberikan tanggung jawab untuk memimpin *afdeling* (bagian/*departement*) atau bagian perusahaan dan berperan sebagai pembantu atau membantu, bisa membantu *manager* dan karyawan dalam melaksanakan segala jenis pekerjaan di perusahaan itu.

Tugas dan tanggung jawab *assisten store manager* :

a. Membantu *Manager*

1. Memaksimalisasi hasil penjualan & pengolahan profit yang ada.
2. Merencanakan kerja harian
3. Mengoptimalisasi sumber daya yang ada
4. Menyediakan informasi yang terpercaya dan tepat waktu.

b. Membantu Karyawan

1. Melatih cara kerja yang benar.
2. Memotivasi karyawan
3. Menjadi mentor atau pelindung karyawan

C. *Supervisor HRD*

HRD adalah Orang yang menangani berbagai masalah pada ruang lingkup karyawan, pegawai, buruh, manajer dan tenaga kerja lainnya untuk dapat menunjang aktifitas organisasi atau perusahaan demi mencapai tujuan yang telah ditentukan. Bagian atau unit yang biasanya mengurusi sdm adalah *department* sumber daya manusia.

Tugas dan tanggung jawab *manager* HRD :

a. Melakukan Persiapan

Dalam proses persiapan dilakukan perencanaan kebutuhan akan sumber daya manusia dengan menentukan berbagai pekerjaan yang mungkin timbul. Yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan perkiraan atau *forecast* akan pekerjaan yang lowong, jumlahnya, waktu, dan lain sebagainya.Ada dua faktor yang perlu diperhatikan dalam melakukan persiapan, yaitu faktor internal seperti jumlah kebutuhan karyawan baru, struktur organisasi, *department* yang ada, dan lain-lain.Faktor eksternal seperti hukum ketenagakerjaan, kondisi pasa tenaga kerja, dan lain sebagainya.

b. Rekrutmen tenaga kerja (*Recruitment*)

Rekruitment adalah suatu proses untuk mencari calon atau kandidat pegawai, karyawan, manajer, atau tenaga kerja baru untuk memenuhi kebutuhan sdm oraganisasi atau perusahaan. Dalam tahapan ini diperluka analisis jabatan yang ada untuk membuat deskripsi pekerjaan (*job description*) dan juga spesifikasi pekerjaan (*job specification*).

c. Seleksi tenaga kerja (*Selection*)

Seleksi tenaga kerja adalah suatu proses menemukan tenaga kerja yang tepat dari sekian banyak kandidat atau calon yang ada. Tahap awal yang perlu dilakukan setelah menerima berkas lamaran adalah melihat daftar riwayat hidup atau cv (*curriculum vittae*) milik pelamar. Kemudian dari cv pelamar dilakukan penyortiran antara pelamar yang akan dipanggil dengan yang gagal memenuhi standar suatu pekerjaan. Lalu berikutnya adalah memanggil kandidat terpilih untuk dilakukan ujian *test* tertulis, wawancara kerja atau *interview* dan proses seleksi lainnya.

d. Memberikan kompensasi dan proteksi pada pegawai (*Compensation and Protection*)

Kompensasi adalah imbalan atas kontribusi kerja pegawai secara teratur dari organisasi atau perusahaan.Kompensasi yang tepat sangat penting dan disesuaikan dengan kondisi pasar tenaga kerja yang ada pada lingkungan eksternal.Kompensasi yang tidak sesuai dengan kondisi yang ada dapat menyebabkan masalah ketenaga kerjaan di kemudian hari atau pun dapatmenimbulkan kerugian pada organisasi atau perusahaan. Proteksi juga perlu diberikan kepada pekerja agar dapat melaksanakan pekerjaannya dengan tenang sehingga kinerja dan kontribusi perkerja tersebut dapat tetap maksimal dari waktu ke waktu.

D. Administrasi Keuangan (*Finance*)

Administrasi keuangan adalah suatu kegiatan perencanaan, penganggaran, pemeriksaan, pengelolaan, pengendalian, pencarian dan penyimpanan dana yang dimiliki oleh organisasi atau perusahaan.

Tugas-tugas seorang administrasi keuangan secara umum adalah :

a. Mendapatkan Dana Perusahaan

b. Menggunakan Dana Perusahaan

c. Membagi Keuntugan / Laba Perusahaan

E. *Supervisor Departement*

Tugas *supervisor* adalah seseorang yang menangani orang-orang yang memproduksi dan atau melakukan kinerja pelayanan.Seorang *supervisor* bertanggung jawab untuk hasil atas orang-orang yang diawasi terutama mutu dan jumlah dari produk dan pelayanan. Seorang *supervisor* juga bertanggung jawab melakukan pertemuan sesuai dengan kebutuhan karyawan guna membicarakan kepentingan dan tugas. Ia juga mempunyai tugas dan tanggung jawab memerintahkan kepada bawahan untuk melakukan suatu tugas tertentu atau sesuai dengan kesepakatan bersama adalah tujuh orang. Makin besar sebuah *departement*, biasanya seorang *supervisor* adalah pemimpin atau manajer dari suatu bidang atau bagian tertentu dan memimpin antara 30-50 orang tergantung kepada besar kecilnya organisasi tersebut.Dalam sebuah perusahaan besar, biasanya ada banyak *supervisor* dalam tingkatan-tingkatan dalam memimpin anak buah yang lebih sedikit. *First line manager* yaitu manajer yang paling depan berhadapan dengan karyawan.

F. *Visual Merchandising*

Posisi ini memang mengombinasikan kemampuan seseorang antara produk, tata interior untuk menstimulasi dan menciptakan *display* sedemikian rupa sehingga didapatkan tampilan yang terlihat seperti yang diinginkan seperti,

eksklusif namun tetap hangat dan *cozy* dan membuat orang tertarik untuk membeli. Membuat *window display* ataupun *display* secara keseluruhan dari sebuah *department store* misalnya ataupun *branch* dari suatu *brand* terlihat menarik dan bisa menggugah konsumen untuk masuk dan membeli produk yang dijual di dalamnya. Secara singkatnya, ia bertanggung jawab pada tampilan *display* suatu toko. Beragam elemen bisa digunakan oleh seorang *visual merchandising* dalam menciptakan *display* yang menarik. Mulai dari warna, penerangan, tata ruang, informasi mengenai produk yang akan disampaikan dalam beragam bentuk, sampai pada beragam tambahan seperti keharuman tempat, suara yang membutuhkan teknologi tertentu seperti teknologi digital untuk menciptakan *ambience* yang diinginkan. Karena ilmu *visual merchandising* lebih pada ilmu seni sehingga sensitifitas akan seni seseorang yang menginginkan posisi ini sangatlah penting. Karena itu juga tak ada pegangan tertentu ataupun aturan baku dalam membuat atau menciptakan *ambience* yang diinginkan. Prinsip yang penting adalah bagaimana caranya agar penjualan dapat terdongkrak naik hanya dengan penciptaan *display* yang menarik. Seorang *visual merchandiser* perlu melakukan riset dengan pengetahuan akan konsep dan *trend* yang ada, tahu *lifestyle* apa yang sedang melanda, membuat *sketch* untuk *display* yang akan diciptakan, mencari dan memilih material yang akan digunakan dan mengoptimalkan semua sudut ruang sehingga tercipta atmosfer yang diinginkan. Namun memang di saat sulit seperti sekarang ini banyak juga *brand* ataupun toko yang tidak mau menggunakan jasa *visual merchandiser* karena takut bengkaknya biaya yang dipelukan. Padahal sesungguhnya dengan bantuan seorang *visual* ini bisa

membuat *budget* tidak membengkak dengan pembuatan *display* tertentu yang tepat sehingga *retailer* pun bisa menghemat waktu dan biaya. Saat ini banyak juga yang menyadari posisi VM ini merupakan solusi efektif dan cepat untuk merubah tampilan *ambience* toko *retail* sesuai dengan *style* yang diinginkan.

Posisi lain yang hampir mendekati dengan tugas seorang VM adalah *Retail Experience*. Mereka melihat dari perspektif pembeli dan bukan dari kebalikannya seperti yang dilakukan VM. Namun sebagai contoh, kombinasi antara seorang VM, *customer experience* dan *store design* menciptakan sinkronisasi yang mengagumkan dalam penciptaan ruang *display* yang diinginkan.

Tujuan seorang VM adalah dengan menciptakan *display* sedemikian rupa sehingga pengunjung pun merasa nyaman, dan *customer friendly* dengan cara sebagaimana di bawah ini :

a. Memudahkan pembeli untuk mencari produk-produk yang diinginkan berdasarkan kategori.
b. Memudahkan untuk memilih sendiri produk yang diinginkan dan mencari aksesoris yang diperlukan.
c. Memberikan informasi yang diperlukan terkait dengan produk, misal ukuran, warna dan harga.
d. Memberikan informasi mana saja produk-produk terbaru ataupun *best seller* dengan tanda tertentu.
e. Mempresentasikan produk dengan cara sederhana yaitu secara teratur, mudah dimengerti, dan mudah ditemukan.

Untuk latar belakang pendidikan, mereka yang mengambil ilmu *interior design*, arsitektur ataupun pendidikan lain yang masih dalam bidang desain bisa cocok dengan posisi ini. Namun kemampuan menggambar tata ruang dan punya rasa *visual* yang baik serta bisa mem*visual*isasikan dengan baik akan menjadi nilai lebih yang lain.

G. *Customer Service*

Customer service adalah suatu tugas lain dari penjualan secara aktif, tugas termasuk dalam hubungan langsung dengan konsumen itu sendiri, atau melalui alat komunikasi suara. Ini dirancang, dilaksanakan dan dikomunikasikan dengan dua tujuan utama, yaitu produktivitas operasional dan kepuasan *customer*. Pelayanan atau *service* adalah setiap kegiatan atau manfaat yang dapat diberikan suatu pihak kepada pihak lainnya yang pada dasarnya tidak berwujud dan tidak pula berakibat pemilikan sesuatu dan produksinya dapat atau tidak dapat dikaitkan dengan suatu produk fisik.

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *customer service* adalah orang yang bertugas untuk memberikan pelayanan informasi dan merupakan perantara antara penjual dengan pembeli yang akan menggunakan produk *fashion* tersebut, serta memberikan keuntungan bagin kedua belah pihak. Sebagai seorang *customer service* diberikan beban dan tanggung jawab dari awal sampai selesai dalam melayani *customer* secara prima.Dalam lingkungan bisnis sekarang, *customer* mendambakan perlakuan istimewa sebagai layaknya seorang tamu dan mereka senang mendapatkannya dengan mudah.

H. *Sales Associate*

Sales Associate adalah orang yang menjual produk *fashion* dan mempromosikan barang terhadap *costumer* dengan program diantaranya, *product knowledge* dan *roleplay*serta 6 *standard service customer*.

a. *Product knowledge* adalah pengetahuan produk *fashion* yang mereka kuasai sesuai bagiannya yang sudah dibagikan sesuai keahliannya.

b. *Roleplay* adalah menguasai *product knowledge* dan 6 standar layanan terhadap *costumer* yang menggambarkan promosi.

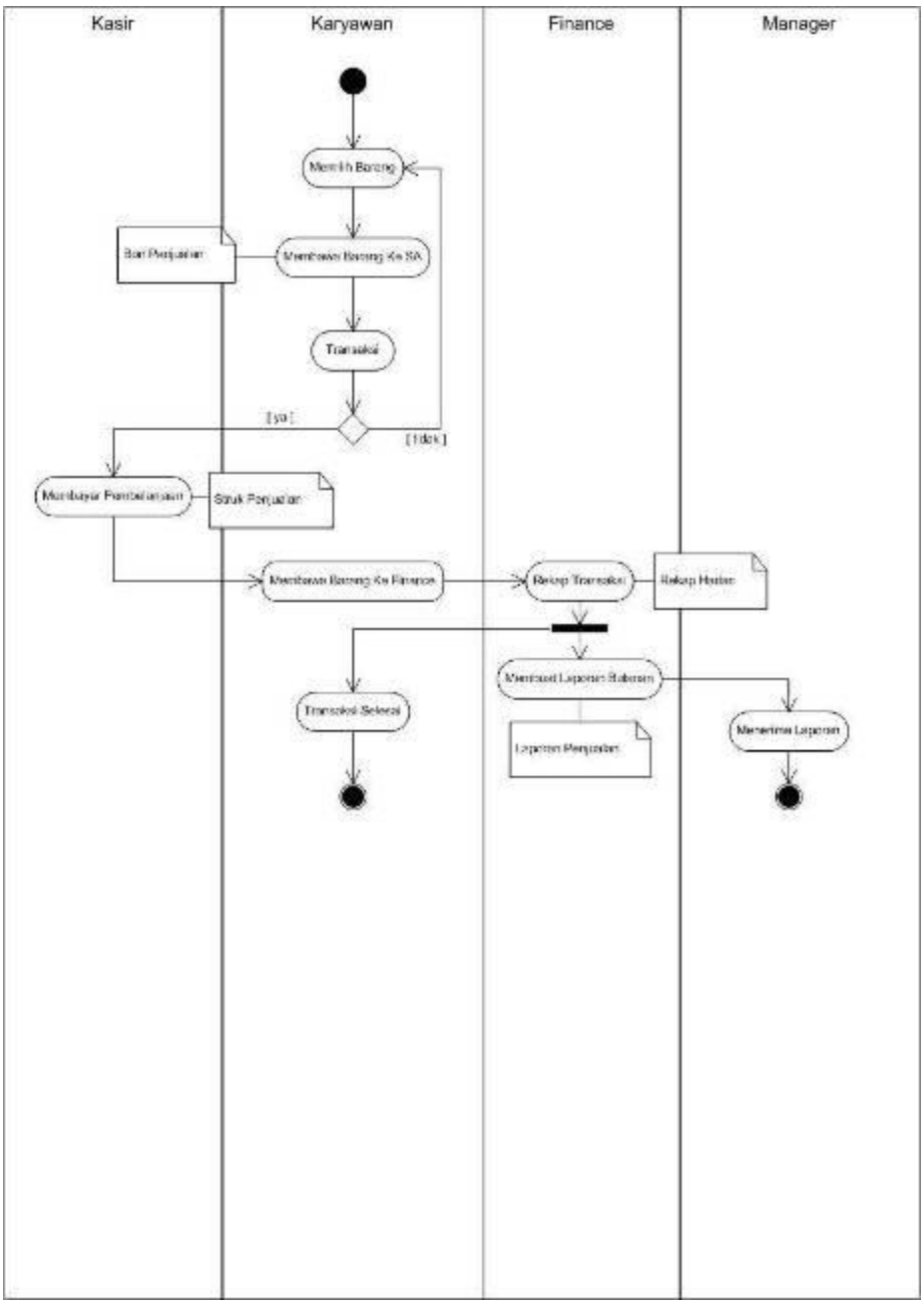
c. 6 *standard service customer*tersebut adalah :

1. Tidak menulis atau mencatat laporan penjualan setelah jam 11 siang (pada hari biasa) setelah jam 10 siang akhir pekan dan tidak sedang mengobrol dengan rekannya.
2. Merespon *customer* yang datang ke konter dengan kontak mata senyuman dan anggukan kepala maksimal 5 detik, ketika tidak melayani *customer* yang lain, maksimal 20 detik ketika sedang melayani *customer* ketika sedang melayani berada di konter sebelah.
3. Mendatangi dan menyapa *customer* dengan mengucapkan" Selamat pagi / Siang.., Bapak / Ibu / Kakak.
4. Menggali kebutuhan, seperti pengetahuan produk, perekat atau warna peruntukan.
5. Bila harus mengambil barang baik di area maupun *stock room* atau *stock* gudang maksimal 2 menit.

6. Segera berusaha menutup toko atau menutup penjual dan mengucapkan terima kasih kepada *customer* yang membeli maupun tidak membeli dan tujukkan letak kassa.

3.2 Proses Bisnis

PT. Matahari Department Store adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang *retail fashion* yang terkemuka di Indonesia dan matahari memberikan hak untuk karyawan yang ingin berbelanja kebutuhan *fashion*. Dalam kegiatan transaksi karyawan dimulai dari memilih barang langsung di toko lalu diserahkan kepada *sales associate* untuk dibuatkan bon pembelanjaan karyawan selanjutnya mereka membawa barang dan bon tersebut ke bagian kasir dan membayarnya, kemudian di bagian *finance* memeriksa apakah barang sudah ditransaksi dengan benar sesuai dengan hasil *output web internal* kasir, dan akan dimasukan ke laporan yang akan diserahkan kepada *store manager*. Jika sudah melewati semua proses diatas, maka karyawan dapat mengambil barangnya di ruangan *finance* sebelum mereka pulang.



Gambar III.2 Activity Diagram Prosedur Belanja Karyawan

3.3 Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan

1. Nama Dokumen : Bon Penjualan
   Fungsi : Bukti transaksi pembelanjaan karyawan untuk SA
   Sumber : SA
   Tujuan : Karyawan
   Media : Kertas
   Frekuensi : Setiap terjadi transaksi pada SA
   Format : Lampiran A – 1

2. Nama Dokumen : Struk Penjualan
   Fungsi : Bukti transaksi penjualan
   Sumber : Kasir
   Tujuan : Karyawan
   Media : Kertas
   Frekuensi : Setiap terjadi transaksi di Kassa.
   Format : Lampiran A – 2

3. Nama Dokumen : Rekap Harian
   Fungsi : Laporan kepada manager untuk mengetahui hasil penjualan harian
   Sumber : Finance
   Tujuan : Manager
   Media : Laporan berbentuk pesan singkat
   Frekuensi : Setiap menjelang tutup toko
   Format : Lampiran A – 3

4. Nama Dokumen : Laporan Bulanan
   Fungsi : Laporan kepada manager untuk mengetahui berapa persen pencapaian target setiap bulannya.
   Sumber : Finance
   Tujuan : Manager
   Media : Laporan berbentuk *print out* Ms.Excel
   Frekuensi : 1 bulan sekali
   Format : Lampiran A – 4

BAB IV

RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN

4.1 Analisis Kebutuhan *Software*

4.1.1 Tahapan Analisis

Sistem informasi standarisasi *visual merchandising* dan belanja karyawan dengan menggunakan sistem *e-commerce* adalah sistem penjualan barang secara *online* berbasis *web* agar karyawan dapat berbelanja tanpa mengganggu jam kerja dan lebih nyaman untuk memilih barang, karena pada sistem ini karyawan mendapatkan arahan *fashion trend* didalamnya. Karyawan sebagai calon pembeli dapat melakukan pembelian melalui *browser* pada komputer yang sudah disediakan untuk berbelanja khusus karyawan. Berikut ini spesifikasi kebutuhan dari sistem informasi standarisasi *visual merchandising* dan belanja karyawan berbasis *web* :

A. Halaman *User*

A1. *User* dapat melakukan *login* atau mendaftarkan diri menjadi member.

A2. *User* dapat melihat informasi gerai.

A3. *User* dapat memilih barang berdasarkan kategori.

A4. *User* dapat melihat promo yang sedang berlangsung

A5. *User*dapat melihat *displaytrend fashion* secara langsung.

A6. *User* dapat melihat *trend fashion.*

A7. *User* mengelola pesanan.

A8. *User* dapat melakukan konfirmasi pembayaran.

A9. *User* dapat menambahkan kritik serta saran.

B. Halaman Admin

B1. Admin dapat mengelola data admin.

B2. Admin dapat mengelola data member.

B3. Admin dapat mengelola data *display*.

B4. Admin dapat mengelola data gerai.

B5. Admin dapat mengelola data kritik dan saran.

B6. Admin dapat mengelola data *merchandise.*

B7. Admin dapat mengelola data *mix and match*.

B8. Admin dapat mengelola data promo.

B9. Admin dapat mengelola data *trend fashion.*

C. Halaman Koperasi

C1. Koperasi dapat mengelola laporan penjualan harian atau bulanan.

C2. Koperasi dapat memverifikasi bukti pembayaran.

D. Halaman *Manager*

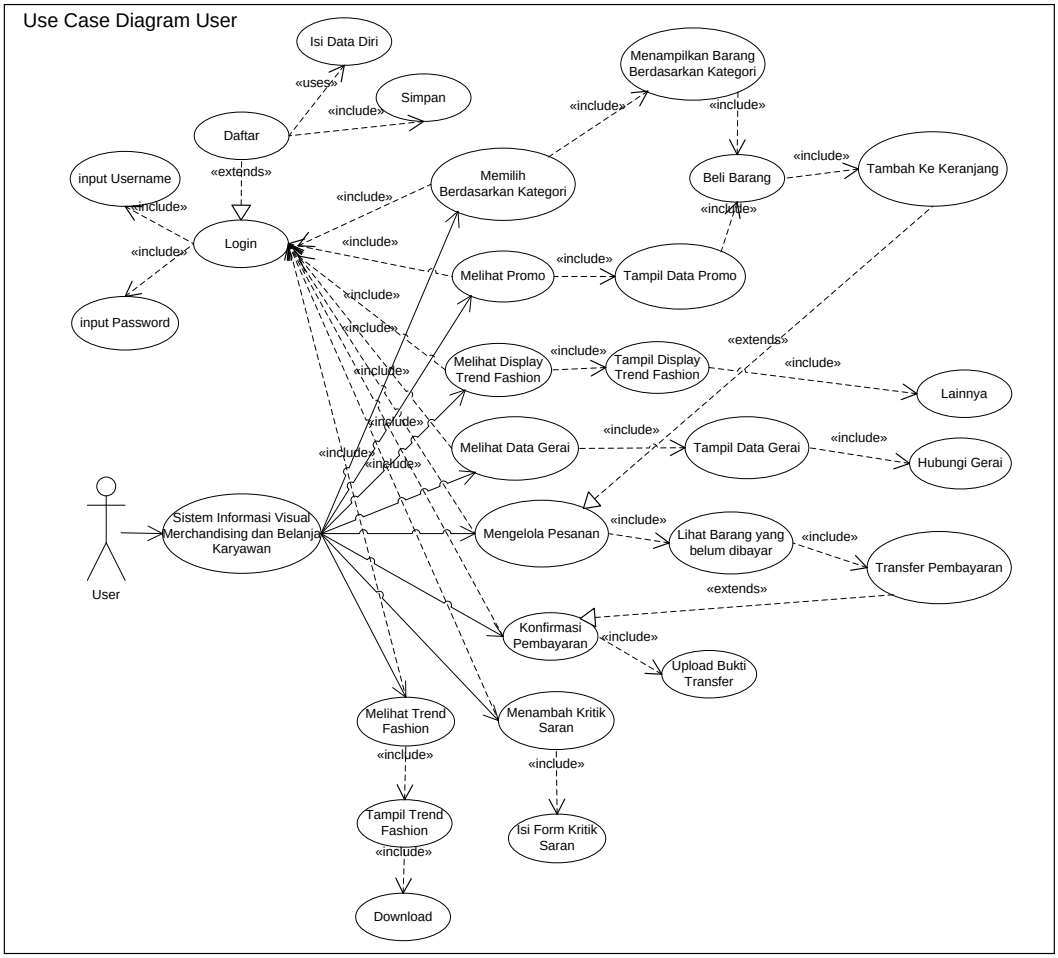
D1. *Manager*dapat melihat proses transaksi

D2. *Manager*akan menerima laporan penjualan dan mencetaknya.

4.1.2 Use Case Diagram

Use case adalah abstaksi dari interaksi antara sistem dan pengguna. Berikut ini adalah *use case* sistem usulan untuk *web visual merchandising* dan belanja karyawan adalah sebagai berikut :

1. *Use Case Diagram Visual Merchandising* dan Belanja Karyawan Halaman *User*



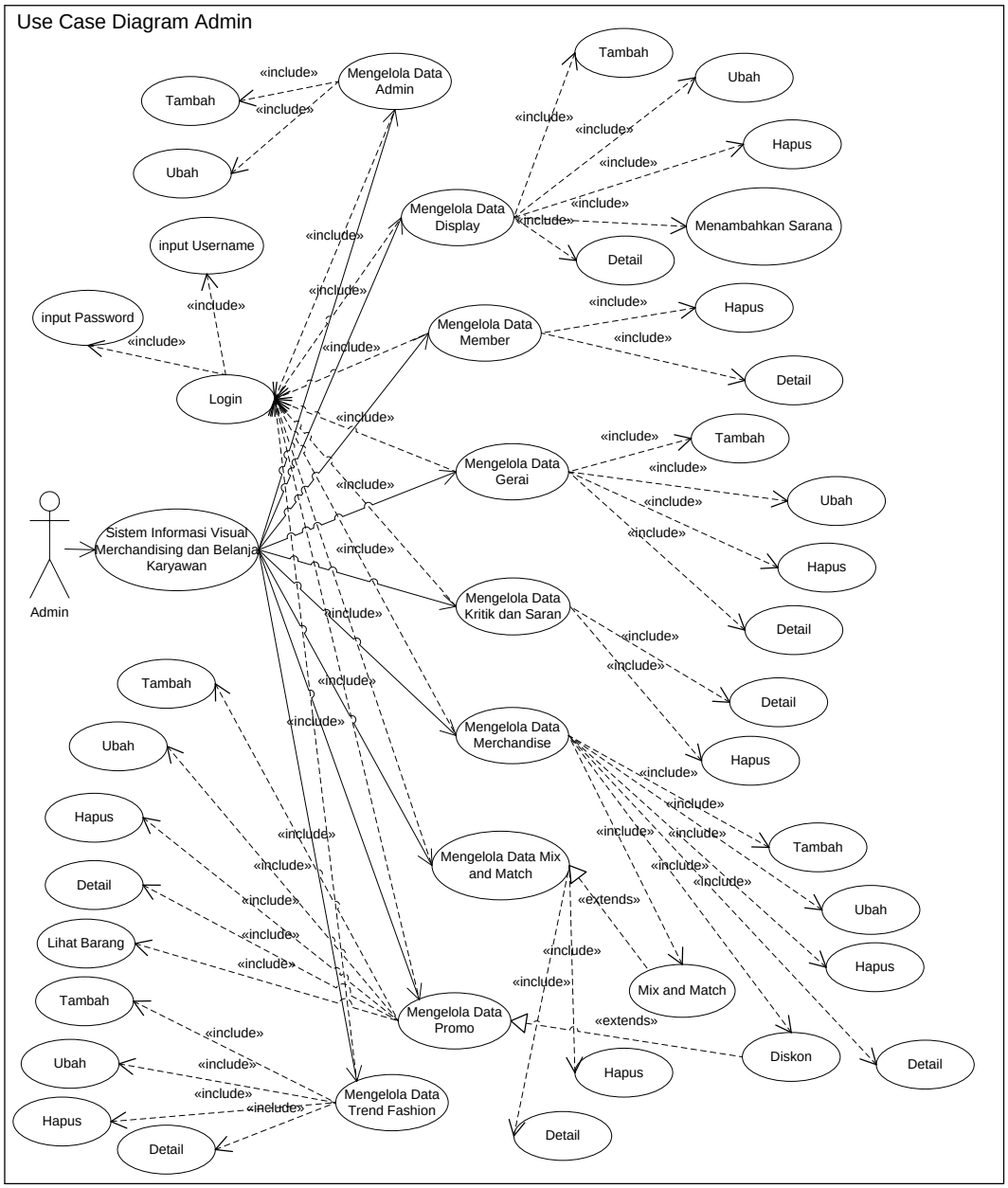
Gambar IV.1 *Use Case Diagram* Halaman *User*

Deskripsi *Use Case Diagram Visual Merchandising* dan Belanja Karyawan Halaman *User* :

Tabel IV.1 Deskripsi *Use Case Diagram* Halaman User

Use Case Name	***Use Case* Halaman User**
Requirements	A1 - A9
Goal	User dapat melakukan seluruh aktifitas didalam sistem informasi yaitu : daftar, login, memilih barang berdasarkan kategori, melihat semua informasi tentang *visual merchandising*, bertransaksi sampai selesai dan bisa mendapatkan barang dengan harga promo.
Pre-conditions	*User* telah mendaftar sebagai member dan berhasil *login* kedalam sistem informasi
Post-conditions	*User* berhasil melakukan seluruh aktivitas didalam sistem informasi sampai selesai
Failed End Condition	Jika mengalami masalah transaksi, tidak berhasil *login*, dan tidak mendapat informasi mengenai *visual merchandising*
Primary Actors	*User*
Main Flow / Basic Path	1. *User* dapat melakukan *login* atau mendaftarkan diri menjadi member. 2. *User* melakukan lihat barang dan harga barang. 3. *User* melakukan pemilihan barang berdasarkan kategori. *4. User* mendapatkan barang promo yang sedang Berlangsung *5. User* dapat melihat *displaytrend fashion* secara langsung. *6. User* dapat melihat *trend fashion.* *7. User* melakukan kelola pesanan. *8. User* melakukan konfirmasi pembayaran. *9. User* dapat menambahkan kritik serta saran.

2. *Use Case Diagram Visual Merchandising* dan Belanja Karyawan Halaman Admin



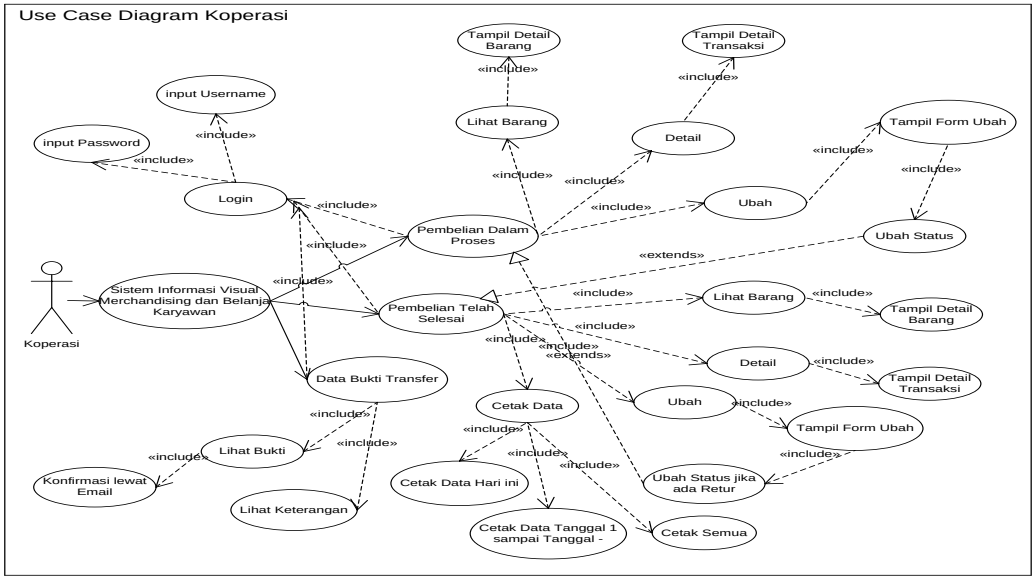
Gambar IV.2 *Use Case Diagram* Halaman Admin

Deskripsi *Use Case Diagram Visual Merchandising* dan Belanja Karyawan Halaman Admin :

Tabel IV.2 Deskripsi *Use Case Diagram* Halaman Admin

Use Case Name	***Use Case* Halaman Admin**
Requirements	B1 - B9
Goal	Admin dapat mengelola seluruh data yang dibutuhan didalam sistem informasi yaitu : data *merchandise*, data promo, data gerai, data *display*, data member, data admin, data *trend fashion*, data *mix and match*, dan data kritik dan saran
Pre-conditions	Admin telah berhasil *login*
Post-conditions	Admin berhasil mengelola seluruh informasi yang dibutuhkan sistem informasi
Failed End Condition	Jika admin gagal melakukan *login*, atau menyimpan proses kelola data
Primary Actors	Admin
Main Flow / Basic Path	1. Admin melakukan kelola data admin. 2. Admin melakukan kelola data member. 3. Admin melakukan kelola data *display*. 4. Admin melakukan kelola data gerai. 5. Admin melakukan kelola data kritik dan saran. 6. Admin melakukan kelola data *merchandise.* 7. Admin melakukan kelola data *mix and match.* 8. Admin melakukan kelola data promo. 9. Admin melakukan kelola data *trend fashion.*

3. *Use Case Diagram Visual Merchandising* dan Belanja Karyawan Halaman Koperasi



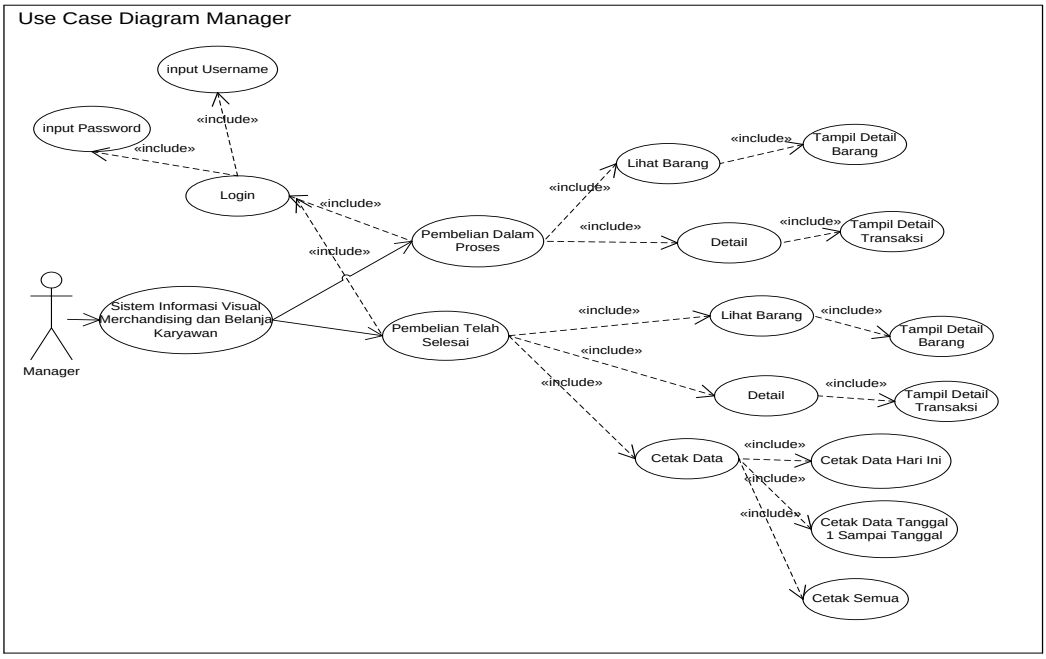
Gambar IV.3 *Use Case Diagram* Halaman Koperasi

Deskripsi *Use Case Diagram Visual Merchandising* dan Belanja Karyawan Halaman Koperasi :

Tabel IV.3 Deskripsi *Use Case Diagram* Halaman Koperasi

Use Case Name	***Use Case* Halaman Koperasi**
Requirements	C1 – C2
Goal	Koperasi dapat melakukan konfirmasi pembayaran, mengubah status transaksi dan membuat laporan
Pre-conditions	Koperasi telah berhasil *login*
Post-conditions	Koperasi berhasil mengelola pembelian hingga proses laporan
Failed End Condition	Jika koperasi gagal melakukan *login* dan tidak dapat membuat laporan
Primary Actors	Koperasi
Main Flow / Basic Path	1. Koperasi melihat bukti transfer 2. Koperasi melakukan verifikasi pembayaran ke *user* melalui email 3. Koperasi melakukan perubahan status transaksi 4. Koperasi dapat membuat laporan harian, pertanggal, atau Bulanan

4. *Use Case Diagram Visual Merchandising* dan Belanja Karyawan Halaman *Manager*.



Gambar IV.4 *Use Case Diagram* Halaman *Manager*

Deskripsi *Use Case Diagram Visual Merchandising* dan Belanja Karyawan Halaman *Manager* :

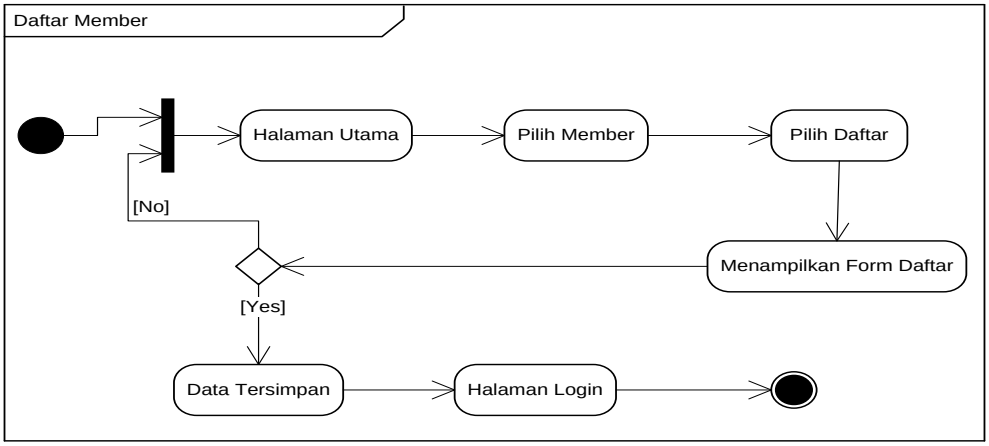
Tabel IV.4 Deskripsi *Use Case Diagram* Kelola Data *Merchandise* Halaman *Manager*

Use Case Name	***Use Case* Halaman *Manager***
Requirements	D1 - D2
Goal	*Manager* dapat melihat jalannya transaksi dan melihat laporan penjualan
Pre-conditions	*Manager* telah berhasil *login*
Post-conditions	*Manager* telah mendapatkan laporan penjualan
Failed End Condition	Jika *manager* gagal melakukan *login*
Primary Actors	*Manager*
Main Flow / Basic Path	1. *Manager* melihat proses transaksi 2. *Manager* melihat detail transaksi 3. *Manager* melihat laporan penjualan

4.1.3 *Activity Diagram*

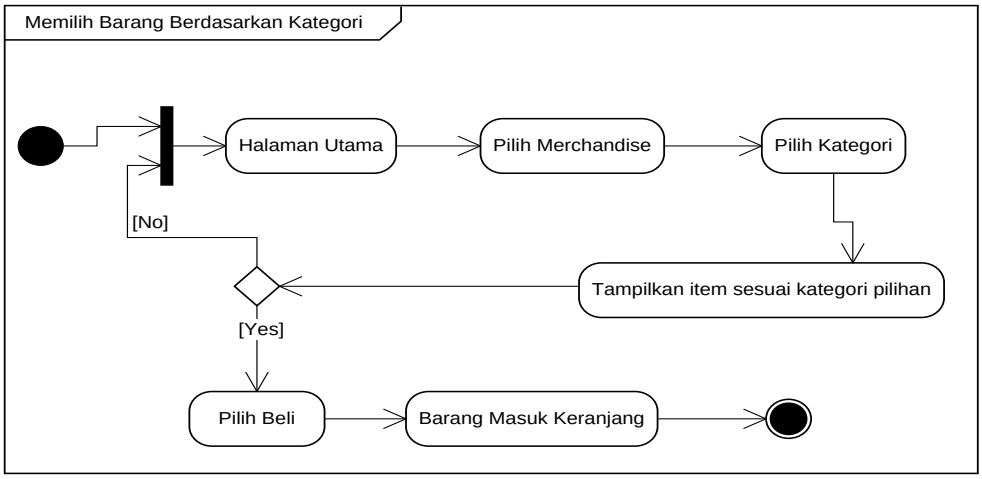
Activity Diagram adalah teknik untuk mendeskripsikan logika *procedural*, proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus. Berikut ini adalah *ActivityDiagram* pada *web Visual Merchandising* dan Belanja Karyawan adalah sebagai berikut :

1. *Activity Diagram* Daftar *Member* Halaman *User*



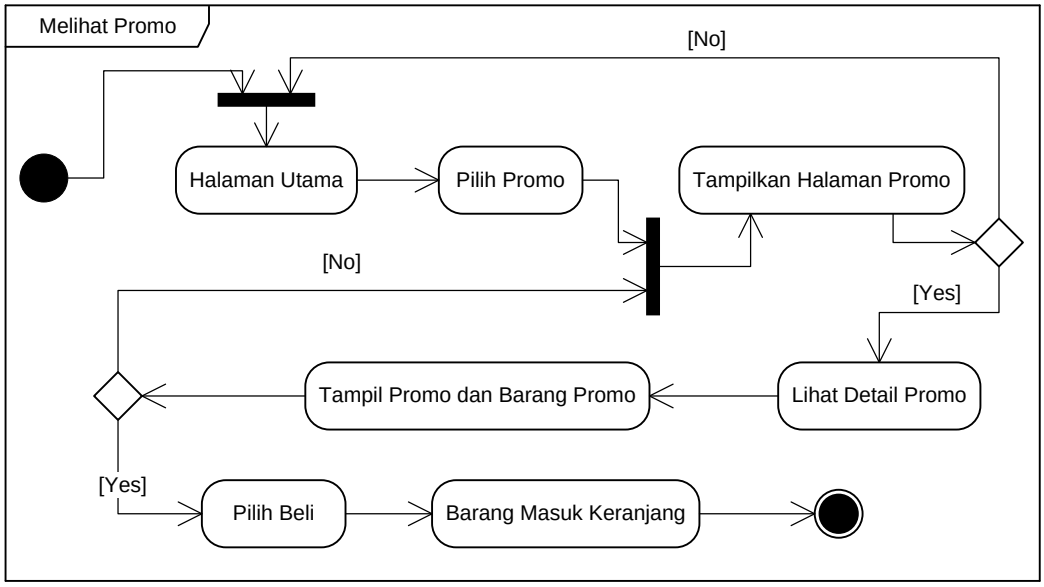
Gambar IV.5 Activity Diagram Daftar Member Halaman *User*

2. Activity Diagram Memilih Barang Berdasarkan Kategori Halaman *User*



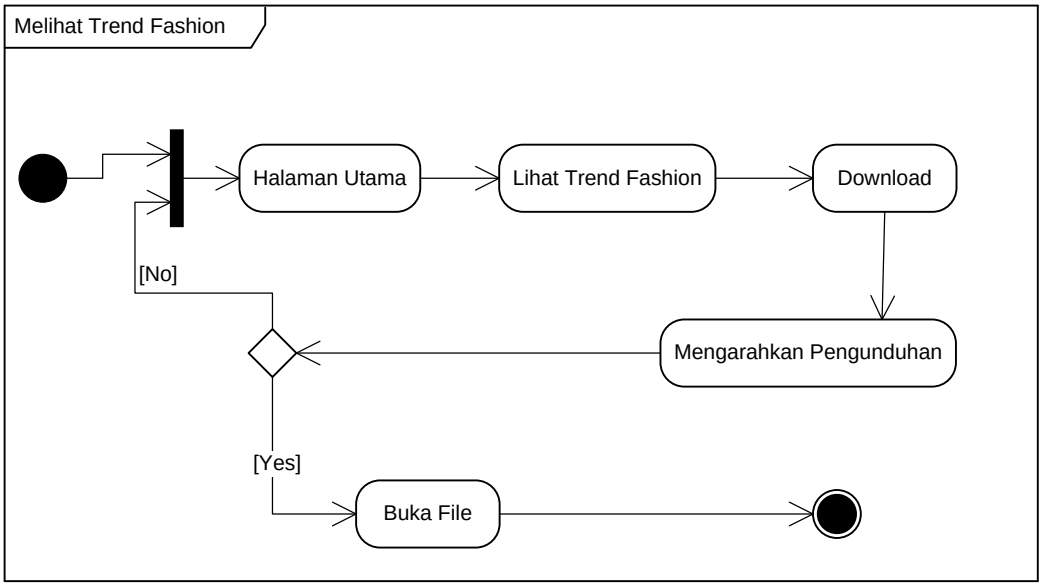
Gambar IV.6 Activity Diagram Daftar Member Halaman *User*

3. *Activity Diagram* Melihat Promo Halaman *User*



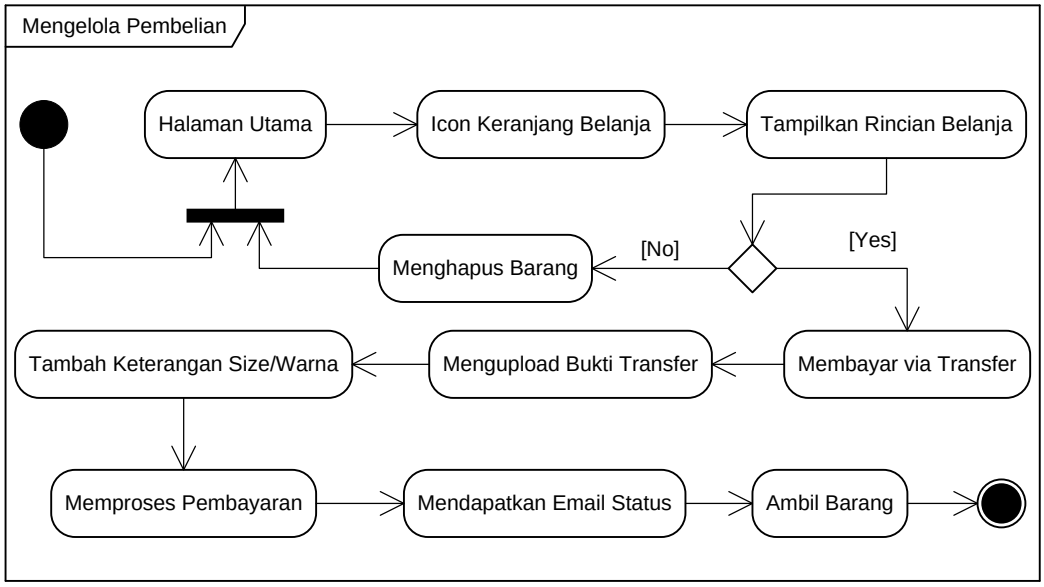
Gambar IV.7 Activity Diagram Melihat Promo Halaman *User*

4. *Activity Diagram* Melihat *Trend Fashion* Halaman *User*



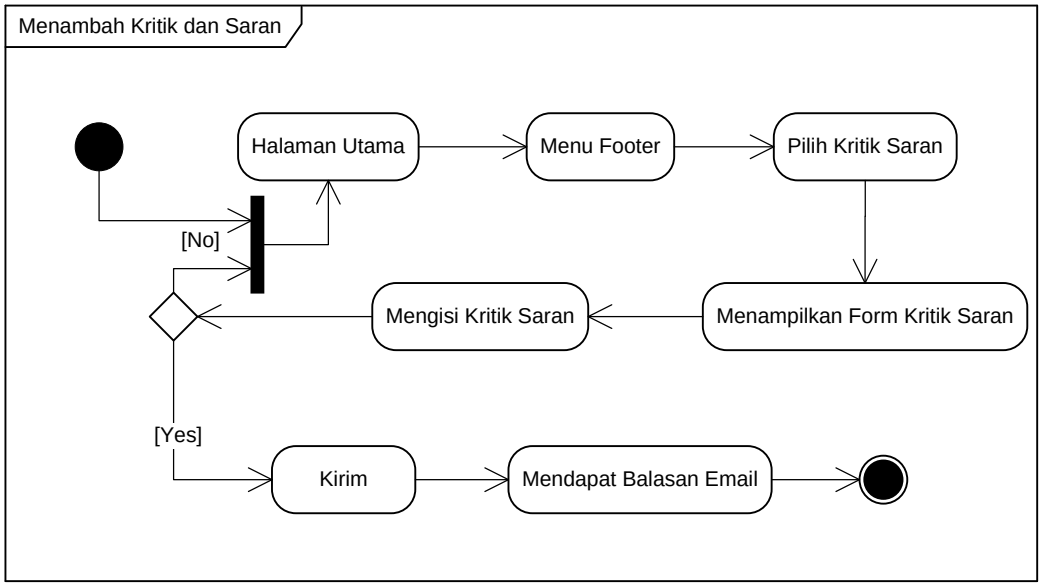
Gambar IV.8 Activity Diagram Melihat *Trend Fashion* Halaman *User*

5. *Activity Diagram* Mengelola Pembelian Halaman *User*



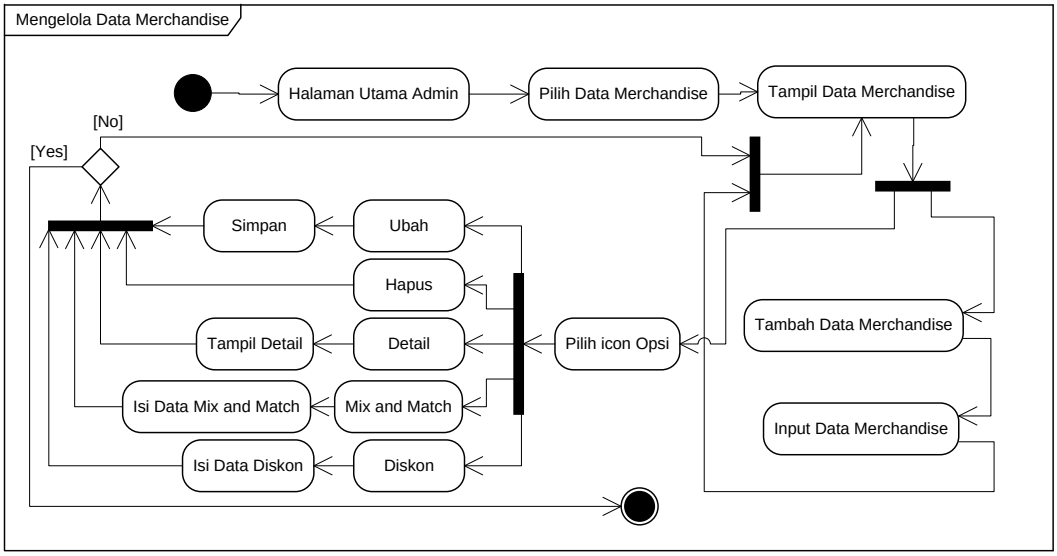
Gambar IV.9 Activity Diagram Mengelola Pembelian Halaman *User*

6. *Activity Diagram* Menambah Kritik dan Saran Halaman *User*



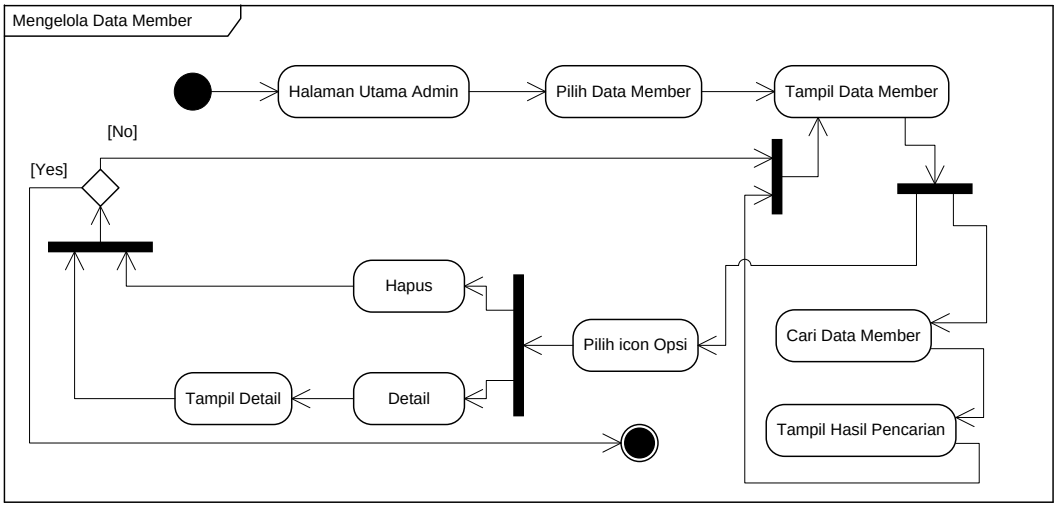
Gambar IV.10 Activity Diagram Menambah Kritik dan Saran Halaman *User*

7. Activity Diagram Kelola Data *Merchandise* Halaman Admin



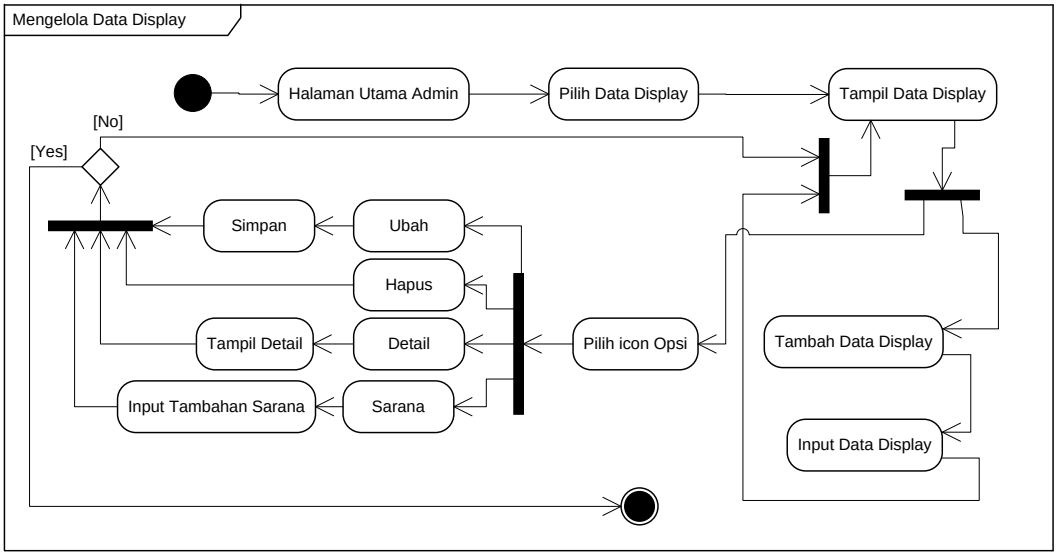
Gambar IV.11 *Activity Diagram* Kelola Data *Merchandise* Halaman Admin

8. Activity Diagram Kelola Data Member Halaman Admin



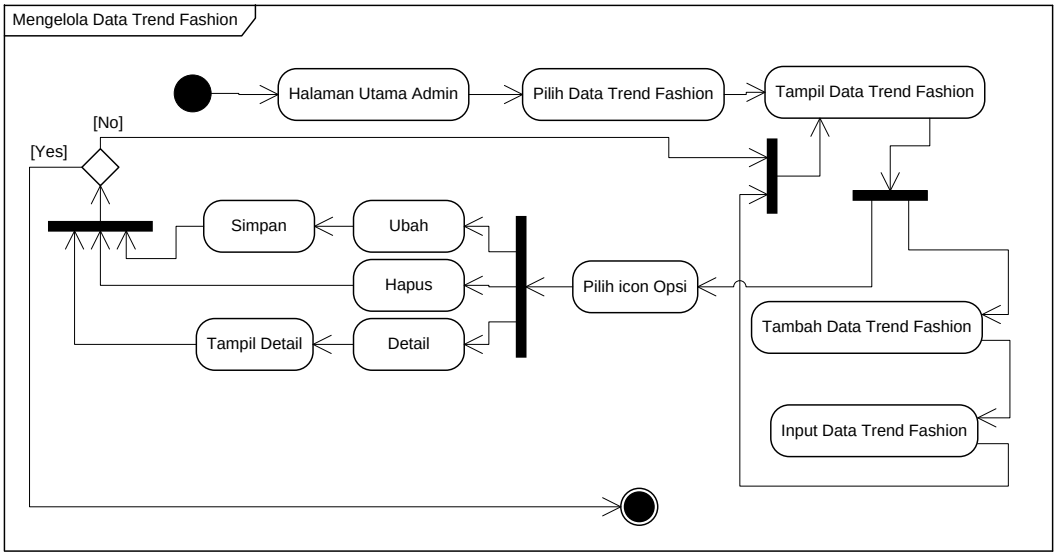
Gambar IV.12 *Activity Diagram* Kelola Data Member Halaman Admin

9. Activity Diagram Kelola Data *Display* Halaman Admin



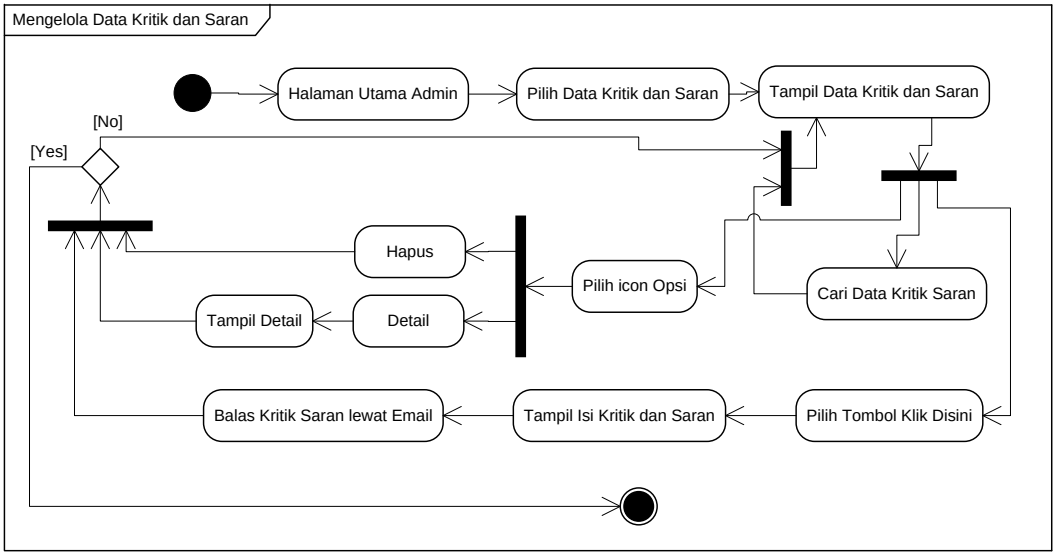
Gambar IV.13 *Activity Diagram* Kelola Data*Display* Halaman Admin

10. Activity Diagram Kelola Data *Trend Fashion*Halaman Admin



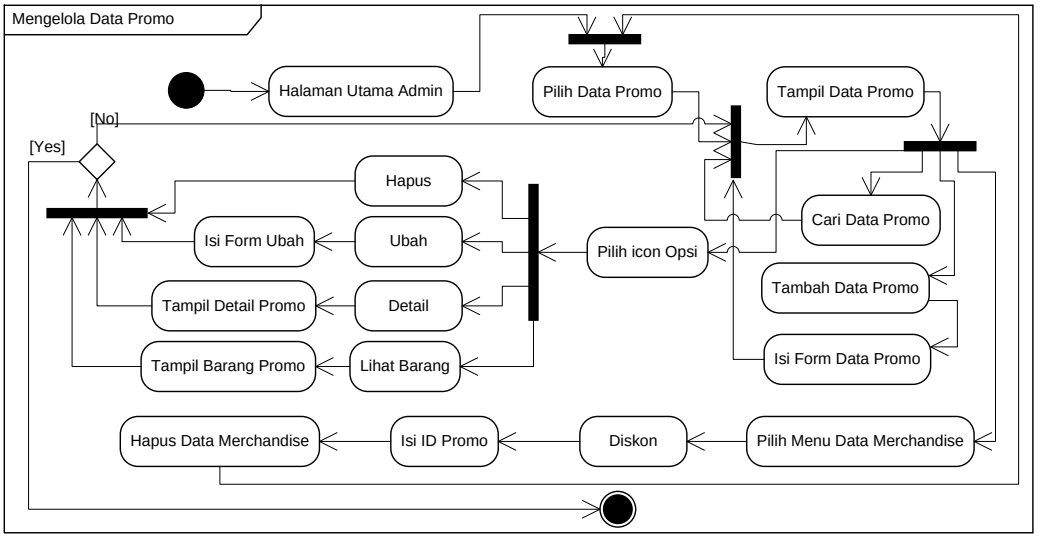
Gambar IV.14 *Activity Diagram* Kelola Data *Trend Fashion* Halaman Admin

11. Activity Diagram Kelola Data Kritik dan Saran Halaman Admin



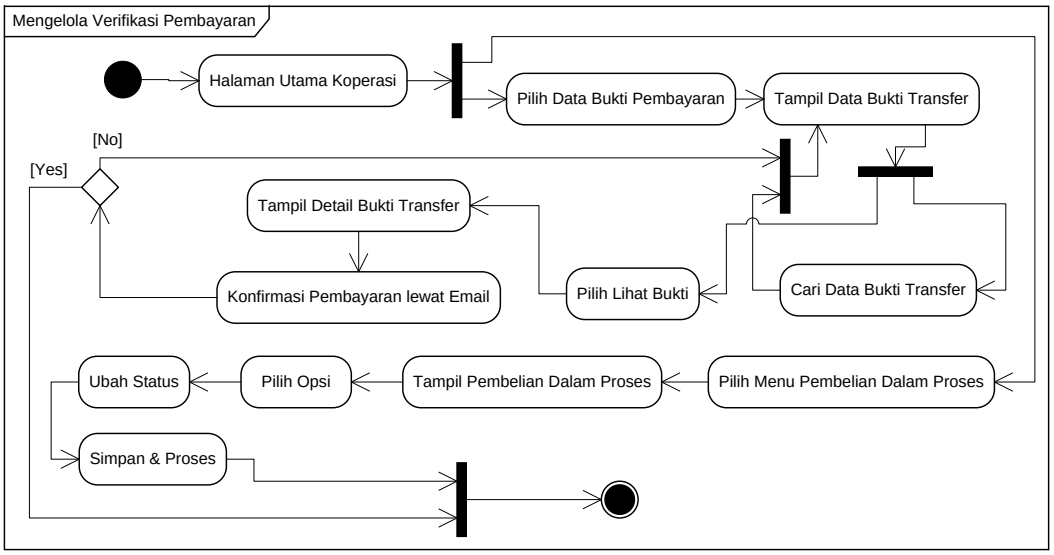
Gambar IV.15 *Activity Diagram* Kelola Data Kritik dan Saran Halaman Admin

12. Activity Diagram Kelola Data Promo Halaman Admin



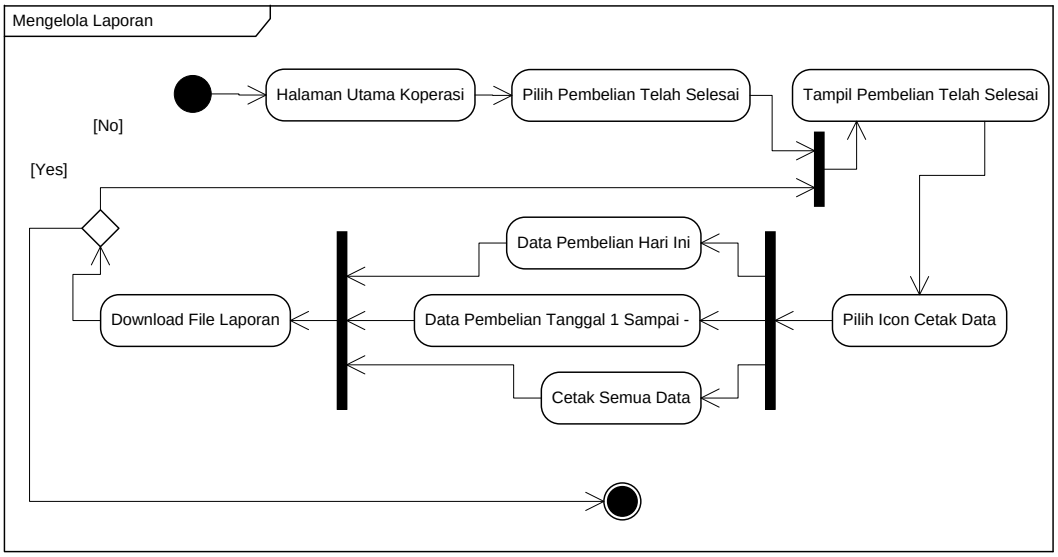
Gambar IV.16 *Activity Diagram* Kelola Data Promo dan Saran Halaman Admin

13. Activity Diagram Mengelola Verifikasi Pembayaran Halaman Koperasi



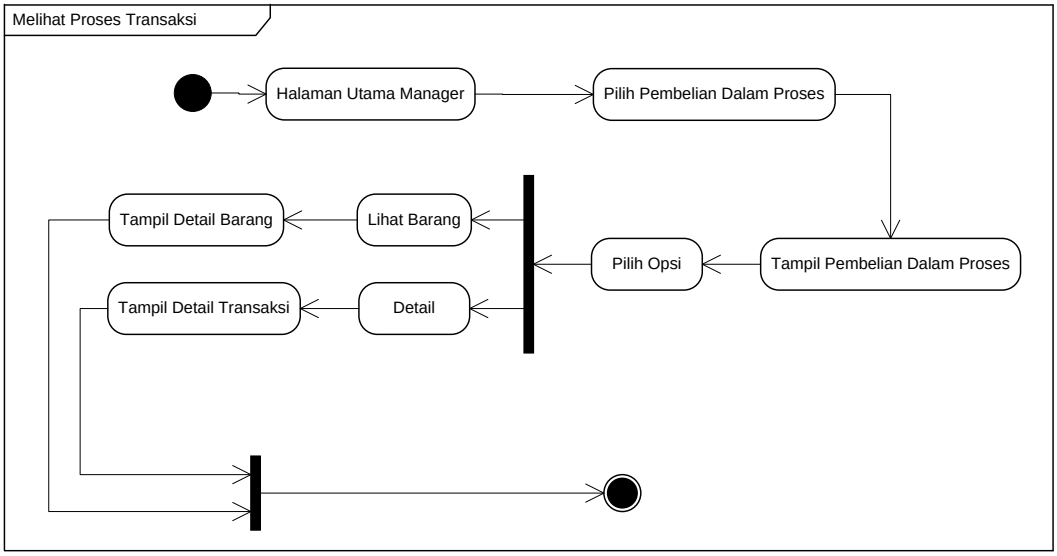
Gambar IV.17 *Activity Diagram* Mengelola Verifikasi Pembayaran Halaman Koperasi

14. Activity Diagram Mengelola Laporan Halaman Koperasi



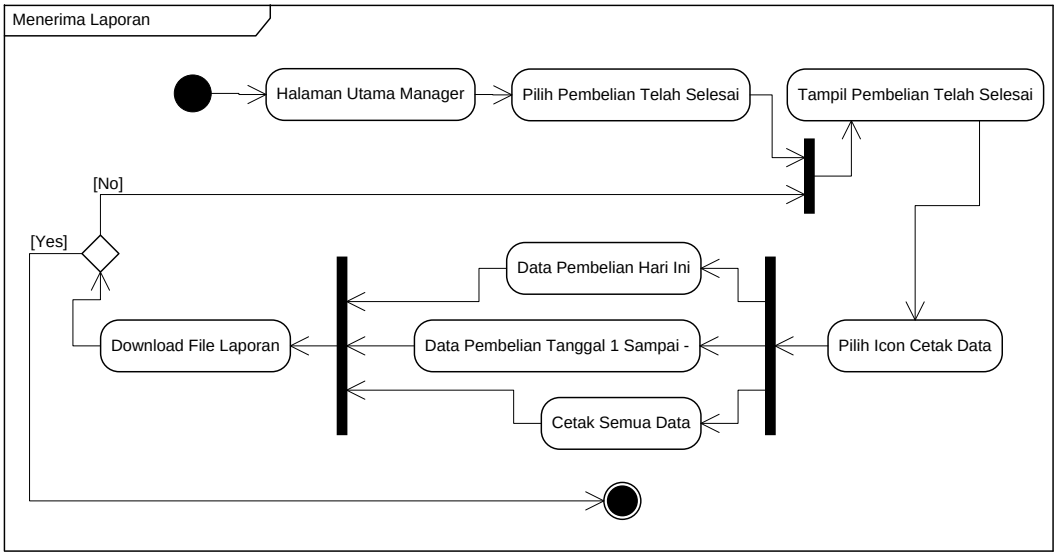
Gambar IV.18 *Activity Diagram* Mengelola Laporan Halaman Koperasi

15. Activity Diagram Melihat Proses Transaksi Halaman *Manager*



Gambar IV.19 *Activity Diagram* Melihat Proses Transaksi Halaman *Manager*

16. Activity Diagram Menerima Laporan Halaman *Manager*



Gambar IV.20 *Activity Diagram* Menerima Laporan Halaman *Manager*

4.2. Desain

Pada tahap desain penulis akan menjelaskan tentang desain database, desain *software architecture* dan desain *interface* dari sistem usulan yang sedang dibuat.

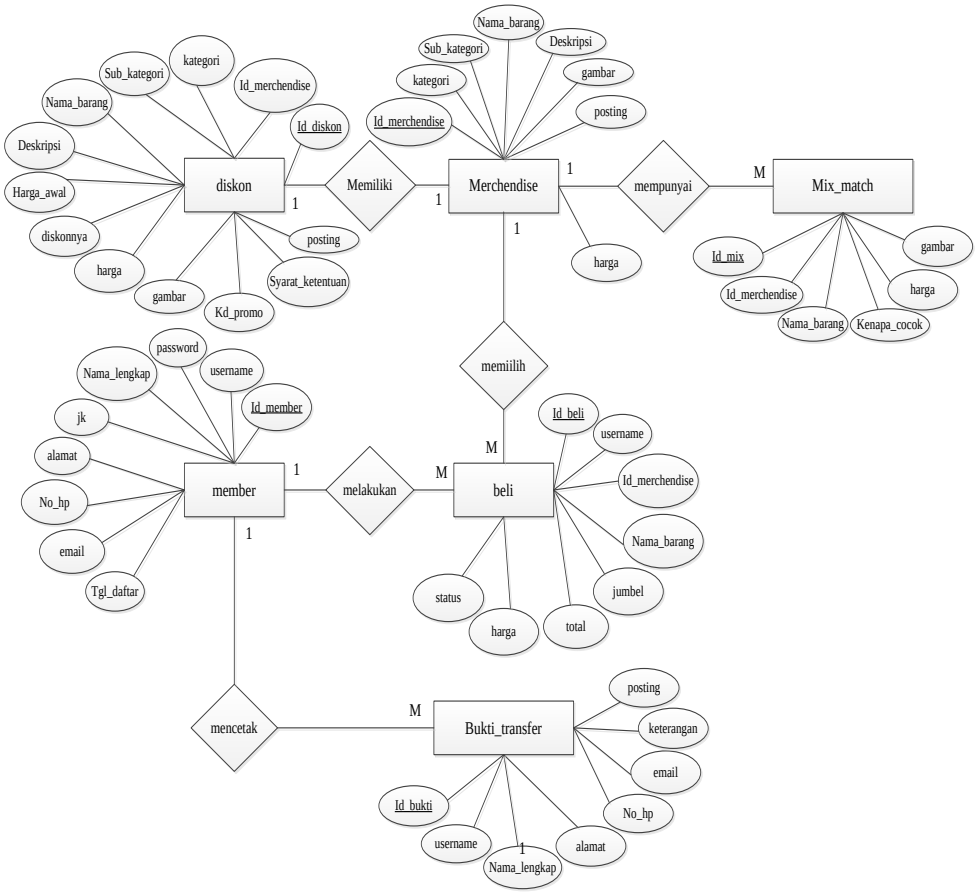
4.2.1. Database

Dalam spesifikasi file yang terdapat pada sistem usulan standarisasi *visual merchandising* dan belanja karyawan pada Matahari *Department Store* yang menjelaskan beberapa spesifikasi yang digunakan dan berkaitan dengan sistem usulan yang dibuat ini sebagai berikut :

1. *Entity Relationship* Diagram

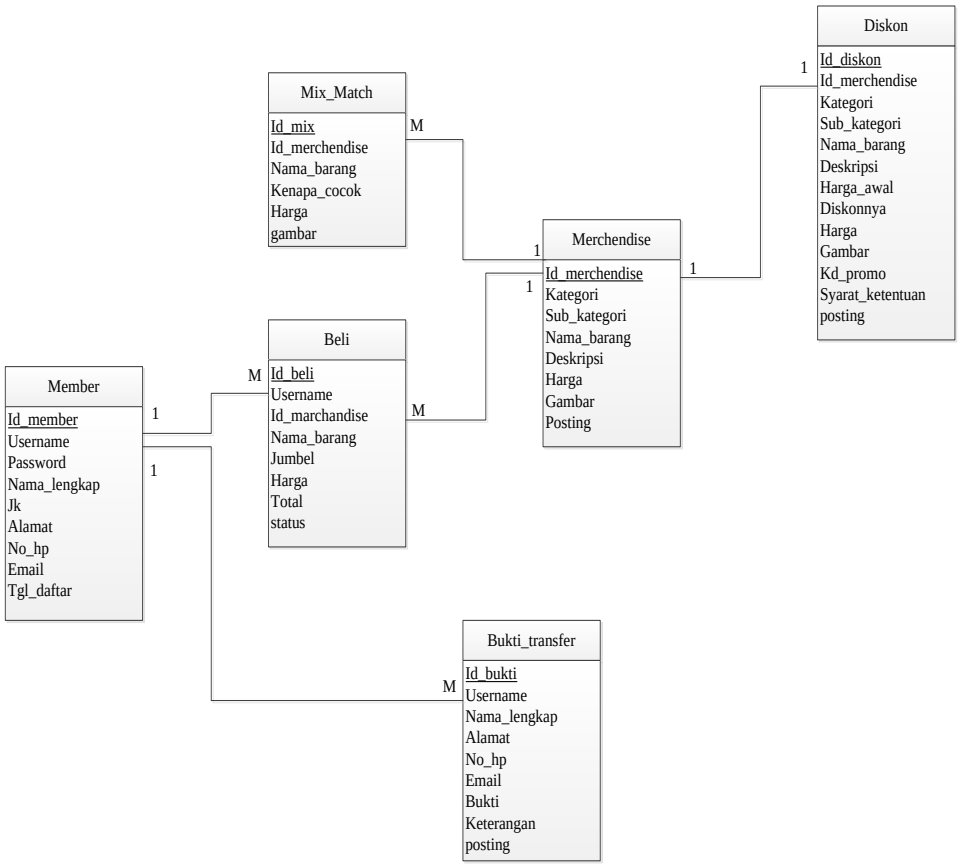
Entity Relationship Diagram(ERD) sebagai desain *database* pada sistem ini menjelaskan hubungan antara data dalam basis data yang terdiri dari *object – object* dasar yang mempunyai hubungan atau relasi antara *object – object* tersebut. ERD yang ada pada sistem ini sebagai berikut

1. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar IV.21 *Entity Relationship* Diagram (ERD)

1. *Logical Record Structure* (LRS)



Gambar IV.22 *Logical Record Structure* (LRS)

2. Spesifikasi *File*

Perancangan basis data merupakan langkah yang digunakan untuk membantu mempermudah dalam pembuatan sebuah sistem informasi, *database* yang di gunakan adalah db_visualizer diantaranya :

A. Spesifikasi *File* Member

Nama *File* : member

Akronim : member.myd

Tipe *File* : *File Master*

Organisasi *File* : *Index Sequensial*

Acces File : *Random*

Record Size : 323 Byte

Primary Key : id_member

Tabel IV.5 Spesifikasi *File* Member

No	Elemen Data	Nama *Field*	Tipe	*Size*	Keterangan
1	Id Member	Id_member	*Integer*	10	*Primary key*
2	*Username*	*username*	*Varchar*	50	
3	*Password*	*password*	*Varchar*	50	
4	Nama Lengkap	Nama_lengkap	*Varchar*	50	
5	Jenis Kelamin	Jk	*enum*		
6	Alamat	Alamat	*varchar*	100	
7	No HP	No_hp	*varchar*	13	
8	Email	Email	*varchar*	50	
9	Tanggal Daftar	Tgl_daftar	*timestamp*		

B. Spesifikasi *File Merchandise*

Nama *File* : *merchandise*

Akronim : merchandise.myd

Tipe *File* : File Master

Organisasi *File* : *Index Sequensial*

Acces File : *Random*

Record Size : 180 Byte

Primary Key : id_merchandise

Tabel IV.6 Spesifikasi *FileMerchandise*

No	Elemen Data	Nama *Field*	Tipe	*Size*	Keterangan
1	Id Merchandise	Id_Merchandise	*Integer*	10	*Primary key*
2	Kategori	Kategori	*enum*		
3	Sub Kategori	Sub_kategori	*enum*		
4	Nama Barang	Nama_barang	*varchar*	100	
5	Deskripsi	deskripsi	*timestamp*		
6	Harga	harga	*int*	20	
7	Gambar	Gambar	*varchar*	50	
8	Posting	posting	*timestamp*		

C. Spesifikasi *File Mix Match*

Nama *File* : *mix_match*

Akronim : *mix_match*.myd

Tipe *File* : File Transaksi

Organisasi *File* : *Index Sequensial*

Acces File : *Random*

Record Size : 190 Byte

Primary Key : id_mix

Tabel IV.7 Spesifikasi *FileMix Match*

No	Elemen Data	Nama *Field*	Tipe	*Size*	Keterangan
1	Id Mix	Id_Mix	*varchar*	10	*Primary key*
2	Id *Merchandise*	Id_Merchandise	*varchar*	10	*Foreign key*
3	Nama Barang	Nama_barang	*varchar*	100	
4	Kenapa Cocok	Kenapa_cocok	*text*		
5	Harga	harga	*int*	20	
6	Gambar	Gambar	*varchar*	50	

D. Spesifikasi *File* Diskon

Nama *File* : diskon

Akronim : diskon.myd

Tipe *File* : File Transaksi

Organisasi *File* : *Index Sequensial*

Acces File : *Random*

Record Size : 170 Byte

Primary Key : id_diskon

Tabel IV.8 Spesifikasi *File* diskon

No	Elemen Data	Nama *Field*	Tipe	*Size*	Keterangan
1	Id Diskon	Id_diskon	*varchar*	15	*Primary key*
2	Id Merchandise	Id_merchandise	*varchar*	15	*Foreign key*
3	Kategori	kategori	*varchar*	15	
4	Sub Kategori	Sub_kategori	*varchar*	15	
5	Name Of Goods	Name Of Goods	*varchar*	50	
6	deskripsi	Deskripsi	*text*		
7	Harga_awal	harga_awal	*int*	20	
8	Discount	Diskon	*varchar*	5	
9	harga	Harga	*Int*	20	
10	gambar	Gambar	*varchar*	30	
11	Kode Promo	kd_promo	*varchar*	15	
12	Syarat Ketentuan	Syarat_ketentuan	*text*		
13	Posting	Posting	*timestamp*		

E. Spesifikasi *File* Beli

Nama *File* : beli

Akronim : beli.myd

Tipe *File* : File Transaksi

Organisasi *File* : *Index Sequensial*

Acces File : *Random*

Record Size : 250 Byte

Primary Key : id_beli

Tabel IV.9 Spesifikasi *File* Beli

No	Elemen Data	Nama *Field*	Tipe	*Size*	Keterangan
1	Id Beli	Id_beli	*varchar*	10	*Primary key*
2	*Username*	*Username*	*varchar*	50	*Foreign key*
3	Id Merchandise	Id_Merchandise	*varchar*	15	*Foreign key*
4	Nama Barang	Nama_barang	*varchar*	100	
5	Jumbel	Jumbel	*int*	10	
6	Harga	Harga	*int*	20	
7	Total	Total	*int*	20	
8	Status	Status	*enum*		
9	Tgl Beli	Tgl_beli	*timestamp*		

F. Spesifikasi *File* Bukti_transfer

Nama *File* : Bukti_transfer

Akronim : Bukti_transfer.myd

Tipe *File* : File Transaksi

Organisasi *File* : *Index Sequensial*

Acces File : *Random*

Record Size : 193 Byte

Primary Key : id_bukti

Tabel IV.10 Spesifikasi *File Evidance Of Transfer*

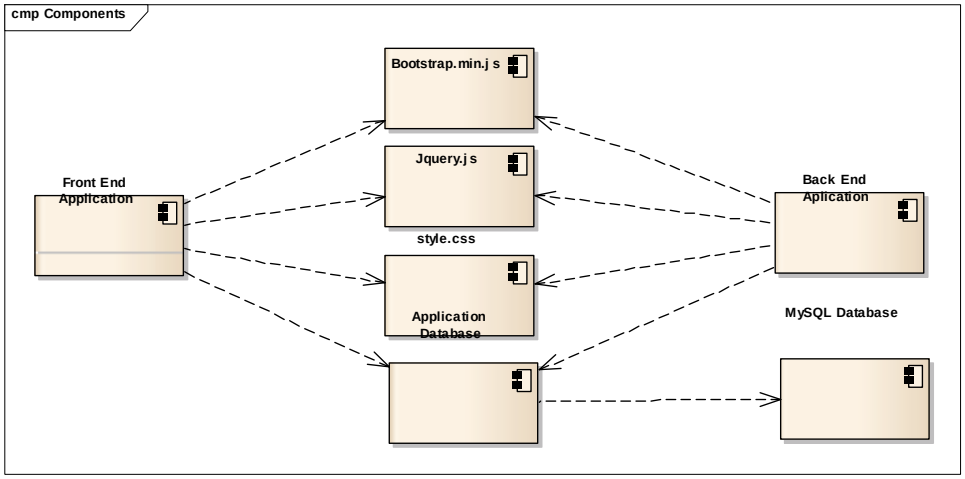
No	Elemen Data	Nama *Field*	Tipe	*Size*	Keterangan
1	Id Bukti	Id_bukti	*varchar*	10	*Primary key*
2	*Username*	*Username*	*varchar*	15	*Foreign key*
3	Nama Lengkap	Nama_lengkap	*varchar*	50	
4	Alamat	Alamat	*text*		
5	No HP	no_hp	*varchar*	13	
6	Email	Email	*varchar*	50	
7	Bukti	bukti	*varchar*	50	
8	keterangan	Keterangan	*text*		
9	Posting	Posting	*timestamp*		

4.2.2. *Software Architecture*

Dalam bagian ini *Software Architecture* akan menggambarkan bagaimana sistem dari *software* tersebut dapat dipetakan. Dalam bagian ini akan dijelaskan dalam dua diagram yaitu *deployment* diagram dan *component* diagram. Berikut penjabaran dari *Software Architecture.*

1. *Component* Diagram

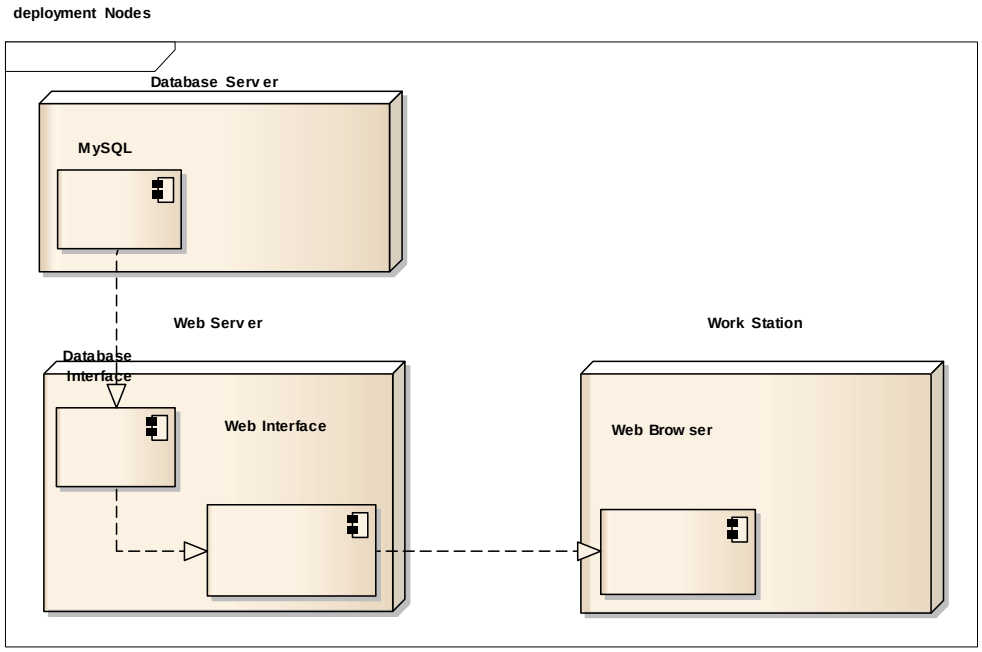
Component diagram dalam sistem usulan ini menggambarkan bagaimana sistem *e-commerce* ini dapat dipetakan secara fisik. Berikut gambar dari *Component* Diagram sistem usulan *e-commerce* pada Matahari *Department Store*.



Gambar IV.23 *Component* Diagram

2. *Deployment* Diagram

Deployment diagram dalam sistem usulan ini menggambarkan bagaimana sistem *website* Matahari *Department Store* secara fisik terlihat. Berikut gambar dari *Deployment* diagram sistem usulan *e-commerce*.

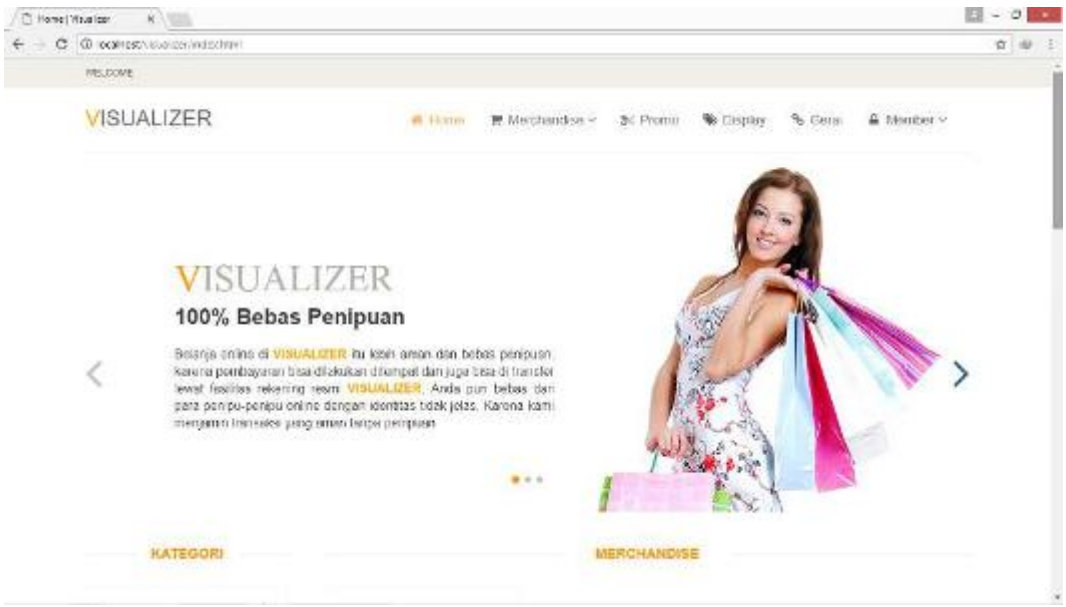


Gambar IV.24 *Deployment* Diagram

4.2.3. *User Interface*

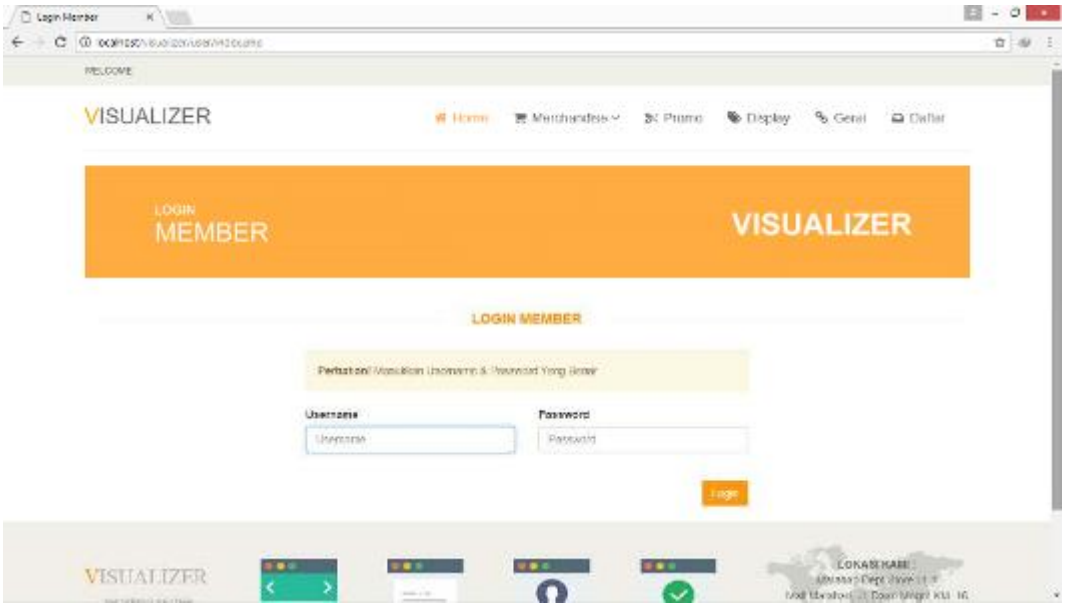
Halaman *Frontend* adalah halaman utama *website* yang dapat diakses oleh banyak pengunjung, sedangkan halaman *backend* adalah sebagai halaman *control* yang mengatur *content* dari halaman utama yang dapat diakses oleh siapa saja yang sudah di beri izin. Berikut ini desain program *website* Matahari *Department Store* baik desain halaman *frontend* dan *backend.*

1. Gambar Halaman Utama*User*



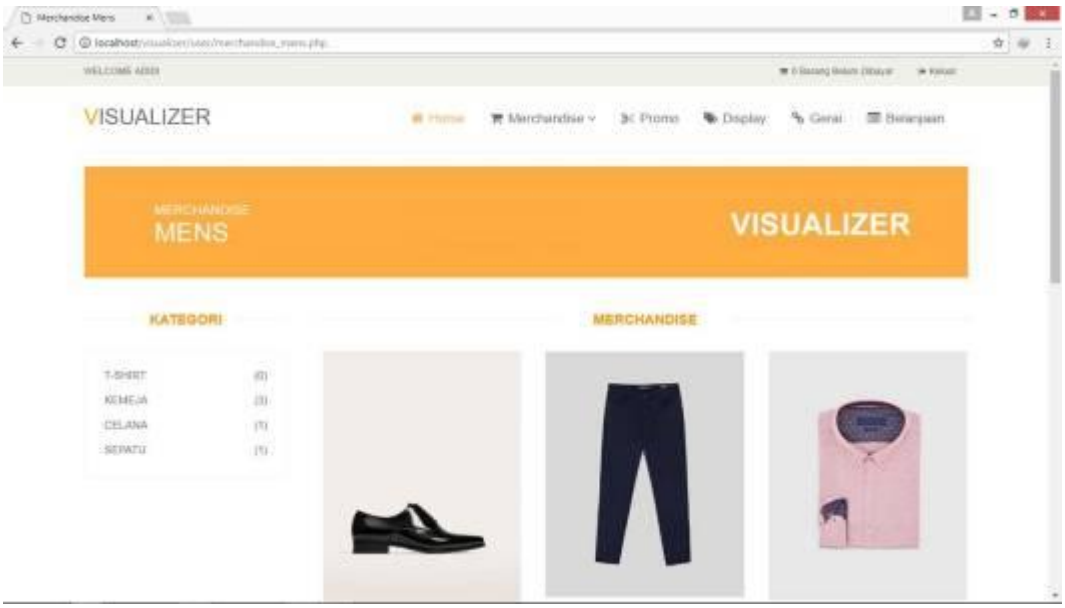
Gambar IV.25 Halaman Utama *User*

2. Gambar Halaman *Login* Member



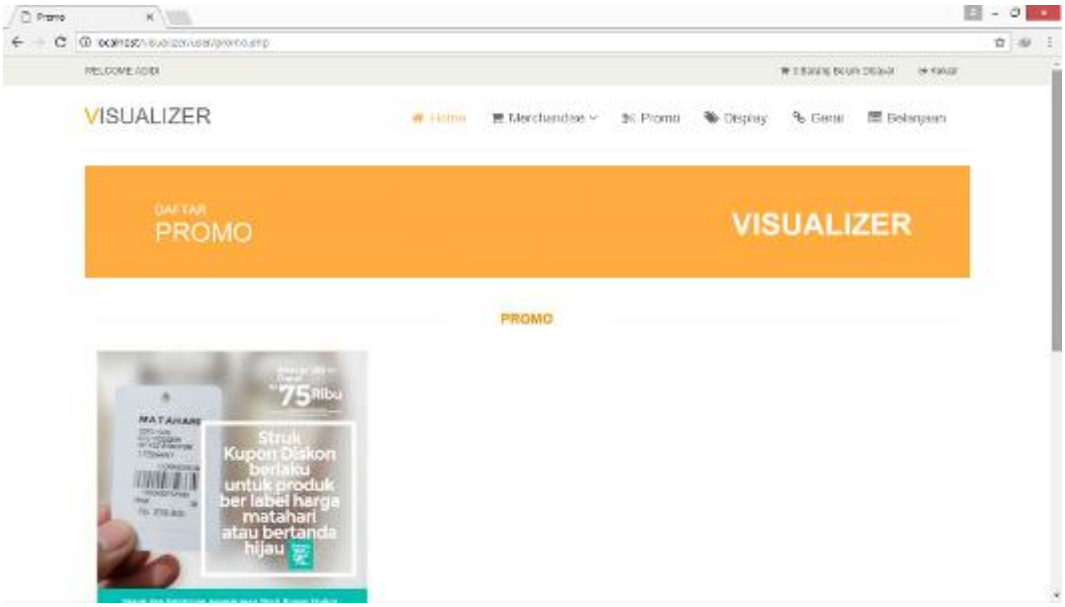
Gambar IV.26 Halaman *Login* Member

3. Gambar Halaman *Merchandise*



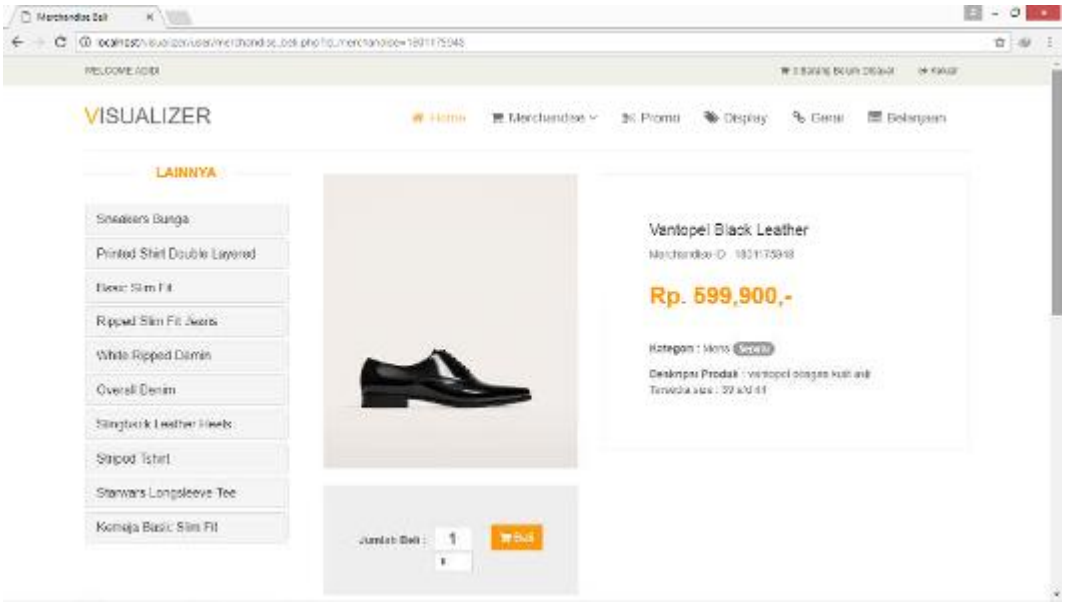
Gambar IV.27 Halaman *Merchandise*

4. Gambar Halaman Promo



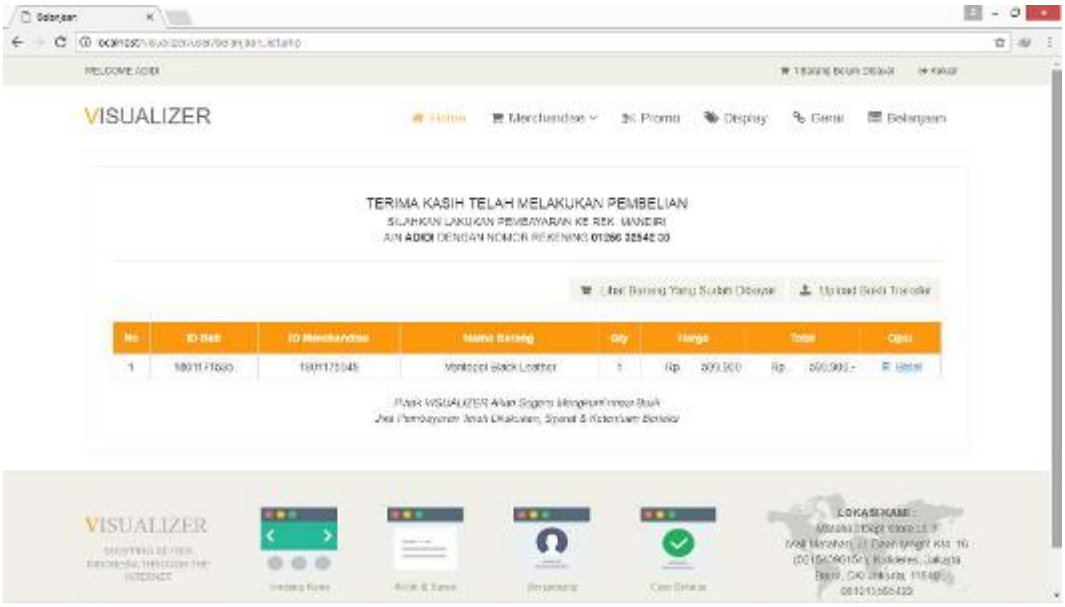
Gambar IV.28 Halaman Promo

5. Gambar Halaman Beli Barang



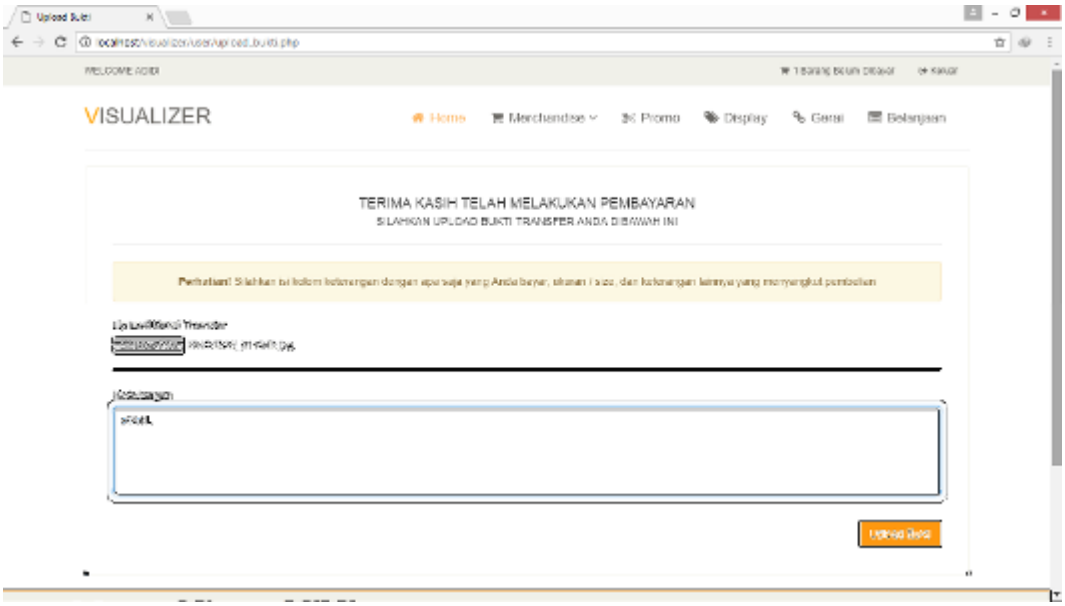
Gambar IV.29 Halaman Beli Barang

6. Gambar Halaman Proses Pembayaran oleh Member



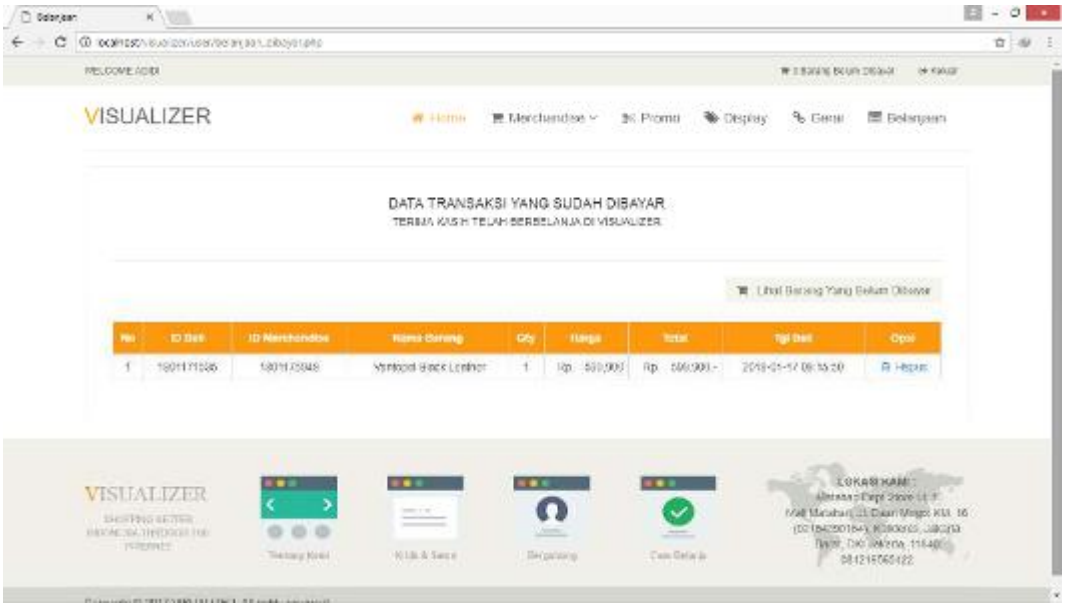
Gambar IV.30 Halaman Proses Pembayaran oleh Member

7. Gambar Halaman *Upload* Bukti Pembayaran



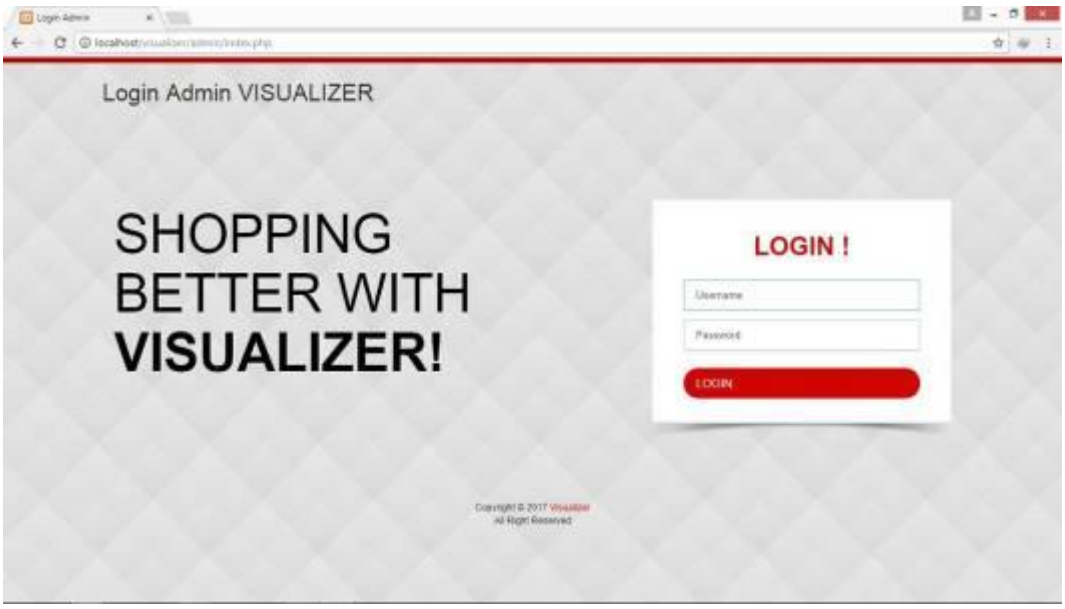
Gambar IV.31 Halaman *Upload* Bukti Pembayaran

8. Gambar Halaman List Barang Yang Sudah Dibayar



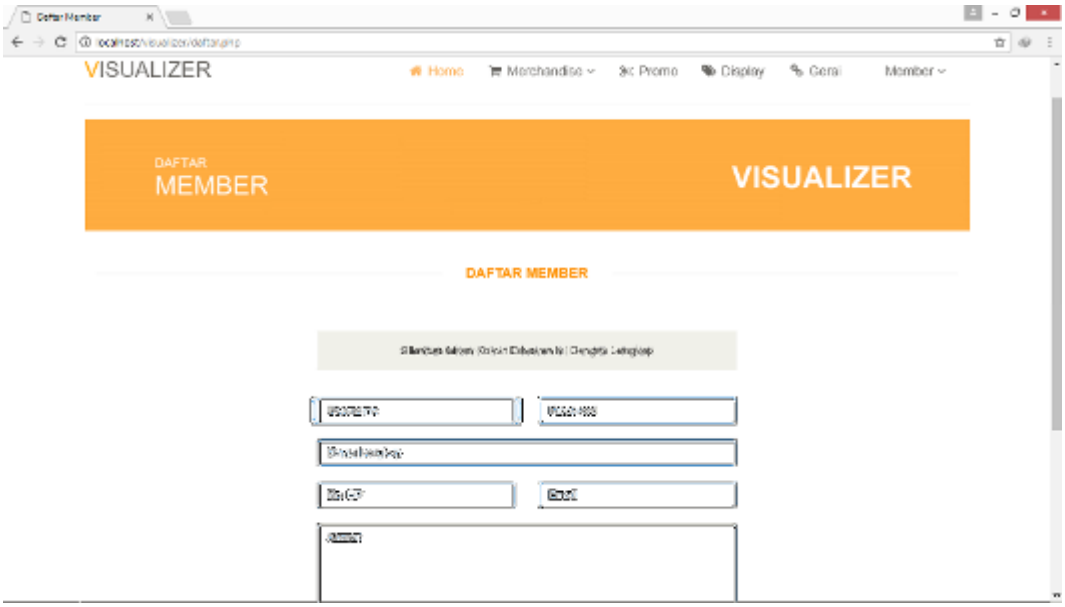
Gambar IV.32 Halaman Barang Sudah Dibayar

9. Gambar Halaman Login Admin



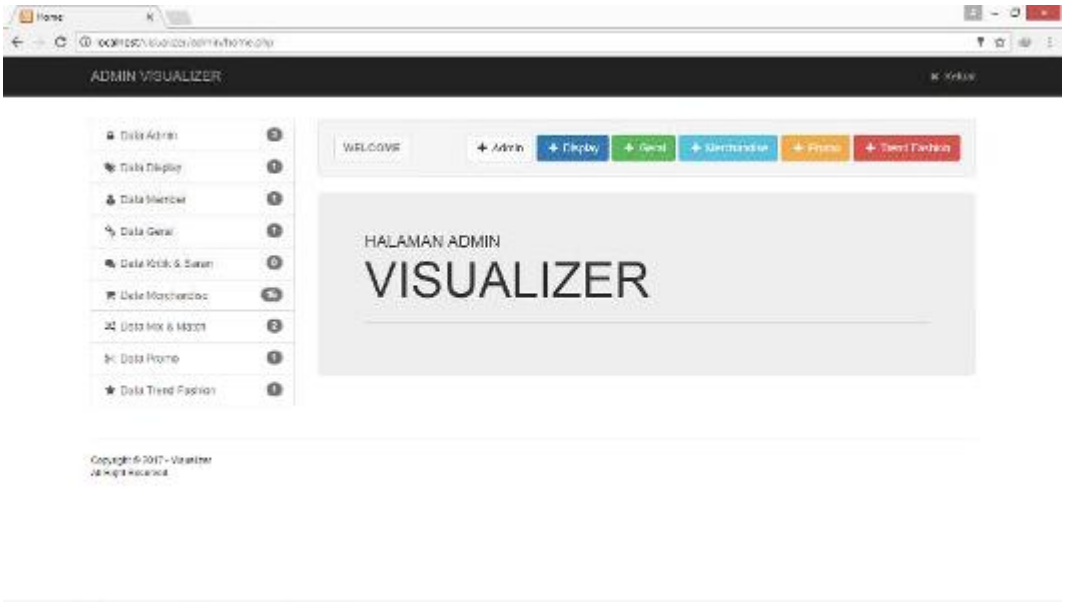
Gambar IV.33 Halaman Login Admin

10. Gambar Halaman Daftar Member



Gambar IV.34 Halaman Daftar Member

11. Gambar Halaman Utama Admin



Gambar IV.35 Halaman Utama Admin

4.3. *Code Generation*

A. Belanjaan_list.PHP (Halaman *User*)

```
<?php require_once('../Connections/koneksi.php'); ?>
<?php
//initialize the session
if (!isset($_SESSION)) {
  session_start();
}

// ** Logout the current user. **
$logoutAction = $_SERVER['PHP_SELF']."?doLogout=true";
if ((isset($_SERVER['QUERY_STRING'])) && ($_SERVER['QUERY_STRING'] != "")){
  $logoutAction .="&". htmlentities($_SERVER['QUERY_STRING']);
}

if ((isset($_GET['doLogout'])) &&($_GET['doLogout']=="true")){
  //to fully log out a visitor we need to clear the session varialbles
  $_SESSION['MM_Username'] = NULL;
  $_SESSION['MM_UserGroup'] = NULL;
  $_SESSION['PrevUrl'] = NULL;
unset($_SESSION['MM_Username']);
unset($_SESSION['MM_UserGroup']);
unset($_SESSION['PrevUrl']);
```

```
 $logoutGoTo = "index.php"; if
($logoutGoTo) {
header("Location: $logoutGoTo");
exit;
 }
}
?>
<?php
if (!isset($_SESSION)) {
 session_start();
}
$MM_authorizedUsers = "";
$MM_donotCheckaccess = "true";

// *** Restrict Access To Page: Grant or deny access to this page
function isAuthorized($strUsers, $strGroups, $UserName, $UserGroup) {
 // For security, start by assuming the visitor is NOT authorized.
 $isValid = False;

 // When a visitor has logged into this site, the Session variable
MM_Username set equal to their username.
 // Therefore, we know that a user is NOT logged in if that Session
variable is blank.
```

```
if (!empty($UserName)) {
   // Besides being logged in, you may restrict access to only certain users based on an ID established when they login.
   // Parse the strings into arrays.
   $arrUsers = Explode(",", $strUsers);
   $arrGroups = Explode(",", $strGroups);
if (in_array($UserName, $arrUsers)) {
     $isValid = true;
   }
   // Or, you may restrict access to only certain users based on their username.
if (in_array($UserGroup, $arrGroups)) {
     $isValid = true;
   }
if (($strUsers == "") && true) {
     $isValid = true;
   }
  }
return $isValid;
}

$MM_restrictGoTo = "index.php";
```

```
if (!((isset($_SESSION['MM_Username'])) && (isAuthorized("",$MM_authorizedUsers, $_SESSION['MM_Username'], $_SESSION['MM_UserGroup'])))) {
  $MM_qsChar = "?";
  $MM_referrer = $_SERVER['PHP_SELF'];
if (strpos($MM_restrictGoTo, "?")) $MM_qsChar = "&";
if (isset($_SERVER['QUERY_STRING']) && strlen($_SERVER['QUERY_STRING']) > 0)
  $MM_referrer .= "?" . $_SERVER['QUERY_STRING'];
  $MM_restrictGoTo = $MM_restrictGoTo. $MM_qsChar . "accesscheck=" . urlencode($MM_referrer);
header("Location: ". $MM_restrictGoTo);
exit;
}
?>
<?php
if (!function_exists("GetSQLValueString")) {
function GetSQLValueString($theValue, $theType, $theDefinedValue = "", $theNotDefinedValue = "")
{
if (PHP_VERSION < 6) {
   $theValue = get_magic_quotes_gpc() ? stripslashes($theValue) : $theValue;
  }
```

```
 $theValue = function_exists("mysql_real_escape_string") ? mysql_real_escape_string($theValue) : mysql_escape_string($theValue);

switch ($theType) {
case "text":
    $theValue = ($theValue != "") ? "'" . $theValue . "'" : "NULL";
break;
case "long":
case "int":
    $theValue = ($theValue != "") ? intval($theValue) : "NULL";
break;
case "double":
    $theValue = ($theValue != "") ? doubleval($theValue) : "NULL";
break;
case "date":
    $theValue = ($theValue != "") ? "'" . $theValue . "'" : "NULL";
break;
case "defined":
    $theValue = ($theValue != "") ? $theDefinedValue : $theNotDefinedValue;
break;
  }
return $theValue;
```

```
}
}
$nomor = 1;
$maxRows_daftarbelanjaan = 100;
$pageNum_daftarbelanjaan = 0;
if (isset($_GET['pageNum_daftarbelanjaan'])) {
  $pageNum_daftarbelanjaan = $_GET['pageNum_daftarbelanjaan'];
}
$startRow_daftarbelanjaan = $pageNum_daftarbelanjaan *
$maxRows_daftarbelanjaan;

$colname_daftarbelanjaan = "-1";
if (isset($_SESSION['MM_Username'])) {
  $colname_daftarbelanjaan = $_SESSION['MM_Username'];
}
mysql_select_db($database_koneksi, $koneksi);
$query_daftarbelanjaan = sprintf("SELECT * FROM beli WHERE
username = %s and status='Dalam Proses' ORDER BY tgl_beli DESC",
GetSQLValueString($colname_daftarbelanjaan, "text"));
$query_limit_daftarbelanjaan = sprintf("%s LIMIT %d, %d",
$query_daftarbelanjaan, $startRow_daftarbelanjaan,
$maxRows_daftarbelanjaan);
$daftarbelanjaan = mysql_query($query_limit_daftarbelanjaan, $koneksi)
or die(mysql_error());
```

```
$row_daftarbelanjaan = mysql_fetch_assoc($daftarbelanjaan);


if (isset($_GET['totalRows_daftarbelanjaan'])) {
  $totalRows_daftarbelanjaan = $_GET['totalRows_daftarbelanjaan'];
} else {
  $all_daftarbelanjaan = mysql_query($query_daftarbelanjaan);
  $totalRows_daftarbelanjaan = mysql_num_rows($all_daftarbelanjaan);
}
$totalPages_daftarbelanjaan                                    =
ceil($totalRows_daftarbelanjaan/$maxRows_daftarbelanjaan)-1;
?>
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
<meta charset="utf-8">
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
<meta name="description" content="">
<meta name="author" content="">
<title>Belanjaan</title>
<link href="../css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet">
<link href="../css/font-awesome.min.css" rel="stylesheet">
<link href="../css/prettyPhoto.css" rel="stylesheet">
<link href="../css/price-range.css" rel="stylesheet">
<link href="../css/animate.css" rel="stylesheet">
```

```
        <link href="../css/main.css" rel="stylesheet">
        <link href="../css/responsive.css" rel="stylesheet">
<!--[if lt IE 9]>
<script src="js/html5shiv.js"></script>
<script src="js/respond.min.js"></script>
<![endif]-->
<link rel="shortcut icon" href="../images/ico/favicon.ico">
<link rel="apple-touch-icon-precomposed" sizes="144x144" href="../images/ico/apple-touch-icon-144-precomposed.png">
<link rel="apple-touch-icon-precomposed" sizes="114x114" href="../images/ico/apple-touch-icon-114-precomposed.png">
<link rel="apple-touch-icon-precomposed" sizes="72x72" href="../images/ico/apple-touch-icon-72-precomposed.png">
<link rel="apple-touch-icon-precomposed" href="../images/ico/apple-touch-icon-57-precomposed.png">
</head><!--/head-->

<body>
        <header id="header"><!--header-->
                <div class="header_top"><!--header_top-->
                        <div class="container">
                                <div class="row">
                                        <div class="col-sm-6">
                                                <div class="contactinfo">
```

```
                                        <ul class="nav nav-pills">
                                            <li style="text-transform:uppercase"><a href="data_member.php">WELCOME <?php echo $_SESSION['MM_Username']; ?></a></li>

                                        </ul>
                                    </div>
                                </div>
                                <div class="col-sm-6">
                                    <div class="contactinfo pull-right">
                                        <ul class="nav nav-pills">
<li><a href="belanjaan_list.php"><i class="fa fa-shopping-cart fa-fw"></i><?php require_once('../Connections/koneksi.php'); $namanya = $_SESSION['MM_Username']; ini_set( "display_errors", 0); $datanamanyaa = mysql_num_rows(mysql_query("SELECT * FROM beli WHERE username='$namanya' and status='Dalam Proses' ")); echo $datanamanyaa; ?> Barang Belum Dibayar</a></li>
                                            <li><a onClick="return confirm('Anda Yakin Ingin Keluar?')" href="<?php echo $logoutAction ?>"><i class="fa fa-sign-out"></i> Keluar</a></li>
                                        </ul>
```

```
                                    </div>
                                </div>
                            </div>
                        </div>
                    </div><!--/header_top-->

                    <div class="header-middle"><!--header-middle-->
                        <div class="container">
                            <div class="row">
                                <div class="col-sm-4">
                                    <div class="logo pull-left">
                                        <a href="home.php" style="font-size:28px; color:#696763"><span style="color:orange">V</span>ISUALIZER</a>
                                    </div>

                                </div>
                                <div class="col-sm-8">
                                    <div class="mainmenu pull-right" style="margin-top:12px;">
                                        <div class="navbar-header">
                                            <button type="button" class="navbar-toggle" data-toggle="collapse" data-target=".navbar-collapse">
```

```
                                                    <span
class="sr-only">Toggle navigation</span>
                                                    <span
class="icon-bar"></span>
                                                    <span
class="icon-bar"></span>
                                                    <span
class="icon-bar"></span>
                                                </button>
                                            </div>

                                            <ul class="nav
navbar-nav collapse navbar-collapse">
                                                <li><a
href="home.php" class="active"><i class="fa fa-home fa-fw"></i>
Home</a></li>
                                                <li
class="dropdown"><a href="#"><i class="fa fa-shopping-cart fa-fw"></i>
Merchandise<i class="fa fa-angle-down"></i></a>
<ul role="menu" class="sub-menu">
<li><a href="merchandise_mens.php">Mens</a></li>

        <li><a href="merchandise_ladies.php">Ladies</a></li>
```

```
<li><a href="merchandise_childboy.php">Child Boy</a></li>

<li><a href="merchandise_childgirl.php">Child Girl</a></li>

<li><a href="merchandise_youthboy.php">Youth Boy</a></li>
<li><a href="merchandise_youthgirl.php">Youth Girl</a></li>
</ul>
</li>
                                                    <li><a
href="promo.php"><i class="fa fa-scissors fa-fw"></i> Promo</a></li>
                                                    <li><a
href="display.php"><i class="fa fa-tags fa-fw"></i> Display</a></li>
                                                    <li><a
href="gerai.php"><i class="fa fa-chain fa-fw"></i> Gerai</a></li>
<li><a href="belanjaan_list.php"><i class="fa fa-list-alt fa-fw"></i>
Belanjaan</a></li>
                                                </ul>
                                            </div>
                                        </div>
                                    </div>
                                </div>
                            </div><!--/header-middle-->
```

```
        </header><!--/header-->
        <br>
<section id="cart_items">
<?php if ($totalRows_daftarbelanjaan > 0) { // Show if recordset not empty ?>
<div class="container">
<div class="well text-center"><span style="font-size:18px">TERIMA KASIH TELAH MELAKUKAN PEMBELIAN</span><br>
SILAHKAN LAKUKAN PEMBAYARAN KE REK. MANDIRI<br>
    A/N <strong>ADIDI</strong> DENGAN NOMOR REKENING <strong>01256 32542 30</strong><br>

<hr>

<div class="table-responsive">

<div class="pull-right"><a href="belanjaan_dibayar.php" class="btn btn-default add-to-cart"><i class="fa fa-shopping-cart fa-fw"></i> Lihat Barang Yang Sudah Dibayar</a><a href="upload_bukti.php" class="btn btn-default add-to-cart"><i class="fa fa-upload fa-fw"></i> Upload Bukti Transfer</a></div>
<table border="0" cellpadding="0" cellspacing="0" class="table table-condensed table-bordered">
```

```
<thead>
<tr class="cart_menu">
<td align="center" valign="middle" bgcolor="#FE980F" style="padding-bottom:10px; padding-top:10px; color:white;"><strong>No</strong></td>
<td align="center" valign="middle" bgcolor="#FE980F" style="padding-bottom:10px; padding-top:10px; color:white;"><strong>ID Beli</strong></td>
<td align="center" valign="middle" bgcolor="#FE980F" style="padding-bottom:10px; padding-top:10px; color:white;"><strong>ID Merchandise</strong></td>
<td align="center" valign="middle" bgcolor="#FE980F" style="padding-bottom:10px; padding-top:10px; color:white;"><strong>Nama Barang</strong></td>
<td align="center" valign="middle" bgcolor="#FE980F" style="padding-bottom:10px; padding-top:10px; color:white;"><strong>Qty</strong></td>
<td align="center" valign="middle" bgcolor="#FE980F" style="padding-bottom:10px; padding-top:10px; color:white;"><strong>Harga</strong></td>
<td align="center" valign="middle" bgcolor="#FE980F" style="padding-bottom:10px; padding-top:10px; color:white;"><strong>Total</strong></td>
```

```
<td align="center" valign="middle" bgcolor="#FE980F" style="padding-bottom:10px; padding-top:10px; color:white;"><strong>Opsi</strong></td>
</tr>
</thead>
<?php do { ?>
<tr>
<td align="center" valign="middle" class="cart_price"><?php echo $nomor++; ?></td>
<td align="center" valign="middle" class="cart_price"><?php echo $row_daftarbelanjaan['id_beli']; ?></td>
<td align="center" valign="middle" class="cart_price"><?php echo $row_daftarbelanjaan['id_merchandise']; ?></td>
<td class="cart_price" style="padding-left:10px;"><?php echo $row_daftarbelanjaan['nama_barang']; ?></td>
<td align="center" valign="middle" class="cart_price"><?php echo $row_daftarbelanjaan['jumbel']; ?></td>
<td valign="middle" class="cart_price">Rp. <span class="pull-right"><?php echo number_format($row_daftarbelanjaan['harga']); ?></span></td>
<td valign="middle" class="cart_total">Rp. <span class="pull-right"><?php echo number_format($row_daftarbelanjaan['total']); ?>,-</span></td>
```

```
<td align="center" valign="middle" class="cart_price"><a onClick="return confirm('Anda Yakin Ingin Membatalkan?')" href="belanjaan_delete.php?id_beli=<?php echo $row_daftarbelanjaan['id_beli']; ?>"><i class="fa fa-trash-o fa-fw"></i> Batal</a></td>
</tr>
<?php } while ($row_daftarbelanjaan = mysql_fetch_assoc($daftarbelanjaan)); ?>
</table>
<span style="text-transform:capitalize"><i>Pihak VISUALIZER Akan Segera Mengkonfirmasi Balik<br>
    Jika Pembayaran Telah Dilakukan, Syarat & Ketentuan Berlaku</i></span>
</div>
</div>
</div>
<?php } // Show if recordset not empty ?>
<?php if ($totalRows_daftarbelanjaan == 0) { // Show if recordset empty ?>
<div class="container">
<div class="well text-center"><span style="font-size:18px">OPSS, DATA MASIH KOSONG</span><br>
    SILAHKAN LAKUKAN PEMBELIAN TERLEBEIH DAHULU<br><br>
```

```
<a href="belanjaan_dibayar.php" class="btn btn-default add-to-cart"><i class="fa fa-shopping-cart fa-fw"></i> Lihat Barang Yang Sudah Dibayar</a>
</div><br>
<br>
<br>
<br>
<br>
<br>
<br>
<br>

</div>
<?php } // Show if recordset empty ?>
</section><!--/#cart_items-->

<footer id="footer"><!--Footer-->
<div class="footer-top">
<div class="container">
<div class="row">
        <div class="col-sm-2">
        <div class="companyinfo">
        <h2><span>V</span>ISUALIZER</h2>
```

```
<p align="center">SHAPPING BETTER INDONESIA,THROUGH THE INTERNET</p>
</div>
</div>

<div class="col-sm-7">
<div class="col-sm-3 text-center" style="margin-top:-15px;">
<div class="companyinfo">
<a href="tentang.php"><img src="../images/home/browser-15.png" width="110" height="100" style="padding:5px; border:1px solid #EEE;"></a>
<p align="center"><strong>Tentang Kami</strong></p>
</div>
</div>

<div class="col-sm-3 text-center" style="margin-top:-15px;">
<div class="companyinfo">
<a href="kritiksaran.php"><img src="../images/home/browser-11.png" width="110" height="100" style="padding:5px; border:1px solid #EEE;"></a>
<p align="center"><strong>Kritik &amp;amp; Saran</strong></p>
</div>
</div>
```

```
<div class="col-sm-3 text-center" style="margin-top:-15px;">
<div class="companyinfo">
        <a  href="daftar.php"><img  src="../images/home/browser-27.png"
width="110"  height="100"  style="padding:5px;  border:1px  solid
#EEE;"></a>
<p align="center"><strong>Bergabung</strong></p>
</div>
        </div>

<div class="col-sm-3 text-center" style="margin-top:-15px;">
<div class="companyinfo">
        <a  href="cara_belanja.php"><img  src="../images/home/browser-
24.png" width="110" height="100" style="padding:5px; border:1px solid
#EEE;"></a>
<p align="center"><strong>Cara Belanja</strong></p>
</div>
        </div>
        </div>

        <div class="col-sm-3">
        <div class="address">
        <img src="../images/home/map.png" alt="" />
        <p  align="center"  style="margin-top:-35px;"><strong>LOKASI
KAMI :</strong><br>
```

```
Matahari Dept Store Lt. 1<br>
Mall Matahari, Jl. Daan Mogot KM. 16 (02154390154), Kalideres, Jakarta
Barat, DKI Jakarta, 11840<br>
081219565422</p>
        </div>
        </div>
</div>
</div>
</div>

<div class="footer-bottom">
<div class="container">
<div class="row">
        <p class="pull-left">Copyright © 2017 VISUALIZER. All rights
reserved.</p>
        <p class="pull-right"></p>
</div>
</div>
</div>
</footer><!--/Footer-->



<script src="../js/jquery.js"></script>
```

```
        <script src="../js/bootstrap.min.js"></script>
        <script src="../js/jquery.scrollUp.min.js"></script>
        <script src="../js/price-range.js"></script>
<script src="../js/jquery.prettyPhoto.js"></script>
<script src="../js/main.js"></script>
</body>
</html>
<?php
mysql_free_result($daftarbelanjaan);
?>
```

4.4. *Testing*

Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang sistem yang terjadi dalam *website e-commerce* pada Matahari *Department Store* dengan menggunakan *Black Box Testing*.

A. *Black Box Testing From Login* Admin

Tabel IV.11 Hasil *Black Box Testing Login* Admin

No.	Skenario pengujian	*Test case*	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	*Username* dan *password* tidak diisi kemudian klik tombol *login*	*Username*: (kosong) *Password* : (kosong)	Sistem akan menolak akses admin dan menampilkan pesan"*Please fill out this field*" pada *Username*	Sesuai Harapan	*Valid*
2	Mengetikkan *Username* dan *password* tidak diisi atau kosong kemudian klik tombol *login*	*Username*: admin *Password* : (kosong)	Sistem akan menolak akses admin dan menampilkan pesan"*Please fill out this field*" pada *Password*	Sesuai Harapan	*Valid*
3	*Username* tidak diisi dan *password* diisi kemudian klik tombol *login*	*Username*: (kosong) *Password*: admin02	Sistem akan menolak akses admin dan menampilkan pesan"*Please fill out this field*" pada *Username*	Sesuai Harapan	*Valid*
4	Mengetikkan *Username* dan *password* dengan data yang benar kemudian klik tombol *login*	*Username*: admin(benar) *Password*: admin (benar)	Sistem menerima akses *login* dan kemudian langsung menampilkan menu utama ruang admin	Sesuai Harapan	*Valid*

B. *Black Box Testing From* Transaksi

Tabel IV.12 Hasil *Black Box Testing* Transaksi

No.	Skenario pengujian	*Test case*	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	Klik *button* beli pada gambar yang telah dipilih	*Button* beli	Sistem akan menerima dan menampilkan barang yang akan dibeli	Sesuai Harapan	*Valid*
2	Mengetikkan jumlah beli pada saat setelah klik *button* beli	Jumlah beli : "9"	Sistem akan menerima lalu akan masukke daftar belum di bayar	Sesuai Harapan	*Valid*
3	Tidak mengetikkan jumlah beli pada saat setelah klik *button* beli	Jumlah beli : "kosong"	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan"*Please fill out this field*" pada Jumlah beli	Sesuai Harapan	*Valid*
4	Klik *button Upload* Bukti Transfer jika pembayaran telah dilakukan	*Button Upload* Bukti	Sistem menerima dan menampilkan *formupload* bukti transfer	Sesuai Harapan	*Valid*
5	Klik Batal jika pembelian batal atau tidak sesuai	*Button* Batal	Sistem akan menerima dan menghapus pembelian yang diinginkan	Sesuai Harapan	*Valid*
6	Form *Upload* bukti transfer, upload bukti transfer kosong klik *buttonupload* bukti	*Upload* Bukti Transfer : "*No file chosen*"	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan "*Please select a file" pada"Upload* bukti transfer	Sesuai Harapan	*Valid*
7	Form *Upload* bukti transfer, *upload* bukti transfer diisi dan keterangan kosong klik	*Upload* Bukti Transfer : "xxx.jpg" Keterangan: "kosong"	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan "*Please fill out this field"* Keterangan	Sesuai Harapan	*Valid*

	buttonupload bukti				
8	Semua form *Upload* bukti transfer di isi dan klik *buttonUpload bukti*	*Upload* Bukti Transfer : "xxx.jpg" Keterangan: "xxxxx"	Sistem akan menerima dan daftar belanja yang sudah dibayar	Sesuai Harapan	*Valid*

C. *Black Box Testing From* Laporan Data Pembelian Koperasi

Tabel IV.13 Hasil *Black Box Testing* Laporan Data Pembelian Koperasi

No.	Skenario pengujian	*Test case*	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	Klik *button* cetak hari ini	*Button* hari ini	Sistem akan mencetak akses laporan data pembelian hari inidan *download* menjadi excel	Sesuai Harapan	*Valid*
2	Klik*button* cetak dari tanggal sampai tanggal	*Button* cetak dari tanggal sampai tanggal	Sistem akan mencetak akses laporan data pembelian dari tanggal sampai tanggal yang dituju dan *download* menjadi excel	Sesuai Harapan	*Valid*
3	Klik *button* cetak semua pembelian	*button* cetak semua pembelian	Sistem akan mencetak akses laporan data pembelian semua pembelian dan *download* menjadi *excel*	Sesuai Harapan	*Valid*

4.5. *Support*

4.5.1 Spesifikasi *Hardware* dan *Software*

Di dalam mengimplementasikan perancangan dan pembuatan situs *web* yang penulis jadikan sebagai penulisan skripsi tentunya membutuhkan sarana-sarana pendukung atau *tools*, yaitu yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak. Berikut gambaran umum struktur hubungan antara komponen dari sistem keseluruhan sacara fisik.

Tabel IV.14 Spesifikasi *Hardware* dan *Software*

No	Kebutuhan	Keterangan
1	Sistem Operasi	**Windows 7**
2	*Processor*	**Intel Core i3**
3	*Memory size (RAM)*	2 Gb
4	*Harddisk*	500 Gb
5	*Monitor*	14 inc
6	*Keyboard*	*Standard*
7	*Mouse*	*Standard*
8	*Browser*	*Google Chrome, Mozila Firefox*

4.6. Spesifikasi Dokumen Sistem Usulan

Spesifikasi sistem usulan merupakan pembahasan mengenai bentuk dari dokumen – dokumen sistem usulan yang diusulkan dengan tujuan untuk meningkatkan proses *e-commerce* pada Matahari *Department Store.*

1. Nama Dokumen : Email Verifikasi Pembayaran

   Fungsi : Memberitahukan member bahwa pembayaran telah diterima pihak admin

   Sumber : Sistem

Media : Surat Elektronik

Jumlah : 1 lembar

Frekuensi : Setiap member telah melakukan pembayaran

Format : Lampiran B-1

2. Nama Dokumen : Laporan Penjualan

Fungsi : Memberikan laporan kepada *manager* perihal penjualan perhari, tanggal ke tanggal atau keseluruhan.

Sumber : Sistem

Media : File Ms. Excel

Jumlah : 1 lembar

Frekuensi : Setiap koperasi ingin mengirimkan laporan kepada *manager*.

Format : Lampiran B-2

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan Perancangan Sistem Informasi Standarisasi *Visual Merchandising* dan Belanja karyawan pada PT. Matahari *Department Store* Berbasis *Web*, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Sistem Informasi ini diharapkan dapat memudahkan seorang *Visual Merchandiser* dalam mendapatkan informasi.
2. Sistem informasi ini dapat menginformasikan *trend fashion* terbaru.
3. Memudahkan karyawan agar dapat belanja kebutuhan *fashion* dimana pun, tanpa mengganggu jam kerja.
4. Menambah pengetahuan seluruh karyawan akan *trend fashion*, sehingga untuk berbelanja mereka akan merasa lebih nyaman.
5. Memberikan pembelajaran tentang *mix and match* tentang cara *display* yang baik dan benar sesuai standarisasi tehnik *visual merchandising*.

5.2 Saran

Setalah penulis menyusun dan membuat suatu sistem informasi Standarisasi *Visual Merchandising* dan Belanja karyawan, penulis dapat mengetahui apa yang menjadi kelebihan dan kekurangan dari sistem yang penulis susun. Adapun saran untuk pengguna sistem Standarisasi *Visual Merchandising* dan Belanja karyawan yang telah dibuat sebagai berikut :

1. Mengamati dan mempelajari perkembangan teknologi *web* agar mampu mengembangkan sistem informasi ini menjadi lebih dari apa yang diharapkan.
2. Menerapkan teknologi informasi ini kedalam bentuk *mobile* agar karyawan dapat mengakses dimana saja dan kapan saja.
3. Menyempurnakan semua kekurangan dokumen dan laporan.
4. Perluas jangkauan sistem informasi ini ke *internet* agar seluruh masyarakat dapat ikut mengakses sistem informasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Bell, J. & Ternus, K. (2012). *Silent Selling 4th Ed*. New York : Fairchild Publications.

Bhalla, S. & Anuraag, S. (2010). *Visual Merchandising*. New Delhi : McGraw Hill.

Colley A., & Burgess B. (2003). *Gender Differences in Cognitive & Affective Impulse Buying. Journal of Fashion Marketing and Management*, 7(3), pp. 282-295. Fowler, Martin. (2005). *UML Distilled* Edisi 3, Yogyakarta : Andi.

Hastanti, R. P.,Bambang, E. P.& Indah, U. W. (2015). Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan. Jurnal Bianglala Informatika, Vol 3 No 2. September 2013. http://lppm3.bsi.ac.id/jurnal, ISSN: 2338-8145.

Jain, V., Sharma, A. , Narwal, P. (2012). *Impact of Visual Merchandising on Customer Behavior Towards Women's Apparel. International Journal of Research in Management*, 5 (2).

Jogiyanto. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan terstruktur teori dan praktik aplikasi bisnis.* Penerbit ANDI, Yogyakarta: xv + 887 hlm.

Jeffery L. Whitten, dkk. (2004). *Metode Desain dan Analisis Sistem.* Penerbit Andi dan Mc Graw Hill Education, Yogyakarta: xix + 725 hlm. Kollat, D. T., &Willet, R. P. (1967).*Customer Impulsive Purchasing Behavior. Journal of Marketing Research*, 4(1), 21-31.

Levy, M. & Weitz, B. A. (2007). *Retailing Management. 6th Edition*. Boston: McGraw Hill.

Metha, N. P. & Chugan, P. K. (2013). *The Impact of Visual Merchandising on Impulse Buying Behavior of Consumers: A Case from Central Mall of Ahmed abad India. Universal Jurnal of Management*. 1(2): 76-82.

Rizky, Soetam. (2011). Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak. Jakarta : Prestasi Pustaka.

Sudarsono, J. G. (2017). *Pengaruh Visual Merchandising Terhadap Impulse Buying Melalui Positive Emotion Pada Zara Surabaya*. Jurnal Manajemen Pemasaran, Vol 11 No 1. April 2017. doi: 10.9744/ pemasaran. 11.1.16-25, ISSN: 1907235X.

Sukarno, Muhammad. (2006). *Membangun Website Dinamis Interaktif dengan PHP MySQL*. Penerbit Eksa Media, Bekasi.

Utami, C. W. (2010) *Manajemen Ritel : Strategi dan Implementasi Operasional Bisnis Ritel Modern di Indonesia*. Jakarta: Salemba Empat.

Whitten. (2004). *Metode Desain & Analisa Sistem*. Yogyakarta : Andi

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Biodata Mahasiswa

Nim	:	11135613
Nama	:	Adidi
Tempat/Tanggal Lahir	:	Brebes, 05 Agustus 1995
Alamat	:	Perum Rajeg Asri Blok F11/01 RT/RW 017/002, Kecamatan Rajeg, Kabupaten Tangerang, - Banten, 15540.

B. Riwayat Pendidikan

1. **Tahun 2010 – 2013**

   SMKN 05 Kab Tangerang Jurusan Tekhnik Komputer dan Jaringan
2. **Tahun 2007 – 2010**

   SMPN 125, Kali Deres Jakarta Barat.
3. **Tahun 2001 – 2007**

   SDN 06 Petang,Cengkareng Jakarta Barat.

C. Riwayat Pekerjaan

1. PT. Sinar Roda Kencana Mas (Suzuki) Tangerang, Tahun 2014 – 2015.
2. PT. Matahari Department Store Tbk, Jakarta Barat 2015 s/d Sekarang.



Jakarta, 05 Januari 2018

(Adidi)

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

STMIK NUSA MANDIRI JAKARTA

NIM : 11135613
Nama Lengkap : Adidi
Dosen Pembimbing I : Imron, M.Kom
Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Standarisasi *Visual Merchandising* dan Belanja Karyawan Pada PT. Matahari *Department Store* Berbasis *Web*

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	21 Sep 2017	Bimbingan Perdana Dan Pengajuan Judul	
2.	25 Sep 2017	Pengajuan Bab I dan Bab II	
3.	01 Okt 2017	Revisi Bab I dan Bab II	
4.	19 Okt 2017	Pengajuan Bab III	
5.	23 Okt 2017	Revisi Bab III	
6.	26 Okt 2017	Pengajuan Bab IV dan Bab V	
7.	20 Nov 2017	Revisi Bab IV dan Bab V	
8.	5 Jan 2018	Acc Keseluruhan	

Catatan untuk Dosen Pembimbing.
Bimbingan Skripsi

- Dimulai pada tanggal : 21 September 2017
- Diakhiri pada tanggal : 5 Januari 2018
- Jumlah pertemuan bimbingan : 8 Kali

Disetujui oleh,
Dosen Pembimbing

05/01/18

(Imron, M.Kom)

MATAHARI
DEPARTMENT STORE

SURAT KETERANGAN

No : 012 / MDS-DM / Ext / I / 2018

Yang Bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Luccia Pandiangan
Jabatan : Supervisor HRD
Perusahaan : PT. Matahari Department Store
Alamat : Jl. Daan Mogot KM. 16 Kalideres Jakarta Barat

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Adidi
Nim : 11135613
Fakultas : Manajemen informatika & Komputer
Jurusan : Sistem Informasi
Universitas : STMIK Nusa Mandiri

Telah selesai melakukan penelitian untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul "Perancangan Sistem Informasi Standarisasi Visual Merchandising dan Belanja karyawan Pada PT. Matahari Department Store Berbasis Web".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

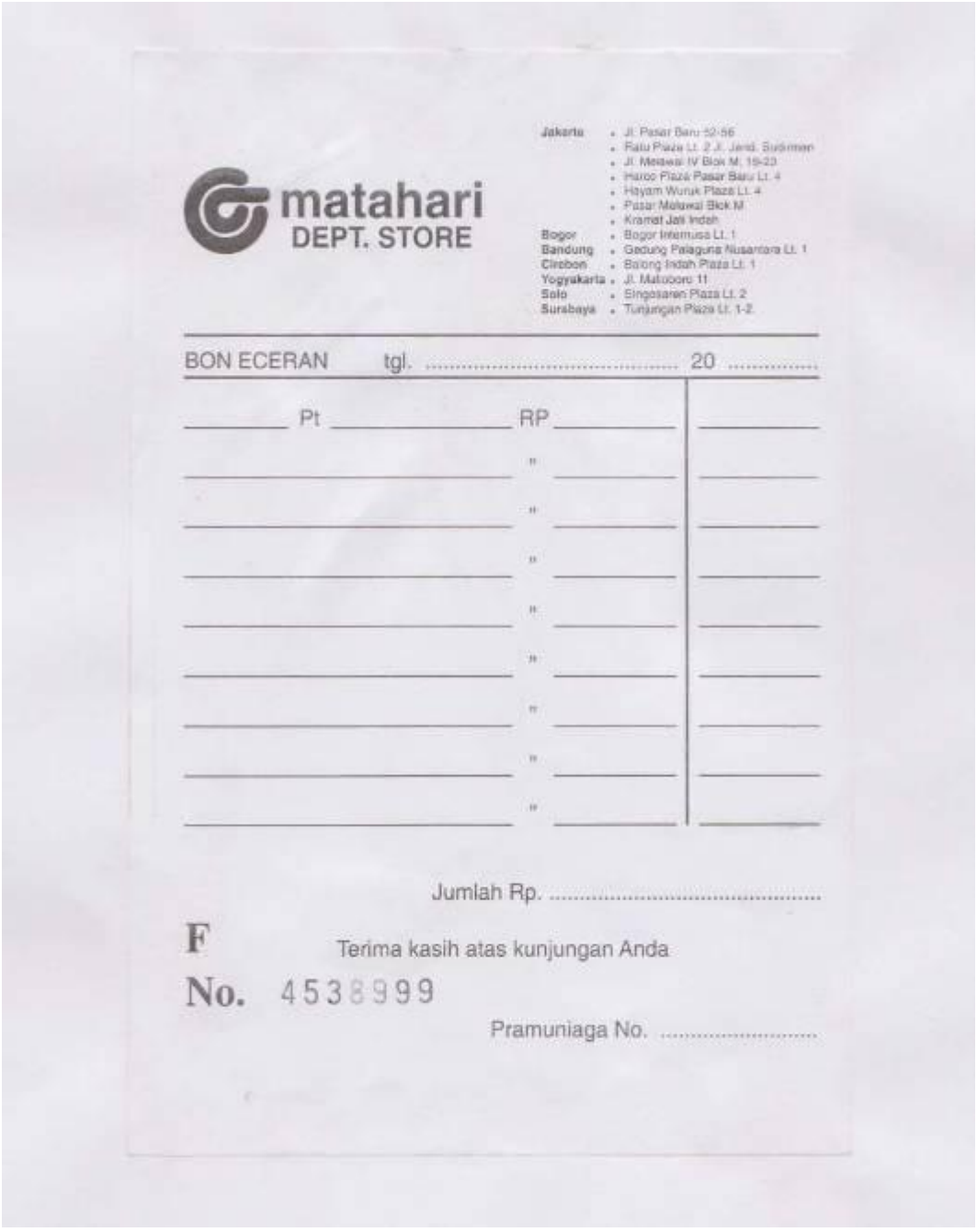
Jakarta, 26 Oktober 2017

MATAHARI DEPT STORE MDS DAAN MOGOT - 673

Luccia Pandiangan
(Supervisor HRD)

Lampiran

Lampiran A1



matahari
DEPT. STORE

Jakarta
- Jl. Pasar Baru 52-56
- Ratu Plaza Lt. 2 Jl. Jend. Sudirman
- Jl. Melawai IV Blok M. 19-23
- Harco Plaza Pasar Baru Lt. 4
- Hayam Wuruk Plaza Lt. 4
- Pasar Melawai Blok M
- Kramat Jati Indah

Bogor - Bogor Internusa Lt. 1
Bandung - Gedung Palaguna Nusantara Lt. 1
Cirebon - Balong Indah Plaza Lt. 1
Yogyakarta - Jl. Malioboro 11
Solo - Singosaren Plaza Lt. 2
Surabaya - Tunjungan Plaza Lt. 1-2

BON ECERAN tgl. ..... 20 .....

_____ Pt _____ RP _____ _____

_____ " _____ _____

_____ " _____ _____

_____ " _____ _____

_____ " _____ _____

_____ " _____ _____

_____ " _____ _____

_____ " _____ _____

_____ " _____ _____

Jumlah Rp. .....

F

Terima kasih atas kunjungan Anda

No. 4538999

Pramuniaga No. .....

Lampiran A2



PT. Matahari Department Store Tbk.
NPWP / PKP 01.317.956.9-054.000
Tgl. PKP: 14 Juli 1999

ver.1.8.1611

PENJUALAN 0673 00012 2769 20/01/18
060479 19:14:50

20331277 KIBSIC103MU 6098 DSF 109,950
1 @ 219,900
disc item 50% 1) -109,950
93027031 SB T-SHIRT 40 0

2 ITEMS TOTF 109,950
TUNAI 150,000
KEMBALI -40,050

Anda Hemat
109,950

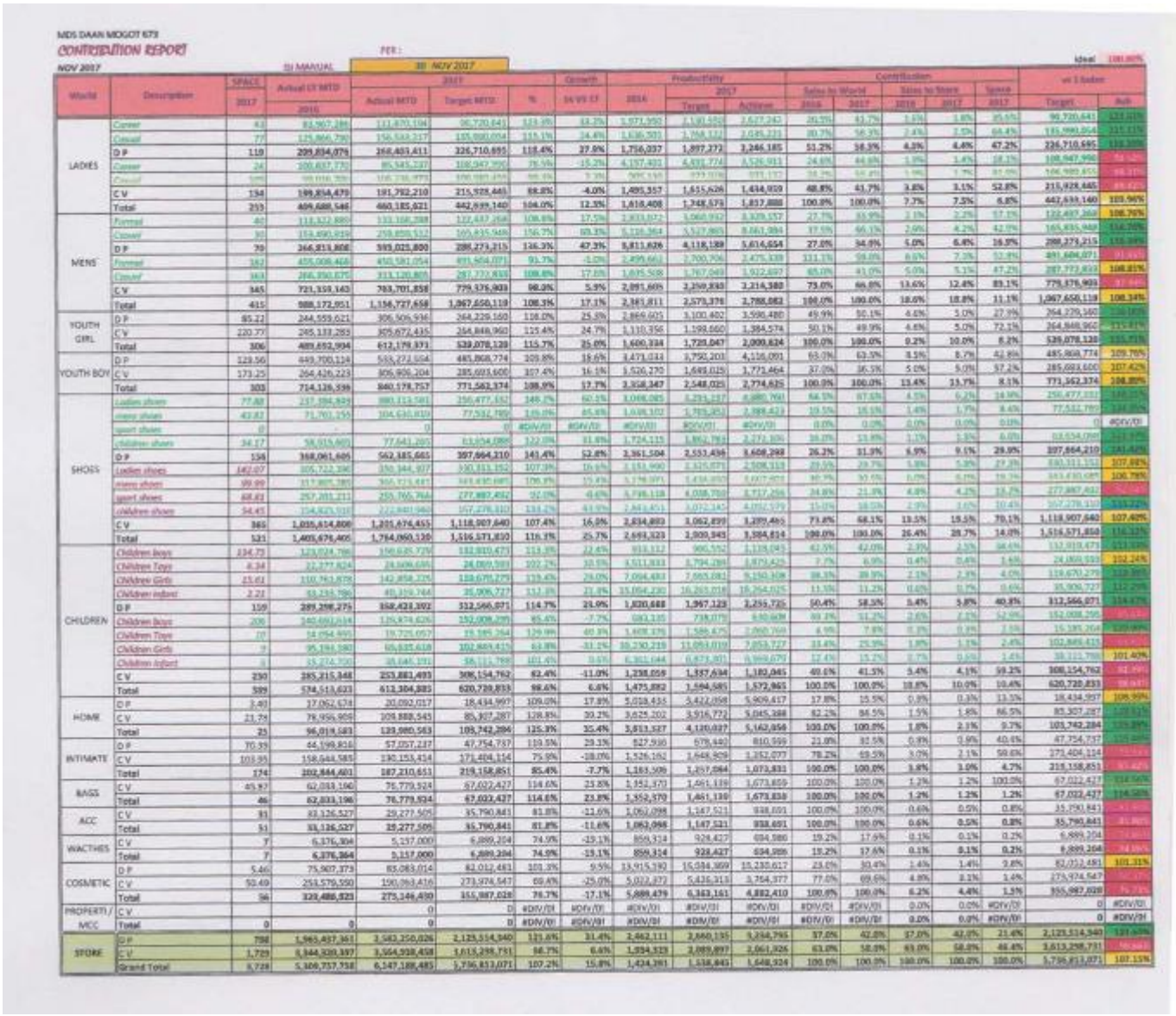
Barang kena pajak, harga termasuk PPN
Keluhan Atas Pelayanan & Saran, Hubungi
Call Center HALO MATAHARI : 1500 838
Jam Layanan: 08.00 - 22.00 WIB
e-mail: halomatahari@matahari.co.id
Fax : 021 - 547 5718

TERIMA KASIH ATAS KUNJUNGAN ANDA

Lampiran A3


Supporting Unit 673
Andre, Bagus, Bang, Bu, Dede, Devi, Edo, F...
Yus
Selamat malam team 673 Daan Mogot, berikut
Daily Sales Report Selasa, 17 Okt 2017
Target : 118,89 jt
Sales : 94,55 jt
Achv : 79,58%
Var. : (24,25)jt /(1,26)%
MTD. :
Target Okt : 5,574.83 M
Sales : 2,745.55 M
Achv. : 49,25%
Ideal : 54,17%
O/u : (274,36) jt / (4,92)%
Ach DP : 50,17% /(3,98)%
Ach CV : 53,27% /(0,90)%
Ttl. : 49,25% /(4,92)%
Contribusi Sales
DP: 38,17% CV : 61,83%.
Sales Bazaar :
Total sales bzr : Rp. 203,966,232
Contribusi bazaar : 7,43%
Target alphapos bsk : Rp. 135,51 jt
Demikian update sales hr ini. Semoga sales bsk pagi lebih baik lagi. Amiiin. Toko ditutup dalam keadaan aman, piket kunci Pak Deni.
Sekian, thanks team.
22:13

Lampiran A4



MDS DAAN MOGOT 673

CONTRIBUTION REPORT

NOV 2017

SI MANUAL

PER :

SI NOV 2017

World	Description	SPACE 2017	Actual CY MTD 2016	2017 Actual MTD	2017 Target MTD	%	Growth 16 VS 17	Productivity 2016	Productivity 2017 Target	Productivity 2017 Achieve	Contribution Sales to World 2016	Contribution Sales to World 2017	Contribution Sales to Store 2016	Contribution Sales to Store 2017	Space	vs 1 Sudan Target	vs 1 Sudan Ach
LADIES	Career	43	83,967,284	131,870,194	96,720,641	123.3%	43.3%	1,971,350	2,181,582	2,627,242	20.5%	41.7%	1.6%	1.8%	35.6%	96,720,641	123.31%
	Casual	77	125,866,790	156,563,217	135,080,054	115.1%	24.4%	1,636,303	1,768,132	2,035,231	30.7%	58.3%	2.4%	2.5%	64.4%	135,980,054	115.11%
	D P	119	209,834,074	288,403,411	326,710,695	118.4%	37.9%	1,756,037	1,897,272	2,246,185	51.2%	58.3%	4.3%	4.4%	47.2%	226,710,695	118.30%
	Career	24	100,837,770	85,543,237	108,947,950	78.5%	-15.2%	4,197,401	4,831,774	3,526,913	24.6%	44.6%	1.9%	1.4%	58.1%	108,947,950	78.51%
	Casual	149	98,016,306	106,736,473	100,981,259	96.3%	9.3%	657,495	777,776	777,132	24.3%	55.4%	1.9%	1.7%	81.0%	106,989,453	98.21%
	C V	134	199,854,479	191,792,210	215,928,445	88.8%	-4.0%	1,485,357	1,615,626	1,434,959	48.8%	41.7%	3.8%	3.1%	52.8%	215,928,445	88.82%
	Total	253	409,688,548	480,185,621	442,639,140	108.0%	12.3%	1,618,408	1,748,573	1,857,888	100.0%	100.0%	7.7%	7.5%	6.8%	442,639,140	108.96%
MENS	Formal	42	118,322,880	133,168,288	122,487,264	108.8%	17.5%	2,833,972	3,060,912	3,308,557	27.7%	33.9%	1.1%	2.2%	57.1%	122,487,264	108.76%
	Casual	93	154,490,919	259,809,512	165,835,968	156.7%	68.2%	5,716,364	5,527,865	8,061,984	37.5%	66.1%	2.6%	4.2%	42.9%	165,835,968	156.70%
	D P	79	366,813,800	593,025,800	288,273,215	126.3%	47.3%	5,811,626	4,118,189	5,614,654	27.0%	34.9%	5.0%	6.4%	16.9%	288,273,215	110.34%
	Formal	162	455,008,468	450,581,054	491,604,071	91.7%	-1.0%	2,499,661	2,700,706	2,475,339	111.1%	59.0%	8.6%	7.2%	52.9%	491,604,071	91.67%
	Casual	163	266,360,675	313,120,805	287,772,859	108.8%	17.6%	1,635,508	1,767,049	1,922,697	65.0%	41.0%	5.0%	5.1%	47.2%	287,772,859	108.81%
	C V	165	721,369,143	763,701,858	779,376,930	98.0%	5.9%	2,091,605	2,259,893	2,214,380	73.0%	66.8%	13.6%	12.4%	83.1%	779,376,930	97.99%
	Total	415	988,172,951	1,156,727,658	1,067,650,119	108.3%	17.1%	2,381,811	2,573,376	2,788,082	100.0%	100.0%	18.0%	18.8%	11.1%	1,067,650,119	108.34%
YOUTH GIRL	D P	85.22	244,559,021	306,506,916	264,229,160	116.0%	25.8%	2,869,605	3,100,402	3,596,480	49.9%	50.1%	4.6%	5.0%	27.9%	264,229,160	116.00%
	C V	220.77	245,133,283	305,672,435	264,848,960	115.4%	24.7%	1,110,356	1,199,660	1,384,574	50.1%	49.9%	4.6%	5.0%	72.1%	264,848,960	115.41%
	Total	306	489,692,304	612,179,351	529,078,120	115.7%	25.0%	1,600,334	1,725,047	2,000,624	100.0%	100.0%	9.2%	10.0%	8.2%	529,078,120	115.71%
YOUTH BOY	D P	123.56	649,700,114	533,272,694	485,868,774	109.8%	18.6%	3,471,034	3,750,203	4,116,091	65.0%	63.5%	8.5%	8.7%	42.8%	485,868,774	109.76%
	C V	173.25	264,426,223	305,906,204	285,693,600	107.4%	16.1%	1,526,370	1,649,025	1,771,464	37.0%	36.5%	5.0%	5.0%	57.2%	285,693,600	107.42%
	Total	303	714,126,339	840,178,757	771,562,374	108.9%	17.7%	2,358,347	2,548,025	2,774,625	100.0%	100.0%	13.4%	13.7%	8.1%	771,562,374	108.85%
SHOES	Ladies shoes	77.88	237,384,829	380,113,781	256,477,152	148.2%	60.1%	3,048,085	3,293,157	4,880,766	68.5%	67.6%	4.5%	6.2%	14.9%	256,477,152	148.21%
	mens shoes	42.82	71,701,155	104,636,819	77,532,789	135.0%	45.9%	1,674,102	1,811,202	2,444,423	19.5%	18.5%	1.4%	1.7%	8.4%	77,532,789	134.95%
	sport shoes	0	-	0	0	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0	#DIV/0!
	children shoes	34.17	58,015,605	77,641,205	63,654,088	122.0%	33.8%	1,724,115	1,862,784	2,272,306	12.0%	13.8%	1.1%	1.3%	6.0%	63,654,088	121.97%
	D P	158	368,061,605	562,185,665	397,664,210	141.4%	52.8%	3,361,504	2,553,496	3,608,298	26.2%	31.9%	6.9%	9.1%	29.9%	397,664,210	141.38%
	Ladies shoes	142.07	305,722,196	350,344,917	340,813,152	107.3%	16.6%	2,151,990	2,325,871	2,508,153	29.5%	29.7%	5.8%	5.9%	27.3%	340,813,152	107.88%
	mens shoes	99.99	317,905,780	365,373,481	318,435,685	196.9%	15.4%	3,178,391	3,434,850	3,607,401	30.9%	33.6%	6.0%	6.1%	19.1%	363,430,087	100.78%
	sport shoes	68.83	257,355,211	255,765,764	277,887,492	92.0%	-0.6%	3,738,118	4,038,709	3,717,256	24.8%	21.3%	4.8%	4.2%	13.7%	277,887,492	92.05%
	children shoes	54.45	154,825,918	222,840,940	157,276,910	133.2%	43.9%	2,843,451	3,072,147	4,092,129	15.0%	16.0%	2.9%	3.6%	10.4%	157,276,910	133.24%
	C V	365	1,035,614,800	1,201,676,455	1,118,907,640	107.4%	16.0%	2,834,892	3,062,899	3,289,465	73.8%	68.1%	19.5%	19.5%	70.1%	1,118,907,640	107.40%
	Total	523	1,403,676,405	1,764,060,120	1,516,571,850	116.3%	25.7%	2,693,323	2,900,345	3,384,814	100.0%	100.0%	26.4%	28.7%	14.0%	1,516,571,850	116.33%
CHILDREN	Children boys	134.73	123,024,786	150,685,729	132,910,471	113.3%	22.5%	913,312	986,552	1,118,943	42.5%	42.0%	2.3%	2.5%	38.6%	132,910,471	113.38%
	Children Toys	8.34	22,277,824	24,906,695	24,069,593	103.5%	11.8%	2,671,933	2,794,289	2,879,425	7.7%	6.9%	0.4%	0.4%	3.6%	24,069,593	103.54%
	Children Girls	15.61	110,761,879	142,858,335	118,670,279	119.4%	29.0%	7,094,483	7,565,081	9,150,308	38.3%	39.9%	2.1%	2.3%	4.0%	118,670,279	120.36%
	Children infant	2.21	33,235,786	40,319,764	35,906,727	112.3%	21.3%	15,054,230	16,263,018	18,264,025	11.5%	11.2%	0.6%	0.7%	0.6%	35,906,727	112.29%
	D P	159	289,299,275	358,423,392	312,566,071	114.7%	23.9%	1,820,688	1,967,123	2,255,726	50.4%	58.3%	5.4%	5.8%	40.8%	312,566,071	114.67%
	Children boys	206	140,693,614	129,874,626	152,008,395	85.4%	-7.7%	683,135	738,079	630,608	69.3%	51.2%	2.6%	2.5%	52.9%	152,008,395	85.43%
	Children Toys	10	14,954,995	19,725,057	19,585,264	129.99%	40.3%	1,408,376	1,586,475	2,060,768	4.9%	7.8%	0.3%	0.3%	2.5%	19,585,264	129.99%
	Children Girls	9	95,194,580	65,835,618	102,869,415	64.8%	-31.2%	10,230,219	11,063,019	7,053,727	13.4%	25.9%	1.8%	1.1%	2.4%	102,869,413	64.00%
	Children Infant	3	15,274,700	38,646,391	36,111,799	101.4%	0.5%	6,302,644	6,873,801	9,969,079	12.4%	15.2%	0.7%	0.6%	1.4%	38,111,799	101.40%
	C V	230	285,215,348	253,881,493	306,154,762	82.4%	-11.0%	1,238,059	1,357,634	1,182,045	49.6%	41.5%	5.4%	4.1%	59.2%	306,154,762	82.94%
	Total	389	574,513,623	612,304,885	620,720,833	98.6%	6.6%	1,475,882	1,594,585	1,572,965	100.0%	100.0%	10.8%	10.0%	10.4%	620,720,833	98.64%
HOME	D P	3.49	17,062,674	20,092,017	18,434,997	109.0%	17.8%	5,018,435	5,422,058	5,909,417	17.8%	15.5%	0.3%	0.3%	13.5%	18,434,997	108.99%
	C V	21.79	78,956,905	109,888,545	85,307,287	128.8%	39.2%	3,625,202	3,916,772	5,045,188	82.2%	84.5%	1.5%	1.8%	86.5%	85,307,287	128.82%
	Total	25	96,019,583	129,980,563	103,742,284	125.3%	35.4%	3,813,527	4,120,027	5,162,656	100.0%	100.0%	1.8%	2.1%	9.7%	103,742,284	125.29%
INTIMATE	D P	70.39	44,199,816	57,057,237	47,754,787	119.5%	29.1%	827,980	678,440	810,599	21.0%	32.5%	0.9%	0.9%	40.6%	47,754,737	119.47%
	C V	103.95	158,648,585	190,153,414	171,404,114	75.9%	-18.0%	1,526,162	1,648,909	1,252,077	78.2%	59.5%	3.0%	2.1%	59.6%	171,404,114	75.90%
	Total	174	202,844,401	187,210,651	219,158,851	85.4%	-7.7%	1,163,509	1,257,084	1,073,831	100.0%	100.0%	3.8%	3.0%	4.7%	219,158,851	85.42%
BAGS	C V	45.97	62,033,196	76,779,934	67,022,427	114.6%	23.8%	1,352,370	1,461,139	1,673,859	100.0%	100.0%	1.2%	1.2%	100.0%	67,022,427	114.56%
	Total	46	62,033,196	76,779,934	67,022,427	114.6%	23.8%	1,352,370	1,461,139	1,673,859	100.0%	100.0%	1.2%	1.2%	1.2%	67,022,427	114.56%
ACC	C V	33	33,126,527	29,277,505	35,790,841	81.8%	-11.6%	1,062,098	1,147,521	938,691	100.0%	100.0%	0.6%	0.5%	0.8%	35,790,841	81.80%
	Total	33	33,126,527	29,277,505	35,790,841	81.8%	-11.6%	1,062,098	1,147,521	938,691	100.0%	100.0%	0.6%	0.5%	0.8%	35,790,841	81.80%
WACTHES	C V	7	6,376,364	5,257,000	6,889,204	74.9%	-19.1%	859,314	928,427	694,986	19.2%	17.6%	0.1%	0.1%	0.2%	6,889,204	74.90%
	Total	7	6,376,364	5,257,000	6,889,204	74.9%	-19.1%	859,314	928,427	694,986	19.2%	17.6%	0.1%	0.1%	0.2%	6,889,204	74.90%
COSMETIC	D P	5.46	75,907,373	85,083,014	82,012,481	103.3%	9.5%	13,915,190	15,034,999	15,230,617	23.6%	30.4%	1.4%	1.4%	2.8%	82,012,481	101.31%
	C V	90.49	253,579,550	190,063,416	273,974,547	69.4%	-25.0%	5,022,372	5,436,313	3,764,377	77.0%	69.6%	4.8%	3.1%	1.4%	273,974,547	69.37%
	Total	96	329,486,923	275,146,430	355,987,028	76.7%	-17.1%	5,889,479	6,363,161	4,882,410	100.0%	100.0%	6.2%	4.4%	1.5%	355,987,028	76.72%
PROPERTI / MCC	C V			0	0	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	0.0%	0.0%	#DIV/0!	0	#DIV/0!
	Total	0	0	0	0	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	0.0%	0.0%	#DIV/0!	0	#DIV/0!
STORE	D P	798	1,965,497,361	2,583,250,026	2,125,514,940	121.6%	31.4%	2,462,111	2,660,195	3,236,795	57.0%	42.0%	37.0%	42.0%	21.4%	2,125,514,940	121.56%
	C V	1,729	3,344,320,397	3,564,938,458	3,613,298,731	98.7%	6.6%	1,934,329	2,089,897	2,061,926	63.0%	58.0%	63.0%	58.0%	48.4%	3,613,298,731	98.66%
	Grand Total	2,728	5,309,757,758	6,147,188,485	5,736,813,671	107.2%	15.8%	1,424,391	1,538,843	1,648,924	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	5,736,813,671	107.15%

Lampiran B1

1/21/2018 Gmail - Pembayaran #1801171535 Sukses

Gmail visualizer 673 <visualizer.673@gmail.com>

Pembayaran #1801171535 Sukses

visualizer 673 <visualizer.673@gmail.com>
To: adhi673crew@gmail.com

Sun, Jan 21, 2018 at 9:03 PM

Hai Adidi,
Selamat! Pembayaran untuk ID Beli #1801171535 telah berhasil. Terima kasih atas kepercayaan kamu berbelanja di Visualizer.

Untuk memantau status transaksimu, kunjungi halaman daftar Barang yang sudah dibayar. Dan jika Barang yang sudah dibayar telah tersedia di ruang finance silahkan ambil barang tersebut

Berikut adalah penjelasan pembayaran:

Tagihan #1801171535

Waktu Transaksi	17 Januari 2018 20.15 WIB
Pembeli	Adidi
Metode Pembayaran	Transfer

Nama Produk	Total Belanja
1801175948	

Estimasi Barang Tersedia: Kamis, 18 Januari 2018, 14:00 WIB

Vantopel Black Leather



	Subtotal	Rp599.900
Harga Total Belanja		Rp599.900
TOTAL PEMBAYARAN		Rp599.900

Lampiran B2

DATA PENJUALAN 01/01/2018 - 21/01/2018

No	ID Beli	Nama Member	Nama Barang	Tgl Beli	Qty	Harga Satuan	Total
1	1801171535	adidi	Vantopel Black Leather	2018-01-17 08:15:50	1	Rp 599,900.00	Rp 599,900.00
2	1801023642	admin	kaos oblong	2018-01-02 03:36:56	1	Rp 99,900.00	Rp 99,900.00

Grand Total	Rp 699,800.00