

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN KAOS
POLOS BERBASIS WEB PADA TOKO KITA SHOP**



SKRIPSI

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

ABDUL RACHMAN

11161478

Program Studi Sistem Informasi

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

NUSA MANDIRI

Jakarta

2017

LEMBAR PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan Rahmat Allah yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk :

1. Ayah dan Ibunda tercinta yang selalu memberikan doa yang tiada pernah putus dan selalu berbagi cerita yang menjadikan saya termotivasi dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik.
2. Kakak dan adik yang selalu memberikan limpahan dukungan serta kasih sayang yang tak terhingga.
3. Teman-teman kelas 11.8F.01 dengan solidaritas yang tinggi berjuang bersama dalam menyelesaikan skripsi ini.

Terima kasih atas canda tawa dan solidaritas yang tinggi sehingga hari semasa kuliah terasa begitu indah. Semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian dan selalu diberikan kemudahan dalam segala hal. Aamiin.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Abdul Rachman
NIM : 11161478
Perguruan Tinggi : STMIK Nusa Mandiri Jakarta

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat dengan judul : **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kaos Polos Berbasis Web Pada Toko Kita Shop”** adalah asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan 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 **Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer Nusa Mandiri** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 07 Agustus 2017

Yang menyatakan,



Abdul Rachman

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Abdul Rachman
NIM : 11161478
Perguruan Tinggi : STMIK Nusa Mandiri Jakarta
Program Studi : Sistem Informasi

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri**, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kaos Polos Berbasis Web Pada Toko Kita Shop”**, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

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

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak **Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri**, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat : Jakarta
Pada tanggal : 07 Agustus 2017

Yang menyatakan,


Abdul Rachman

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

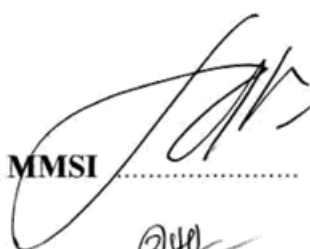
Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Abdul Rachman
NIM : 11161478
Program Studi : Sistim Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
KAOS POLOS BERBASIS WEB PADA TOKO KITA SHOP

Untuk dipertahankan pada periode I - 2017 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Ilmu Komputer (S.Kom) pada Program Strata Satu (S1) Program Studi Sistim Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer Nusa Mandiri.

Jakarta, 07 Agustus 2017

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing I : **Fathur Rohman, S.Kom, MMSI** 
Dosen Pembimbing II : **Ester Arisawati, M.Kom** 

DEWAN PENGUJI

PengujiI : 
PengujiII :
PengujiIII :

PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi sarjana yang berjudul **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kaos Polos Berbasis Web Pada Toko Kita Shop”** adalah hasil karya tulis asli ABDUL RACHMAN dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seijin penulis.

Referensi keputusan diperkenalkan 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 diperizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera dibawah ini :

Nama : ABDUL RACHMAN

Alamat : Kp. Bendungan Melayu RT. 008/002 Kel. Rawa Badak
Selatan Kec. Koja Jakarta Utara.

No. Telp : +6281310499534

Email : man.abdulrachman@gmail.com

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur Kehadirat Allah SWT atas segala ridho, berkat dan karunia-Nya kepada penulis, serta kepada semua pihak yang telah turut serta dalam membantu penyelesaian Skripsi ini. Penulis memberi judul: **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kaos Polos Berbasis Web Pada Toko Kita Shop”**.

Adapun tujuan dari penulisan Skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Strata Satu (S1) Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri (STMIK Nusa Mandiri). Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian, observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari tanpa bimbingan dan dorongan oleh semua pihak maka penulisan Skripsi ini tidak akan selesai tepat waktunya. Oleh sebab itu izinkan penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri.
2. Pembantu Ketua 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri.
3. Ketua Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri
4. Bapak Fathur Rohman S.Kom MMSI, selaku Dosen I Pembimbing akademi dalam pembuatan skripsi.
5. Ibu Ester Ariswati M.Kom, selaku Asisten Dosen II Pembimbing akademi dalam pembuatan skripsi.

6. Seluruh Dosen, Staf dan Karyawan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri. Viii
7. Bapak Darmadji. Sos, selaku Pemilik Toko Kita Shop.
8. Seluruh *staff* dari Toko Kita Shop.
9. Kepada kedua orang tua kami yang tercinta yang selalu mendoakan dan membimbing demi keberhasilan anaknya, dan telah memberikan dukungan baik moril maupun material yang tidak terhitung jumlahnya.
10. Untuk semua teman-teman di kelas 11.8F.01 yang telah membantu dalam menyusun laporan Skripsi ini serta semua pihak yang telah memberikan dukungan yang tidak dapat disebutkan satu persatu sehingga penulisan Skripsi ini dapat diselesaikan.

Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh dari sempurna untuk itu penulis berharap kritik serta saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan tulisan dimasa yang akan datang. Semoga penulisan Skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Atas perhatiannya penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Jakarta, 08 Agustus 2017

Abdul Rachman

ABSTRAKSI

Abdul Rachman (11161478), Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kaos Polos Berbasis Web Pada Toko Kita Shop.

Internet sebagai jaringan global telah terbukti dapat mempermudah pemakainya baik dalam berkomunikasi maupun dalam pertukaran informasi. Dalam hal ini *internet* merupakan media informasi yang paling tepat untuk menjawab semua kebutuhan, dimana dapat diakses oleh umum kapanpun dan dimanapun. Perancangan sistem informasi pemesanan jasa salon berbasis web ini membantu para konsumen untuk melakukan perawatan dirumah, sedangkan untuk menghasilkan keuntungan yang maksimal diperlukan pelayanan yang maksimal pula. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah media pemasaran, seperti contohnya *E-commerce*. Pembuatan *website E-commerce* dengan menggunakan dreamweaver CS6, PHP, dan MySQL merupakan salah satu solusi untuk memecahkan masalah yang ada khususnya dalam masalah meningkatkan pendapatan dan memperkenalkan fasilitas terbaru dari Toko Kita Shop kepada konsumen tanpa harus datang langsung. Dengan adanya hal itu diharapkan penulis mampu membantu memperkenalkan *E-commerce* agar dapat membantu para pecinta IT atau masyarakat yang ingin mengetahui tentang *E-commerce* ini.

Kata Kunci: Desain Sistem Informasi, Internet, Kaos Polos

ABSTRACT

Abdul Rachman (11161478), Information System Design Web Based T-Shirt Sales At Toko Kita Shop.

Internet as a global network has been proven to facilitate users both in communication and in exchange of information. In this case the internet is the most appropriate information media to answer all the needs, which can be accessed by the public whenever and wherever. The design of information systems ordering web-based salon service is helping consumers to perform home care, while to generate maximum benefits required maximum service as well. Therefore it takes a marketing medium, like for example E-commerce. Creating an E-commerce website using Dreamweaver CS6, PHP, and MySQL is one solution to solve existing problems especially in the problem of increasing revenue and introducing new facilities from Toko Kita Shop to consumers without having to come directly. With that it is expected that the writer is able to help introduce E-commerce in order to help the IT lovers or people who want to know about this E-commerce.

Keywords: Design of Information Systems, Internet, Plain T-Shirt

DAFTAR ISI

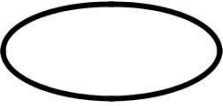
	Halaman
LEMBAR JUDUL SKRIPSI.....	i
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
LEMBAR PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA.....	vi
 KATA PENGANTAR.....	 vii
ABSTRAKSI.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Permasalahan.....	2
1.3 Perumusan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Teknik Pengumpulan Data.....	4
A. Observasi.....	4
B. Wawancara.....	4
C. Studi Pustaka.....	4
1.5.2 Model Pengembangan Sistem.....	5
A. Analisa Kebutuhan Sistem.....	5
B. Desain.....	5
C. <i>Code Generation</i>	5
D. <i>Testing</i>	5
E. <i>Support</i>	6
1.6 Ruang Lingkup.....	6
 BAB II LANDASAN TEORI.....	 7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Penelitian Terkait.....	15
 BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN.....	 16
3.1 Tinjauan Institusi/Perusahaan.....	16
3.1.1 Sejarah Institusi/Perusahaan.....	16
3.1.2 Struktur Organisasi dan Fungsi.....	17

3.2 Proses Bisnis Sistem.....	18
3.3 Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan.....	19
 BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN.....	21
4.1 Analisa Kebutuhan <i>Software</i>	21
4.2 Desain.....	32
4.2.1 <i>Database</i>	32
4.2.2 <i>Software Architecture</i>	43
4.2.3 <i>User Interface</i>	45
4.3 <i>Code Generation</i>	56
4.4 <i>Testing</i>	76
4.5 <i>Support</i>	78
4.5.1 Publikasi Web.....	78
4.5.2 Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	79
4.6 Spesifikasi Dokumen Sistem Usulan.....	80
 BAB V PENUTUP.....	81
5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Saran.....	82
 DAFTAR PUSTAKA.....	83
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	84
LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN.....	85
SURAT KETERANGAN RISET.....	86
LAMPIRAN.....	87
Lampiran A. Dokumen Sistem Berjalan	
Lampiran B. Dokumen Sistem Usulan	

DAFTAR SIMBOL

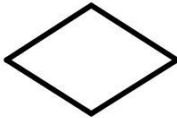
A. Daftar Simbol UML

1. Usecase Diagram

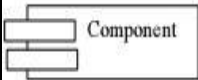
Nama Komponen	Keterangan	Simbol
<i>Actor</i>	Pengguna sistem atau yang berinteraksi langsung dengan sistem, bisa manusia, aplikasi, ataupun objek lain	
<i>UseCase</i>	Digambarkan dengan lingkaran elips dengan nama usecasenya tertulis di tengah lingkaran	
<i>Association</i>	Digambarkan dengan sebuah garis yang berfungsi menghubungkan actor dengan usecase.	

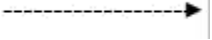
2. Activity Diagram

Nama Komponen	Keterangan	Simbol
<i>Initial State</i>	Titik awal untuk memulai suatu aktivitas	
<i>FinalState</i>	Titik akhir untuk mengakhiri suatu aktivitas	

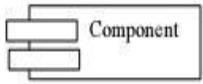
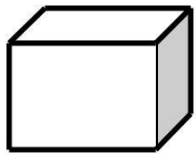
<i>Activity</i>	Menandakan sebuah Aktifitas	
<i>Decision</i>	Pilihan untuk pengambilan keputusan	
<i>Fork</i>	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.	

3. Component Diagram

Nama Komponen	Keterangan	Simbol
<i>Component</i>	Sebuah komponen melambangkan sebuah entitas <i>software</i> dalam sebuah sistem. Sebuah komponen dinotasikan sebagai sebuah kotak segiempat dengan dua kotak kecil tambahan yang menempel disebelah kirinya.	

<i>Dependency</i>	Sebuah <i>Dependency</i> digunakan untuk menotasikan relasi antara dua komponen. Notasinya adalah tanda panah putus-putus yang diarahkan kepada komponen tempat sebuah komponen itu bergantung.	
-------------------	---	---

4. *Deployment Diagram*

Nama Komponen	Keterangan	Simbol
<i>Component</i>	Pada <i>deployment</i> diagram, komponen-komponen yang ada diletakkan didalam node untuk memastikan keberadaan posisi mereka.	
<i>Node</i>	Node menggambarkan bagian-bagian <i>hardware</i> dalam sebuah sistem. Notasi untuk node digambarkan sebagai sebuah kubus 3 dimensi.	
<i>Association</i>	Sebuah <i>association</i> digambarkan sebagai sebuah garis yang menghubungkan dua node yang mengindikasikan jalur komunikasi antara komponen-komponen <i>hardware</i> .	

B. Daftar Simbol *Entity Relationship Diagram (ERD)*



Entitas, adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.



Relasi, menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.



Atribut, berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai *key* diberi garis bawah).



Garis, sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar III.1 Struktur Organisasi.....	17
Gambar III.2 Activity Diagram Sistem Pemesanan Toko Kita Shop.....	19
Gambar IV.1 Use Case Diagram Halaman <i>User</i>	22
Gambar IV.2 Use Case Diagram Halaman Admin.....	24
Gambar IV.3 Activity Diagram Pesan <i>Online</i> Halaman <i>User</i>	30
Gambar IV.4 Activity Diagram Halaman Admin.....	31
Gambar IV.5 Entity Relationship Diagram.....	32
Gambar IV.6 Logical Record Structure.....	33
Gambar IV.7 Component Diagram.....	43
Gambar IV.8 Deployment Diagram.....	44
Gambar IV.9 Tampilan <i>Login Administrator</i>	45
Gambar IV.10 Tampilan Halaman <i>Utama Administrator</i>	45
Gambar IV.11 Tampilan Penjualan <i>Administrator</i>	46
Gambar IV.12 Tampilan Konfirmasi <i>Administrator</i>	46
Gambar IV.13 Tampilan Produk <i>Administrator</i>	47
Gambar IV.14 Tampilan Pelanggan <i>Administrator</i>	47
Gambar IV.15 Tampilan Ongkir <i>Administrator</i>	48
Gambar IV.16 Tampilan Kategori <i>Administrator</i>	48
Gambar IV.17 Tampilan Pesan <i>Administrator</i>	49
Gambar IV.18 Tampilan Laporan Penjualan <i>Administrator</i>	49
Gambar IV.19 Tampilan Password <i>Administrator</i>	50
Gambar IV.20 Tampilan Login Pelanggan <i>User</i>	50
Gambar IV.21 Tampilan Pendaftaran Member <i>User</i>	51
Gambar IV.22 Tampilan Beranda <i>User</i>	51
Gambar IV.23 Tampilan Tentang Kami <i>Member</i>	52
Gambar IV.24 Tampilan Cara Pesan <i>Member</i>	52
Gambar IV.25 Tampilan Tampilan Kontak Kami <i>Member</i>	53
Gambar IV.26 Tampilan Tampilan Konfirmasi <i>Member</i>	53
Gambar IV.27 Tampilan Keranjang Belanja <i>Member</i>	54
Gambar IV.28 Tampilan Selesai Belanja <i>Member</i>	54
Gambar IV.29 Tampilan Struk Pembelian <i>Member</i>	55
Gambar IV.30 Tampilan Daftar Pembelian Terakhir <i>Member</i>	55

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Halaman <i>User</i>	23
Tabel IV.2 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Admin Mengelola Data Admin.....	24
Tabel IV.3 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Admin Mengelola Data Konten.....	25
Tabel IV.4 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Admin Mengelola Data Menu.....	26
Tabel IV.5 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Admin Mengelola Data User	27
Tabel IV.6 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Admin Mengelola Data Laporan....	28
Tabel IV.7 Spesifikasi <i>File</i> Admin.....	34
Tabel IV.8 Spesifikasi <i>File</i> Kategori.....	35
Tabel IV.9 Spesifikasi <i>File</i> Konfirmasi ..	35
Tabel IV.10 Spesifikasi <i>File</i> Ongkir.....	36
Tabel IV.11 Spesifikasi <i>File</i> Order.....	37
Tabel IV.12 Spesifikasi <i>File</i> Order Detail.....	38
Tabel IV.13 Spesifikasi <i>File</i> Pelanggan.....	39
Tabel IV.14 Spesifikasi <i>File</i> Produk.....	40
Tabel IV.15 Spesifikasi <i>File</i> Alm_Kirim.....	41
Tabel IV.16 Spesifikasi <i>File</i> Pesan.....	41
Tabel IV.17 Spesifikasi <i>File</i> Pesan.....	42
Tabel IV.18 <i>Black Box Testing Login Admin</i>	76
Tabel IV.19 <i>Black Box Testing Tambah Produk</i>	77
Tabel IV.20 <i>Black Box Testing Daftar Pelanggan</i>	77
Tabel IV.21 Spesifikasi <i>Software</i>	79
Tabel IV.22 Spesifikasi <i>Hardware</i>	79

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A.1 Kwitansi.....	80
Lampiran A.2 Buku Pesanan.....	80
Lampiran A.3 Buku Laporan.....	81
Lampiran B.1 Laporan Pemesanan.....	83

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pekembangan teknologi informasi telah melesat tanpa terkendali, hal ini mengakibatkan seluruh aspek kehidupan masyarakat membutuhkan sentuhan teknologi, salah satunya ialah *internet*. *Internet* sebagai jaringan global telah terbukti dapat mempermudah pemakainya baik dalam berkomunikasi maupun dalam pertukaran informasi.

Dalam hal ini *internet* merupakan media informasi yang paling tepat untuk menjawab semua kebutuhan, dimana dapat diakses oleh umum kapanpun dan dimanapun sehingga *internet* menjadi media pemasaran yang sangat efektif maka dibutuhkan suatu *website* dalam peningkatan pemasaran baik produk maupun jasa.

Menurut Irawan (2016: 33) Salah satu permasalahan yang memerlukan kinerja dari komputer adalah dalam hal penyimpanan data persewaan *wedding organizer* & jasa lukis henna ini masih menggunakan cara manual di mulai dari pencatatan data penyewa (data konsumen yang memesan), pencarian data penyewa (data konsumen yang memesan), hingga pembuatan laporannya. Cara manual tersebut memiliki kelemahan diantaranya proses penghitungan transaksi memerlukan waktu yang lama karena masih menggunakan cara manual, keamanan data juga kurang terjamin karena hanya dicatat pada sebuah buku dan sewaktu-waktu dapat hilang ataupun rusak.

Toko Kita Shop merupakan Toko Kaos Polos yang belum menerapkan sistem informasi secara online untuk mempromosikan jasa pemesanan dan berbagai macam produknya ini, padahal Toko Kita Shop adalah salah satu kaos polos yang bagus akan kualitas bahannya dan dengan harga terjangkau, saat ini Toko Kita Shop memiliki

beberapa staf yang dapat melayani customer dengan cukup baik, namun belum ada yang dapat melakukan penjualan produknya secara *online*, dikarenakan keterbatasan informasi produk bagi customer maupun keterbatasan informasi cara pemesanan untuk penjualan kaos polos.

Dari uraian tersebut maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian pada Toko Kita Shop dengan judul **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kaos Polos Berbasis Web Pada Toko Kita Shop”**.

1.2. Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis mengidentifikasi masalah yang saat ini dihadapi pada Toko Kita Shop seperti:

1. Untuk mengetahui sistem penjualan kaos polos pada Toko Kita Shop, hingga pembayaran yang dilakukan di Toko Kita Shop.
2. Customer harus datang ke Toko Kita Shop terkadang tidak sempat ataupun toko sedang ramai dan karena keterbatasan waktu customer untuk melakukan pembelian produk kaos.
3. Bagaimana informasi produk yang akan diterapkan pada Toko Kita Shop untuk mempermudah customer dalam memesan Kaos Polos.

1.3. Perumusan Masalah

Dari hasil pengamatan tersebut dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang ada adalah perlu perancangan sistem informasi pelayanan agar dapat membantu

customer dalam pemesanan produk kaos polos, dan *customer* juga mendapatkan berbagai macam informasi produk tersedia pada Toko Kita Shop.

1.4. Maksud dan Tujuan

Dalam hal ini penulis mengemukakan maksud dari penyusunan laporan skripsi, sebagai berikut:

1. Membangun Aplikasi *E-Commerce* di Toko Kita Shop sebagai media penjualan *online*.
2. Memperluas jangkauan pemasaran penjualan produk Toko Kita Shop
3. Mempermudah pelanggan yang berada diluar wilayah Jakarta yang ingin melakukan pemesanan produk.
4. Mempermudah pengelola dalam mempromosikan dan menjual produk- produknya melalui media *internet*.

Sedangkan tujuan penulisan Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan pada program Strata Satu (S1) untuk program studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri Jakarta

1.5. Metode Penelitian

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data dan informasi, penulis melakukan penelitian untuk mendapatkan data yang diperlukan, dengan metode antara lain :

- a. Observasi (*Observation*)

Melakukan pengamatan dan pengumpulan data secara langsung pada Toko Kita Shop untuk mengetahui proses kinerja yang dilakukan sehingga menjadi sumber informasi penting untuk membangun *website* toko Kita Shop.

b. Metode Wawancara (*Interview*)

Dalam hal melakukan teknik wawancara ini penulis melakukan suatu tanya jawab secara langsung yang dapat menunjang dalam pemberian data-data yang penulis butuhkan dalam penulisan ini, metode ini dilakukan dengan mewawancarai langsung Bapak Darmadji Sos. selaku pemilik Toko Kita Shop.

c. Metode Studi Pustaka (*Search in Library*)

Dengan metode ini membantu penulis dalam hal pembuatan skripsi yang ditunjang dengan cara mengambil referensi dari beberapa buku dan beberapa jurnal yang berkaitan dengan materi yang dibuat dalam penyusunan skripsi ini. Pada metode ini penulis mendapat banyak bahan masukan tentang bagaimana merancang atau mengembangkan suatu sistem informasi menurut para ahlinya.

1.5.2 Model Pengembangan Sistem

a. Analisa Kebutuhan Sistem

Dalam tahapan ini penulis menganalisis kebutuhan *user* sehingga penulis membuat sebuah sistem yang menampilkan informasi tentang produk, dan

hal-hal yang perlu dianalisa lainnya adalah *user* perlu mengisi data dalam proses pemesanan serta konfirmasi pembayaran.

b. Desain

Pada tahapan ini memfokuskan pada pembuatan desain program, yaitu proses desain akan menterjemahkan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan. Proses ini penulis menggunakan rancangan *Enterprise Relationship Diagram* (ERD) dan *Logical Record Structure* (LRS) yang akan digunakan untuk melakukan aktivitas pembuatan sistem.

c. Code Generation

Penulis menggunakan bahasa pemrograman *php*, *css*, dengan memperhatikan urutan langkah-langkah perintah secara sistematis, logis dan tersusun sehingga dapat mudah dipahami. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d. Testing

Dalam hal ini penulis menggunakan metode *black box testing* untuk pengujian program. Pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program.

e. Support

Pemeliharaan suatu *software* diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena *software* dan *hardware* yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada *error* kecil yang

tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software* dan *hardware* tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.

1.6. Ruang Lingkup

Didalam pembahasan ini penulis hanya membahas pengolahan perancangan program penjualan produk kaos polos secara online yaitu mulai dari *website* admin, *website* pengunjung dan *website member* di *web* admin terdapat menu produk, menu kategori, menu pengiriman, menu konfirmasi, detail pemesanan, edit beranda, edit cara pesan, edit profil, pesan masuk, ganti password, logout, dan untuk *web* pengunjung terdapat menu beranda, produk, cara pesan, profil, hubungi kami, member. Untuk *web member* menu di dalamnya hampir sama dengan *web* pengunjung hanya saja yang berbeda di dalam *web member* terdapat menu konfirmasi untuk *member* yang telah melakukan pembelian produk agar bisa melakukan konfirmasi pembayaran setelah melakukan pembelian produk di dalam *website* Toko Kita Shop.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

a. Konsep Dasar Sistem Informasi

Suatu sistem pada dasarnya merupakan sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Dan informasi adalah data yang telah diproses menjadi bentuk yang memiliki arti bagi penerima dan dapat berupa fakta, suatu nilai yang bermanfaat. Jadi ada suatu proses transformasi data menjadi suatu informasi = input - proses – output. Menurut McLeod (2008:10) “Sistem informasi adalah suatu sistem virtual yang memungkinkan manajemen mengendalikan operasi sistem fisik perusahaan”.

Sistem informasi dapat merupakan kombinasi teratur apapun dari orang-orang, hardware, software, jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi.

Sistem fisik (*physical system*) perusahaan terdiri atas sumber-sumber daya berwujud seperti bahan baku, karyawan, mesin dan uang. Sedangkan sistem virtual (*virtual system*) terdiri atas sumber daya informasi yang digunakan untuk mewakili sistem fisik. Orang bergantung pada sistem informasi, untuk berkomunikasi antara satu sama lain dengan menggunakan berbagai jenis alat fisik (*hardware*), perintah

dan prosedur pemrosesan informasi (*software*), saluran komunikasi (*jaringan*), dan data yang disimpan (*sumber daya data*).

Berdasarkan pengertian diatas dapat dirinci lebih lanjut mengenai sistem secara umum yaitu:

1. Komponen atau elemen yang dapat dilihat, didengar dan dirasakan.
2. Proses atau kegiatan untuk mengkoordinasikan komponen yang terlihat dalam sebuah sistem.
3. Tujuan mengenai sasaran akhir yang ingin dicapai dari kegiatan koordinasi komponen tersebut.

b. Website

Menurut Rudyanto (2011 : 9) “Web dinamis adalah jenis web yang *content* atau isinya dapat berubah-ubah setiap saat”. Dalam teknologi pembuatan web dinamis sudah dirancang semudah mungkin bagi *user*, untuk perubahan *content* atau isi dokumen web dinamis *user* hanya perlu masuk kebagian *Control Panel* atau bagian *Administrator* web yang telah disediakan oleh teknologi web dinamis. Pengubahan *content* atau isi dokumen dalam web dinamis tidak perlu memiliki keahlian *programming* atau seorang *programmer* yang dapat mengubah isi dokumen web dinamis.

c. Web Server

Menurut Kurniawan (2008:2) “Web Server adalah sebuah perangkat lunak server yang berfungsi menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari klien yang

dikenal dengan web browser dan mengirimkan kembali hasilnya dalam halaman-halaman web yang umumnya berbentuk dokumen HTML”. Web server yang dimaksud disini adalah simulasi dari sebuah web server secara fisik. Web server biasanya juga disebut HTTP server karena menggunakan protocol HTTP sebagai basisnya. Beberapa web server yang sering digunakan diantaranya adalah PWS, IIS, Apache dan sebagainya.

d. Pengertian *E-commerce*

E-Commerce menurut Wong (2010a:33) adalah “Pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik. Seperti televisi, radio dan jaringan komputer atau internet”.

Wong (2010b:34) Perdagangan elektronik ini sudah masuk dalam kategori industri teknologi informasi. Karena semua jenis usahanya melibatkan aplikasi dan penerapan sistem IT. Dikatakan perdagangan elektronik karena semua jenis usaha berkaitan dengan transaksi komersial dan mengarah pada bisnis.

e. *Personal Home Page (PHP)*

Personal Home Page adalah teknologi yang diperkenalkan tahun 1994 oleh *Rasmus Lerdorf*. Menurut Anhar (2010 : 3), “PHP yaitu bahasa pemrograman *web server* yang bersifat *open source*”. Sampai saat ini telah banyak database yang didukung oleh PHP dan kemungkinan akan terus bertambah. Database tersebut adalah Base, DBM, mSQL, SQL, ODBC, *Oracle*, *Postgres*, *Sybase*, *Velocis*, HTML.

f. *Adobe Dreamweaver*

Menurut Wahana Komputer (2013:2) “Untuk melakukan perancangan desain web secara visual atau aplikasi web editor adalah *Adobe Dreamweaver*”. *Adobe Dreamweaver CS6* merupakan versi terbaru dari *Adobe Dreamweaver* yang sebelumnya yaitu *Adobe Dreamweaver CS5*. Aplikasi *Adobe Dreamweaver CS6* memberikan tampilan yang lebih baik dan tentu saja semakin mudah dalam penggunaannya. Aplikasi ini mengintegrasikan beragam fitur untuk memenuhi kebutuhan pengembangan *website*, termasuk pembuatan halaman web dan pengolahannya.

Adobe Dreamweaver CS6 menyertakan banyak tool yang berkaitan dengan pengkodean seperti : *HTML*, *CSS*, *XML*, dan Pemrograman *Client Side*, yaitu *Javascript* dengan penggunaan yang sangat mudah dan *user friendly*. Aplikasi ini juga mendukung perograman *Script Server Side* seperti : *PHP*, *Active Server Page (ASP)*, *ASP.NET*, *ASP Java Script*, *ASP VB Script*, *Cold Fusion*, dan *Java Server Page (JSP)*.

g. *UML (Unified Modelling Language)*

Menurut Rosa (2013: 133) “ *UML (Unified modelling Language)* adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan *design*, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek”.

Abstraksi

konsep dasar
UML terdiri dari
structure diagrams,
behavior

diagrams dan intraction diagrams. Adapun diagram UML menurut Rosa (2013:33) adalah sebagai berikut :

1. *Use Case Diagram*

Merupakan pemodelan untuk tingkah laku (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan ffungsi-fungsi itu.

2. *Activity Diagram*

Menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktifitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

3. *Component Diagram*

Component diagram dibuat untuk menunjukkan organisasi dan ketergantungan diantara kumpulan komponen dalam sebuah sistem.

4. *Deployment Diagram*

Deployment diagram menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi. *Deployment diagram* juga dapat digunakan untuk memodelkan menurut Rosa (2013: 154) hal-hal berikut:

- a. Sistem tambahan (*embedded system*) yang menggambarkan rancangan *device, node* dan *hardware*.
- b. Sistem *client/server*.

c. Sistem terdistribusi murni.

d. Rekayasa ulang aplikasi.

h. ERD (Entity Relationship Diagram)

Menurut Rosa (2013: 50) pemodelan awal basis data yang paling banyak digunakan adalah menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)*. *ERD* dikembangkan berdasarkan teori-teori himpunan dalam bidang matematika. *ERD* digunakan untuk pemodelan basis data relasional. *ERD* memiliki beberapa aliran notasi seperti, notasi Chen (dikembangkan oleh Peter Chen), Barker (dikembangkan oleh Richard Baker, Ian Palmer, Harry Ellis), notasi Crow'sfoot, dan beberapa notasi lain. Namun yang banyak digunakan adalah notasi dari Chen.

i. Logical Record Structure (LRS)

Menurut Frieyadie (2007:13) *LRS (Logical Record Structure)* merupakan “hasil pemodelan *Entity Relationship (ER)* berserta atributnya sehingga bisa terlihat hubungan-hubungan antar entitas”.

Menurut Frieyadie (2007:14) dalam pembuatan *LRS* terdapat tiga hal yang dapat mempengaruhi, yaitu :

1. Jika tingkat hubungan (*cardinality*) satu pada satu (*one-to-one*), maka digabungkan dengan entitas yang lebih kuat (*strong entity*), atau digabungkan dengan entitas yang memiliki atribut yang lebih sedikit.
2. Jika tingkat hubungan (*cardinality*) satu pada banyak (*one-to-many*), maka hubungan relasi atau digabungkan dengan entitas yang tingkat hubungannya banyak.

3. Jika tingkat hubungan (*cardinality*) banyak pada banyak (*many-to-many*), maka hubungan relasi tidak akan digabungkan dengan entitas manapun, melainkan menjadi sebuah *LRS*.

3. **Black Box Testing**

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2013:275) “Black-box testing yaitu perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Kasus uji yang dibuat untuk melakukan pengujian kotak hitam harus dibuat dengan kasus benar dan kasus salah, misalkan untuk kasus proses login maka kasus uji coba yang dilakukan adalah:

- a. Jika user memasukkan nama pemakai (*username*) dan kata sandi (*password*) yang benar.
- b. Jika user memasukkan nama pemakai (*username*) dan kata sandi (*password*) yang salah, misalkan nama pemakai benar tapi kata sandi salah, atau sebaliknya atau keduanya salah.

2.2 **Penelitian Terkait**

1. Menurut Rachmatullah (2015: 25) PT. Tunggal Dara Putera merupakan suatu perusahaan yang bergerak dibidang transportasi. Sebagai perusahaan yang profesional dibidangnya, PT. Tunggal Dara Putera senantiasa berusaha memberikan pelayanan yang cepat, mudah dan memuaskan pelanggannya. Pelanggan yang akan memesan tiket tentunya bisa langsung melalui internet tidak perlu lewat telepon atau datang langsung ke tempat loket. Hal ini tentu saja akan lebih memudahkan pelanggannya tanpa harus antri ke loket dan tentunya tidak terlalu menyita banyak waktu. Satu hal yang menjadi perhatian

pihak manajemen PT. Tunggal Dara Putera adalah bagaimana cara yang ditempuh untuk memberikan pelayanan yang mudah bagi mereka dalam hal pemesanan tiket perjalanan tanpa harus antri di agen penjualan tiket dan mengganggu jam kerja.

2. Menurut Shifa, dkk (2017: 281) Sistem pemasaran Agen Denu Cokelat di kota Samarinda saat ini masih melalui Media Sosial Instagram dan melayani pembelian melalui aplikasi chatting Line dan menggunakan sistem COD (*Cash On Delivery*) untuk pembayaran dan pengantaran yang dinilai memakan waktu untuk berkomunikasi dengan pembeli melalui handphone dan kurang praktis dalam hal pemesanan dan pemasaran produk. Sistem informasi saat ini mengalami perkembangan yang sangat cepat diiringi dengan kebutuhan manusia dalam melakukan suatu pekerjaan. Sistem informasi penjualan melalui internet dengan teknologi berbasis *website* adalah yang banyak dimanfaatkan untuk menawarkan atau memasarkan barang dengan lebih mudah kepada pembeli. Berdasarkan permasalahan di atas, maka dirancang sebuah Sistem Informasi Penjualan Agen Denu Cokelat yang nantinya dapat memberikan semua informasi tentang produk Denu Cokelat dan dapat melayani pemesanan melalui media *website* kepada masyarakat, khususnya pembeli atau konsumen dari Denu Cokelat.

BAB III

ANALISA SISTEM BERJALAN

3.1. Tinjauan Perusahaan

Dalam penulisan ini penulis melakukan riset disebuah usaha yang bergerak dibidang kompeksi kaos polos yaitu, took kita shop yang berada di Jl. Cibadak No. 2 RT.01 RW.02 Kelurahan Rawa Badak Utara Kecamatan Koja Jakarta Utara merupakan tempat produksi kaos polos dengan berbagai macam model kaos polos seperti model raglan, v-neck, o-neck, dan masih banyak yang lainnya.

3.1.1. Sejarah Perusahaan

Toko Kita Shop adalah salah satu jenis usaha dibidang kompeksi pembuatan kaos polos oleh Darmadji Sos. Toko kita shop ini merupakan toko kompeksi untuk penjualan kaos polos yang berdiri sejak tahun 2005, dan sampai saat ini pelanggannya pun tetap setia melakukan pembelian produk kaos polos secara langsung datang ke tokonya tersebut yang beralamatkan di Jl. Cibadak No. 2 RT. 01 RW. 02 Kelurahan Rawa Badak Utara Kecamatan Koja Jakarta Utara, pelanggannyapun banyak golongan dimulai dari anak remaja hingga orang dewasa.

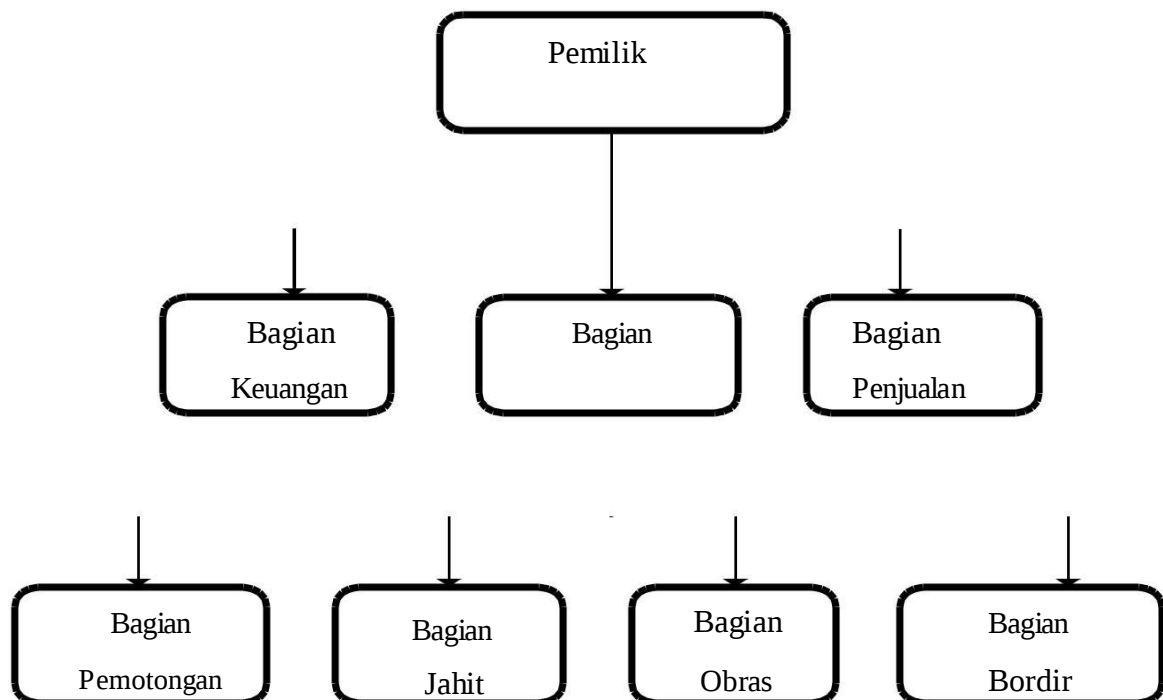
Semua hal konveksi pembuatan produksi kaos polos serta sampai dengan proses penjualan awalnya diproses dirumah sendiri yang beralamatkan di Jl. Lurus GG. III No. 12 RT. 010 RW. 006 Kelurahan Kebon Bawang Kecamatan Tanjung priok Jakarta Utara karena alasan modal untuk menyewa tempat belum dimiliki oleh

pemilik industri kecil tersebut. Namun karena tempat di rumah tidak memungkinkan akhirnya setelah berjalannya industri kecil tersebut selama 2 tahun mulailah pemilik mencari lokasi yang strategis untuk mengembangkan usahanya dikarenakan permintaan dari hari kehari semakin pesat. Pada akhir juli akhirnya pemilik menyewa kios di daerah Jl. Cibadak No. 2 RT. 01 RW. 02 Kelurahan Rawa Badak Utara Kecamatan Koja Jakarta Utara.

Struktur organisasi pada manajemen toko kita shop masih tergolong sederhana. Pemilik perusahaan menjabat sebagai pemimpin yang langsung membawahi bagian keuangan, bagian produksi, dan bagian umum.

3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi

Toko Kita Shop memiliki struktur organisasi yang masing-masing mempunyai tugas pokok dan fungsi Berikut gambaran struktur organisasi pada toko kita shop:



Gambar III.1

Struktur Organisasi Toko Kita Shop

Berdasarkan struktur organisasi pada pembahasan diatas, penulis mencoba menerangkan uraian tugas dan fungsi pada bagian Struktur Organisasi.

1. Pemilik: Darmadji, Sos

Berdasarkan jenis usahanya yaitu perorangan, pemilik bertanggung jawab penuh atas *assets*, kewajiban, dan modal industry kecil ini. Dalam aktivitas usahanya pemilik sebagai pemimpin industri ini bertanggung jawab dalam mengawasi dan mengontrol seluruh kegiatan operasional industry

2. Bagian Keuangan: Ria

Bagian keuangan dipegang oleh ibu Ria yang bertanggung jawab dalam mencatat setiap transaksi dan membuat pembukuan atas penerimaan dan pengeluaran kas.

3. Bagian Produksi: Arifin

Bagian produksi dipimpin oleh bapak Arifin yang merupakan karyawan pada bagian pemotongan. Selain tugas pokoknya pada bagian pemotongan, bapak Arifin juga bertanggung jawab untuk mengawasi setiap kegiatan pada bagian produksi. Pengawasan tersebut dilakukan agar seluruh tahap - tahap produksi berjalan dengan efektif dan efisien,

sehingga barang pesanan dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu

Bagian produksi terbagi atas 4 bagian, yaitu:

- a. Bagian pemotongan : Arifin
 - b. Bagian jahit : Eko
 - c. Bagian obras : Agus
 - d. Bagian sablon atau border : Beben
 - e. Bagian Penjualan : Abo Dam Bagian umum
- dipegang oleh Abo Dam yang bertanggungjawab atas kegiatan seperti menerima *order*, melakukan penawaran, dan melayani konsumen

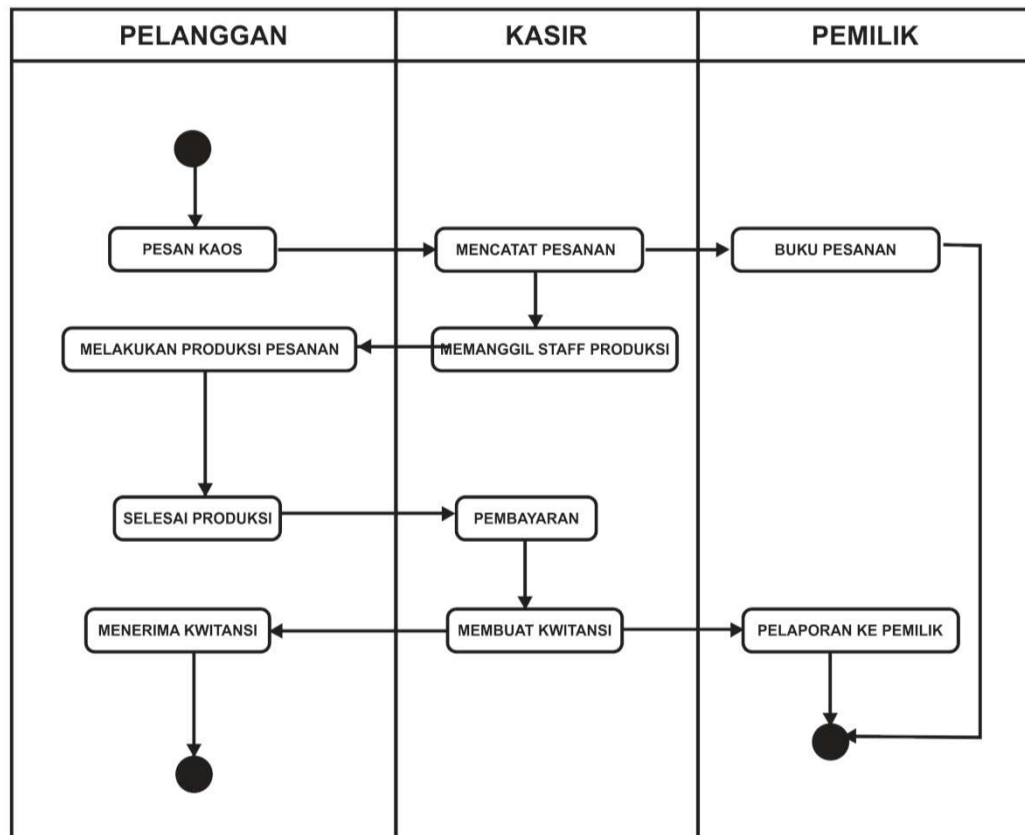
Mengedepankan kepuasan para pelanggan merupakan misi dari Toko Kita Shop, dan sebagai visinya Toko Kita Shop akan memperluas jaringan informasi agar dapat menambah cabang-cabang di daerah lainnya.

3.2. Proses Bisnis

Adapun sistem perawatan yang ada pada Toko Kita Shop saat ini adalah:

Pelanggan datang ke Toko Kita Shop kebagian kasir untuk memesan Produk Kaos Polos yang diinginkan, bagian kasir akan mencatat nama pelanggan dan pesanan, lalu mengarahkan pelanggan ke staff atau bagian penjualan yang akan membantu menjelaskan tentang beberapa model kaos polos, setelah selesai pemesanan, maka pelanggan kembali ke kasir untuk transaksi pembayaran, lalu kasir

akan memberikan kwitansi pembayaran, dan pelanggan menerima kwitansi tersebut sebagai bukti pembayaran.



Gambar III.1.

Activity Diagram Sistem Pemesanan Toko Kita Shop

3.3. Spesifikasi Sistem Berjalan

Spesifikasi dokumen sistem berjalan membahas mengenai bentuk-bentuk dokumen masukan ataupun keluaran. Adapun spesifikasinya sebagai berikut:

- a. Nama Dokumen : Kwitansi
- Fungsi : Sebagai bukti transaksi pemesanan

Sumber : Kasir
 Tujuan : *Costumer*
 Media : Kertas
 Frekuensi : Setiap Terjadi Transaksi Pemesanan
 Format : Lampiran A.1

b. Nama Dokumen : Buku Pesanan
 Fungsi : Sebagai bukti transaksi pemesanan
 Sumber : Kasir
 Tujuan : *Costumer*
 Media : Buku
 Frekuensi : Setiap Terjadi Transaksi pemesanan
 Format : Lampiran A.2

c. Nama Dokumen : Buku Laporan
 Fungsi : Sebagai laporan transaksi perawatan per minggu
 Sumber : Kasir
 Tujuan : Pemilik
 Media : Buku
 Frekuensi : Setiap per Minggu untuk Transaksi Perawatan
 Format : Lampiran A.3

BAB IV

RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN

4.1 Analisis Kebutuhan Software

A. Tahapan Analisis

Halaman *User* :

- A1. *User* bisa melakukan registrasi untuk menjadi anggota member.
- A2. *User* bisa memilih produk kaos yang akan dipesan sesuai kategori.
- A3. *User* bisa melakukan *checkout*.
- A4. Sistem mengirimkan rincian pesanan/ *invoice*.
- A5. *User* bisa melakukan konfirmasi pembayaran melalui kolom konfirmasi yang tersedia.

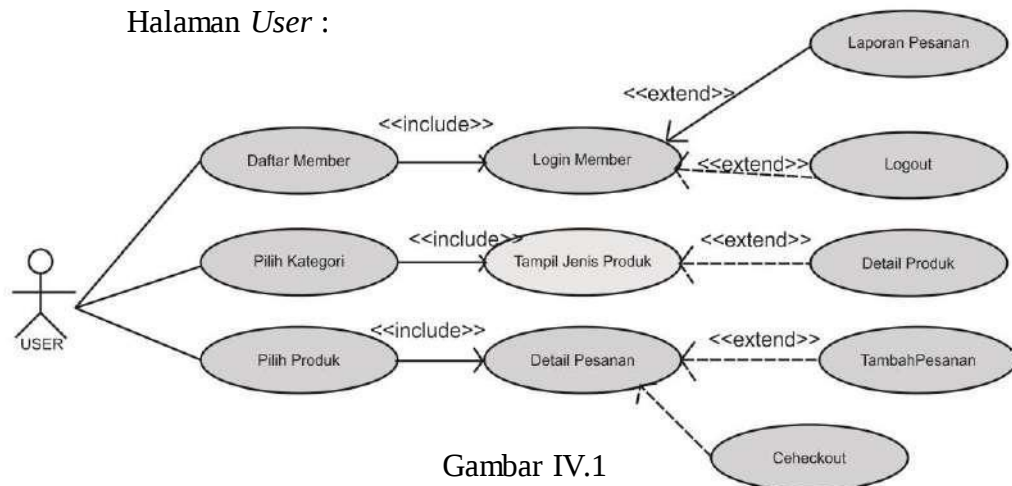
Halaman Admin :

- B1. *Website* menyediakan menu login untuk admin masuk ke dalam halaman admin
- B.2. *Website* menyediakan menu produk yang bisa dikelola oleh admin.
- B.3. *Website* menyediakan menu pelanggan agar admin bisa mengelolanya
- B.4. *Website* menyediakan menu ongkir agar admin dapat menambah,menghapus dan mengedit ongkir
- a. *Website* menyediakan menu kategori agar admin dapat menambah,menghapus dan mengedit kategori

- b. *Website* menyediakan menu penjualan agar admin dapat mengelola transaksi penjualan.
- c. *Website* menyediakan menu konfirmasi agar admin dapat tau siapa saja pelanggan yang sudah melakukan konfirmasi pembayaran.
- d. *Website* menyediakan menu laporan produk agar admin bisa melihat dan mencetak laporan produk
- e. *Website* menyediakan menu laporan penjualan agar admin bisa melihat dan mencetak laporan penjualan
- f. *Website* menyediakan menu laporan ongkir agar admin bisa melihat dan mencetak laporan ongkir
- g. *Website* menyediakan menu ubah password agar admin dapat mengubah passwordnya sendiri
- h. *Website* menyediakan menu pesan agar admin dapat melihat pesan masuk dari user.

B. Use Case Diagram

Halaman User :



Gambar IV.1

Use Case Diagram Halaman User

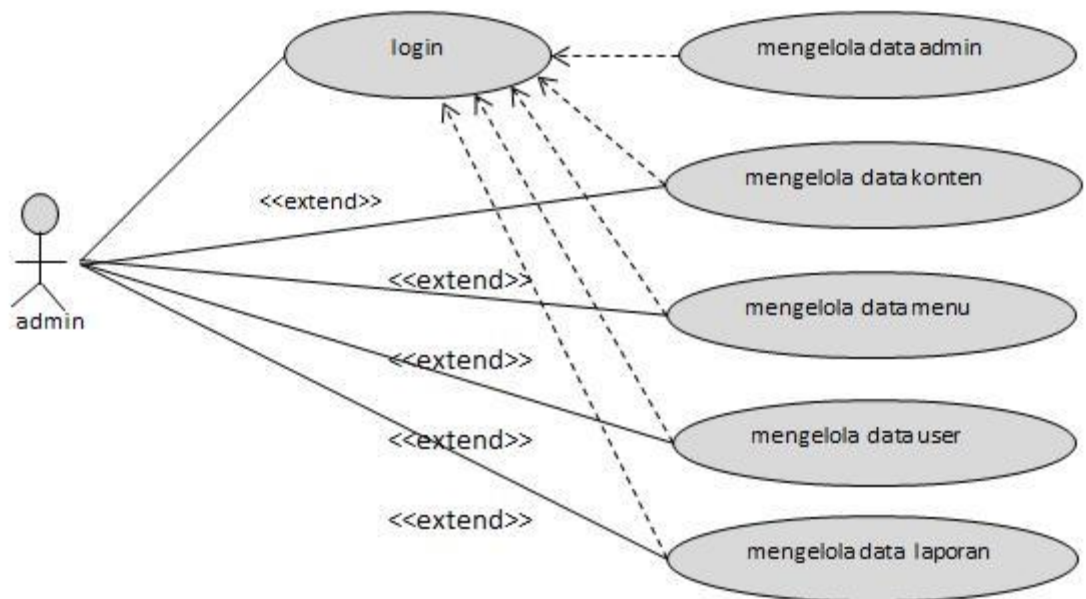
1. Deskripsi *Use Case Diagram* Halaman *User* :

Tabel IV.1

Deskripsi *Use Case Diagram* Halaman *User*

<i>Use Case Name</i>	<i>Checkout</i>
<i>Requirements</i>	A2, A3, A5
<i>Goal</i>	User dapat melakukan pemesanan secara online melalui <i>website</i>
<i>Pre-conditions</i>	User telah memilih produk
<i>Post-conditions</i>	User akan menerima rincian pemesanan produk
<i>Failed end condition</i>	User membatalkan <i>checkout</i> , kemungkinan user ingin menambah produk atau membatalkan pembelian
<i>Primary Actors</i>	User
<i>Main Flow / Basic Path</i>	1. User memilih produk yang akan dipesan 2. User memilih icon pesan 3. Sistem menampilkan rincian pesanan 4. User memasuki alamat pengiriman dan melanjutkan <i>checkout</i> 6. Sistem menampilkan <i>invoice</i> . 7. User konfirmasi pembayaran
<i>Alternate Flow / Invariant 1</i>	-

Halaman Administrator :



Gambar IV.2

Use Case Diagram Halaman Admin

2. Deskripsi Use Case Diagram Admin Mengelola Data Admin :

Tabel IV.2

Deskripsi Use Case Diagram Admin Mengelola Data Admin

Use Case Name	Mengelola Data Admin
Requirements	B1
Goal	Admin dapat merubah data admin
Pre-conditions	Admin telah login
Post-conditions	Data admin berubah
Failed end condition	Gagal merubah

Primary Actors	Admin
Main Flow / Basic Path	1. Admin menghapus data admin 2. Admin keluar dari form data
Alternate Flow / Invariant 1	-

3. Deskripsi *Use Case Diagram* Admin Mengelola Data Konten :

Tabel IV.3

Deskripsi *Use Case Diagram* Admin Mengelola Data Konten

Use Case Name	Mengelola Data Konten
Requirements	B2
Goal	Admin dapat menambah, menyimpan, mengubah, menghapus konten
Pre-conditions	Admin telah login
Post-conditions	Data konten ditambah, tersimpan, ter-update, terhapus
Failed end condition	Gagal menambah, menyimpan, meng-update, menghapus
Primary Actors	Admin

Main Flow / Basic Path	1. Admin menambah data konten 2. Admin menyimpan data konten 3. Admin menghapus data konten 4. Admin mengubah data konten 5. Admin membatalkan proses data konten 6. Admin keluar dari form data konten
Alternate Flow / Invariant 1	-

4. Deskripsi *Use Case Diagram* Admin Mengelola Data Menu :

Tabel IV.4

Deskripsi *Use Case Diagram* Admin Mengelola Data Menu

Use Case Name	Mengelola Data Menu
Requirements	B3
Goal	Admin dapat menambah, menyimpan, mengubah, menghapus data menu
Pre-conditions	Admin telah login
Post-conditions	Data menu ditambah, tersimpan, ter-update, terhapus.
Failed end condition	Gagal menambah, menyimpan, meng-update, menghapus
Primary Actors	Admin

Main Flow / Basic Path	1. Admin menambah data menu 2. Admin menyimpan data menu 3. Admin menghapus data menu 4. Admin mengubah data menu 5. Admin membatalkan proses data menu 6. Admin keluar dari form data menu
Alternate Flow / Invariant 1	-

5. Deskripsi *Use Case Diagram* Admin Mengelola Data User :

Tabel IV.5

Deskripsi *Use Case Diagram* Admin Mengelola Data User

Use Case Name	Mengelola Data User
Requirements	B4
Goal	Admin dapat menambah, menyimpan, mengubah, menghapus data user
Pre-conditions	Admin telah login
Post-conditions	Data user ditambah, tersimpan, ter-update, terhapus.
Failed end condition	Gagal menambah, menyimpan, meng-update, menghapus
Primary Actors	Admin

Main Flow / Basic Path	1. Admin menambah data <i>user</i> 2. Admin menyimpan data <i>user</i> 3. Admin menghapus data <i>user</i> 4. Admin mengubah data <i>user</i> 5. Admin membatalkan proses data <i>user</i> 6. Admin keluar dari form data <i>user</i>
Alternate Flow / Invariant 1	-

6. Deskripsi *Use Case Diagram* Admin Mengelola Data Laporan:

Tabel IV.6

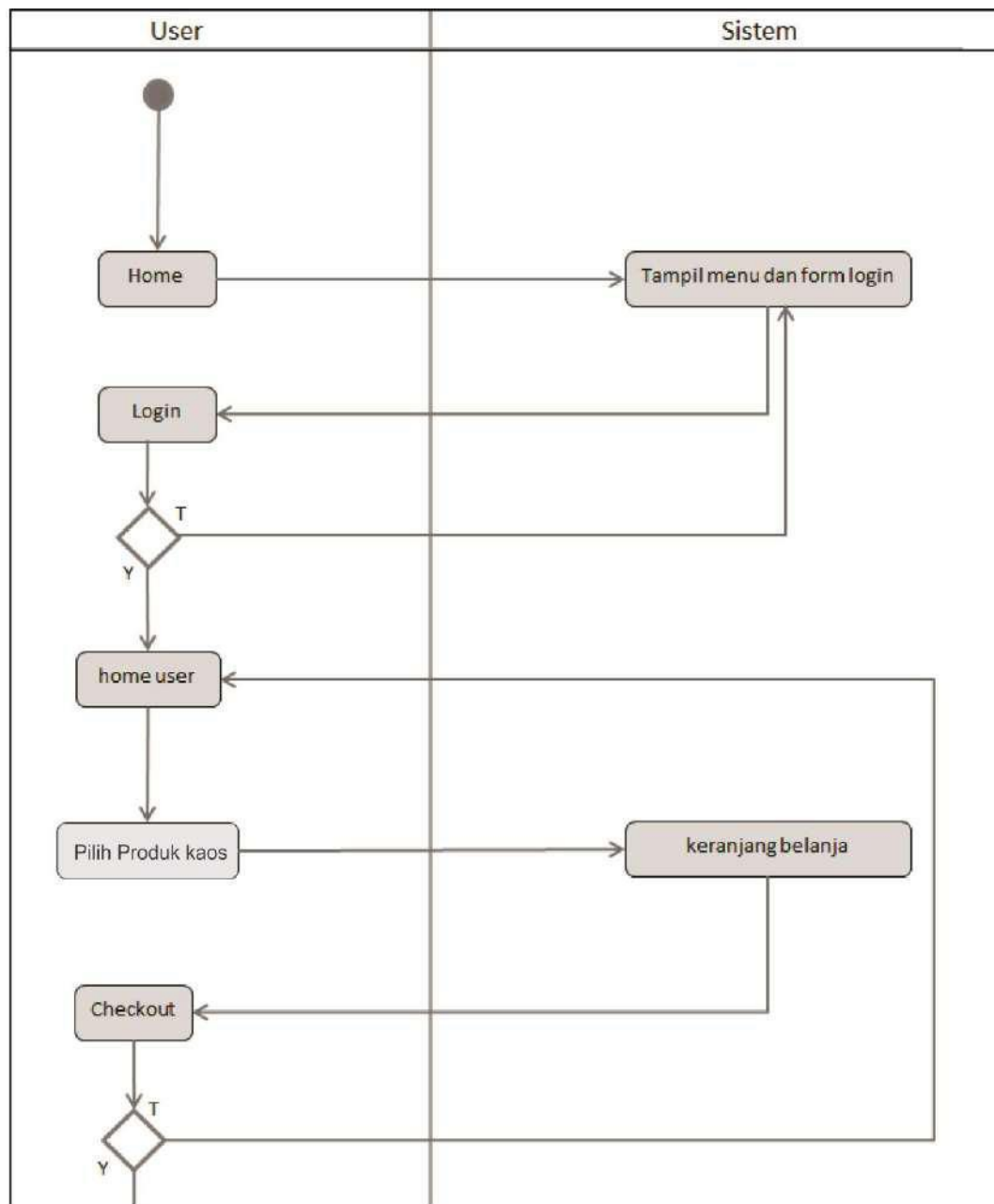
Deskripsi *Use Case Diagram* Admin Mengelola Data Laporan

Use Case Name	Mengelola Laporan Penjualan
Requirements	B5
Goal	Admin dapat merubah, melihat atau mencetak laporan
Pre-conditions	Admin telah login
Post-conditions	Data laporan tampil pada <i>table</i> (dapat dilihat) atau tercetak
Failed end condition	Gagal merubah, menampilkan atau mencetak data laporan
Primary Actors	Admin

<i>Main Flow / Basic Path</i>	1. Admin melihat data laporan 2. Admin merubah data laporan 3.Admin mencetak data laporan 4. Admin keluar dari form laporan
<i>Alternate Flow / Invariant 1</i>	-

C. Activity Diagram

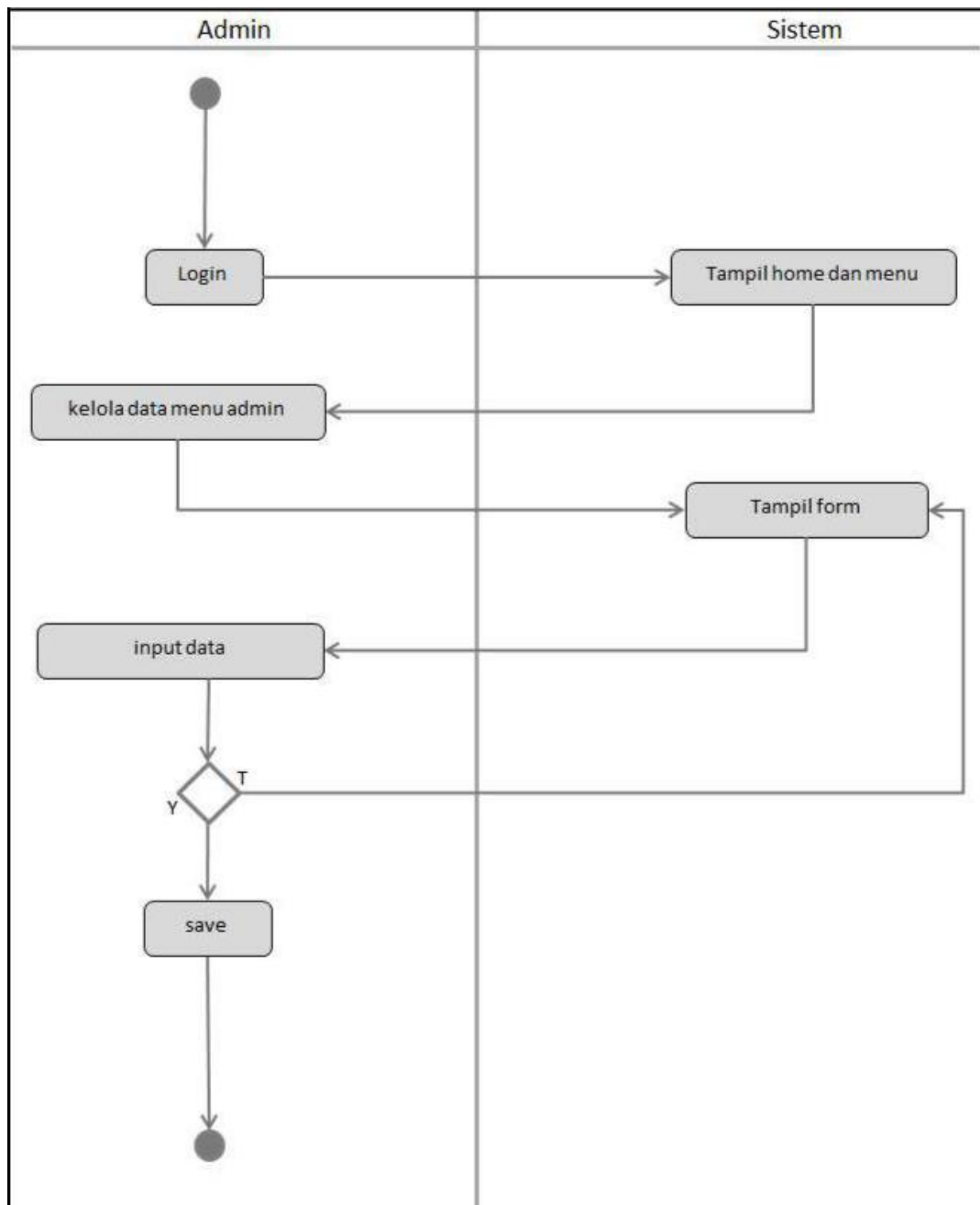
1. Activity Diagram Pesan Online Halaman User



Gambar IV.3

Activity Diagram Belanja Online Halaman User

2. Activity Diagram Halaman Admin



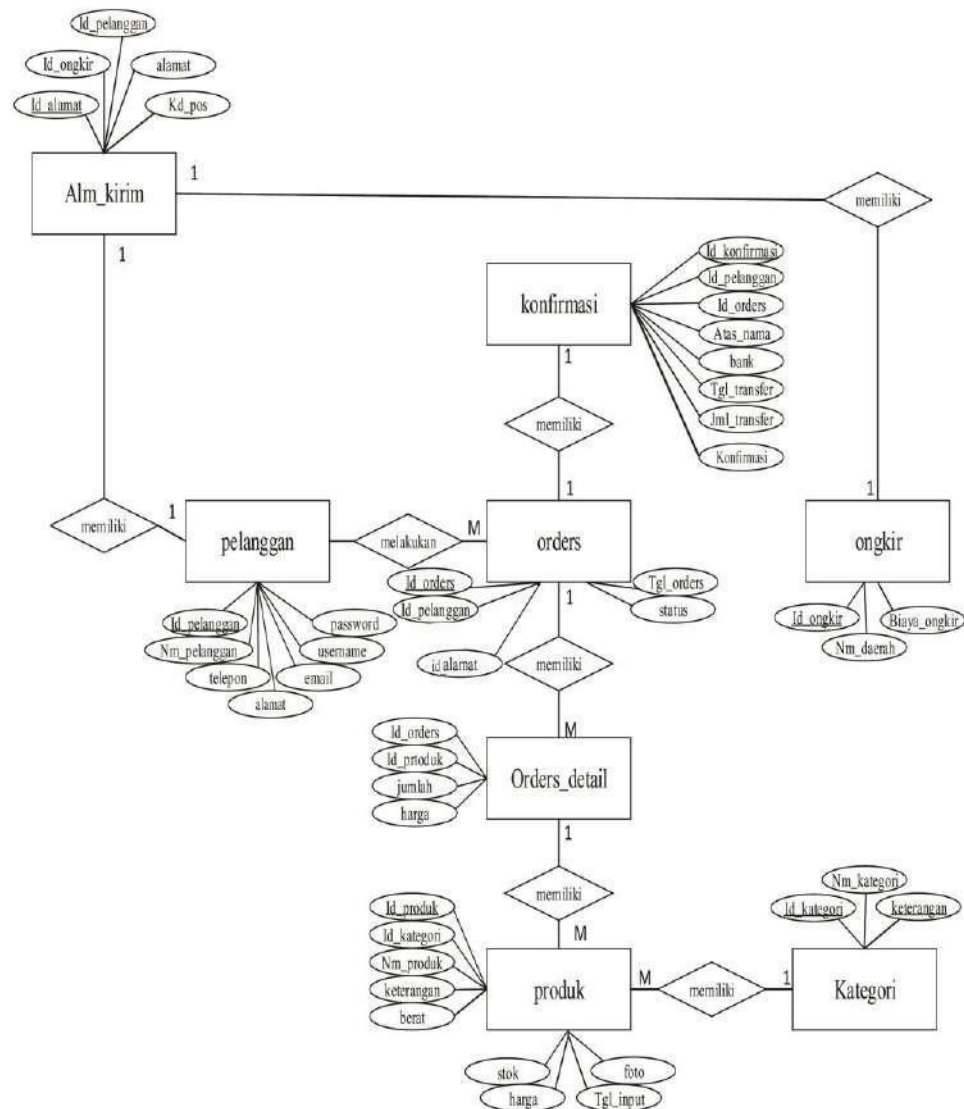
Gambar IV.4

Activity Diagram Admin Mengelola Data Menu Admin

4.2. Desain

4.2.1. Database

1. Entity Relationship Diagram



Gambar IV.5

Entity Relationship Diagram

Organisasi File : *Indexed Sequential*

Akses File : Random

Media : Harddisk

Panjang *record* : 35

Kunci *Field* : id_admin

Software : Mysql

Tabel IV.7

Spesifikasi File Tabel Admin

No	Elemen data	Nama Field	Tipe	Size	ket
1	Id admin	id_admin	Varchar	5	<i>Primary Key</i>
2	Nama admin	Nm_admin	Varchar	20	
3	Username	Username	Varchar	10	
4	Password	Pass_admin	Varchar	10	

2. Spesifikasi File Kategori

Nama File : kategori

Akronim : kategorimyd

Fungsi : untuk menyimpan data kategori

Tipe File : File Master

Organisasi File : *Indexed Sequential*

Akses File : Random

Media : Harddisk

Panjang *record* : 36

Kunci *Field* : id_kategori

Software : Mysql

Tabel IV.8**Spesifikasi File Tabel Kategori**

No	Elemen data	Nama Field	Tipe	size	ket
1	Id Kategori	Id_kategori	Varchar	6	<i>Primary key</i>
2	Nama kategori	Nm_kategori	Varchar	30	
3	Keterangan	Keterangan	Text		

3. Spesifikasi Tabel Konfirmasi

Nama File : Konfirmasi

Akronim File : konfirmasi.myd

Fungsi File : Untuk menyimpan konfirmasi pembayaran pelanggan

Tipe File : File Transaksi

Organisasi File : *Index Sequential*

Akses File : *Sequential*

Media File : *Hardisk*

Panjang Record : 67 karakter

Kunci Field : id_konfirmasi

Software : MySQL XAMPP

Tabel IV.9**Spesifikasi Tabel Konfirmasi**

No.	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Ket
1	Id konfirmasi	Id_konfirmasi	Varchar	10	<i>Primary Key</i>
2	id Pelanggan	Id_pelanggan	Varchar	10	<i>Foreign Key</i>
3	Id orders	Id_orders	Varchar	12	<i>Foreign Key</i>
4	Atas nama	Atas_nama	Varchar	25	
5	Bank	Bank	Varchar	10	

6	Tanggal transfer	Tgl_transfer	date		
7	Jumlah transfer	Jml_transfer	Float		
8	Bukti	Bukti	text		

4. Spesifikasi Tabel ongkir

Nama file : Ongkos Kirim

Akronim File : ongkir.myd

Fungsi File : Untuk menyimpan data harga ongkos kirim

Tipe File : File Master

Organisasi File : *Index Sequential*

Akses File : *Sequential*

Media File : *Hardisk*

Panjang Record : 36 karakter

Kunci Field : ongkir

Software : MySQL XAMPP

Tabel IV.10

Spesifikasi Tabel Ongkir

No.	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Ket
1	Id ongkir	Id_ongkir	Int	6	<i>Primary Key</i>
2	Nama daerah	Nm_daerah	Varchar	30	
3	Biaya ongkir	Biaya_ongkir	float		

5. Spesifikasi Tabel Orders

Nama file	: Orders
Akronim File	: orders.myd
Fungsi File	: Untuk menyimpan data orders
Tipe File	: File transaksi
Organisasi File	: <i>Index Sequential</i>
Akses File	: <i>Random</i>
Media File	: <i>Hardisk</i>
Panjang Record	: 37 karakter
Kunci Field	: id_orders
Software	: MySQL XAMPP

Table IV.11**Spesifikasi Tabel orders**

No.	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Id orders	Id_orders	Varchar	12	<i>Primary key</i>
2	Tanggal Order	tgl_order	Date		
3	Id Pelanggan	Id_Pelanggan	Varchar	10	
4	Id Alamat	Id_Alamat	Varchar	10	
5	Status	Status	Varchar	5	

6. Spesifikasi Tabel orders_detail

Nama file	: order Detail
Akronim File	: orders_detail.myd
Fungsi File	: Untuk menyimpan data orders transaksi
Tipe File	: File Transaksi

Organisasi File : *Index Sequential*
 Akses File : *Sequential*
 Media File : *Hardisk*
 Panjang Record : 17 karakter
 Kunci Field : -
 Software : MySQL XAMPP

Table IV.12

Spesifikasi Tabel Orders detail

No.	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Ket
1	Id orders	Id_orders	Varchar	12	
2	Id produk	Id_produk	Varchar	10	
3	Jumlah	Jumlah	Int	11	
4	Harga	Harga	float		

7. Spesifikasi Tabel Pelanggan

Nama file : Pelanggan
 Akronim File : pelanggan.myd
 Fungsi File : Untuk menyimpan data pelanggan
 Tipe File : File Master
 Organisasi File : *Index Sequential*
 Akses File : *Sequential*
 Media File : *Hardisk*
 Panjang Record : 195 karakter
 Kunci Field : id_pelanggan
 Software : MySQL XAMPP

Tabel IV.13**Spesifikasi Tabel Pelanggan**

No.	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Ket
1	Id Pelanggan	Id_pelanggan	Varchar	10	<i>Primary Key</i>
2	Nama pelanggan	Nm_pelanggan	Varchar	30	
3	Telepon	Telepon	Varchar	15	
4	Alamat	Alamat	Text		
5	Email	Email	Varchar	30	
6	Username	Username	Varchar	10	
7	Password	Password	Varchar	100	

8. Spesifikasi Tabel produk

Nama file : Produk

Akronim File : produk.myd

Fungsi File : Untuk menyimpan data produk

Tipe File : File Master

Organisasi File : *Index Sequential*

Akses File : *Sequential*

Media File : *Hardisk*

Panjang Record : 45 karakter

Kunci Field : id_produk

Software : MySQL XAMPP

Tabel IV.14**Spesifikasi Tabel Produk**

No.	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Ket
1	Id produk	Id_produk	Varchar	6	<i>Primary Key</i>
2	Id kategori	Id_kategori	Varchar	6	
3	Nama produk	Nm_produk	Varchar	30	
4	Keterangan	Keterangan	Text		
5	Harga	Harga	Double		
6	Berat	Berat	Float		
7	Stok	Stok	Int	3	
8	Foto	Foto	Text		
9	Tgl input	Tgl_input	Datetime		

9. Spesifikasi Tabel alm_kirim

Nama file : alamat kirim

Akronim File : alm_kirim.myd

Fungsi File : Untuk menyimpan data alamat pengiriman

Tipe File : File Master

Organisasi File : *Index Sequential*

Akses File : *Sequential*

Media File : *Hardisk*

Panjang Record : 40 karakter

Kunci Field : id_alamat

Software : MySQL XAMPP

Tabel IV.15**Spesifikasi Tabel alm_kirim**

No.	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Ket
1	Id alamat	Id_alamat	Varchar	10	<i>Primary Key</i>
2	Id ongkir	Id_ongkir	Varchar	10	
3	Id_pelanggan	Id_pelanggan	Varchar	10	
4	Alamat	Alamat	Text		
5	Kode pos	Kd_pos	Varchar	10	

10. Spesifikasi Tabel Pesan

Nama file	: pesan
Akronim File	: pesan.myd
Fungsi File	: Untuk menyimpan pesan masuk dari user
Tipe File	: File Master
Organisasi File	: <i>Index Sequential</i>
Akses File	: <i>Sequential</i>
Media File	: <i>Hardisk</i>
Panjang Record	: 130 karakter
Kunci Field	: id_pesan
Software	: MySQL XAMPP

Tabel IV.16**Spesifikasi Tabel pesan**

No.	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Ket
1	Id pesan	Id_pesan	Varchar	30	<i>Primary Key</i>
2	Nama pengirim	Nm_pengirim	Varchar	50	

3	Email	Email	Varchar	50	
4	Pesan	Pesan	Text		

11. Spesifikasi Tabel Kantong

Nama file	: kantong
Akronim File	: kantong.myd
Fungsi File	: Untuk menyimpan pesanan member
Tipe File	: File Master
Organisasi File	: <i>Index Sequential</i>
Akses File	: <i>Sequential</i>
Media File	: <i>Hardisk</i>
Panjang Record	: 130 karakter
Kunci Field	: Id_Pelanggan
Software	: MySQL XAMPP

Tabel IV.17

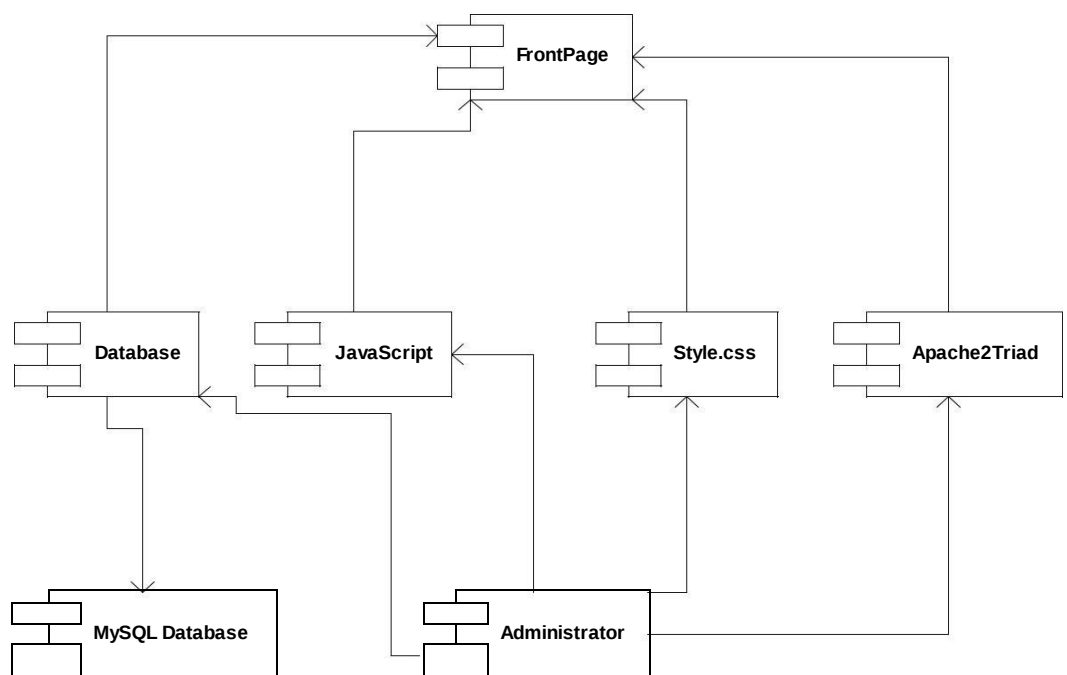
Spesifikasi Tabel pesan

No.	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Ket
1	Id Pelanggan	Id_Pelanggan	Varchar	10	<i>Primary Key</i>
2	Id Produk	Id_Produk	Varchar	10	
3	Jumlah	Jumlah	Int	10	

4.2.2. Software Architecture

A. Component Diagram

Component Diagram adalah unit fisik yang nyata yang menjadi bagian dari *deployment independent*. *Component* ini diimplementasikan meskipun pada sistem yang kecil. Perancangan menu pada aplikasi yang diusulkan digambarkan oleh gambar *component diagram* berikut :

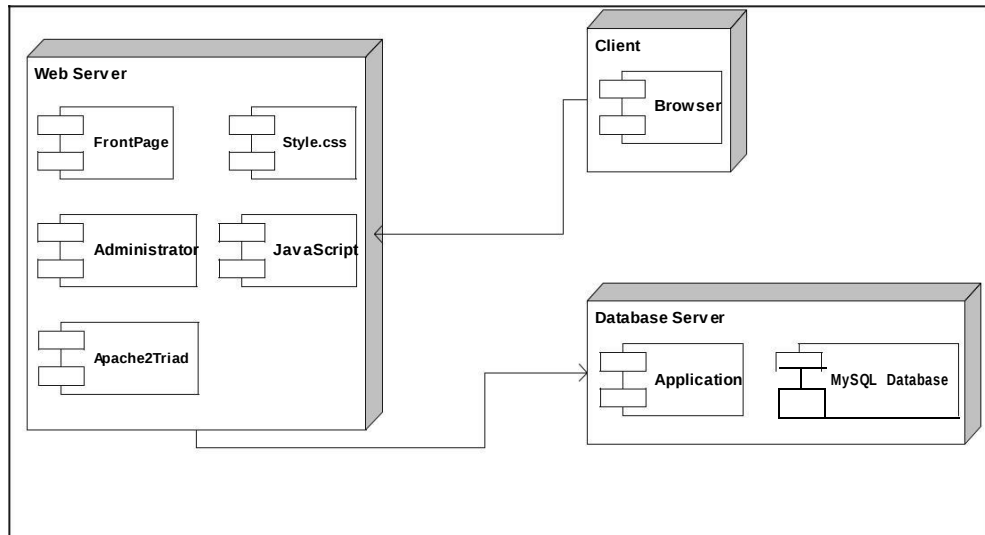


Gambar IV.7

Component Diagram

A. Deployment Diagram

Asumsi yang digunakan pada perangkat lunak ini memakai sistem yang *stand alone*, artinya tidak ada satu komponenpun yang akan dibagi pakai (*sharing*) dengan aplikasi web yang lain, oleh karena itu tidak perlu *application server* terpisah.

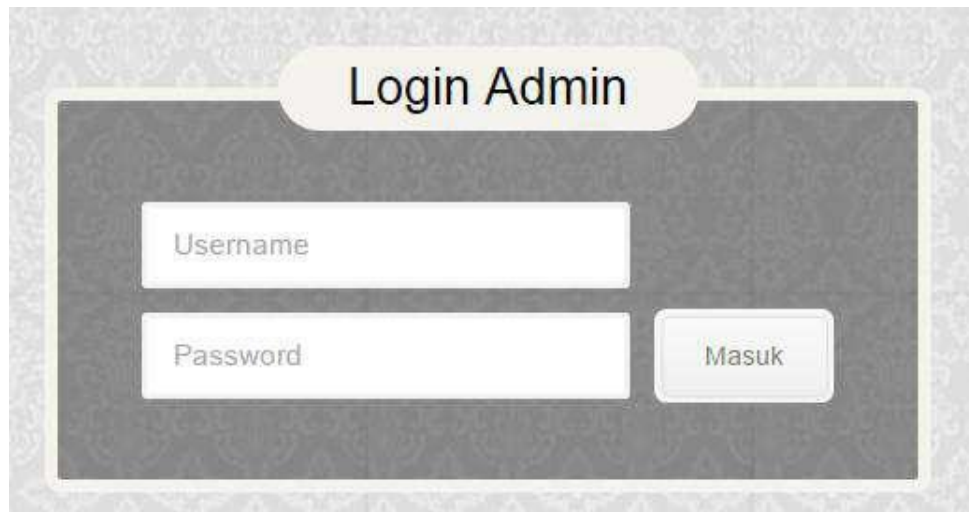


Gambar IV.8

Deployment Diagram

4.2.3. User Interface

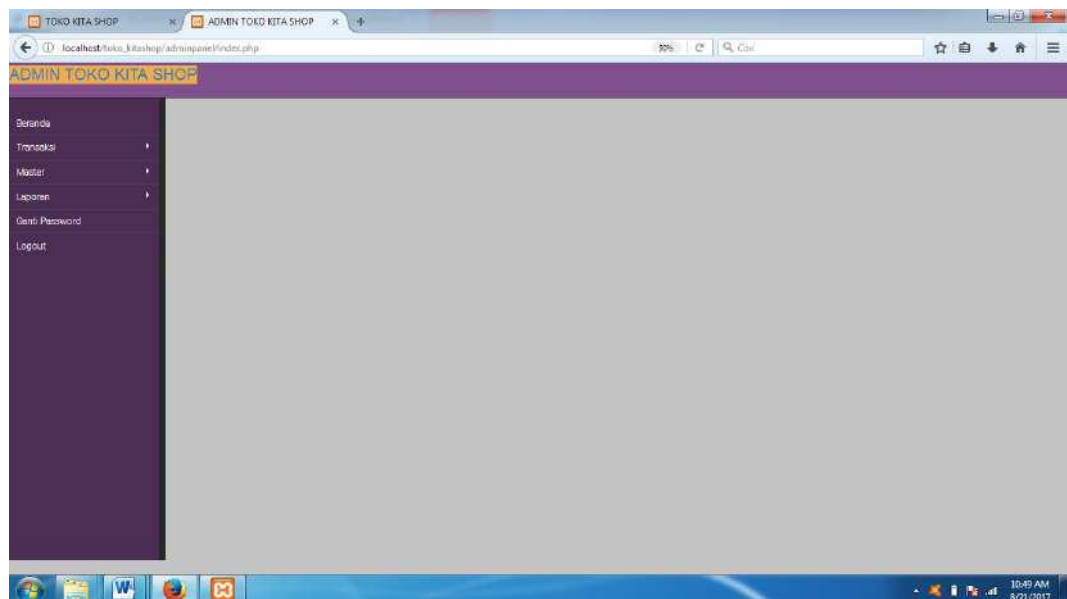
A. Halaman Login Admin



Gambar IV. 9

Tampilan *Login Administrator*

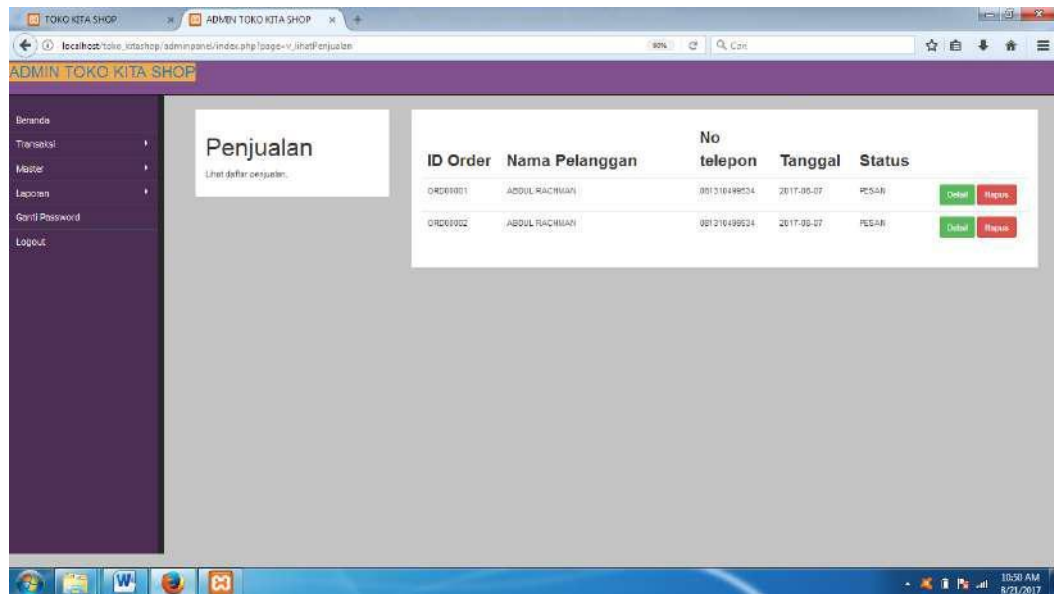
B. Halaman Utama Admin



Gambar IV. 10

Tampilan Halaman Utama *Administrator*

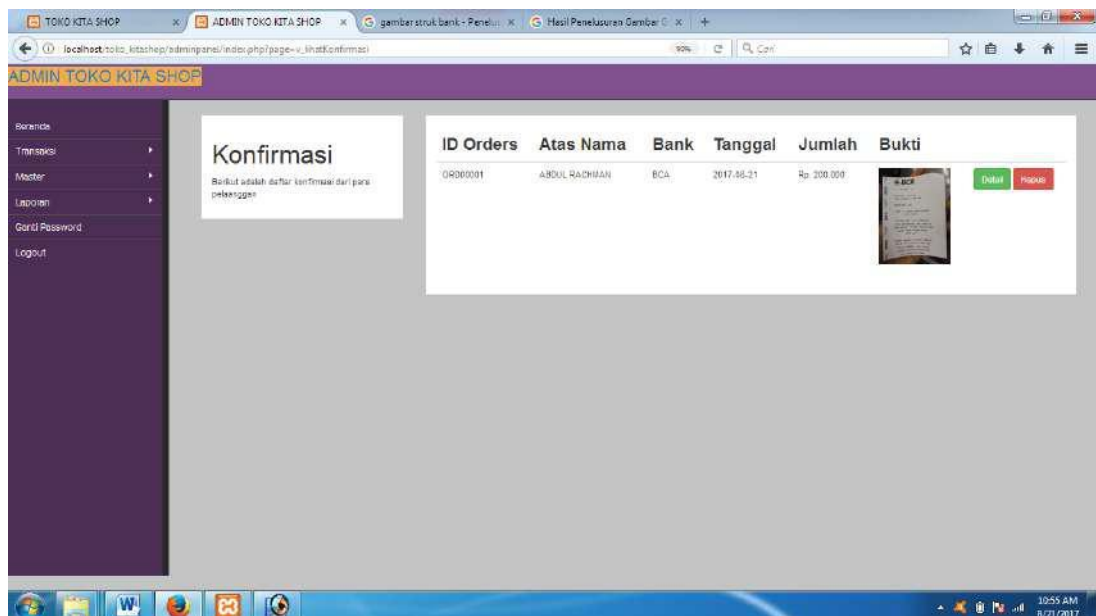
C. Halaman Penjualan Admin



Gambar IV. 11

Tampilan Halaman Penjualan Admin

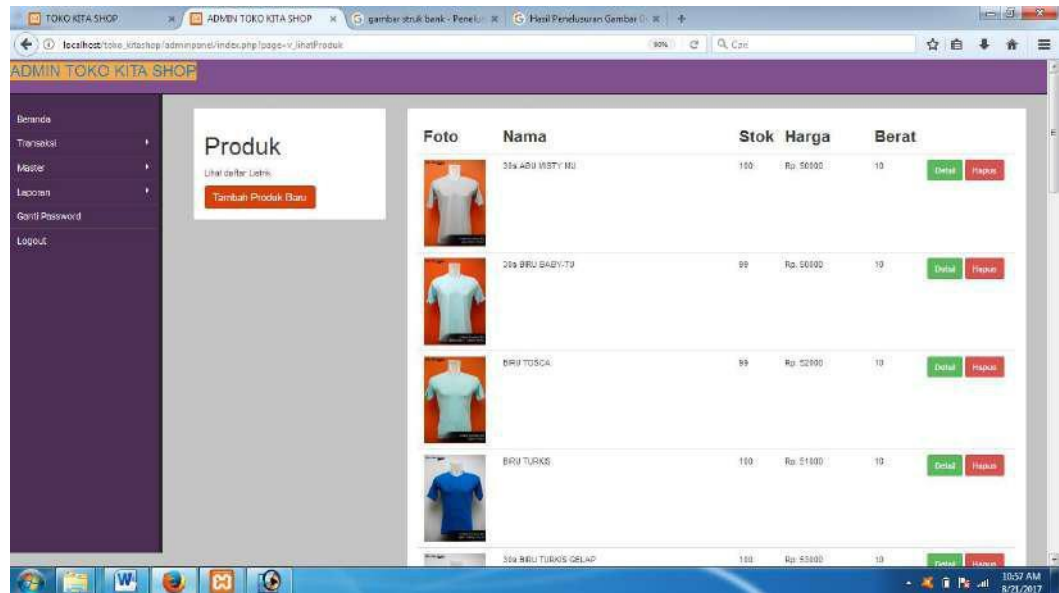
D. Halaman Konfirmasi Admin



Gambar IV. 12

Tampilan Halaman Konfirmasi Admin

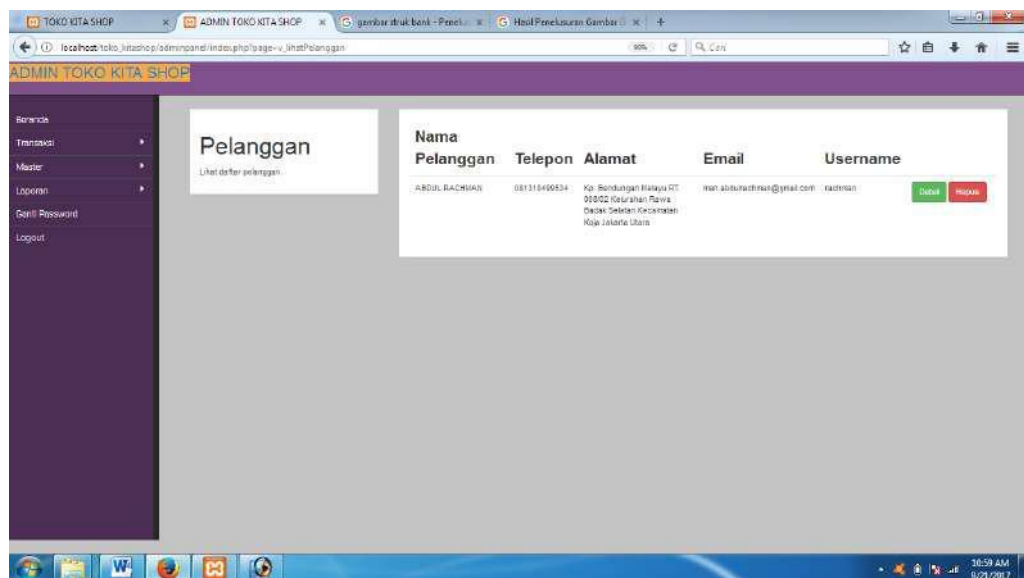
E. Halaman Produk Admin



Gambar IV. 13

Tampilan Halaman Produk Admin

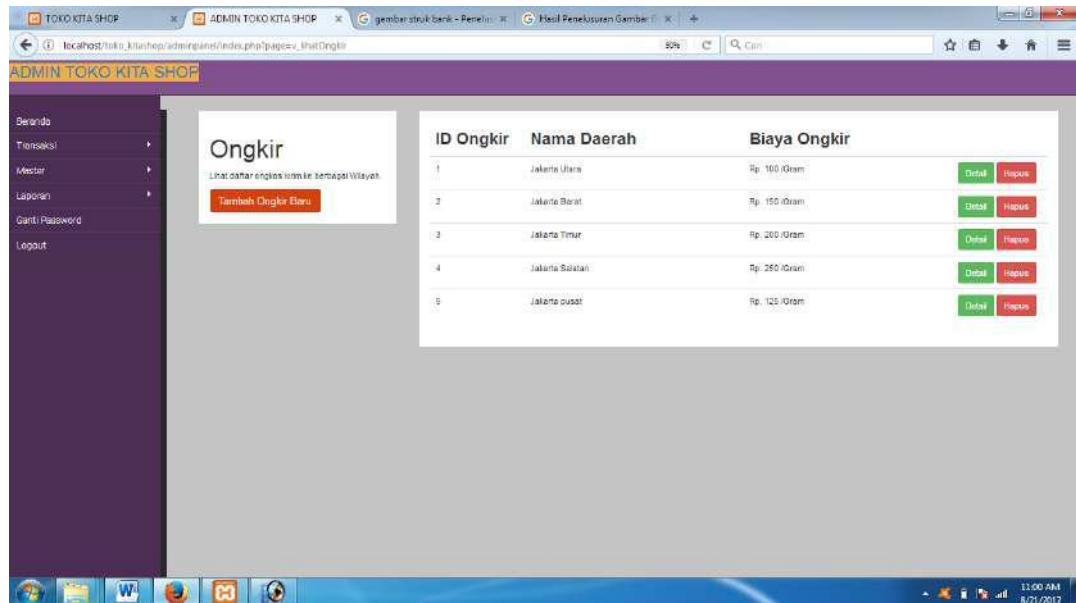
F. Halaman Pelanggan Admin



Gambar IV. 14

Tampilan Halaman Pelanggan Admin

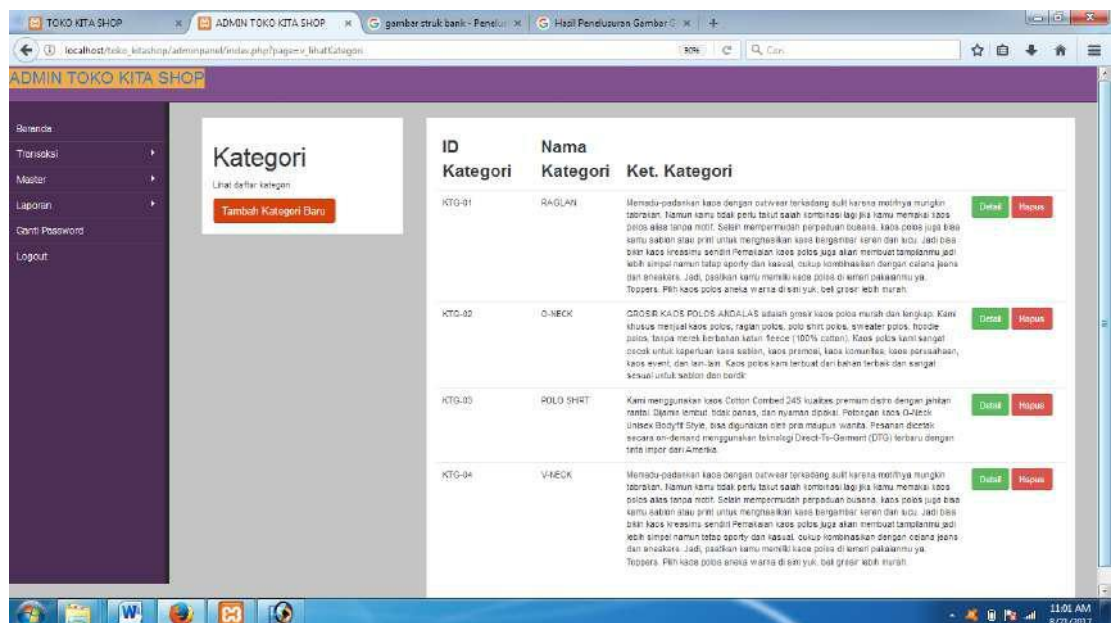
G. Halaman Ongkir Admin



Gambar IV. 15

Tampilan Halaman Ongkir Admin

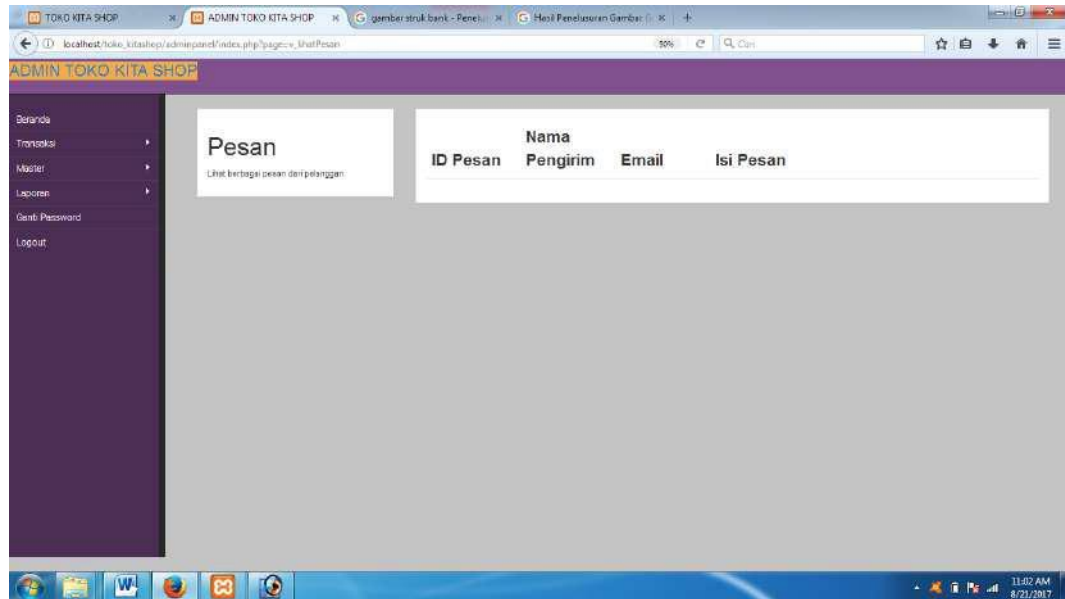
H. Halaman Kategori Admin



Gambar IV. 16

Tampilan Halaman Kategori Admin

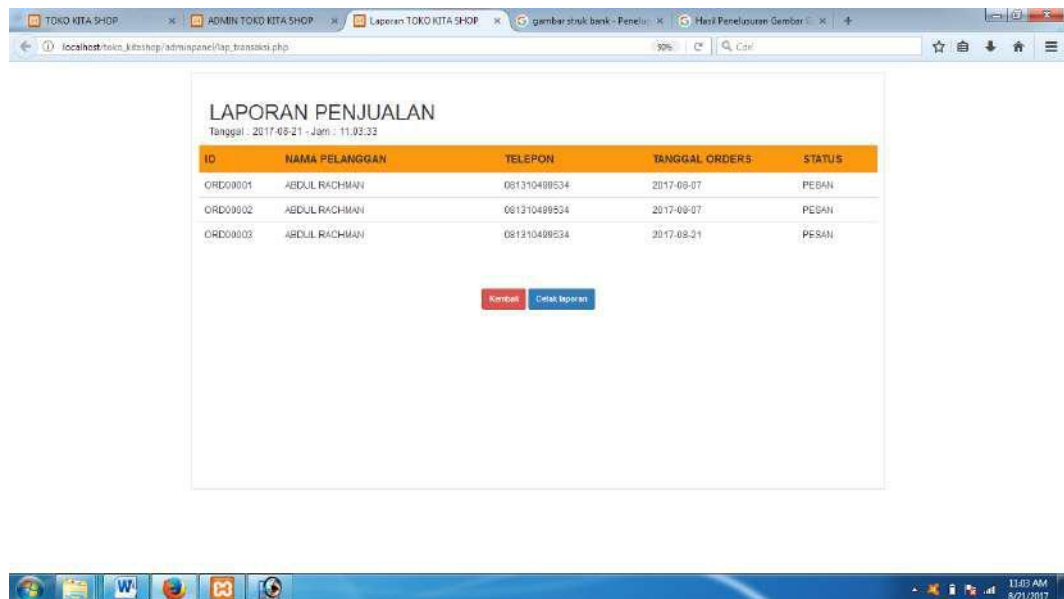
I. Halaman Pesan Admin



Gambar IV. 17

Tampilan Halaman Pesan Admin

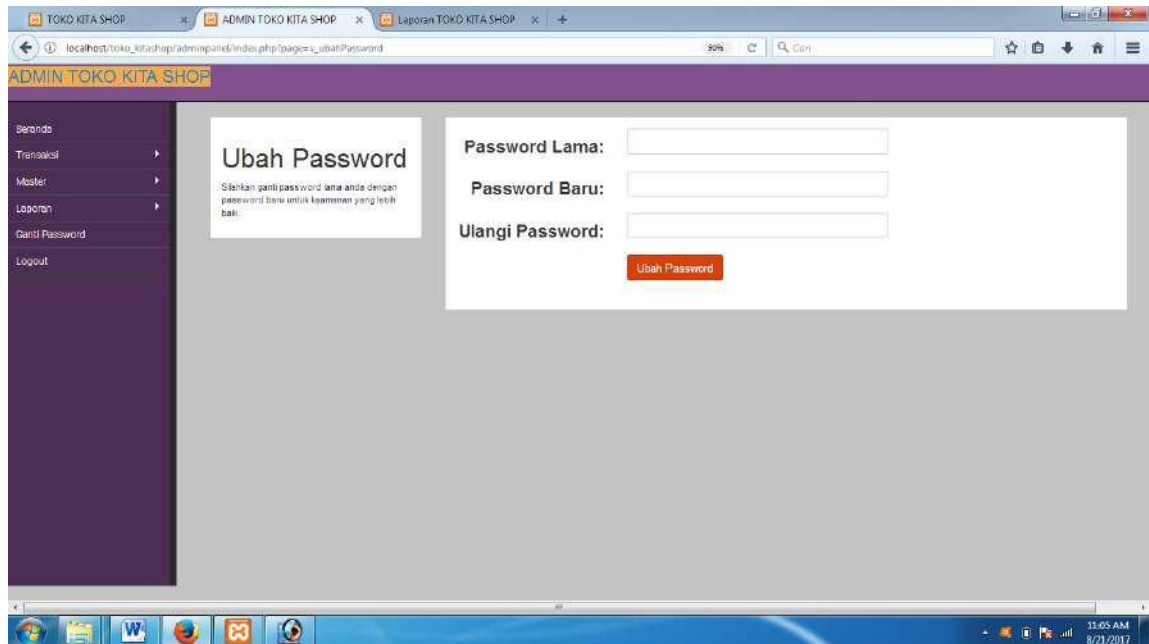
J. Halaman Laporan Penjualan Admin



Gambar IV. 18

Tampilan Halaman Laporan Penjualan Admin

K. Halaman Ubah Password Admin



Gambar IV. 19

Tampilan Halaman Ubah Password Admin

L. Halaman Login Pelanggan Member



Gambar IV. 20

Tampilan Halaman Login Pelanggan Member

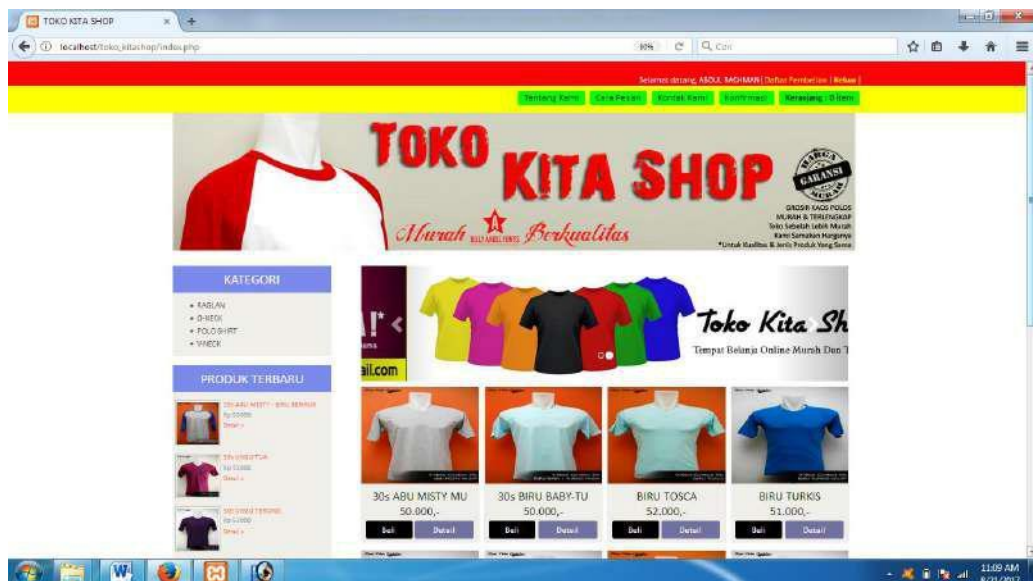
M. Halaman Pendaftaran Member



Gambar IV. 21

Tampilan Halaman Pendaftaran Member

N. Halaman Beranda Member



Gambar IV. 22

Tampilan Halaman Beranda Member

O. Halaman Tentang Kami Member



Gambar IV.23

Tampilan Halaman Tentang Kami Member

P. Halaman Cara Pesan Member



Gambar IV.24

Tampilan Halaman Cara Pesan Member

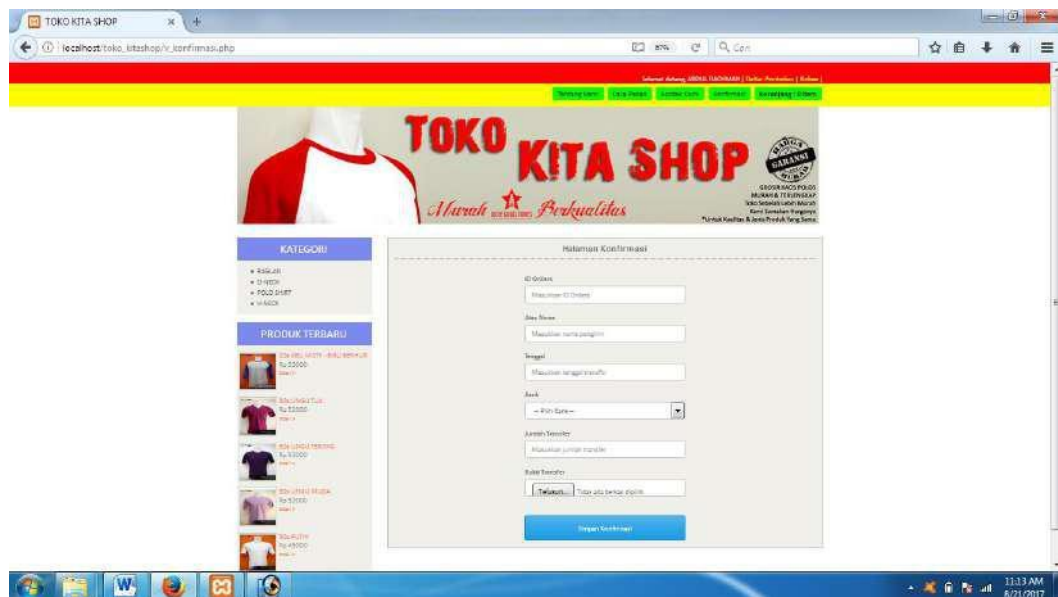
Q. Halaman Kontak Kami *Member*



Gambar IV.25

Tampilan Halaman Kontak Kami *Member*

R. Halaman Konfirmasi *Member*



Gambar IV.26

Tampilan Halaman Konfirmasi *Member*

S. Halaman Keranjang Belanja *Member*



Gambar IV.27

Tampilan Halaman Keranjang Belanja *Member*

T. Halaman Selesai Belanja *Member*



Gambar IV.28

Tampilan Halaman Selesai Belanja *Member*

U. Halaman Struk Pembelian *Member*



Gambar IV. 29

Tampilan Halaman Struk Pembelian *Member*

V. Halaman Daftar Pembelian Terakhir



Gambar IV. 30

Tampilan Halaman Daftar Pembelian Terakhir *Member*

4.3. Code Generation

A. Index User

```

<?php    include "i_header.php"; ?>

<div id="content">

    <div class="container">

        <div class="row">

            <div class="col-md-3">

                <?php include "i_right_menu.php"; ?>

                <?php include "i_new_product.php"; ?>

            </div>

            <div class="col-md-9">

                <div id="slidder" style="    margin-bottom: 10px;
padding-left: 20px;
padding-right: 20px;">

                    <div id="myCarousel" class="carousel slide" data-
ride="carousel">

                        <!-- Indicators -->

                        <ol class="carousel-indicators">

                            <li    data-target="#myCarousel"    data-slide-to="0"
class="active"></li>

```

```

        <li data-target="#myCarousel" data-slide-
to="1"></li>

```

```

</ol>

```

```

<!-- Wrapper for slides -->

```

```

<div class="carousel-inner" role="listbox">

```

```

    <div class="item active">

```

```

         </div>

```

```

<div class="item">

```

```

     </div>

```

```

<div class="item">

```

```

     </div>

```

```

</div>

```

```

<!-- Left and right controls -->

```

```

    <a class="left carousel-control" href="#myCarousel"
role="button" data-slide="prev">

```

```

        <span class="glyphicon glyphicon-chevron-left" aria-
hidden="true"></span>

```

```

        <span class="sr-only">Previous</span>

```

```

    </a>

```

```

        <a class="right carousel-control" href="#myCarousel"
role="button" data-slide="next">

```

```

            <span class="glyphicon glyphicon-chevron-right"
aria-hidden="true"></span>

```

```

            <span class="sr-only">Next</span>

```

```

        </a>

```

```

    </div>

```

```

    <!--  -->

```

```

</div>

```

```

<?php include "i_category_product.php"; ?>

```

```

</div>

```

```

</div>

```

```

</div>

```

```

</div>

```

```

<?php include "i_footer.php"; ?>

```

B. Cart

```

<?php

include "i_header.php";

include "a_fungsi.php";


// Memanggil fungsi cekSession

// Validasi telah login apa belum

if(cekSession()==false){

    echo "<script>alert('Silahkan login terlebih dahulu dengan akun
anda, terima kasih.');"history.go(-1)</script>";

}

$sqlKeranjang = mysql_query("SELECT P.id_produk,
                                P.nm_produk,

                                P.harga,

                                K.jumlah,

                                P.keterangan,

                                P.foto,

                                (K.jumlah*P.harga) as subtotal,

                                P.berat

                                FROM kantong as K

                                LEFT JOIN produk as P ON

                                K.id_produk=P.id_produk

                                WHERE K.id_pelanggan='$_SESSION[id]');

```

```

$SqlAlamat = mysql_query(" SELECT kd_pos,
                                alamat,

                                O.nm_daerah,

                                O.id_ongkir

                                FROM alm_kirim as A

                                LEFT JOIN ongkir as O ON

                                A.id_ongkir=O.id_ongkir

                                WHERE A.id_pelanggan='$_SESSION[id]");

$SqlOngkir = mysql_query(" SELECT O.biaya_ongkir

                                FROM alm_kirim as A

                                LEFT JOIN ongkir as O ON

                                A.id_ongkir=O.id_ongkir

                                WHERE A.id_pelanggan='$_SESSION[id]");

$cekKeranjang = mysql_num_rows($SqlKeranjang);

$cekAlamat = mysql_num_rows($SqlAlamat);

// Validasi jumlah item yang
dibeli if($cekKeranjang==0){

    echo "<script>alert('Maaf anda produk yang anda beli masih
kosong !');history.go(-1)</script>";

}

?>

```

```

<!-- Ambil css -->

<link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/cart.css">


<div id="content">

    <div class="container">

        <div class="row">

            <!-- Blok Alamat pengiriman -->

            <div class="col-sm-3">

                <div class="left_menu">

                    <div class="left_body">

                        <div class="post-block">

                            <div class="full">

                                <h3>Alamat Pengiriman</h3>

                                <div class="clr"></div><br>

                                <?php

                                    // Validasi apakah sudah ada alamat pengiriman

sebelumnya

                                    if($cekAlamat>0){

                                        echo "<form class='form-vertical'

action='p_alamat.php?to=ubah' method='post'>";

                                        $row = mysql_fetch_array($sqlAlamat);

                                        $kota ="<option value=$row[3]>$row[2]</option>";

```

\$pesan = "Ini adalah alamat pengiriman anda yang

terakhir, silahkan ubah jika diperlukan !";

}else{

echo "<form class='form-vertical'

action='p_alamat.php?to=simpan' method='post'>";

\$kota ="";

\$pesan = "Silahkan isi alamat pengiriman ini, produk akan dikirim ke alamat ini !";

}

?>

<fieldset>

<div class="form-group">

<label for="exampleInputEmail1">Kota</label>

<select name="kota" class="form-control" ch>

<?php

echo \$kota;

\$sql = mysql_query("SELECT id_ongkir,nm_daerah FROM ongkir ORDER BY nm_daerah ASC");

while (\$row2 = mysql_fetch_array(\$sql)) {

if (\$row2[0] != \$row[3]) {

echo "<option value=\$row2[0]>\$row2[1]</option>";

}

```

    }
    ?>

</select>

</div>

<div class="form-group">

    <label          for="exampleInputEmail1">Kode
POS</label>

    <input          class="form-control"    name="kdpos"
value="<?=$row[0]?>"    placeholder="Kode    Pos"    type="text"
maxlength="10" required>

</div>

<div class="form-group">

    <label
for="exampleInputEmail1">Alamat</label>

    <textarea    class="form-control"    name="alamat"
placeholder="Alamat" required

><?=$row[1]?></textarea> </div>

<div class="input-group input-group-mlg col-md-
12">

    <button type="submit" class="btn btn-md btn-
primary">Simpan Alamat</button>

</div>

```

```

<div class="clearfix"></div><br>

<div class="alert alert-
danger"><?=$pesan?></div>

</fieldset>

</form>

</div>

</div>

</div>

</div>

</div>

</div>

<!-- end, Blok Alamat pengiriman -->

<!-- Blok Keranjang belanja -->

<div class="col-sm-9">

<div class="cart">

<div class="cart-top">

<h2 class="cart-top-title">Keranjang belanja</h2>

<span class="cart-berat">Berat</span>

<span class="cart-jml">Jumlah</span>

<span class="cart-item-price">Harga</span>

<div class="cart-top-info">Subtotal</div>

</div>

<ul>

<?php

```

```

$total = 0;

$tober = 0;

while ($row = mysql_fetch_array($sqlKeranjang))
{ ?>

    <li class="cart-item">

        <div style="display: table; width: 100%;">

            <span class="cart-item-pic">

            </span>

            <?=$row[1]?>

            <?php $berat = $row[7]*$row[3];?>

            <a      href="a_aksi.php?to=cart&act=del&id=<?=$row[0]?>"
style="color:red;"><i class="glyphicon glyphicon-remove
red"></i></a>

            <span class="cart-berat"><?=$berat?>

            Kg</span> <form
action="a_aksi.php?to=cart&act=upd&id=<?=$row[0]?>"
method="post">

                <span class="cart-jml"><input type="text" name="jml"
maxlength="2" value="<?=$row[3]?>" size="1"></span>

            </form>

            <span class="cart-kali">x</span>

```

```

        <span            class="cart-item-price"><?php            echo
number_format("$row[2]",0,"","."); ?></span>

        <span            class="cart-total"><?php            echo
number_format("$row[subtotal]",0,"","."); ?></span>

    </div>

</li>

<?php

$total = $total + $row['subtotal'];

$tober = $tober + $berat;

}

?>

<li class="cart-item extended">

    <span class="cart-item-price">Total :</span>

    <span class="cart-
total"><?=number_format("$total",0,"",".")?></span>

</li>

<?php

$rowOngkir = mysql_fetch_array($sqlOngkir);

$ongkir = $rowOngkir[0];

$toongk = 0;

if (empty($ongkir)) { $ongkir=0;}

$toongk = $tober * $ongkir;

$totbay = $total + $toongk;

?>

```

```

<li class="cart-item extended">

    <span class="cart-item-price">Ongkir :</span>

    <span class="cart-
total"><?=number_format("$toongk",0,"",".")?></span>

</li>

<li class="cart-item extended">

    <a href="index.php" class="btn btn-sm btn-danger">Belanja
lagi</a>

    <a href="a_aksi.php?to=cart&act=end&ong=<?=$toongk?>"
class="btn btn-sm btn-warning">Selesai belanja</a>

    <span class="cart-item-price">Total Bayar :</span>

    <span class="cart-
total"><?=number_format("$totbay",0,"",".")?></span>

</li>

</ul>

</div>

</div>

<!-- end, Blok keranjang belanja -->

</div>

</div>

</div>

```

C. Laporan Belanja

```

<title>STRUK TOKO KITA SHOP</title>

<link href="css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet">

<style type="text/css">

    .laporan{ width: 750px; margin:0 auto; border:1px solid #DDD;
margin:15px auto; padding:20px 10px; min-height:600px;}

    .print{ margin-top: 0px;margin-bottom: 10px;}

    h2{ margin-bottom: 0;}

    th{background-color: #FE980F; color: #fff;}

    td{font-size: 13px;}

    .bapak td{padding:0;}

    .table > tbody > tr > td{padding:3px
2px;} </style>

<?php

    include "a_koneksi.php";

    include "adminpanel/config/fungsi_boy.php";

    date_default_timezone_set("Asia/Jakarta");

    $tgl_skrng = date("Y-m-d");

    $jam_skrng = date("H:i:s");

```

```

        $sql = mysql_query("SELECT
id_produk,nm_produk,berat,stok,harga,Keterangan,foto FROM
        produk

");
?>

```

```

<div class="laporan">

```

```

    <div class="col-sm-12">

```

```

        <h2><strong>STRUK PEMBELIAN PADA TOKO KITA
SHOP</strong></h2>

```

```

        <p class="print">Tanggal : <?=$tgl_skr?> - Jam :
<?=$jam_skr?></p>

```

```

    </div>

```

```

<table class="table bapak">

```

```

    <tbody>

```

```

        <style type="text/css">

```

```

        .bapak td{padding:0;}

```

```

    </style>

```

```

    <?php

```

```

        session_start();

```

```

        $qry = mysql_query("SELECT
O.id_orders,O.id_pelanggan,nm_pelanggan,telepon,tgl_order, CASE
status WHEN '0' THEN 'PESAN' WHEN '1' THEN 'PROSES' WHEN
'2' THEN 'DIKIRIM' WHEN '3' THEN 'DITERIMA' WHEN '4' THEN
'BATAL' END AS STATUS,

```

```

        A.kd_pos,A.alamat,G.nm_daerah,G.biaya_ongkir,K.id_konfirmasi
                                                    FROM orders

    AS O

                                                    INNER JOIN

    pelanggan AS P ON O.id_pelanggan=P.id_pelanggan

                                                    LEFT JOIN

    alm_kirim as A ON O.id_pelanggan=A.id_pelanggan

                                                    LEFT JOIN ongkir as G ON

    A.id_ongkir=G.id_ongkir

                                                    LEFT JOIN konfirmasi as K ON

    K.id_orders=O.id_orders

                                                    WHERE

    O.id_orders='$_GET[id]');

    //die(mysql_error());

    $data = mysql_fetch_array($qry);

?>

<tr>

    <td width="150px">ID Orders </td>

    <td width="200px">: <?=$data[0]?></td>

    <td>Dikirim ke</td>

    <td>: <?=$data[8]?></td>

</tr>

<tr>

```

```

        <td>ID Pelanggan </td>

        <td>: <?=$data[1]?></td>

        <td>Ongkir</td>

        <td>: <?php echo number_format("$data[9]",0,"",".");

?> /Kg</td>

    </tr>

    <tr>

        <td>Nama Pelanggan </td>

        <td>: <?=$data[2]?></td>

        <td>Kode POS</td>

        <td>: <?=$data[6]?></td>

    </tr>

    <tr>

        <td>Nomer Telepon </td>

        <td>: <?=$data[3]?></td>

        <td>Alamat </td>

        <td>: <?=$data[7]?></td>

    </tr>

    <tr>

        <td>Tanggal Orders </td>

        <td>: <?=$data[4]?></td>

    </tr>

</table>

```



```

FROM orders_detail as K
INNER JOIN orders AS O ON
O.id_orders=K.id_orders
LEFT JOIN produk as P ON
K.id_produk=P.id_produk
WHERE O.id_orders='$_GET[id]');

```

```

while ($row = mysql_fetch_array($sqlKerjng))
{
    $total += $row[6];
    $totBrk += $row[7];
}
?>

```

```

<tbody>
<tr>
<td>
<?=$row[2]?></td>
<td style="text-align:center;"><?=$row[7]?> Kg</td>
<td width="100" ><?php echo
number_format("$row[3]",0,"","."); ?></td>
<td width="20" >x</td>
<td style="text-align:center;"><?=$row[4]?></td>

```

```
  | | | | |
```

```

        <td style="text-align:right;"><b><u><?php
echo number_format("$totBay",0,"",".");
?></u></b></td> </tr>

```

```

<table align='center' >

    <tr>

        <td align='center'>

            <input type='button' class="btn btn-sm btn-
danger" value="Kembali" onClick="kembali()" />

            <input type='button' class="btn btn-sm btn-
primary" value='Cetak struk pembelian' onClick='cetakhalaman()'
            /> </td>

        </tr>

    </table>

```

```

</div>

```

```

<script type="text/javascript">

function cetakhalaman(){ window.print(); }

function kembali(){history.go(-1);}

</script>

```

4.4. Testing

A. Pengujian terhadap *login* admin

Tabel IV.18

Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman Login admin

| No | Skenario Pengujian | Test case | Hasil yang diharapkan | Hasil pengujian | Kesimpulan |
|----|---|--|--|-----------------|------------|
| 1. | Username dan password tidak diisi kemudian klik tombol <i>login</i> | Username: (kosong)
Password: (kosong) | Sistem akan menolak akses dan muncul peringatan "tolong isi username dan password terlebih dahulu" | Sesuai harapan | Valid |
| 2 | Username diisi dan Password tidak diisi kemudian klik <i>login</i> | Username: admin (benar)
Password: (kosong) | Sistem akan menolak akses dan muncul peringatan "password anda salah" | Sesuai harapan | Valid |
| 3 | Username tidak diisi dan password diisi kemudian klik <i>login</i> | Username: (kosong)
Password: admin(benar) | Sistem akan menolak akses dan muncul peringatan "Username anda salah" | Sesuai Harapan | Valid |
| 4 | Username dan password terisi namun salah satu ada yang salah | Username: admin(salah)
Password: 123(salah) | Sistem akan menolak dan muncul peringatan "password atau username anda salah" | Sesuai harapan | Valid |
| 5 | Username dan password terisi dengan benar dan klik <i>login</i> | Username: admin(benar)
Password: admin(benar) | Sistem akan menerima, muncul pesan "selamat" | Sesuai harapan | Valid |

| | | | | | |
|--|--|-----|------------------------------------|--|--|
| | | ar) | dating
admin, dimen
u admin” | | |
|--|--|-----|------------------------------------|--|--|

A. Pengujian Terhadap Form Tambah produk

Tabel IV.19

Hasil Pengujian Black Box Testing Form Tambah produk

| No | Skenario Pengujian | Test case | Hasil yang diharapkan | Hasil pengujian | Kesimpulan |
|----|--|---|--|-----------------|------------|
| 1. | Semua <i>field</i> dan gambar tidak terisi kemudian klik simpan | <i>Field:</i> (kosong)
<i>Gambar:</i> (kosong) | Muncul peringatan “ <i>please select this form</i> ” | Sesuai harapan | Valid |
| 2 | Semua <i>field</i> terisi dan gambar tidak terisi kemudian klik simpan | <i>Field</i> terisi
<i>Gambar:</i> (kosong) | Muncul peringatan “ <i>please select this form</i> ” | Sesuai harapan | Valid |
| 3 | Semua <i>field</i> terisi dan gambar terisi kemudian klik simpan | <i>Field</i> terisi
<i>Gambar:</i> terisi | Produk tersimpan dan produk masuk ke menu produk | Sesuai harapan | Valid |

B. Pengujian Terhadap Form Daftar Pelanggan

Tabel IV.20

Hasil Pengujian Black Box Testing Form Daftar Pelanggan

| No | Skenario Pengujian | Test case | Hasil yang diharapkan | Hasil pengujian | Kesimpulan |
|----|---|---|---|-----------------|------------|
| 1. | Semua <i>field</i> tidak terisi kemudian klik daftar | <i>Field:</i> (kosong) | Muncul peringatan “ <i>please fill out this field</i> ” | Sesuai harapan | Valid |
| 2 | Salah satu <i>field</i> belum terisi kemudian klik daftar | telepon: (kosong)
<i>Field</i> lain : terisi | Muncul peringatan “ <i>please fill out this field</i> ” | Sesuai harapan | Valid |

| | | | | | |
|---|--|---|--|----------------|-------|
| | | | | | |
| 3 | Semua <i>field</i> terisi namun email format salah kemudian | <i>Field</i> terisi Email terisi (salah) | : Muncul peringatan : “ <i>please include an '@', in the email address</i> ” | Sesuai harapan | Valid |
| 4 | Semua <i>field</i> terisi dan format email benar namun username sudah ada di dalam database kemudian klik daftar | Email terisi dengan format yang benar, semua <i>field</i> juga terisi namun username sudah pernah digunakan | Muncul peringatan”Maaf username sudah ada” | Sesuai harapan | Valid |
| 5 | Semua <i>field</i> terisi dan format email benar kemudian klik daftar | <i>Field</i> terisi (benar) Email terisi (benar) | : Tersimpan kedalam database dan muncul pesan : “Data Telah Tersimpan, silahkan login” | Sesuai harapan | Valid |

4.5. Support

4.5.1 Publikasi Web

Proses pembelian domain website di www.idwebhost.com langkah pertama yaitu cek domain apakah tersedia atau tidak, lalu pilih *hosting* langganan untuk per tahun, lalu konfirmasi pembelian dan transfer biaya pembelian domain dan hosting sebesar Rp. 238000 untuk satu tahun.

4.5.2 Spesifikasi Hardware dan Software

Dalam pembuatan program ini, tidak terlepas dari peranan hardware dan software. Software yang digunakan dalam mengakses program ini adalah sebagai berikut :

Tabel IV.21

Spesifikasi *software*

| Nama <i>Software</i> | Fungsi |
|----------------------|--|
| <i>Windows 7</i> | Sistem Operasi untuk menjalankan berbagai program |
| <i>Browser</i> | Untuk menampilkan dan berinteraksi dengan dokumen-dokumen yang disediakan oleh server web. |
| <i>Antivirus</i> | Perangkat lunak yang digunakan untuk perlindungan komputer |

Hardware yang digunakan untuk mengakses program adalah sebagai berikut :

Tabel IV.22

Spesifikasi *hardware*

| Nama <i>Hardware</i> | Fungsi |
|--|--|
| <i>Personal Computer (PC), Notebook, atau Laptop</i> | Alat yang digunakan sebagai sarana akses informasi dan komunikasi. |
| Kabel jaringan atau modem | Membuat koneksi device ke dalam jaringan internet |
| <i>RAM 2GB</i> | Untuk menyimpan data sementara pada laptop |

| | |
|------------------|--|
| <i>HDD 500GB</i> | Sebagai media penyimpanan |
| <i>Printer</i> | Sebagai alat keluaran atau untuk mencetak sebuah dokumen |
| <i>Mouse</i> | Sebagai media input dari suatu gerakan manual |

4.6 Spesifikasi Dokumen Sistem Usulan

Spesifikasi dokumen sistem usulan berisi tentang sebuah data atau dokumen sistem berjalan yang digunakan sebagai arsip. Adapun bentuk dokumen sistem usulan pada Toko Kita Shop adalah sebagai berikut :

1. Nama Dokumen : Laporan Pemesanan
 - Fungsi : Untuk mengetahui jumlah transaksi
 - Sumber : Pemilik
 - Tujuan : *Customer*
 - Media : Kertas
 - Jumlah : 1 rangkap
 - Frekuensi : Setiap ada transaksi pemesanan
 - Bentuk : Lampiran B.1

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dalam bab ini penulis mencoba menarik kesimpulan dari seluruh pokok pembahasan pada bab-bab sebelumnya yang ada ini:

- a. *Website* ini dapat membantu mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan kaos polos secara *online*.
- b. Dengan adanya *website* ini, konsumen mendapatkan informasi yang dibutuhkan lebih cepat, tepat dan akurat kapan saja tanpa harus datang ke toko kita shop dan juga menghemat biaya jika konsumen ingin melakukan pembelian produk secara online.
- c. Dengan menggunakan sarana *website* ini bisnis dapat berjalan dengan mudah serta perkembangan bisnis dapat berkembang dengan cepat.

5.2. Saran

Untuk menunjang keberhasilan *website* ini, penulis menyarankan beberapa hal yang harus dilakukan oleh para pengguna *website* diantaranya :

- a. Perlu adanya pelatihan kepada *operator* mengenai penggunaan aplikasi komputer yang berbasis visualisasi dan pemrogramannya. Selain memiliki pengetahuan dan keterampilan tentang komputer.
- b. Penggunaan sarana penunjang dalam hal ini perangkat keras dan perangkat lunak harus sesuai dengan yang dianjurkan, minimal jangan terlalu jauh

perbedaannya karena sarana penunjang yang tidak memadai akan memperlambat *website* ini.

- c. Senantiasa melakukan kegiatan pemeliharaan baik *hardware* maupun *software* dengan memeriksa keadaan perangkat-perangkat tersebut.
- d. Aplikasi web yang telah dibuat hendaknya dioperasikan secara baik dan benar untuk mencapai tujuan yang diharapkan.
- e. Perlu adanya dibuatkan *backup* dari *website* maupun data-data yang digunakan pada *website*. Semata-mata untuk mengantisipasi hal-hal yang tidak diinginkan misalnya *server* rusak, *crash* atau kejadian lain yang tidak terduga demi keamanan dan kenyamanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anhar. 2010. Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak. Jakarta: MEDIA KITA.
- A.S, Rosa dan Shalauhuiddin, M. 2013. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: INFORMATIKA BANDUNG.
- Frieyadie. 2007. Belajar Sendiri Pemrograman Database Menggunakan Foxpro 9.0. Jakarta: ELEX MEDIA KOMPUTINDO.
- Irawan, Davit. 2016. Sistem Persewaan Wedding Organizer & Jasa Lukis Henna Berbasis Web Pada Rumah Cantik Muslimah (Enni Salon Hijab). Sumatera Selatan: Jurnal Teknik Informatika Politeknik Sekayu (TIPS). Vol.IV, No.1:33-40.
link : jurnal.polsky.ac.id/index.php/tips/article/download/72/22
- Kurniawan, Rulianto. 2008. Membangun Situs PHP Untuk Orang Awam. Palembang: MAXIKOM.
- McLeod, Raymond, Jr & schell, George P, 2008. *Sistem Informasi Manajemen, Edisi 10*, Terjemahan oleh Ali Akbar Yulianto dan Afia R. Fitriati. Jakarta: SALEMBA EMPAT.
- M.Rudyanto, Arif. 2011. Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP & MySQL. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Rachmatullah, Robby. 2015. Perancangan Sistem Pemesanan Tiket Bus Online Berbasis Web. Surakarta: Indonesian Journal on Networking and Security. Vol.4, No.1:25-29.
link : download.portalgaruda.org/article.php
- Shifa, Hadriana Agus, Edy Budiman, dan Ummul Hairah. 2017. Sistem Informasi Penjualan Agen Denu Cokelat Kota Samarinda. Samarinda: Prosiding Seminar Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi. Vol.2, No.1:281-287.
e-journals.unmul.ac.id/index.php/SAKTI/article/download
link :
- Wahana Komputer. 2013. Adobe Dreamweaver CS6. Yogyakarta: ANDI
- Wong, Jony. 2010. Internet Marketing for Beginners. Jakarta: ELEX MEDIA KOMPUTINDO.

DAFTAR RIYAWAT HIDUP

A. Biodata Mahasiswa

NIM : 11161478
Nama Lengkap : Abdul Rachman
Tempat & Tanggal Lahir : Jakarta, 30 Juli 1990
Alamat Lengkap : Jl. Kp. Bendungan Melayu RT. 008/002

B. Riwayat Pendidikan

1. SD Negeri 07 Pagi, lulus tahun 2003
2. SMP YAPPENDA Jakarta, lulus tahun 2005
3. SMA Negeri 72 Jakarta, lulus tahun 2008

Jakarta, 07 Agustus 2017



Abdul Rachman



TOKO KITA Shop

Jl. Cibadak No. 2 RT. 001 / RW. 02
Kelurahan Rawa Badak Utara Kecamatan Koja Jakarta Utara
No Tlp. 021 438 2783 / No. Hp 0813 8020 5529

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Darmadji, Sos
Jabatan : Pemilik Toko Kita Shop

Menerangkan bahwa,

Nama Lengkap : Abdul Rachman

Dari Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, Program Studi Sistem Informasi telah melakukan kegiatan riset pada tanggal 05 Maret 2017 - 07 April 2017 dan data akan dipergunakan untuk kebutuhan membuat Penjualan Kaos Polos Berbasis Web Pada Toko Kita Shop.

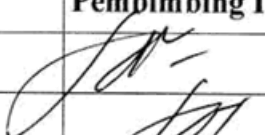
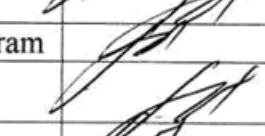
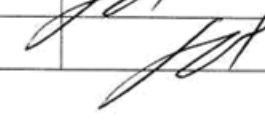
Dengan demikian surat keterangan ini dibuat dengan benar, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 07 April 2017

TOKO KITA Shop

Darmadji, Sos
Owner Toko Kita Shop

- NIM : 11161478
- Nama Lengkap : Abdul Rachman
- Dosen Pembimbing I : Fathur Rohman, S.Kom, MMSI
- Judul Skripsi : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN KAOS POLOS BERBASIS WEB PADA
TOKO KITA SHOP

| No | Tanggal Bimbingan | Pokok Bahasan | Paraf Dosen Pembimbing I |
|----|-------------------|--|--|
| 1. | 17/04/2017 | Bimbingan Perdana |  |
| 2. | 08/05/2017 | Pengajuan Judul dan Bab I |  |
| 3. | 15/05/2017 | ACC Judul dan Bab I |  |
| 4. | 22/05/2017 | Pengajuan Bab II |  |
| 5. | 05/06/2017 | Revisi Bab II, Pengajuan Bab III dan Program |  |
| 6. | 10/07/2017 | ACC Bab II dan Revisi Bab III |  |
| 7. | 19/07/2017 | ACC Bab III dan Pengajuan Bab IV |  |
| 8. | 07/08/2017 | ACC Keseluruhan |  |

Catatan untuk Dosen Pembimbing I.
Bimbingan Skripsi

- Dimulai pada tanggal : 17 April 2017
- Diakhiri pada tanggal : 07 Agustus 2017
- Jumlah pertemuan bimbingan : 08 Kali

Disetujui oleh,
Dosen Pembimbing I


(Fathur Rohman, S.Kom, MMSI)

- NIM : 11161478
- Nama Lengkap : Abdul Rachman
- Dosen Pembimbing II : Ester Arisawati, M.Kom
- Judul Skripsi : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN KAOS POLOS BERBASIS WEB PADA
TOKO KITA SHOP

| No | Tanggal Bimbingan | Pokok Bahasan | Paraf Dosen Pembimbing II |
|----|-------------------|--|---|
| 1. | 17/04/2017 | Bimbingan Perdana |  |
| 2. | 08/05/2017 | Pengajuan Judul dan Bab I |  |
| 3. | 15/05/2017 | ACC Judul dan Bab I |  |
| 4. | 22/05/2017 | Pengajuan Bab II |  |
| 5. | 05/06/2017 | Revisi Bab II, Pengajuan Bab III dan Program |  |
| 6. | 10/07/2017 | ACC Bab II dan Revisi Bab III |  |
| 7. | 19/07/2017 | ACC Bab III dan Pengajuan Bab IV |  |
| 8. | 07/08/2017 | ACC Keseluruhan |  |

Catatan untuk Dosen Pembimbing II.
Bimbingan Skripsi

- Dimulai pada tanggal : 17 April 2017
- Diakhiri pada tanggal : 07 Agustus 2017
- Jumlah pertemuan bimbingan : 08 Kali

Disetujui oleh,
Dosen Pembimbing II



(Ester Arisawati, M.Kom)