

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN JERSEY BERBASIS
WEBSITE PADA TOKO
JERSEY CORNER**



SKRIPSI

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

GURUH SUPRIYATNA

11160968

Program Studi Sistem Informasi

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

Nusa Mandiri

Jakarta

2017

LEMBAR PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan segala puja dan puji syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan dan do'a dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat dirampungkan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya khaturkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada :

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karuniaNya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga pada Tuhan penguasa alam yang meridhoi dan mengabulkan segala do'a.
2. Apa dan Umi saya, yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tua, karena itu terimalah persembaha bakti dan cinta ku untuk kalian apa umiku.
3. Bapak dan Ibu Dosen pembimbing, penguji dan pengajar, yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik. Terimakasih banyak Bapak dan Ibu dosen, jasa kalian akan selalu terpatri di hati.
4. Saudara saya (Kakak dan Adik), yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, senyum dan do'anya untuk keberhasilan ini, cinta kalian adalah memberikan kobaran semangat yang menggebu, terimakasih dan sayang ku untuk kalian.
5. Sahabat dan Teman, tanpa semangat, dukungan dan bantuan kalian semua tak kan mungkin aku sampai disini, terimakasih untuk canda tawa, tangis, dan perjuangan yang kita lewati bersama dan terimakasih untuk kenangan manis yang telah mengukir selama ini. Dengan perjuangan dan kebersamaan kita pasti bisa! Semangat!!

Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua, akhir kata saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua, orang-orang yang saya sayangi. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang, Amin.

Harta yang tak pernah habis adalah Ilmu pengetahuan dan ilmu yang tak ternilai adalah pendidikan.

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Guruh Supriyatna
NIM : 11160968
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 "**Sistem Informasi Penjualan Jersey Berbasis Website Pada Toko Jersey Corner**", 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 : 7 Agustus 2017

Yang menyatakan,


Guruh Supriyatna

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Guruh Supriyatna
NIM : 11160968
Perguruan Tinggi : STMIK Nusa Mandiri Jakarta

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat dengan judul : **“Sistem Informasi Penjualan Jersey Berbasis Website Pada Toko Jersey Corner”** 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 : 7 Agustus 2017

Yang menyatakan,



Guruh Supriyatna

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

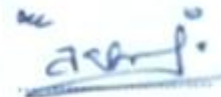
Nama : GURUH SUPRIYATNA
NIM : 11169968
Program Studi : SISTEM INFORMASI
Jenjang : STRATA-1
Judul Skripsi : Sistem Informasi Penjualan Jersey Berbasis Website Pada Toko Jersey Corner

Telah dipertahankan pada periode 2017-1 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, 21 Agustus 2017

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Karlana Indriani, M.Kom



DEWAN PENGUJI

Penguji I : Rudianto, M.Kom



Penguji II : Euis Widanengsih, M.Kom



PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi sarjana yang berjudul “**Sistem Informasi Penjualan Jersey Berbasis Website Pada Toko Jersey Corner**” adalah hasil karya tulis asli GURUH SUPRIYATNA 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 seizing penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

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

Nama : GURUH SUPRIYATNA
Alamat : Jl. Mampang prapatan 18, Gang PLK No. 9 Griya Rahayu.
No. Hp : +6287874281213
Email : guruhsupriyatna10@gmail.com

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala bimbingan, berkat dan Karuni-Nya kepada penulis, serta kepada semua pihak yang telah turut serta dalam membantu penyelesaian Skripsi ini. Penulis memberi judul: **“Sistem Informasi Penjualan Jersey Berbasis Website Pada Toko Jersey Corner”**.

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. Ibu Karlana Indriani, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing akademi dalam pembuatan skripsi.
5. Seluruh Dosen, Staf dan Karyawan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri.

Bapak Irfan Nurdiansyah, selaku Pemilik Toko Jersey Corner.

6. Kepada kedua orang tua saya yang tercinta yang selalu mendoakan dan membimbing demi keberhasilan anaknya, dan telah memberikan dukungan baik moril maupun material yang tidak terhitung jumlahnya.
7. Untuk semua teman-teman di kelas 11.8C.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, 7 Agustus 2017



Guruh Supriyatna

ABSTRAKSI

Guruh Supriyatna (11160968), Sistem Informasi Penjualan Jersey Berbasis Website Pada Toko Jersey Corner.

Teknologi Internet yang ada saat ini merupakan media yang mempermudah dalam berkomunikasi, menyebarkan informasi serta dapat digunakan juga sebagai sarana untuk memasarkan produk. Perancangan program penjualan jersey berbasis web dengan menggunakan *Adobe Dreamweaver C5* dan *PHP-MYSQL* ini dibuat untuk memudahkan konsumen dalam membeli produk dan melakukan transaksi pembelian jersey. Metodologi yang digunakan dalam merancang *web e-commerce* pada jersey corner adalah metode observasi. Selain itu, metode kepustakaan juga digunakan untuk mendapatkan referensi dari buku-buku yang tersedia di perpustakaan. Hal inilah yang melatarbelakangi penulis untuk mengambil permasalahan dalam penulisan tugas akhir ini dan mencoba memberikan solusi dengan membuat *website e-commerce* dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, *CSS*, dan *MYSQL*.

Kata Kunci : Sistem Informasi Penjualan Jersey Berbasis Website.

ABSTRACTION

Guruh Supriyatna (11160968), Jersey Sales Information System Base on Website At Jersey Corner Store.

Internet technology that exists today is the media that make it easier to communicate, disseminate information and can be used also as a means to market the product. The design of the jersey sales web-based program using Adobe Dreamweaver and PHP-MYSQL C5 was created to make it easy for consumers to buy products and within the Transact purchase jersey. The methodology used in designing web e-commerce on jersey corner is a method of observation. In addition, the libraries also methods used to obtain references from books available in the library. It's what aspects influenced the writer to take the problems in this thesis and trying to provide a solution by creating an e-commerce website using programming language, PHP, MYSQL, and CSS.

Keyword: Jersey Sales Information System Base on Website.

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	6
C. <i>Code Generation</i>	6
D. <i>Testing</i>	6
E. <i>Support</i>	7
1.6 Ruang Lingkup	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Penelitian Terkait	33
BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN	35
3.1 Tinjauan Institusi/Perusahaan	35
3.1.1 Sejarah Institusi Perusahaan	35
3.1.2 Struktur Organisasi dan Fungsi	35
3.2 Proses Bisnis Sistem	39
3.3 Spesifikasi Sistem Berjalan	42

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN	43
4.1 Analisa Kebutuhan Sistem	43
4.2 Desain	55
4.2.1 <i>Database</i>	55
4.2.2 <i>Software Architecture</i>	64
4.2.3 <i>User Interface</i>	65
4.3 <i>Code Generation</i>	69
4.4 <i>Testing</i>	79
4.5 <i>Support</i>	84
4.5.1 Publikasi Web	84
4.5.2 Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	84
4.6 Spesifikasi Dokumen Sistem Usulan	85
BAB V PENUTUP	86
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	88
LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN	89
SURAT KETERANGAN RISET	90
LAMPIRAN	91
Lampiran A. Dokumen Sistem Berjalan	
Lampiran B. Dokumen Sistem Usulan	



DAFTAR SIMBOL


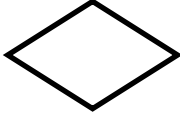

A. Daftar Simbol UML

1. Usecase Diagram

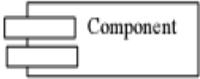
Nama Komponen	Keterangan	Simbol
<i>Actor</i>	Pengguna sistem atau yang berinteraksi langsung dengan sistem, bisa manusia, aplikasi, ataupun objek lain	
<i>UseCase</i>	Digambarkan dengan lingkaran elips dengan nama usecasenya tertulis di tengah lingkaran	
<i>Association</i>	Digambarkan dengan sebuah garis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

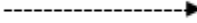
2. Activity Diagram

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

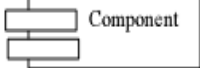
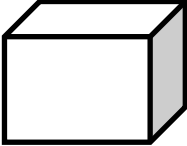

<i>Activity</i>	Menandakan sebuah Aktifitas	
<i>Decision</i>	Pilihan untuk pengambilan keputusan	
<i>Fork</i>	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.	

3. Component Diagram

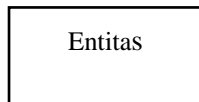
Nama Komponen	Keterangan	Simbol
<i>Component</i>	Sebuah komponen melambangkan sebuah entitas <i>software</i> dalam sebuah sistem. Sebuah komponen dinotasikan sebagai sebuah kotak segiempat dengan dua kotak kecil tambahan yang menempel disebelahkirinya.	

<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.	
-------------------	---	---

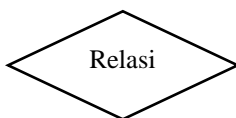
4. *Deployment Diagram*

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> .	

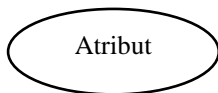
B. Daftar Simbol *Entity Relationship Diagram (ERD)*



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 I.1 Model <i>Waterfall</i>	5
Gambar II.1 <i>Adobe Dreamweaver CS 5</i>	15
Gambar II.2 <i>Logical Record Structure One To One</i>	28
Gambar II.3 <i>Logical Record Structure One To Many</i>	29
Gambar II.4 <i>Logical Record Structure Many To Many</i>	30
Gambar II.5 Diagram <i>Unary Relationship</i>	31
Gambar II.6 Diagram <i>Binary Relationship</i>	32
Gambar II.7 Diagram <i>Ternary Relationship</i>	32
Gambar III.1 Struktur Organisasi Toko Jersey Corner	36
Gambar III.2 <i>Activity Diagram</i> Sistem Penjualan Datang ke Toko Jersey Corner	40
Gambar III.3 <i>Activity Diagram</i> Sistem Penjualan Menggunakan BBM dan WA	41
Gambar IV.1 <i>Use Case Diagram</i> Halaman <i>User</i>	44
Gambar IV.2 <i>Use Case Diagram</i> Halaman Admin	46
Gambar IV.3 <i>Activity Diagram</i> Halaman <i>User</i>	51
Gambar IV.4 <i>Activity Diagram</i> Admin Mengelola Data Barang	51
Gambar IV.5 <i>Activity Diagram</i> Admin Mengelola Data <i>User</i>	52
Gambar IV.6 <i>Activity Diagram</i> Admin Mengelola Data Kategori	52
Gambar IV.7 <i>Activity Diagram</i> Admin Mengelola Data Pelanggan	53
Gambar IV.8 <i>Activity Diagram</i> Admin Mengelola Data Laporan	53
Gambar IV.9 <i>Activity Diagram</i> Data Konfirmasi	54
Gambar IV.10 <i>Entity Relationship Diagram</i>	55
Gambar IV.11 <i>Logical Record Structure</i>	56
Gambar IV.12 <i>Component Diagram</i>	64
Gambar IV.13 <i>Deployment Diagram</i>	65
Gambar IV.14 Tampilan <i>Login Administrator</i>	65
Gambar IV.15 Tampilan Ruang <i>Administrator</i>	66
Gambar IV.16 Tampilan Menu Data <i>User</i>	66
Gambar IV.17 Tampilan Menu Data Pelanggan	67
Gambar IV.18 Tampilan Menu Data Kategori	67
Gambar IV.19 Tampilan Menu Data User Admin	68
Gambar IV.20 Tampilan Menu Data Laporan	68
Gambar IV.21 Tampilan Menu Data Konfirmasi	69

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel II.1 Contoh Entitas	26
Tabel IV.1 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Halaman <i>User</i>	45
Tabel IV.2 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Data <i>User</i>	47
Tabel IV.3 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Data Produk.....	47
Tabel IV.4 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Data Kategori	48
Tabel IV.5 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Data Member.....	48
Tabel IV.6 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Data Laporan Penjualan	49
Tabel IV.7 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Data Konfirmasi	49
Tabel IV.8 Spesifikasi <i>File</i> Admin	57
Tabel IV.9 Spesifikasi <i>File</i> Anggota.....	58
Tabel IV.10 Spesifikasi <i>File</i> Barang.....	59
Tabel IV.11 Spesifikasi <i>File</i> Kategori	60
Tabel IV.12 Spesifikasi <i>File</i> Konfirmasi	60
Tabel IV.13 Spesifikasi <i>File</i> Pesan	61
Tabel IV.14 Spesifikasi <i>File</i> Pesan_ <i>Detail</i>	62
Tabel IV.15 Spesifikasi <i>File</i> Pesan_ <i>Temp</i>	62
Tabel IV.16 Spesifikasi <i>File</i> <i>Profile</i>	63
Tabel IV.17 <i>Black Box Testing</i> Login Admin.....	79
Tabel IV.18 <i>Black Box Testing</i> Tambah <i>User</i>	80
Tabel IV.19 <i>Black Box Testing</i> Tambah Kategori	81
Tabel IV.20 <i>Black Box Testing</i> Login Member	81
Tabel IV.21 <i>Black Box Testing</i> Daftar Member.....	82
Tabel IV.22 Spesifikasi <i>Software</i>	84
Tabel IV.23 Spesifikasi <i>Hardware</i>	85

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A.1 Kwitansi	91
Lampiran B.1 Tanda Terima	92

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang demikian pesatnya telah membawa manfaat bagi kemajuan peradaban umat manusia karena dapat meningkatkan kinerja dan membantu berbagai kegiatan untuk memperoleh hasil yang cepat, tepat dan akurat. Perkembangan tersebut menciptakan berbagai jenis kegiatan yang berbasis pada teknologi seperti *e-government*, *e-commerce*, *e-library* dan lain-lain.

Menurut Emitor, “Sangat perlu adanya kemudahan pelayanan untuk memudahkan pelanggan yang jauh dari jangkauan. Guna memfasilitasi itu semua dapat direalisasikan dengan toko online (E-Commerce). Aplikasi toko online ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL sebagai database, Macromedia Dreamweaver 8 sebagai editor HTML dan CorelDraw sebagai image editor. Aplikasi ini memiliki tiga fungsi utama. Pertama yaitu untuk user umum, setiap pengunjung

website bisa melihat katalog produk, menggunakan layanan website, tetapi tidak bisa melakukan pemesanan produk. Kedua adalah anggota yang bisa melakukan pemesanan produk. Terakhir yaitu administrator yang bisa melakukan pengelolaan data produk, mengelola pesanan dan memperoleh laporan.”

Pada saat ini banyak orang yang tertarik untuk berwirausaha di berbagai bidang dengan menggunakan kecanggihan teknologi informasi. Hal ini menjadi fenomena dan peluang bisnis yang sangat besar. Tetapi masih banyak orang yang belum bisa memanfaatkan teknologi informasi untuk berpromisi atau melakukan penjualan dengan online, umumnya penjualan produk untuk menengah kebawah hanya mengandalkan tempat atau toko untuk melakukan penjualan produknya.

Dengan meluasnya perdagangan global, tidak cukup hanya dengan mengandalkan tempat untuk melakukan transaksi jual beli produk untuk memajukan bisnis yang

dijalankannya. Untuk dapat mempromosikan produk-produk yang dijual perlu adanya media internet sebagai sistem informasi berupa *web*. Sistem informasi merupakan sarana tercepat untuk diakses sehingga memudahkan proses promosi dan transaksi marketing. Oleh karena itu penulis berencana untuk merancang *website* penjualan atau *e-commerce* agar produk-produk penjualan *jersey* dapat dipasarkan lebih luas, promosi lebih efektif dan dapat bertransaksi secara *online*.

Hal tersebut yang melatarbelakangi penulis untuk mengambil permasalahan dalam penulisan tugas akhir ini dan mencoba memberikan solusi dengan membuat *website e-commerce* menggunakan bahasa pemrograman PHP, CSS, dan MYSQL. Skripsi ini diberi judul: "**Sistem Informasi Penjualan Jersey Berbasis Website Pada Toko Jersey Corner**".

1.2. Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latarbelakang tersebut penulis mengidentifikasi masalah yang saat ini dihadapi pada Toko Jersey Corner dalam penjualan jersey dalah:

1. Pembeli harus datang langsung ke tempat pemesanan barang, sehingga dari segi waktu dan biaya tidak efektif dan efisien.
2. Tidak ada media informasi penjualan dan pemasaran yang komunikatif dan informatif untuk menjelaskan secara detail produk.

1.3. Perumusan Masalah

Dari hasil pengamatan terhadap sistem pemesanan barang yang berjalan, ternyata masih terdapat kelemahan-kelemahan di dalam sistem pemesanan barang yang merupakan suatu masalah yang harus dipecahkan.

Adapun masalah yang dialami oleh sistem pemesanan barang adalah :

1. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan di Toko jersey Corner berbasis web agar memberikan kemudahan masyarakat luas untuk mendapatkan informasi dan melakukan transaksi pembelian ?
2. Bagaimana efektifitas dari sistem yang dibuat ini terhadap operasional dan pendapatan di Toko Jersey Corner ?

1.4. Maksud dan Tujuan

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

1. Merancang sistem informasi penjualan dan pemasaran yang berbasis web.
2. Memperluas area pemasaran melalui media online sehingga bisa menarik pelanggan lebih banyak.
3. Mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan produk dengan secara detail.

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 mengikuti setiap promosi penjualan produk dan kegiatan *event* penjualan barang-barang elektronik untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan penulis. Hasil dari pengamatan tersebut akan dicatat oleh penulis dan dari kegiatan pengamatan ini dapat diketahui proses tersebut beserta kekurangannya.

b. Metode Wawancara (*Interview*)

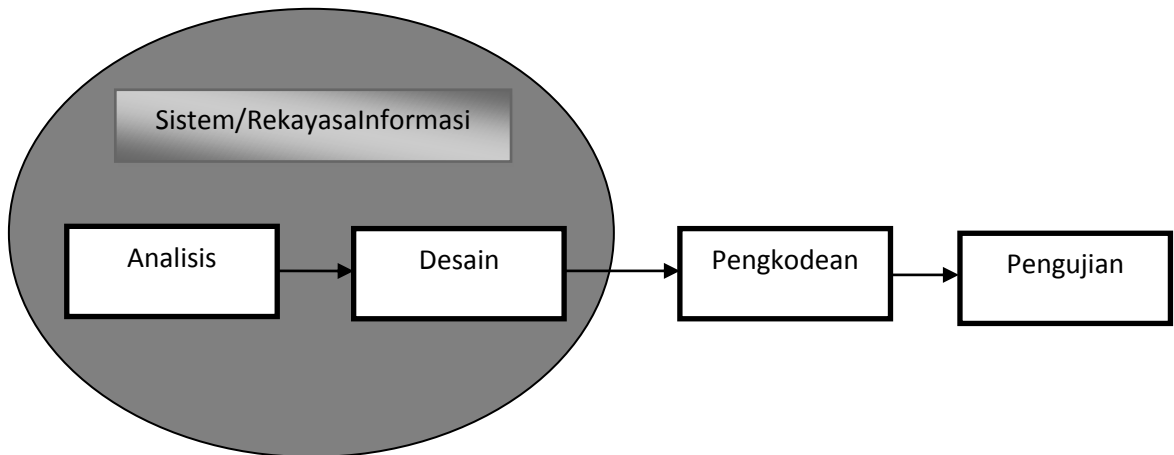
Dalam hal melakukan teknik wawancara ini penulis melakukan suatu tanya jawab secara langsung yang dapat menunjang dalam pemberian data-data yang penulis butuhkan dalam penulisan ini, metode ini dilakukan dengan mewawancarai langsung pihak yang berwenang pada Toko Jersey Corner.

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

Dengan metode ini membantu penulis dalam hal pembuatan skripsi yang ditunjang dengan beberapa buku dan literatur 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. Juga pada metode ini penulis membuka, mengambil dan mengutip dari beberapa kutipan para ahli.

1.5.2 Model Pengembangan Sistem

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2011:26) “Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linear (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan pendukung (*support*). Berikut adalah gambar model air terjun:



Sumber: Rosa danShalahuddin (2011:27)

Gambar I.1. Model *Waterfall*

a. Analisa Kebutuhan Software

Dalam tahapan ini penulis menganalisis kebutuhan user sehingga penulis membuat sebuah sistem yang menampilkan informasi tentang produk, cara pembelian sehingga *user* lebih mudah untuk melakukan transaksi.

b. Desain

Sebelum masuk pada *coding* atau penulisan kode program terlebih dahulu penulis membuat desain. 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*, *javascript*, *jquery* jadi dalam pengembangan sistem ini akan menggunakan pemrograman berbasis objek.

d. *Testing*

Sesuatu yang dibuat haruslah diuji cobakan. Demikian juga dengan software. Semua fungsi-fungsi software harus diujicobakan, agar software bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya. Dalam *testing* dan implemetasi terdapat 2 metode pengujian yang populer, yakni pengujian *black box* dan pengujian *white box*. Namun penulis menggunakan metode *black box testing* dalam 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. RuangLingkup

Dalam penulisan skripsi ini penulis membatasi masalah mengenai perancangan *website e-commerce jersey*, yang meliputi dua bagian yaitu tampilan user dan tampilan administrator. Untuk tampilan user meliputi daftar user, login user, transaksi pembelian, konfirmasi pembayaran dan member area. Adapun untuk tampilan administrator meliputi pengelolaan data kategori produk, data barang, pengelolaan member/ user, laporan, dan konfirmasi pembayaran.

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 Browser

Web browser adalah suatu program atau *software* yang digunakan untuk menjelajahi *internet* atau mencari informasi dari suatu web yang tersimpan didalam komputer. Awalnya *web browser* berorientasi pada teks dan belum dapat menampilkan gambar. Namun *web browser* sekarang tidak hanya menampilkan gambar tapi juga dapat menampilkan *file* multimedia seperti video dan suara. *Webbrowser* juga dapat menampilkan *email*, mengelola HTML, sebagai input dan menjadikan halaman web sebagai hasil *output* yang informatif. Dengan

menggunakan *web browser*, para pengguna *internet* dapat mengakses, berbagi informasi yang terdapat di internet dengan mudah.

Fungsi dari *web browser* adalah untuk menampilkan dan melakukan interaksi dengan dokumen-dokumen yang disediakan oleh *web server*. Beberapa *web browser* yang populer saat ini antara lain :

1. *Mozilla FireFox*

Firefox atau juga biasa dikenal dengan nama *Mozilla Firefox* adalah *web browser* yang dikembangkan oleh *Mozilla*. Sampai saat ini *firefox* adalah *web browser* yang paling populer dan juga handal selain itu *firefox* dapat menjelajah *internet* dengan cepat dan ringan. Banyak sekali *addons/plugins* atau *extention* tambahan yang disediakan oleh *firefox* untuk meningkat kemampuan *browsing* di *internet*. Dengan fitur yang lengkap tersebutlah *Firefox* menjadi *Web Browser* terpopuler.

2. *Internet Explorer*

Internet Explorer adalah *web browser* yang paling tua, bahkan hampir semua pengguna komputer mengenal *internet explorer*, karena secara *default* telah tersedia saat pertama kali menginstall *windows*.

3. *Opera*

Opera juga merupakan *web browser* yang tidak kalah populernya dengan kedua *web browser* diatas. Kini *opera* menjadi *browser* tercepat dalam versi *mobile*. Walau terkadang penggunaan *Opera* pada *desktop/pc* sering dipandang sebelah mata, namun pada rilis terbarunya *opera* dapat mengalahkan *firefox* dalam segi kecepatan menjelajahnya.

4. *Google Chrome*

Google Chrome adalah pesaing berat dari *Firefox*. Walau *Google Chrome* sebenarnya adalah *web browser* yang baru saja dibuat namun *Google Chrome* telah bisa menyaingi *web browser* lainnya. Hal ini dikarenakan *Google Chrome* adalah *Web Browser* yang dibuat oleh penguasa *internet* saat ini yaitu *Google*. Dengan nama besar *Google*, maka tentu saja *Chrome* dapat berkembang dengan pesat selain itu kehandalan dan kecepatan dari *Google Chrome* ini tidak kalah dengan *Firefox* bahkan dapat melebihi kecepatan dari *Firefox*. Sehingga banyak pengguna *internet* yang dulunya memakai *web browser firefox* berpindah untuk menggunakan *web browser Google Chrome*.

5. *Safari*

Berbicara mengenai perkembangan teknologi *Apple* merupakan perusahaan yang tampil dengan penuh inovasi, *Apple* menghadirkan sistem operasi yang cantik dan menarik, dan juga membuat *web browser* yang dikenal dengan nama *safari browser*. Bahkan lebih jauh dari itu para pengguna *Apple* mengklaim bahwa *safari* adalah *web browser* Paling Cepat dan Cantik dengan tampilan yang simple ditambah lagi banyak *plugin* yang disediakan untuk menjadi yang terbaik.

d. **Web Server**

Web server merupakan aplikasi yang berfungsi untuk melayani permintaan pemanggilan alamat dari pengguna melalui *web browser*, dimana *web server* mengirimkan kembali informasi yang diminta tersebut melalui HTTP (*Hyper Text Transfer Protocol*) untuk ditampilkan ke layar monitor komputer. Penggunaan *webservice* dalam mendukung penetrasi layanan teknologi informasi sangat besar, terutama dalam menyampaikan informasi kepada pengguna. Banyak sekali

vendor-vendor penyedia *webserver* mulai dari yang berbayar maupun gratis (*opensource*), dengan masing-masing menawarkan kelebihan yang dimilikinya. *Vendor-vendor* tersebut seperti *InternetInformation Services (IIS)* yang merupakan kepemilikan *Microsoft, Apache, Nginx* dan *Google Web Server*. Namun yang populer digunakan adalah *Apache* dan *IIS*.

1. *Apache Web Server*

Merupakan *web server* terbaik berdasarkan riset dari *Netcraft* dengan pengguna terbanyak. *Apache* memiliki tingkat kehandalan dan kestabilan yang tinggi serta fitur-fitur yang terbilang lengkap, hal ini yang membuat banyak pemakai mempercayakan *apache* sebagai *web server* mereka. Selain itu sifatnya sebagai *open source* membuat *web server* ini menjadi *web server* yang gratis. Sifat yang *open source* ini membuat para pengguna *web server* memfavoritkannya dan banyak dukungan-dukungan yang datang dari komunitas-komunitas dan sponsor untuk ikut mengembangkan *web server* ini sehingga menjadikan *web server* ini semakin handal. *Apache web server* dapat berjalan pada sistem operasi berbasis *Windows* atau *Unix*.

2. *Internet Information Services (IIS)*

Adalah *web server* buatan *Microsoft*. Berbeda dengan *Apache* yang *open source*, untuk mendapatkan dukungan teknis penuh maka otomatis kita sebagai pengguna harus membeli lisensi *IIS* dari *Microsoft*. *IIS* menawarkan sistem jaringan antar muka yang mudah, aman dan stabil. Sesuai dengan perusahaan dimana *IIS* dikembangkan, maka *IIS* hanya bisa berjalan pada sistem operasi berbasis *Windows*.

3. *Google Web Server (GWS)*

Adalah *web server* buatan *Google.Inc* yang bersifat tertutup dan hanya di gunakan oleh pihak *google* sendiri sebagai *web server* mereka. Banyak info yang bisa didapat mengenai *web server* yang satu ini dikarenakan masih dalam riset *Google*.

e. Pengertian *E-commerce*

Menurut Triton (2006 : 16) “Pengertian *E-commerce* dapat didefinisikan sebagai perdagangan elektronik dimana bentuk transaksi perdagangan baik membeli maupun menjual dilakukan melalui elektronik pada jaringan *internet*”. Istilah *E-commerce* juga dapat digunakan untuk menunjuk pada penggunaan jaringan-jaringan komputer untuk mencari informasi yang menunjang proses pembuatan keputusan oleh individu dan perusahaan. Adapun ruang lingkup aplikasi *E-commerce* terdiri dari empat bagian yaitu:

1. *Business To Business* (B2B)

Meliputi transaksi IOS (*Inter Organizational System*) dan transaksi pasar elektronik (*Electronic market transactions*) antar organisasi. Tipe-tipe IOS antara lain berupa EDI (*Electronic Data Interchange*), *extranets*, *electronic funds transfer*, *electronic form*, *integrated messaging*, *shared databases*, dan *supply chain management*.

Contoh: Alibaba.com

2. *Business To Consumer* (B2C)

Merupakan sistem komunikasi bisnis antar pelaku bisnis dengan konsumen untuk memenuhi kebutuhan tertentu pada saat tertentu.

Contoh: amazon.com, blackberry.com

3. *Consumer To Consumer (C2C)*

Dimana konsumen menjual produk secara langsung kepada konsumen lainnya. Biasanya individu mengiklankan produk, jasa, pengetahuan, maupun keahliannya disalah satu situs lelang atau *classified ads*.

Contoh: kaskus.com, tokobagus.com

4. *Consumer To Business (C2B)*

Merupakan individu yang menjual produk atau jasa kepada organisasi, dan individu yang mencari penjual dan melakukan transaksi. Dengan semakin banyaknya individu yang menawarkan produk dan jasa melalui internet maka pasar C2B semakin potensial.

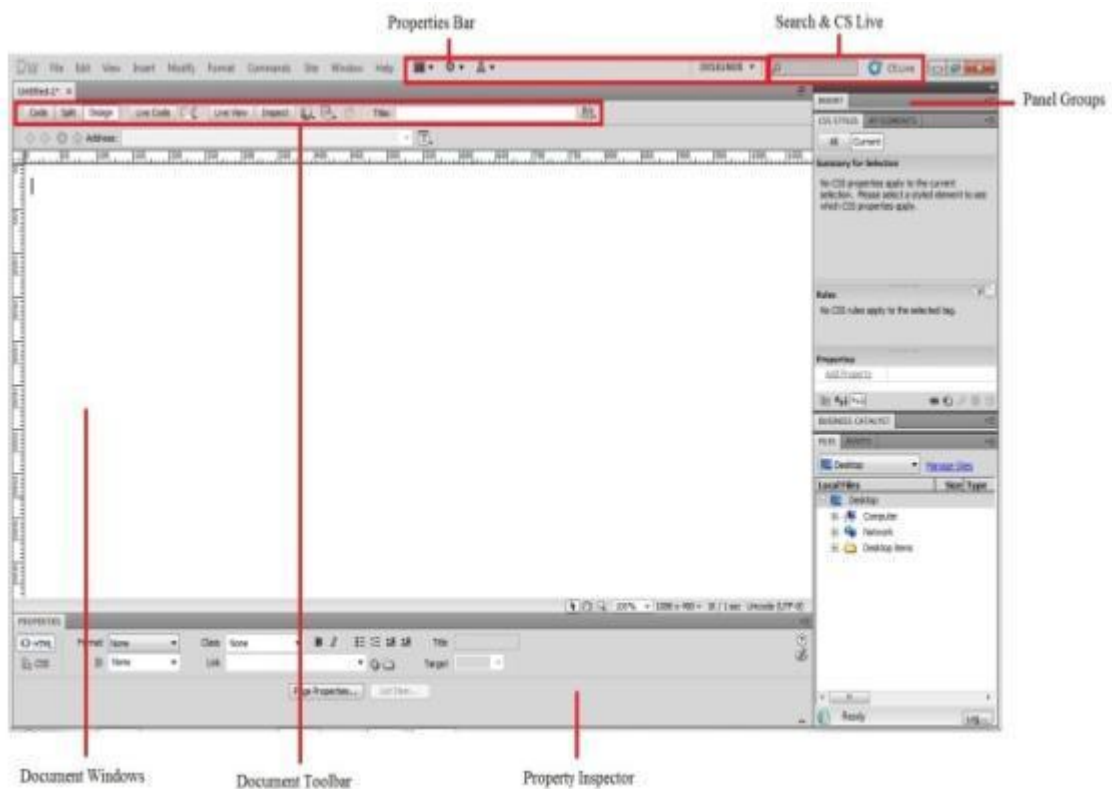
Contoh: priceline.com

f. ***Personal Home Page (PHP)***

Personal Home Page adalah teknologi yang diperkenalkan tahun 1994 oleh *Rasmus Lerdof*. 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.

g. Adobe Dreamweaver CS5

Menurut Sadeli (2011 : 2) “Dreamweaver merupakan suatu perangkat lunak web editor keluaran Adobe System yang digunakan untuk membangun dan mendesign suatu web dengan fitur-fitur yang menarik dan kemudahan dalam penggunaannya”. Selain mudah digunakan dalam membuat atau mendesign web dreamweaver juga menambah flexibilitasnya dengan bahasa pemrograman web lainnya dan dapat berintegrasi pada beberapa perangkat lunak lainnya.



Gambar II.1 Adobe Dreamweaver CS5

Sumber: Sadeli (2011 : 2)

beberapa kemampuan bukan hanya sebagai *software* untuk mendesain web saja, tetapi juga menyunting kode serta pembuatan aplikasi web dengan menggunakan berbagai bahasa pemrograman web antara lain: PHP, ASP, dan *JavaScript*.

Kemampuan Dreamweaver CS5 selain *User Interface* baru, *Dreamweaver CS5* memiliki kemampuan untuk menyunting kode dengan lebih baik dan dapat melakukan print kode pada jendela *code view*, selain itu juga memiliki fasilitas kode hints yang membantu dalam urusan *tag-tag*, serta *tag inspector* yang sangat berguna dalam menangani *tag-tag* HTML.

1. *Properties Bar* adalah sekumpulan menu yang digunakan untuk menampilkan menu-menu *toolbar* yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan serta mengatur tampilan dokumen dan fungsi lainnya.
2. *Document Toolbar* digunakan sebagai lembar kerja untuk menampilkan *file-file* dokumen yang anda buat berupa jendela dokumen.
3. *Document Windows* berupa jendela dokumen yang digunakan untuk meletakkan objek-objek atau komponen untuk membuat dan merancang *website*.
4. *Property Inspector* berupa *properties tab* yang digunakan untuk mengatur *properties* dari objek-objek yang digunakan seperti mengatur jenis *font*, warna dan ukuran dari teks dan lain sebagainya.
5. *Panel Groups* terdiri dari kumpulan panel-panel pelengkap dan berfungsi untuk mengorganisir, mengatur serta pelengkap *website* yang akan dibuat. Contoh: Panel CSS, berfungsi untuk mempercantik tampilan *website* yang dibuat. Pada Dreamweaver CS5 ini terdapat beberapa panel baru salah satunya seperti *browserlabs*.
6. *Search* dan *CS Live* bagian dari menu *toolbar* yang digunakan sebagai pencarian informasi yang akan menuju ke kotak dialog *Adobe Community*

Help. *CS Live* merupakan kumpulan menu-menu terbaru dari *CS Service* seperti *Adobe Browser Live*, *CS Review* dan sebagainya.

h. Basis Data

Basisdata, menurut Stephens dan Plew dalam Simarmata dan Paryudi (2010:1) “adalah mekanisme yang digunakan untuk menyimpan informasi atau data”. Dengan basisdata, pengguna dapat menyimpan data secara terorganisasi. Setelah data disimpan, informasi harus mudah diambil. Kriteria dapat digunakan untuk mengambil informasi. Cara data disimpan dalam banyak kriteria. Data pun harus mudah ditambahkan ke dalam basisdata, dimodifikasi, dan dihapus. Data adalah fakta mengenai objek, orang, dan lain-lain. Sedangkan Informasi adalah hasil analisis dan sintesis terhadap data. Sistem basisdata adalah sistem terkomputerisasi yang tujuannya adalah memelihara informasi dan membuat informasi tersebut tersedia saat dibutuhkan. Adapun pengertian lain, Menurut Ramakrishnan dan Gehrke dalam Simarmata dan Paryudi (2010:8) “menyatakan sistem manajemen basisdata (DBMS) adalah perangkat lunak yang didesain untuk membantu memelihara dan memanfaatkan kumpulan data yang besar”. Kebutuhan akan sistem termasuk pula penggunaannya yang berkembang pesat. Alternatif penggunaan DBMS adalah menyimpan data dalam file dan menulis kode aplikasi tertentu untuk mengaturnya. Penggunaan DBMS memiliki beberapa manfaat penting. Ada pun keuntungan dan kerugian menggunakan DBMS dibawah ini:

1. Keuntungan DBMS

DBMS memungkinkan perusahaan maupun pengguna individu untuk

a. Mengurangi pengulangan data

Apabila dibandingkan dengan file-file komputer yang disimpan terpisah di setiap aplikasi komputer, DBMS mengurangi jumlah total file dengan

menghapus data yang terduplikasi diberbagai file. Data terduplikasi selebihnya dapat ditempatkan dalam satu file.

b. Mencapai indenpedensi data

Spesifikasi data simpan dalam skema pada tiap program aplikasi. Perubahan dapat dibuat pada struktur data tanpa mempengaruhi program yang mengakses data.

c. Mengintegrasikan data beberapa file

Saat file dibentuk sehingga menyediakan kaitan logis, maka organisasi fisik bukan merupakan kendala. Organisasi logis, pandangan pengguna, dan program aplikasi tidak harus tercemin pada media penyimpanan fisik.

d. Mengambil data dan ifnromasi dengan cepat

Hubungan-hubungan logis, bahasa manipulasi data, serta bahasa query memungkinkan pengguna mengambil data dalam hitungan detik atau menit.

e. Meningkatkan keamanan

DBMS mainframe maupun komputer mikro dapat menyertakan beberapa lapis keamanan seperti kata sandi (*password*), direktori pemakai, dan bahasa sandi (*encryption*) sehingga data yang dikelola akan lebih aman.

2. Kerugian DBMS

Keputusan menggunakan DBMS mengikat perusahaan atau pengguna untuk:

- a. Memperoleh perangkat lunak yang mahal

DBMS *mainframe* masih sangat mahal. Walaupun harga DBMS berbasis komputer mikro lebih murah, tetapi tetap merupakan pengeluaran besar bagi suatu organisasi kecil.

- b. Memperoleh konfigurasi perangkat keras yang besar

DBMS sering memerlukan kapasitas penyimpanan dan memori lebih besar daripada program aplikasi lain.

- c. Mempekerjakan dan mempertahankan staf DBA

DBMS memerlukan pengetahuan khusus agar dapat memanfaatkan kemampuannya secara penuh. Pengetahuan khusus ini disediakan paling baik oleh para pengelola basisdata (DBA).

Sistem basisdata menyediakan bahasa pendefinisian data (*Data Definition Language-DDL*) untuk menentukan skema basisdata dan bahasa manipulasi data (*Data Manipulation Language-DML*) untuk menyatakan *query* dan *update* basisdata. Pada praktiknya, DDL dan DML bukan merupakan dua bahasa yang terpisah melainkan membentuk bagian bahasa basisdata, seperti yang umum digunakan pada bahasa SQL. Menurut Simarmata dan Paryudi (2010:17) “*Query* adalah pernyataan yang meminta pengguna mengambil informasi. Bagian DML yang terlibat dalam pengambilan informasi disebut bahasa *query*. Istilah bahasa *query* sering disamakan dengan istilah bahasa manipulasi data”. Berikut adalah tipe-tipe basisdata:

a. Model basisdata file (*Flat file database model*)

Penggunaan file untuk menyimpan data sangat umum pada masa mainframe. Basisdata file tersusun atas satu atau lebih file dan disimpan dalam format teks. Setiap sistem basisdata file berbeda-beda karena perusahaan menyimpan data berbeda dan memiliki keinginan berbeda. Setelah sistem basisdata file dibuat dan data telah disimpan dalam file-file, satu metode harus direncanakan untuk mengambil data, membuat sistem baru, mengubah sistem, atau menghapus sistem. Ada pun kelemahan dari basisdata file:

1. File tidak menyediakan struktur dimana data mudah dihubungkan.
2. Mengatur data secara efektif dan memastikan akurasi merupakan hal sulit.
3. Pengguna perlu menyimpan data secara berulang sehingga menyebabkan lebih banyak pekerjaan untuk merawat data secara akurat.
4. Lokasi field data pada file harus diketahui
5. Program harus dibuat untuk mengatur data.

b. Model Basisdata Hierarki

Model basisdata hierarki setingkat diatas basisdata file terutama karena kemampuan membuat dan merawat hubungan antar kelompok data. Arsitektur basisdata hierarki berdasarkan konsep hubungan orangtua dan anak. pada basisdata hierarki, tabel akar atau tabel orangtua berada pada puncak struktur dan menunjuk pada tabel anak yang mengandung data yang berhubungan.

Keuntungan menggunakan basisdata hierarki dibanding basisdata file:

1. Data dapat diambil secara cepat.
2. Integrasi data lebih mudah diatur.

Kelemahan basisdata hierarki dibanding basisdata file:

1. Pengguna harus memahami struktur basisdatanya.
2. Terjadi perulangan data.

c. Model Basisdata Jaringan

Peningkatan terhadap basisdata hierarki dibuat untuk menghasilkan basisdata jaringan. Seperti pada basisdata hierarki, tabel-tabel basisdata jaringan berhubungan satu sama lain. Satu keuntungan utama basisdata jaringan adalah kemampuan tabel orangtua untuk berbagi hubungan dengan tabel anak. Ini berarti bahwa tabel anak dapat memiliki beberapa tabel orangtua. Dengan demikian, seorang pengguna dapat mengakses data mulai dari sembarang tabel dalam struktur, baik ke atas maupun ke bawah. Pengguna tidak diharuskan mengakses tabel akar terlebih dahulu untuk mengakses tabel anak.

Keuntungan model basisdata jaringan adalah:

1. Data dapat diakses dengan cepat.
2. Pengguna dapat mengakses data mulai dari sembarang tabel.
3. Pengguna lebih mudah membuat model basisdata yang lebih kompleks.
4. Pengguna lebih mudah membuat query yang lebih kompleks untuk mengambil data.

Kekurangan model basisdata jaringan adalah:

1. Struktur basisdata tidak mudah diubah.
2. Perubahan struktur basisdata mempengaruhi program aplikasi yang mengakses basisdata.
3. Pengguna harus memahami struktur basisdata

d. Model Basisdata Relasional

Tipe basisdata ini yang paling populer digunakan saat ini. Banyak perkembangan yang telah dibuat dari model basisdata sebelumnya menyederhanakan manajemen data dan pengambilan data.

Keuntungan menggunakan model basisdata relasional:

1. Data dapat diakses secara cepat
2. Struktur basisdata mudah diubah
3. Data sering lebih akurat
4. Bahasa standar SQL sudah dibuat

Kelemahan menggunakan model basisdata relasional:

1. Pengguna harus memahami hubungan antar tabel
2. Pengguna harus belajar SQL

e. Model Basisdata Berorientasi Objek

Selama beberapa tahun terakhir, pemrograman berorientasi objek menjadi populer dengan bahasa C++, Visual Basic, dan Java. Bahasa pemrograman berorientasi objek memungkinkan programmer bekerja dengan objek dalam menentukan aplikasi yang berinteraksi dengan basisdata relasional. Menurut

simarmata dan paryudi (2006:29) “ basisdata berorientasi objek adalah basisdata dimana data dapat ditentukan, disimpan dan diakses menggunakan pendekatan pemrograman berorientasi objek”. Basisdata berorientasi objek menggunakan bahasa pemrograman berorientasi objek untuk menentukan struktur basisdata dan membuat aplikasi yang digunakan untuk berinteraksi dengan basisdata.

Keunggulan menggunakan basisdata berorientasi objek:

1. Programmer hanya perlu mengerti konsep berorientasi objek
2. Objek dapat mewariskan properti ke objek lainnya
3. Secara teoritis, pengguna lebih mudah menangani objek

Kelemahan menggunakan basisdata berorientasi objek:

1. Model belum memiliki standar
2. Stabilitas model basisdata berorientasi objek belum terjamin karena model masih baru.
3. Pengguna harus belajar konsep berorientasi objek karena basisdata berorientasi objek tidak bekerja dengan metode pemrograman tradisional

i. UML (*Unified Modelling Language*)

1. Definisi *Unified Modelling Language* (UML)

Menurut Gata (2013:4) menyatakan bahwa : UML adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa “*Unified Modelling Language (UML)* adalah sebuah bahasa standar industri untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan perangkat lunak berbasis objek (*Object Oriented Programming*)”.

2. Definisi Diagram-diagram UML (*Unified Modeling Language*)

Berikut ini adalah definisi mengenai 6 diagram UML yaitu:

a. *Use Case Diagram*

Menurut Gata, dkk (2013:4) menyatakan bahwa :

Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) system informasi yang akan dibuat. Use Case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan system informasi yang akan dibuat.

b. *Class Diagram*

Menurut Gata, dkk (2013:8) menyatakan bahwa:

Class diagram merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem.

c. *Sequence Diagram*

Menurut Gata, dkk (2013:7) menyatakan bahwa “Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek”.

d. *Component Diagram*

Diagram komponen atau *component diagram* dibuat untuk menunjukkan organisasi dan ketergantungan diantara kumpulan komponen dalam sebuah sistem. Diagram komponen fokus pada komponen sistem yang dibutuhkan dan ada di dalam sistem.

e. Activity Diagram

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah system atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan oleh aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

f. Deployment Diagram

Diagram *deployment* atau *deployment diagram* menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi”.

j. ERD

Menurut Ladjamudin (2004 : 123) “*Entity Relationship Diagram (ERD)* adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak”. Jadi jelaslah bahwa ERD ini berbeda dengan DFD yang merupakan suatu model jaringan fungsi yang dilaksanakan oleh sistem. Sedangkan ERD merupakan model jaringan data yang menekankan pada struktur- struktur dan *relationship* data.

Menurut Ladjamudin (2004 : 124) “Diagram hubungan entitas atau yang lebih dikenal dengan sebutan E-R diagram adalah notasi grafik dari sebuah model data atau sebuah model jaringan yang menjelaskan tentang data yang tersimpan (*storage data*) dalam sistem secara abstrak”. diagram hubungan entitas tidak menyatakan bagaimana memanfaatkan data, membuat data, mengubah data dan menghapus data.

a. Entitas

Pada E-R digram, entitas digambarkan dengan sebuah persegi panjang. Entitas adalah sesuatu apa saja yang ada didalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data tersimpan atau dimana terdapat data. Entitas diberi nama dengan kata benda dan dapat dikelompokkan dapat empat jenis nama, yaitu orang, benda, lokasi, kejadian (terdapat unsur waktu didalamnya).

Contoh entitas anggota:

Tabel II.1. Contoh Entitas

Nama	Alamat	Telepon	Username	Password
Guruh Supriyatna	Mampang	087874281213	guruhsupriyatna	*****

b. *Relationship* (Relasi)

Relationship adalah penghubung antara satu entitas (*master file*) dengan entitas lain di dalam sebuah sistem komputer. Pada umumnya penghubung (relasi) diberi nama dengan kata kerja dasar, sehingga memudahkan untuk melakukan pembacaan relasi (bisa dengan kalimat aktif atau dengan kalimat pasif).

c. Atribut

Atribut merupakan pendeskripsian karakteristik dari entitas. Atribut digambarkan dalam bentuk lingkaran atau *elips*. Atribut yang menjadi kunci entitas.

d. *Cardinality* (kardinalitas)

Kardinalitas relasi menunjukkan jumlah maksimum tupel yang dapat berelasi dengan entitas pada entitas yang lain. Dari sejumlah kemungkinan banyaknya hubungan antar entitas tersebut. Kardinalitas relasi merujuk kepada hubungan maksimum yang terjadi dari entitas yang satu ke entitas yang lain dan begitu juga sebaliknya. Terdapat tiga macam kardinalitas relasi sebagai berikut:

1. *One To One* (1 : 1)

Tingkat hubungan satu ke satu, dinyatakan dengan satu kejadian pada entitas pertama, hanya mempunyai satu hubungan dengan satu kejadian pada entitas yang kedua dan sebaliknya.

2. *One To Many* (1 : M)

Tingkat hubungan satu ke banyak adalah sama dengan banyak kesatu, tergantung dari mana hubungan tersebut dilihat. Untuk satu kejadian pada entitas pertama dapat mempunyai banyak hubungan dengan kejadian pada entitas kedua, dan sebaliknya.

3. *Many To Many* (M : N)

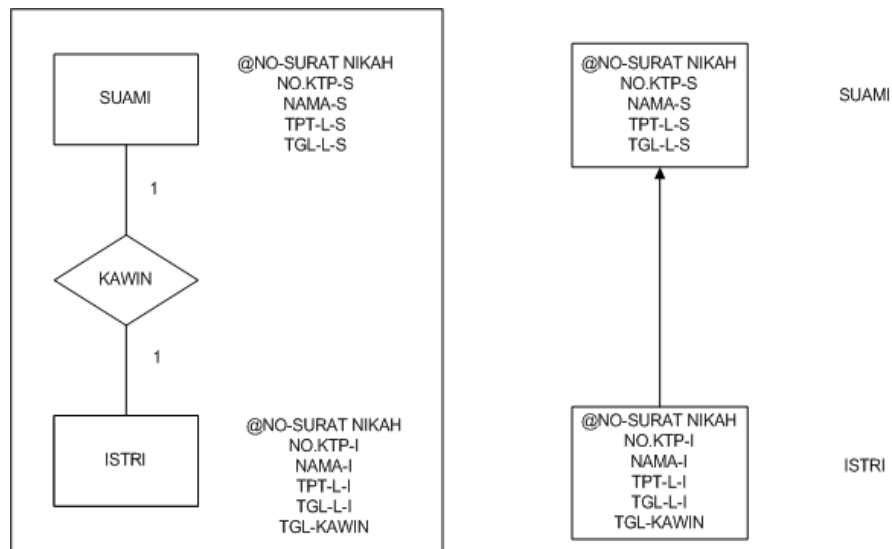
Tingkat hubungan kebanyakan terjadi jika setiap kejadian pada setiap entitas akan mempunyai banyak hubungan dengan kejadian pada entitas lainnya.

e. *Logical Record Structure (LRS)*

LRS adalah representasi dari struktur *record-record* pada tabel-tabel yang terbentuk dari hasil relasi antar himpunan entitas. Menentukan Kardinalitas, Jumlah Tabel dan *Foreign Key (FK)*. Jenis-jenis kardinalitas pada LRS:

1. *One to One (1-1)*

Pada kardinalitas *one to one*, sebaiknya panah diarahkan ke *entity* dengan jumlah atribut yang lebih sedikit.



Gambar II.2. *LRS One to One*

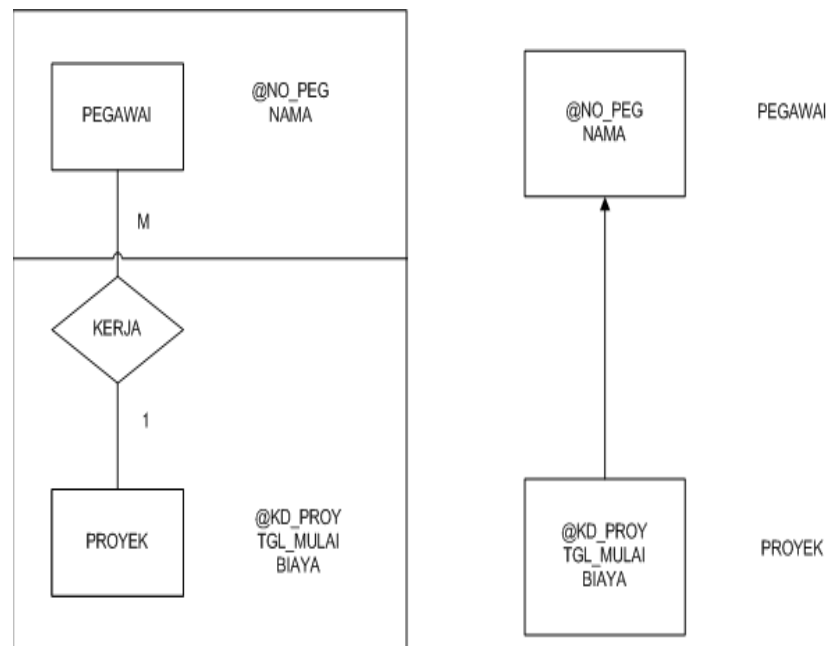
Sumber: Ladjamudin (2005 : 162)

Pada contoh diatas terdapat suatu relasi KAWIN yaitu penggabungan antara *entity* SUAMI dengan *entity* ISTRI.

Pada kasus ini simbol '@' yang diletakkan disalah satu atribut melambangkan *primary key* pada entitas tersebut , sedangkan yang atribut tidak memiliki/diberikan simbol '@', merupakan atribut *non-key* dari entitas tersebut.

2. One to Many (1-M)

Pada kardinalitas relasi *one to many*, maka relasi harus digabungkan dengan *entity* pada pihak yang *many*, dan tidak perlu melihat banyak tidaknya jumlah atribut pada *entity* tersebut.



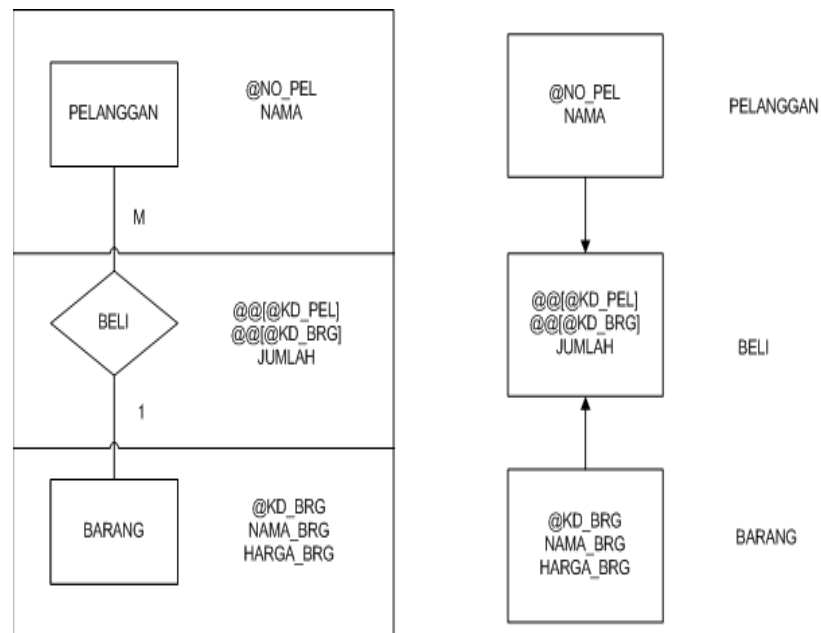
Gambar II.3. LRS One to Many

Sumber: Ladjamudin (2005 : 162)

Pada contoh diatas relasi KERJA yang merupakan penggabungan antara *entity* PEGAWAI dan PROYEK. Relasi tersebut akan digabungkan ke *entity* PEGAWAI, karena *entity* PEGAWAI memiliki kardinalitas relasi *many*.

Pada kasus diatas yang memiliki simbol '@@' adalah *foreign key*, pada gambar diatas terlihat bahwa entitas PEGAWAI memiliki *foreign key* 'Kd_Proj' yang berasal dari entitas PROYEK.

3. Many to Many (M-N)



Gambar II.4. LRS Many to Many

Sumber: Ladjamudin (2005 : 163)

Pada kardinalitas *Many to Many*, maka *relationship* berubah status menjadi *file* konektor (yang akan merubah kardinalitas *many to many* seolah – olah menjadi *one to many*), sehingga baik *entity* maupun relasi akan menjadi struktur *record* tersendiri. Dengan demikian panah dari *entity* a dan *entity* b akan mengarah ke *relationship* tersebut.

Pada kasus ini terdapat relasi BELI yang merupakan penggabungan antara *entity* PELANGGAN dengan *entity* BARANG.

Pada gambar diatas terlihat bahwa *relationship* BELI berubah menjadi *file* konektor dengan tiga atribut yakni: @@[@KD_PEL], yang merupakan *foreign key* bagi entitas PELANGGAN, dan @@[@KD_BRG] yang merupakan *foreign key* bagi *entity* BARANG sehingga keduanya diberi simbol '@@'

6. *Relationship Degree*

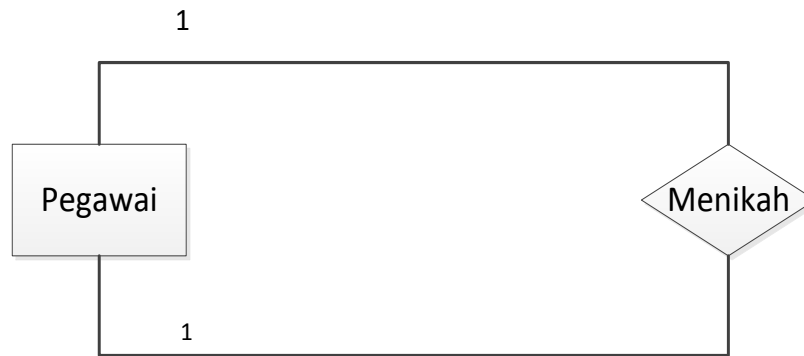
Menurut ladjamudin (2006:191) "*relationships degree* atau derajat *relationship* adalah jumlah entitas yang berpartisipasi dalam satu *relationship*."

Derajat *relationship* yang sering dipakai didalam ERD sebagai berikut :

1. *Unary relationship*

Unary relationship adalah model *relationship* yang terjadi diantara *entity* yang berasal dari *entity set* yang sama. Sering juga disebut sebagai *Recursive Relationship* atau *Reflective Relationship*.

contoh :



Gambar II.5. Diagram *Unary Relationship*

Sumber: Ladjamudin (2005 : 192)

2. *Binary Relationship*

Binary Relationship adalah model *relationship* antara *instance-instance* dari suatu tipe entitas (dua *entity* yang berasal dari *entity* yang sama). *Relationship* ini paling umum digunakan dalam pembuatan model data. Gambar dibawah menunjukkan bahwa *relationship* bekerja untuk merupakan *relationship* banyak ke satu

Contoh:



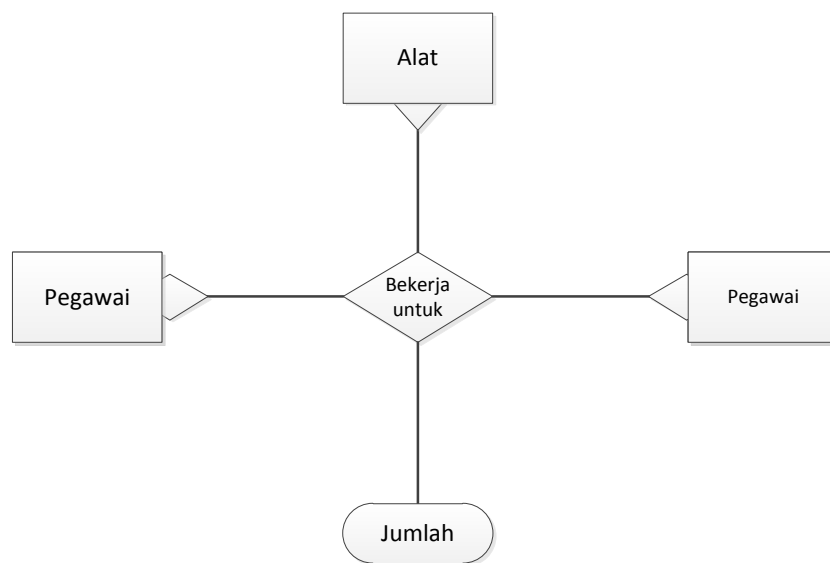
Gambar II.6. Diagram *Binary Relationship*

Sumber: Ladjamudin (2005 : 192)

3. Ternary Relationship

Ternary Relationship merupakan *relationship* antara *instance-instance* dari tiga tipe entitas secara serentak. Perlu dicatat bahwa *relationship ternary* tidak sama dengan tiga *relationship binary*.

Contoh :



Gambar II.7. Diagram *Ternary Relationship*

Sumber: Ladjamudin (2005 : 193)

3. *Black Box Testing*

Menurut Ladjamudin (2006:379) “Pengujian *Black Box Testing* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian *Black Box Testing* memungkinkan perancang perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan

fungsional untuk suatu program”. Pengujian *Black Box Testing* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut:

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.
2. Kesalahan *interface*.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database eksternal*.
4. Kesalahan kinerja.
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.

2.2 Penelitian Terkait

Mempromosikan produk dengan menggunakan website akan lebih banyak menguntungkan, juga mempermudah proses pengembangan dan dapat menghemat biaya. Konsumen lebih mudah memilih produk tanpa harus datang langsung. Jersey Corner merupakan sebuah toko yang menjual macam kaos-kaos bola atau lebih dikenal dengan jersey. Sistem penjualan memiliki banyak kelemahan, kebanyakan terjadi kesalahan pada pencatatan, penjualan atau memeriksa stok yang tersedia.

Manfaat dari penerapan penggunaan Ecommerce, akan memberikan gambaran tentang bagaimana teknik sistem penjualan yang dibutuhkan dalam menghadapi persaingan perusahaan di era globalisasi saat ini. Diharapkan mampu memudahkan bagi penjual dalam membuat laporan rekapitulasi penjualan sehingga laporan dapat dihasilkan dengan cepat dan akurat.

Menurut Sandy Kosasi “Tujuan penelitian menitikberatkan menghasilkan sistem informasi penjualan berbasis web sebagai sarana untuk memperluas pangsa pasar melalui transformasi proses bisnis ke arah digitisasi, mobilitas modal dan liberalisasi produk dan jasa. Metode analisis perluasan pasar menggunakan analisis kesempatan pasar, dan menggunakan perancangan model bisnis, antarmuka pelanggan, komunikasi pasar dan rancangan implementasi. Perancangan aplikasi menggunakan model incremental

development dengan pendekatan berorientasi objek. Untuk deskripsi pemodelan sistemnya menggunakan diagram use case, sequence dan class. Hasil perancangan aplikasi terdiri dari bagian front-end dan sistem manajemen konten dan secara spesifik meniadakan perantara, mengurangi biaya pembuatan, pengiriman, dan penyimpanan informasi. Digitisasi penjualan memberikan sejumlah kelebihan operasional seperti pemrosesan data pemesanan menjadi lebih mudah ditelusuri, sistem persediaan dan pembayaran lebih akurat, dapat membangun hubungan yang baik dengan pelanggan. Sistem informasi penjualan berbasis web secara signifikan dapat memperluas pangsa pasar dengan proses bisnis yang lebih dinamis dan interaktif serta memiliki pola diferensiasi yang jelas untuk semua segmen masyarakat”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat Perancangan Sistem Informasi Penjualan jersey Berbasis Website Pada Jersey Corner. Membuat suatu rancangan sistem Ecommerce sehingga memudahkan konsumen untuk mendapatkan barang yang diinginkan tanpa harus datang langsung ke toko serta mempermudah konsumen dalam melakukan proses transaksi secara online. Memudahkan customer dalam mengetahui produk apa saja yang ditawarkan oleh Jersey Corner.

BAB III

ANALISA SISTEM BERJALAN

3.1. Tinjauan Perusahaan

Dalam penulisan ini penulis melakukan riset disebuah toko yang bergerak dibidang penjualan barang sandang berupa pakaian yang di sebut jersey atau lebih umum disebut kaos bola. Seperti yang telah diketahui tentang perkembangan perdagangan yang ada di Indonesia begitu berkembang dengan cepat dan sudah merupakan kebutuhan bagi manusia, maka dari itu berdirilah sebuah toko yang dapat membantu melengkapi kebutuhan manusia khususnya penggemar bola untuk dapat memakai jersey club kebanggannya yaitu Toko Jersey Corner.

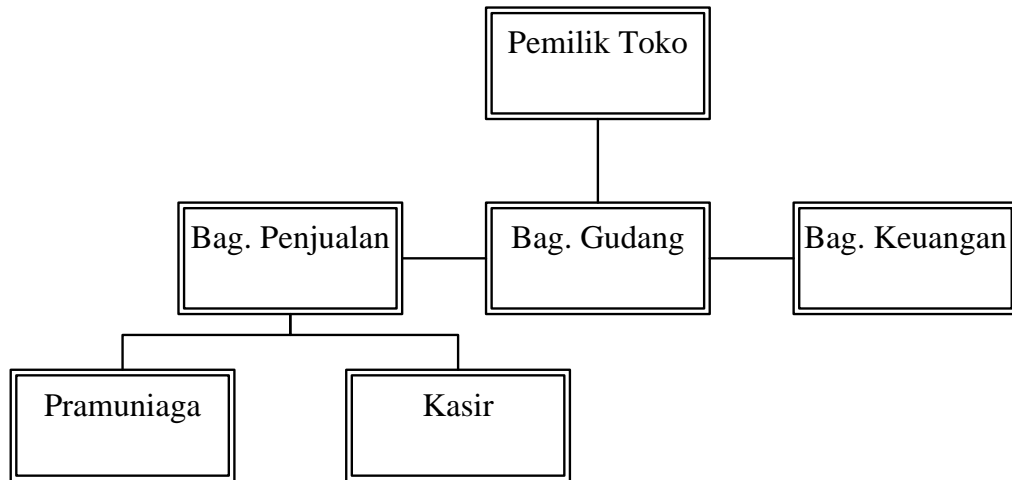
3.1.1. Sejarah Perusahaan

Pangsa pasar yang dapat dibidik dengan membuka bisnis [toko jersey](#) adalah hampir semua kalangan baik laki-laki maupun perempuan dan mulai dari anak-anak sampai orang tua. Dengan mengusung merchandise sepak bola untuk dijadikannya sebagai produk unggulan, Irfan sebagai pemilik toko memberi nama Jersey Corner untuk tokonya dan didirikan pada 10 maret 2013. Dia sengaja memilih peluang bisnis toko jersey ini karena kecintaannya terhadap sepak bola.

3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi

Jersey Corner memiliki struktur organisasi dalam setiap bidangnya, yang masing-masing mempunyai tugas pokok dan fungsi.

Struktur organisasi Toko Jersey Corner dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Sumber : Toko Jersey Corner (2013)

Gambar III.1.

Struktur Organisasi Toko Jersey Corner

1. Pemilik Toko

Dalam menyelenggarakan tugas, pemilik toko jersey corner mempunyai tugas dan fungsi sebagai berikut :

- a. Perencanaan dan strategi pemasaran (rencana bisnis dan marketing)
- b. Pengarahan untuk pengembangan saluran distribusi didaerah dan pasar baru
- c. Pengontrolan terhadap biaya, standarisasi struktur harga
- d. Bertanggung jawab atas kelancaran toko
- e. Bertanggung jawab atas barang-barang di toko

- f. Bertanggung jawab atas kelengkapan toko
- g. Bertanggung jawab atas harga, kualitas, kuantitas, dan kontinuitas barang
- h. Bertanggung jawab atas keuntungan dan hasil penjualan

2. Bagian Penjualan

Tugas dan fungsi dari bagian penjualan toko jersey corner sebagai berikut:

- a. Kontrol barang yang dijual
- b. Membuka dan menutup toko (bertanggung jawab atas kunci)
- c. Selalu berhubungan dengan customer
- d. Kontrol kebersihan toko, lampu, dan rak
- e. Kontrol display barang
- f. Kontrol omzet
- g. Kontrol barang berhadiah
- h. Mengkoordinasi pramuniaga.

3. Pramuniaga

Tugas dan fungsi dari pramuniaga toko jersey corner sebagai berikut :

- a. Memeriksa barang yang kosong
- b. Merapikan barang
- c. Memeriksa dan control barang yang rusak
- d. Memajang barang menurut jenisnya
- e. Memajang barang sesuai FIFO (*first in first out*)
- f. Mempelajari dan mengenali barang
- g. Memberikan service terbaik kepada pelanggan.

4. Kasir

Tugas dan fungsi dari kasir toko jersey corner sebagai berikut:

- a. Berkepribadian baik dan menarik
- b. Murah senyum ramah dan supel, mudah bergaul, dan pandai berkomunikasi.
- c. Teliti, rapih dan cekatan
- d. Bertanggung jawab penuh dan jujur
- e. Berpakaian rapi, berpenampilan baik, dan rendah hati
- f. Mengerti dan mampu mengoperasikan mesin register dan hafal kode barang
- g. Disiplin dan selalu bekerja sama dengan sesama karyawan.

5. Bagian Gudang

Tugas dan fungsi dari bagian gudang toko jersey corner sebagai berikut:

- a. Menganalisa kelebihan dan kekurangan produk
- b. Menangani masalah yang terjadi pada Pramuniaga atau customer yang berkaitan dengan produk
- c. Menyiapkan materi untuk training dan presentasi kepada Pramuniaga dan customer
- d. Menyiapkan produk dalam rangka untuk pemenuhan persyaratan produk sebelum dipasarkan

6. Bagian Keuangan

Tugas dan fungsi dari bagian keuangan toko jersey corner sebagai berikut:

- a. Kontrol kasir dan mesin register
- b. Kontrol faktur, PO, harga jual, dan label harga

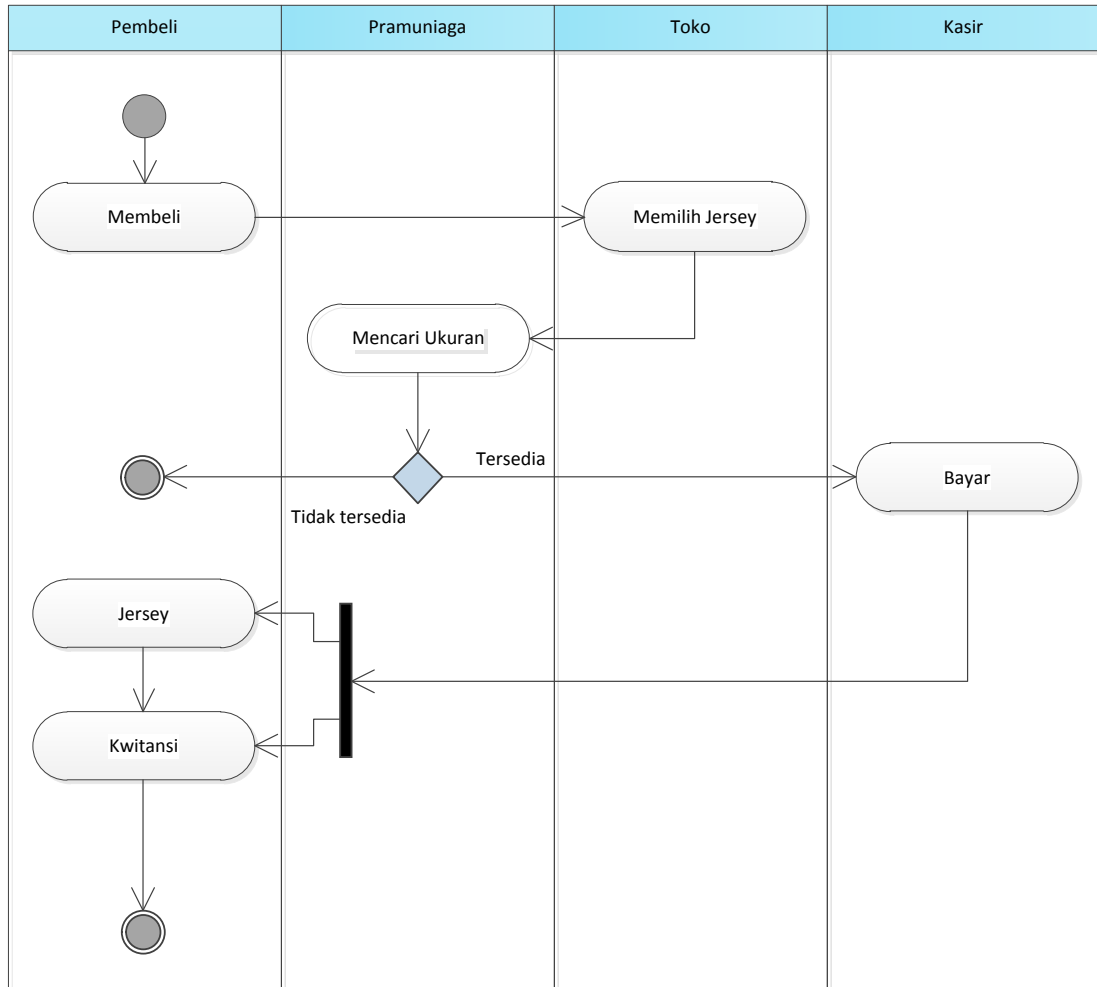
- c. Kontrol omzet
- d. Kontrol Penyiapan uang

3.2. Proses Bisnis

Adapun sistem penjualan yang ada pada Toko Jersey Corner saat ini adalah :

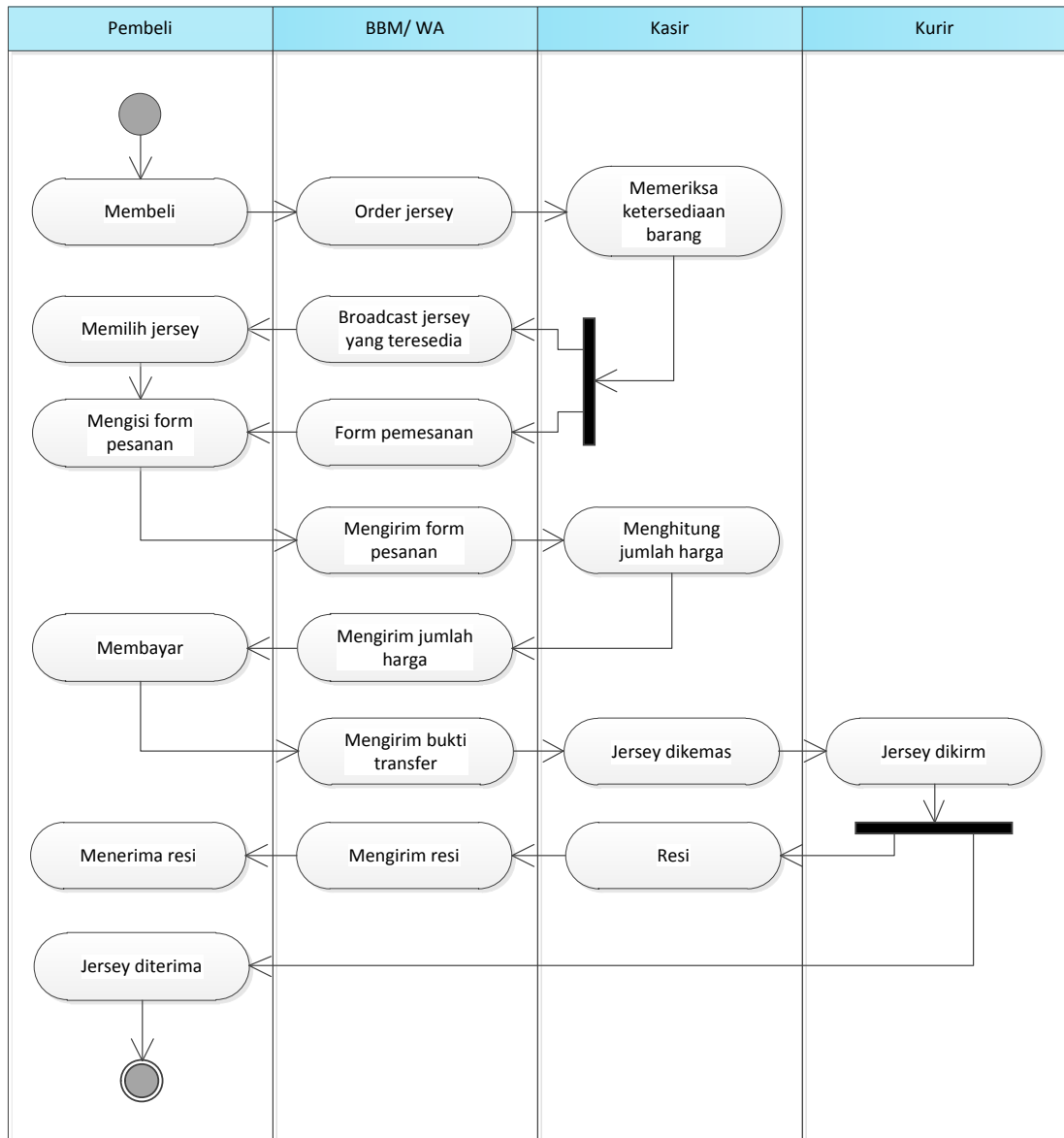
Untuk melakukan pemesanan jersey di jersey corner bisa dilakukan dengan dua cara. Yang pertama bisa datang langsung ke toko dan langsung dilayani oleh pramuniaga untuk melihat-lihat jersey yang akan dibeli, setelah pembeli menemukan jersey yang dicari pembeli bisa langsung memberikan kepada pramuniaga untuk dilakukan pencarian ukuran jersey, jika ukuran tersedia pramuniaga akan langsung meneruskan kepada kasir untuk dilakukan pembayaran, setelah membayar pembeli akan mendapatkan kwitansi pembayaran atau bukti transaksi. Yang kedua bisa melalui blackberry messenger (BBM) atau Whatapp (WA) untuk order jersey yang dilayani oleh kasir yang memegang aplikasi BBM dan WA, biasanya setiap ada barang baru atau promo kasir akan mengirimkan broadcast di bbm dan WA yang berisikan daftar harga jersey dan jersey yang tersedia. Jika ada pembeli yang berminat kasir akan mengirimkan form pemesanan berbentuk teks yang diisi sesuai data yang kami butuhkan. Kasir akan menjumlahkan harga pesanan yang harus dibayar dan ditambah biaya ongkos kirim. Untuk pengiriman akan dilakukan setelah pembeli konfirmasi pembayaran dengan mengirimkan bukti transfer. Setelah melakukan pembayaran. Setelah kasir cek pembayaran sudah masuk, maka jersey akan dikirim

menggunakan JNE,TIKI atau POS. Kasir akan memberikan no resi berbentuk bentuk foto setelah barang dikirim untuk melacak posisi pengiriman.



Gambar III.2.

Activity Diagram Sistem Penjualan Datang ke Toko Jersey Corner



Gambar III.3.

***Activity Diagram* Sistem Penjualan Menggunakan BBM dan WA.**

3.3. Spesifikasi Sistem Berjalan

Spesifikasi bentuk dokumen berisi tentang sebuah data atau dokumen masuk yang tersimpan sebagai arsip. Adapun bentuk dokumen masukkan pada Toko Jersey Corner adalah sebagai berikut:

1. Nama Dokumen : Kwitansi

Fungsi : Untuk mengetahui total harga yang harus dibayarkan

Sumber : Kasir

Tujuan : Customer

Media : Kertas

Jumlah : 1 lembar

Frekuensi : Setiap ada pembelian barang

Bentuk : Lampiran A.1

BAB IV

RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN

4.1 Analisis Kebutuhan Software

Proses analisis kebutuhan *software* dilakukan secara intensif untuk mengetahui perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Dari hasil analisis tersebut diharapkan *software* ini dapat membantu *user* dalam melakukan pekerjaan.

A. Tahapan Analisis

Halaman *User* :

- A1. *User* bisa melakukan registrasi untuk menjadi anggota member.
- A2. *User* bisa memilih produk yang akan dibeli dan ditambahkan ke dalam keranjang belanja.
- A3. *User* bisa memfilter produk berdasarkan kategori.
- A4. *User* bisa melakukan *checkout*.
- A5. *User* dapat *login* kembali dengan *account* yang telah terdaftar apabila ingin belanja dilain hari.
- A6. *User* bisa melakukan konfirmasi pembayaran.

Halaman Admin :

B1. Admin dapat mengelola data *user*.

B2. Admin dapat mengelola data produk.

B3. Admin dapat mengelola data kategori.

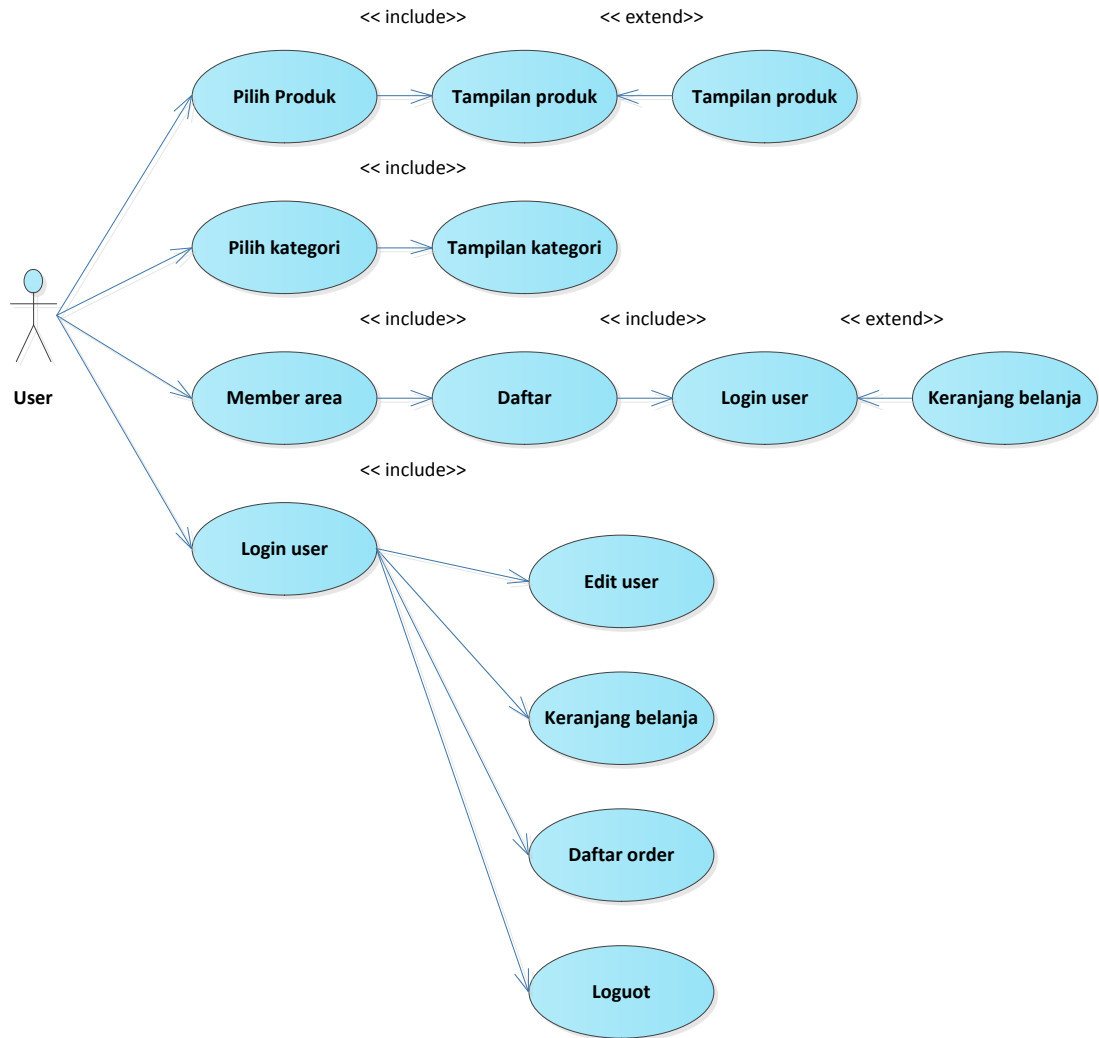
B4. Admin dapat mengelola data member.

B5. Admin dapat mengelola data laporan.

B6. Admin dapat mengelola data konfirmasi.

B. Use Case Diagram

Halaman *User* :



Gambar IV.1

Use Case Diagram Halaman User

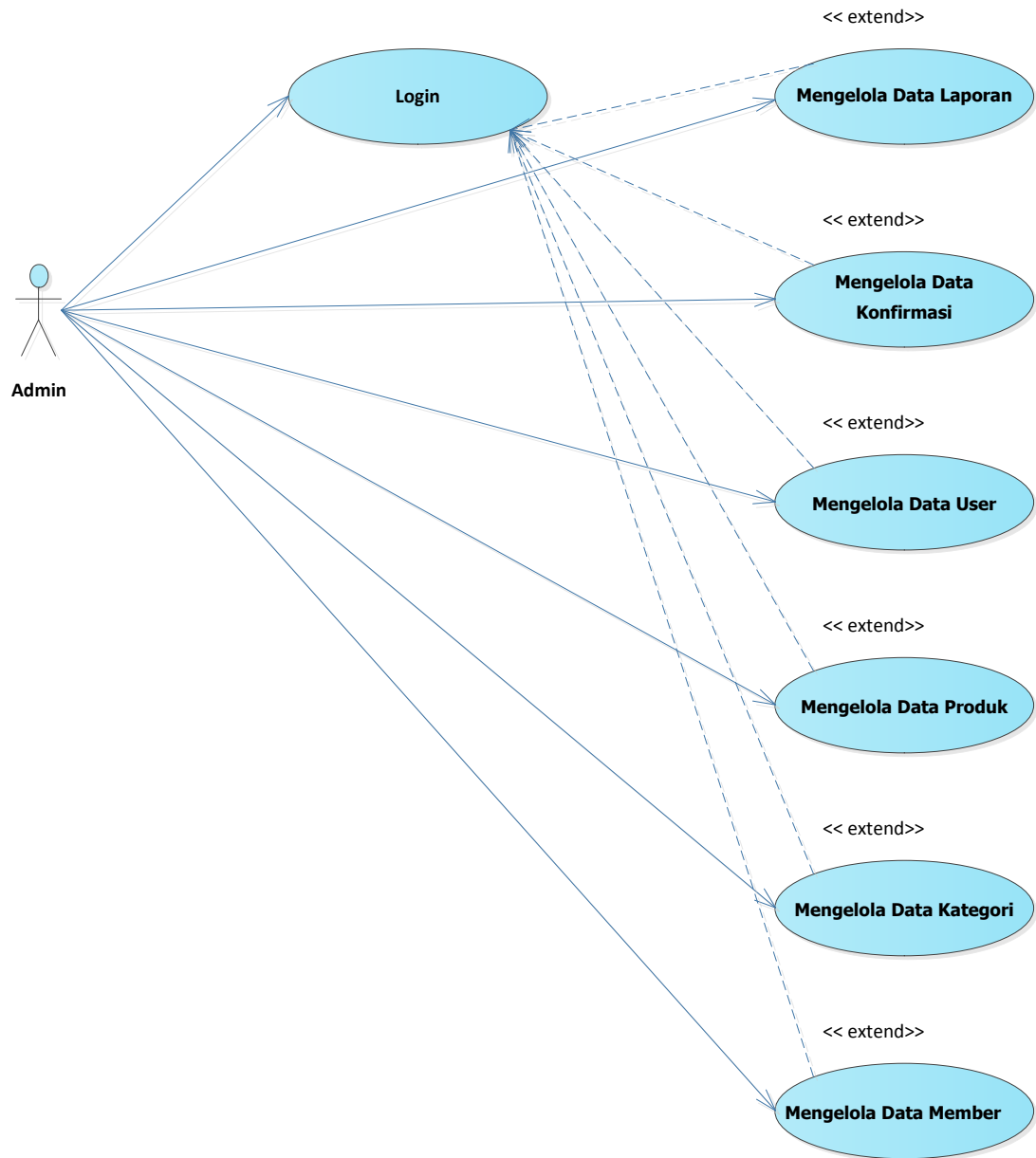
1. Deskripsi *Use Case Diagram User Checkout* :

Tabel IV.1

Deskripsi *Use Case Diagram* Halaman *User*

<i>Use Case Name</i>	<i>Checkout</i>
<i>Requirements</i>	A2, A4, A6
<i>Goal</i>	<i>User</i> dapat melakukan pembelian secara online melalui <i>website</i>
<i>Pre-conditions</i>	<i>User</i> telah memilih produk
<i>Post-conditions</i>	<i>User</i> akan menerima sms atau telpon tentang rincian faktur penjualan produk
<i>Failed end condition</i>	<i>User</i> membatalkan <i>checkout</i> , kemungkinan <i>user</i> ingin menambah produk atau membatalkan pembelian
<i>Primary Actors</i>	<i>User</i>
<i>Main Flow / Basic Path</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>User</i> memilih produk yang akan dibeli 2. <i>User</i> memilih icon <i>checkout</i> 3. Sistem menampilkan rincian belanja 4. <i>User</i> menyetujui dan melanjutkan 5. <i>User</i> memasuki alamat pengiriman dan melanjutkan 6. Sistem akan mengirim konfirmasi melalui sms atau telpon 7. Sistem memproses penjualan dan mengirimkan produk ke <i>user</i>
<i>Alternate Flow / Invariant 1</i>	-

Halaman Admin :



Gambar IV.2

Use Case Diagram Halaman Admin

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

Tabel IV.2

Deskripsi *Use Case Diagram* Admin Mengelola Data *User*

<i>Use Case Name</i>	Mengelola Data <i>User</i>
<i>Requirements</i>	B4
<i>Goal</i>	Admin dapat menghapus data <i>User</i>
<i>Pre-conditions</i>	Admin telah login
<i>Post-conditions</i>	Data <i>User</i> terhapus
<i>Failed end condition</i>	Gagal menghapus
<i>Primary Actors</i>	Admin
<i>Main Flow / Basic Path</i>	1. Admin menghapus data <i>User</i> 2. Admin keluar dari form data <i>User</i>
<i>Alternate Flow / Invariant 1</i>	-

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

Tabel IV.3

Deskripsi *Use Case Diagram* Admin Mengelola Data Produk

<i>Use Case Name</i>	Mengelola Data Produk
<i>Requirements</i>	B2
<i>Goal</i>	Admin dapat menambah, menyimpan, mengubah, menghapus produk
<i>Pre-conditions</i>	Admin telah login
<i>Post-conditions</i>	Data produk tambah, tersimpan, ter-update, terhapus

<i>Failed end condition</i>	Gagal menambah, menyimpan, meng-update, menghapus
<i>Primary Actors</i>	Admin
<i>Main Flow / Basic Path</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin menambah data produk 2. Admin menyimpan data produk 3. Admin menghapus data produk 4. Admin mengubah data produk 5. Admin membatalkan proses data produk 6. Admin keluar dari form data produk
<i>Alternate Flow / Invariant 1</i>	-

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

Tabel IV.4

Deskripsi *Use Case Diagram* Admin Mengelola Data Kategori

<i>Use Case Name</i>	Mengelola Data Kategori
<i>Requirements</i>	B3
<i>Goal</i>	Admin dapat menambah, menyimpan, mengubah, menghapus data kategori
<i>Pre-conditions</i>	Admin telah login
<i>Post-conditions</i>	Data kategori tambah, tersimpan, ter-update, terhapus.
<i>Failed end condition</i>	Gagal menambah, menyimpan, meng-update, menghapus
<i>Primary Actors</i>	Admin

Main Flow / Basic Path	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin menambah data kategori 2. Admin menyimpan data kategori 3. Adminr menghapus data kategori 4. Admin mengubah data kategori 5. Admin membatalkan proses data kategori 6. Admin keluar dari form data kategori
Alternate Flow / Invariant 1	-

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

Tabel IV.5

Deskripsi *Use Case Diagram* Admin Mengelola Data Member

Use Case Name	Mengelola Data Member
Requirements	B4
Goal	Admin dapat menghapus data member
Pre-conditions	Admin telah login
Post-conditions	Data member terhapus
Failed end condition	Gagal menghapus
Primary Actors	Admin
Main Flow / Basic Path	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin menghapus data member 2. Admin keluar dari form data member

<i>Alternate Flow / Invariant 1</i>	-
-------------------------------------	---

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

Tabel IV.6

Deskripsi *Use Case Diagram* Admin Mengelola Data Laporan Penjualan

<i>Use Case Name</i>	Mengelola Laporan Penjualan
<i>Requirements</i>	B5
<i>Goal</i>	Admin dapat melihat atau mencetak laporan penjualan
<i>Pre-conditions</i>	Admin telah login
<i>Post-conditions</i>	Data laporan penjualan tampil pada table (dapat dilihat) atau tercetak
<i>Failed end condition</i>	Gagal menampilkan atau mencetak data laporan penjualan
<i>Primary Actors</i>	Admin
<i>Main Flow / Basic Path</i>	1. Admin melihat data laporan penjualan 2. Admin mencetak data laporan penjualan 3. Admin keluar dari form laporan penjualan
<i>Alternate Flow / Invariant 1</i>	-

7. Deskripsi *Use Case Diagram* Admin Mengelola Data Konfirmasi:

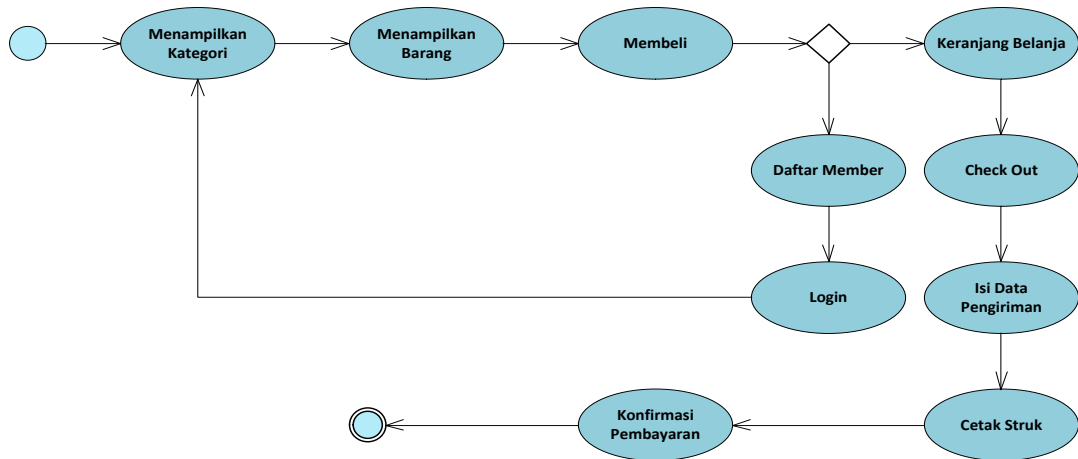
Tabel IV.7

Deskripsi *Use Case Diagram* Admin Mengelola Data Konfirmasi

<i>Use Case Name</i>	Mengelola Data Konfirmasi
<i>Requirements</i>	B6
<i>Goal</i>	Admin dapat menghapus data konfirmasi
<i>Pre-conditions</i>	Admin telah login
<i>Post-conditions</i>	Data konfirmasi terhapus
<i>Failed end condition</i>	Gagal menghapus
<i>Primary Actors</i>	Admin
<i>Main Flow / Basic Path</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin menghapus data konfirmasi 2. Admin keluar dari form data konfirmasi
<i>Alternate Flow / Invariant 1</i>	-

C. Activity Diagram

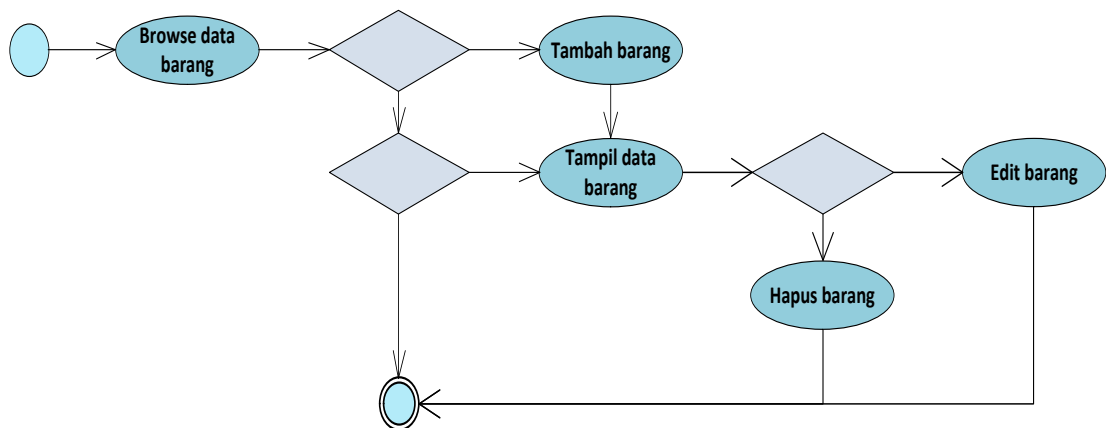
1. Activity Diagram Belanja Online Halaman User



Gambar IV.3

Activity Diagram Belanja Online Halaman User

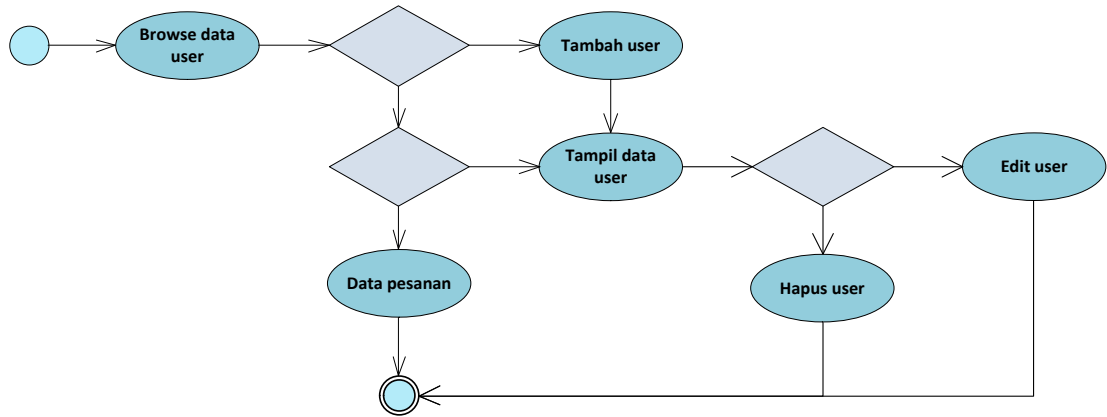
2. Activity Diagram Admin Mengelola Data Barang



Gambar IV.4

Activity Diagram Admin Mengelola Data Barang

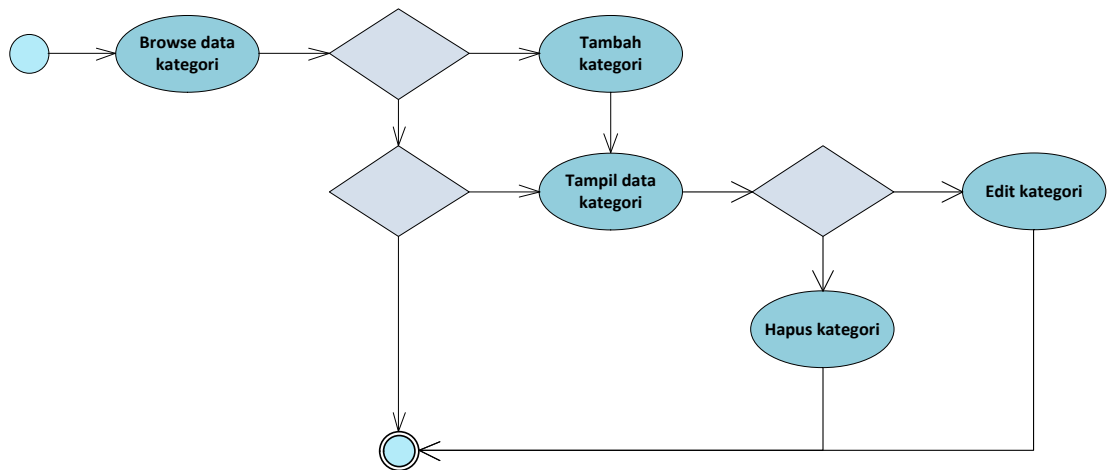
3. Activity Diagram Admin Mengelola Data User



Gambar IV.5

Activity Diagram Admin Mengelola Data User

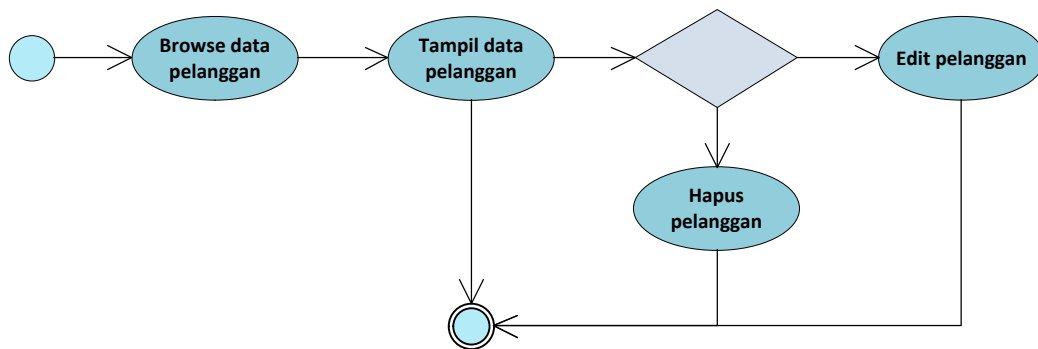
4. Activity Diagram Admin Mengelola Data Kategori



Gambar IV.6

Activity Diagram Admin Mengelola Data Kategori

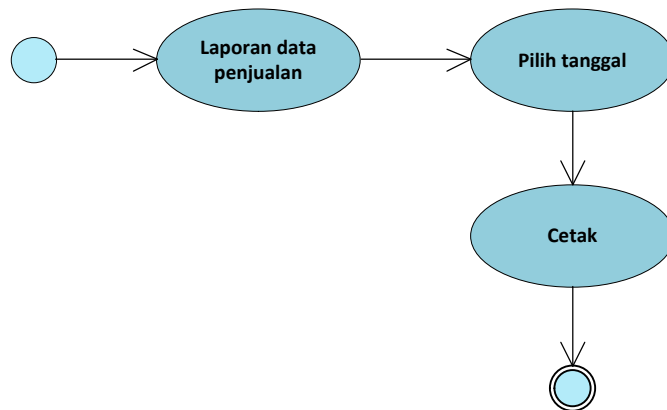
5. Activity Diagram Admin Mengelola Data Pelanggan



Gambar IV.7

Activity Diagram Admin Mengelola Pelanggan

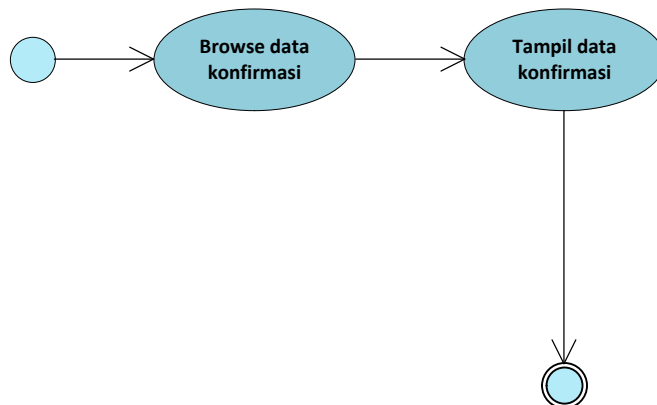
6. Activity Diagram Admin Mengelola Data Laporan



Gambar IV.8

Activity Diagram Admin Mengelola Data Laporan

7. Activity Diagram Admin Mengelola Data Konfirmasi



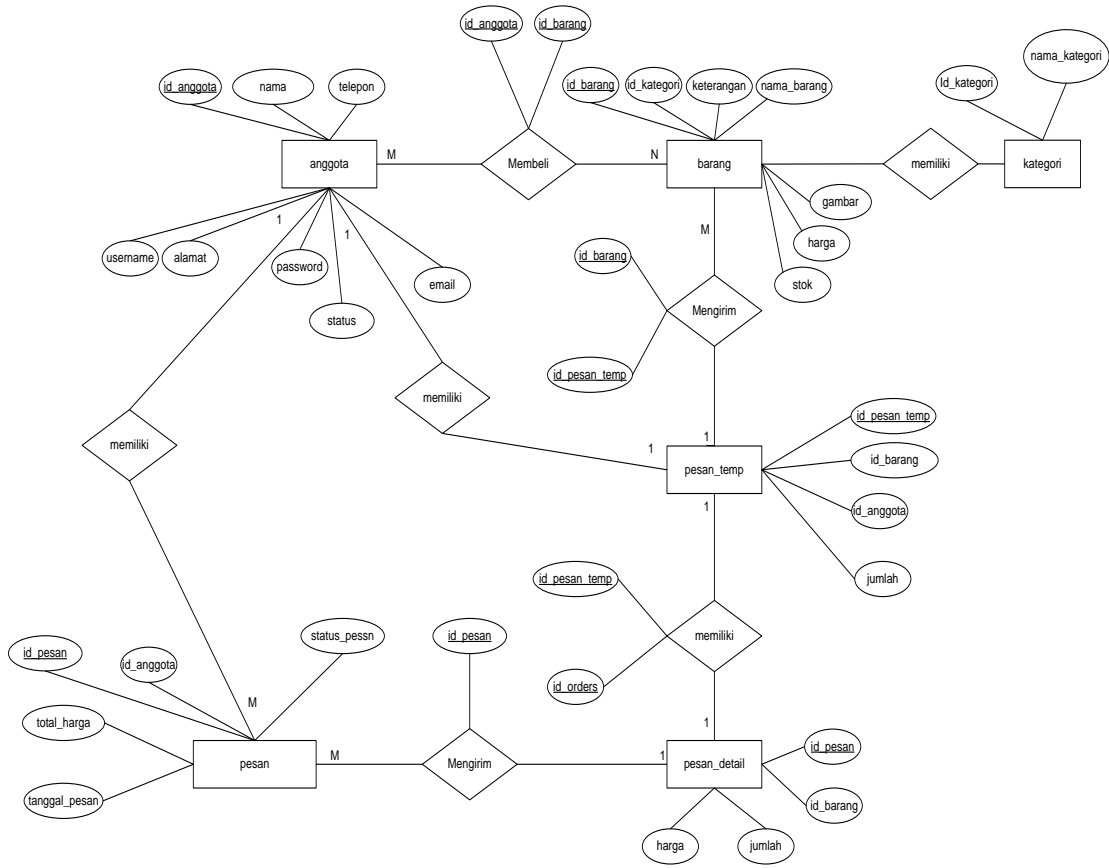
Gambar IV.9

Activity Diagram Admin Mengelola Data Konfirmasi

4.2 Desain

4.2.1 Database

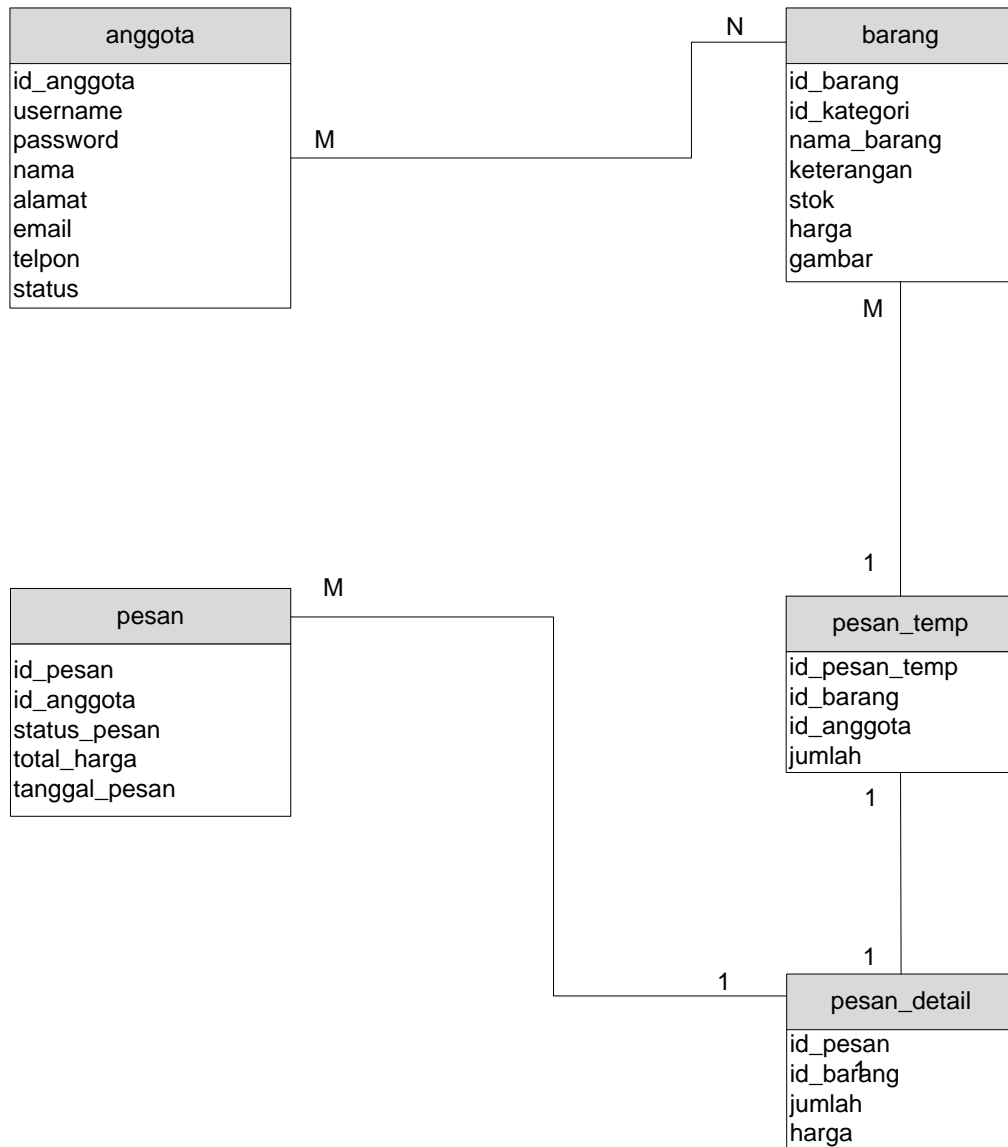
1. Entity Relationship Diagram



Gambar IV.10

Entity Relationship Diagram

2. Logical Record Structure



Gambar IV.11

Logical Record Structure

3. Spesifikasi File

Spesifikasi file dalam pengolahan data pada *website* ini adalah sebagai berikut :

1. Spesifikasi *File Admin*

Nama *File* : Admin

Akronim : admin.MYD

Fungsi : Untuk menyimpan data admin

Tipe *File* : *File Master*

Organisasi *File* : Indexed Sequential

Akses *File* : *Random*

Media : *Harddisk*

Panjang *record* : 105

Kunci *Field*: *id_admin*

Software : phpmyadmin

Table IV.8 admin

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1	<i>Id Admin</i>	<i>id_admin</i>	<i>int</i>	5	<i>Primarykey</i>
2	<i>User Name</i>	<i>username</i>	<i>varchar</i>	25	
3	<i>Password</i>	<i>password</i>	<i>varchar</i>	25	
4	Nama	nama	<i>varchar</i>	25	

2. Spesifikasi *file Anggota*

Nama *File* : Anggota

Akronim : anggota.MYD

Fungsi : Untuk menyimpan data anggota

Tipe File : *File Master*

Organisasi File : Indexed Sequential

Akses File : *Random*

Media : *Harddisk*

Panjang record : 138

Kunci Field: *id_anggota*

Software : *phpmyadmin*

Table IV.9. anggota

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Id Anggota	<i>id_anggota</i>	<i>int</i>	8	<i>Primary key</i>
2	<i>User Name</i>	<i>username</i>	<i>varchar</i>	10	
3	<i>Password</i>	<i>password</i>	<i>varchar</i>	50	
4	Nama	<i>nama</i>	<i>varchar</i>	25	
5	Alamat	<i>alamat</i>	<i>text</i>		
6	Email	<i>email</i>	<i>varchar</i>	25	
7	Telepon	<i>telepon</i>	<i>varchar</i>	20	
8	Status	<i>status</i>	<i>enum</i>	('Y','N')	

3. Spesifikasi File Barang

Nama File : Barang

Akronim : barang.MYD

Fungsi : Untuk menyimpan data barang

Tipe File : *File Master*

Organisasi File : *Indexed Sequential*

Akses File : *Random*

Media : *Harddisk*

Panjang record : 165

Kunci Field: id_barang

Software : *phpmyadmin*

Table IV.10. barang

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Id Barang	id_barang	int	5	<i>Primary key</i>
2	Id Kategori	id_kategori	int	5	
3	Nama Barang	nama_barang	varchar	50	
4	Keterangan	keterangan	text		
5	Stok	stok	int	5	
6	Harga	harga	double		
7	Gambar	gambar	varchar	100	

4. Spesifikasi File Kategori

Nama File : Kategori

Akronim : kategori.MYD

Fungsi : Untuk menyimpan data kategori

Tipe File : *File Master*

Organisasi *File* : *Indexed Sequential*

Akses *File* : *Random*

Media : *Harddisk*

Panjang *record* : 30

Kunci *Field*: *id_kategori*

Software : *phpmyadmin*

Table IV.11. kategori

No	Elemen Data	Nama <i>Field</i>	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Id Kategori	<i>id_kategori</i>	<i>int</i>	5	<i>Primary key</i>
2	Nama kategori	<i>nama_kategori</i>	<i>varchar</i>	25	

5. Spesifikasi *File* Konfirmasi

Nama *File* : Konfirmasi

Akronim : *konfirmasi.MYD*

Fungsi : Untuk menyimpan data konfirmasi

Tipe *File* : *File Master*

Organisasi *File* : *Indexed Sequential*

Akses *File* : *Random*

Media : *Harddisk*

Panjang *record* : 211

Kunci *Field*: *id_konfirmasi*

Software : *phpmyadmin*

Table IV.12. konfirmasi

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Id Konfirmasi	<i>id_konfirmasi</i>	<i>int</i>	5	<i>Primary key</i>
2	Id Pesan	<i>id_pesan</i>	<i>varchar</i>	6	
3	Nama	<i>nama</i>	<i>varchar</i>	25	
4	Bank Pemilik	<i>bank_pemilik</i>	<i>varchar</i>	25	
5	Pemilik	<i>pemilik</i>	<i>varchar</i>	25	
6	No Rekening	<i>norekening</i>	<i>varchar</i>	50	
7	Bang Tujuan	<i>bank_tujuan</i>	<i>varchar</i>	25	
8	Tanggal	<i>tanggal</i>	<i>date</i>		
9	Email	<i>email</i>	<i>varchar</i>	25	
10	Alamat	<i>alamat</i>	<i>text</i>		
11	Telepon	<i>telepon</i>	<i>varchar</i>	25	

6. Spesifikasi File Pesan

Nama File : Pesan

Akronim : pesan.MYD

Fungsi : Untuk menyimpan data pemesanan

Tipe File : *File Master*

Organisasi File : *Indexed Sequential*

Akses File : *Random*

Media : *Harddisk*

Panjang record : 60

Kunci Field: *id_pesan*

Software : *phpmyadmin*

Table IV.13. pesan

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Id Pesan	id_pesan	int	5	Primary key
2	Id Anggota	id_anggota	int	5	
3	Status Pesan	statu_pesan	enum	('LUNAS','PESAN')	
4	Total Harga	total_harga	double	25	
5	Tanggal Pesan	tanggal_pesan	date	25	

7. Spesifikasi File Pesan Detail

Nama File : Pesan Detail

Akronim : pesan_detail.MYD

Fungsi : Untuk menyimpan data pesan *detail*

Tipe File : File Master

Organisasi File : Indexed Sequential

Akses File : Random

Media : Harddisk

Panjang record : 21

Kunci Field: id_pesan

Software : phpmyadmin

Table IV.14. pesan_detail

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Id Pesan	id_pesan	varchar	6	Primary key
2	Id Barang	id_barang	int	5	
3	Jumlah	jumlah	int	10	
4	Harga	harga	double		

8. Spesifikasi *File* Pesan Temp

Nama *File* : Pesan Temp

Akronim : pesan_temp.MYD

Fungsi : Untuk menyimpan data pemesanan sementara

Tipe *File* : *File Master*

Organisasi *File* : *Indexed Sequential*

Akses *File* : *Random*

Media : *Harddisk*

Panjang *record* : 25

Kunci *Field*: id_pesan_temp

Software : *phpmyadmin*

Table IV.15. pesan_temp

No	Elemen Data	Nama <i>Field</i>	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Id Pesan	id_pesan_temp	<i>int</i>	5	<i>Primary key</i>
2	Id Barang	id_barang	<i>int</i>	5	
3	Id Anggota	id_anggota	<i>int</i>	5	
4	Jumlah	jumlah	<i>int</i>	10	

9. Spesifikasi *File Profile*

Nama *File* : *Profile*

Akronim : *profile.MYD*

Fungsi : Untuk menyimpan data profil

Tipe File : *File Master*

Organisasi File : *Indexed Sequential*

Akses File : *Random*

Media : *Harddisk*

Panjang record : 5

Kunci Field: *id_profile*

Software : *phpmyadmin*

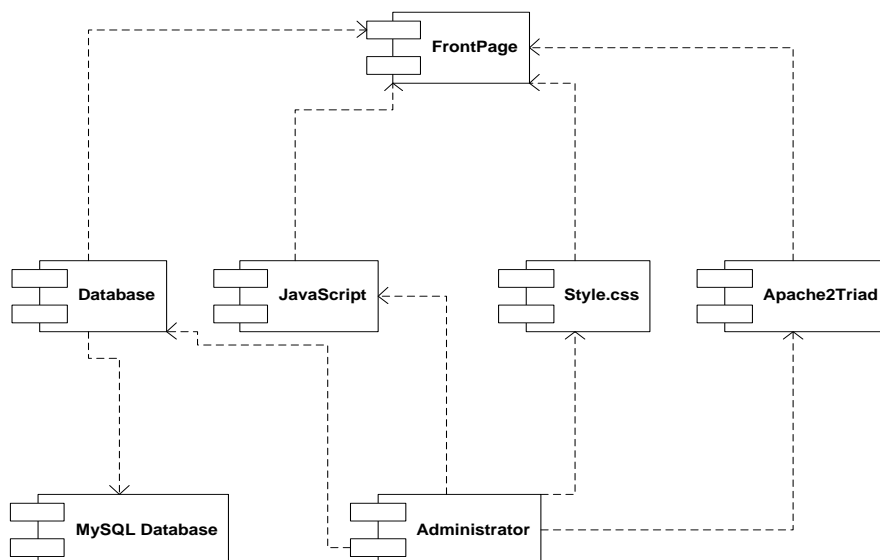
Table IV.16. profile

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Id Profile	id_profile	int	5	<i>Primary key</i>
2	Welcome	welcome	text		
3	Profile	profile	text		
4	Alamat	alamat	text		
5	Pembayaran	pembayaran	text		
6	Rekening	rekening	text		

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 :

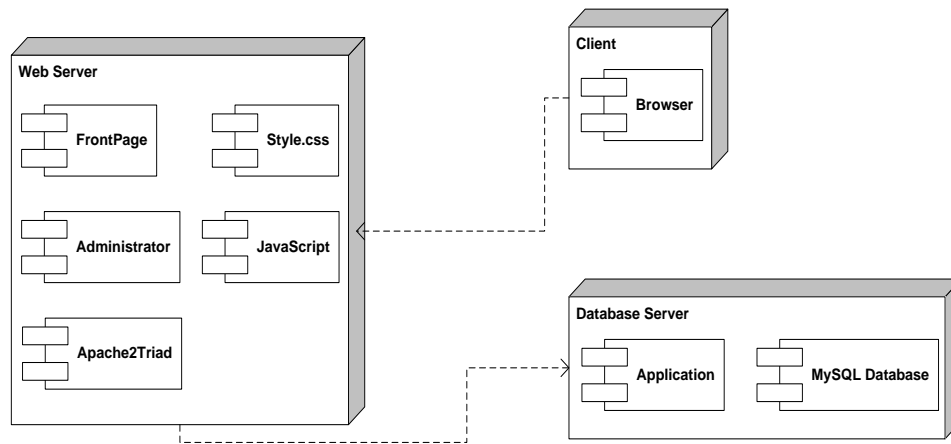


Gambar IV.12

Component Diagram

B. 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.

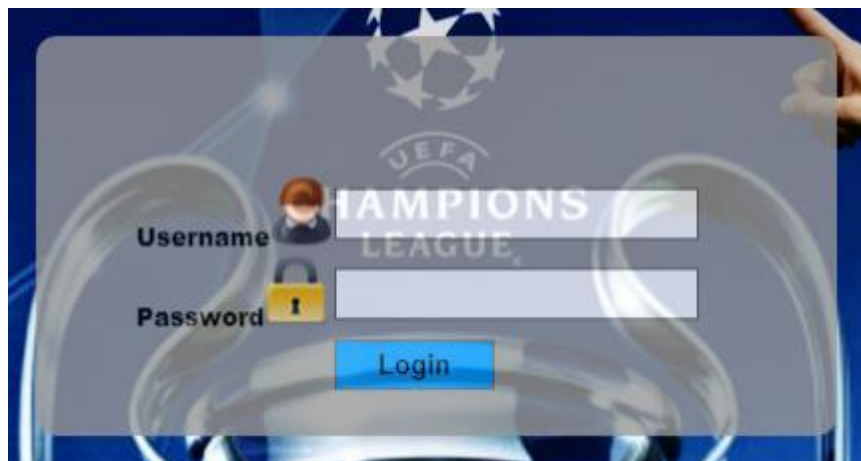


Gambar IV.13

Deployment Diagram

4.2.3. *User Interface*

A. *Login Administrator*



Gambar IV.14

Tampilan *Login Administrator*

B. Ruang Administrator



Gambar IV.15

Tampilan Ruang Administrator

C. Menu Data User



Gambar IV.16

Tampilan Menu Data User

D. Menu Data Pelanggan

No	Username	Nama Lengkap	Email	Telp	Status	Menu
1	egis	egista	e@gmail.com	6464545	Aktif	Edit Delete
2	guruh	Guruh	guruhsupriyatna19@gmail.c	057874281213	NonAktif	Edit Delete
3	panca	panca	panca_2007ok@yahoo.com	9999999	Aktif	Edit Delete
4	yuni	yuni	yuni@yuni.com	asdasdasd	Aktif	Edit Delete
5	izor	izor3	izor_vampire@yahoo.com	02199999999	Aktif	Edit Delete

Gambar IV.17

Tampilan Menu Data Pelanggan

E. Menu Data Kategori

No	Kategori Barang	Menu
1	Real Madrid	Edit Delete
2	Barcelona	Edit Delete
3	Club Liga Inggris	Edit Delete
4	Negara	Edit Delete
5	Club Liga Spanyol	Edit Delete
6	Club Liga Jerman	Edit Delete

Gambar IV.18

Tampilan Menu Data Kategori

F. Menu Data User Admin

No	Username	Nama Lengkap	Menu
1	guruh	Guruh Supriyatna	Edit Delete
2	panca ck	panca ck	Edit Delete
3	yunie	yunie	Edit Delete
4	admin	orang tertanjur ganteng	Edit Delete

Gambar IV.19

Tampilan Menu Data User Admin

G. Menu Laporan

Data Laporan		
Tanggal Awal	01	Agustus 2017
Tanggal Akhir	02	Agustus 2017
<input type="button" value="Cetak"/>		

Gambar IV.20

Tampilan Menu Laporan

H. Menu Data Konfirmasi

Jersey Klub Sepakbola dan Negara

JERSEY CORNER

Navigation: Beranda, User, Kategori, Barang, Pelanggan, Profile, Laporan, Konfirmasi Pembayaran, Logout

Data konfirmasi

No Invoice	Nama Pengirim	Bank Pengirim	Bank Tujuan	Tanggal	Telepon
NC0016	miko	gunuh s BCA 43445676	BCA	2014-06-30	089876554
NC0012	Guruh Supriyatna	Guruh Supriyatna BCA 43(23453)25433432	BCA	2014-06-27	098876543
NC0004	Guruh Supriyatna	Guruh Supriyatna BCA 5246666666	BCA	2014-05-22	08999999
NC0004	Guruh Supriyatna	Guruh Supriyatna BCA 5246666666	BCA	2014-05-22	08999999

Copyright © Guruh Supriyatna

Gambar IV.21

Tampilan Menu Data Konfirmasi

4.3. Code Generation

A. Member

```
<?php
```

```
include "../config/koneksi.php";
```

```
$ref = $_GET['ref'];
```

```
$sact = $_GET['act'];
```

```

$namaFile = $_FILES['gambar']['name'];

$lokasiFile = $_FILES['gambar']['tmp_name'];

$kosong = "<script>alert('Masih ada yang kosong');history.go(-1)</script>";

if ( isset($ref) and $act=="delete"){

    mysql_query(" delete from ".$ref." where id_".$ref."='$_GET[id]'
") or die(".mysql_error());

    header('location:home.php?ref='.$ref);

}

else if ($ref=="admin"){

    if ($act=="input"){

        if (empty($_POST['nama']) || empty($_POST['username']) ||
empty($_POST['password'])){

            echo $kosong;

        }

        else{

            if (strlen($_POST['username']) < 4 ){

                echo "<script>alert('username minimal
4');history.go(-1)</script>";

            }

            else{

                if (strlen($_POST['password']) < 6){

                    echo "<script>alert('password
minimal 6');history.go(-1)</script>";

                }

            }

        }

    }

}

```

```

    }

    else{

        mysql_query("insert into admin set
username='$_POST[username]',

        password=md5('$_POST[password]'),

        nama='$_POST[nama]' ");

        echo "<script>alert('data
tersimpan');location='home.php?ref=admin'</script>";

    }

}

}

}

else if ($act=="update") {

    if (empty($_POST['nama'])){

        echo $kosong;

    }

    else{

        if (!empty($_POST['password'])){

            if (strlen($_POST['password']) < 6){

                echo " <script>alert('password
minimal 6');history.go(-1)</script>";

            }

            else{

```

```

mysql_query("update admin set
password=md5('$_POST[password]'),

nama='$_POST[nama]' where
id_admin='$_POST[idh]' ");

header('location:home.php?ref='.$ref);

}

}

else{

mysql_query("update admin set
nama='$_POST[nama]' where id_admin='$_POST[idh]' ");

header('location:home.php?ref='.$ref);

}

}

}

else if ($ref=="kategori"){

if ($act=="input"){

if (empty($_POST['nama_kategori'])){

echo $kosong;

}

else{

mysql_query("insert into kategori set
nama_kategori='$_POST[nama_kategori]' ");

header('location:home.php?ref='.$ref);

}

}

}

```

```

}

else if ($act=="update"){

    if (empty($_POST['nama_kategori'])){

        echo $kosong;

    }

    else{

        mysql_query("update      kategori      set
nama_kategori='$_POST[nama_kategori]'      where
id_kategori='$_POST[idh]' ");

        header('location:home.php?ref='.$ref);

    }

}

}

else if ($ref=="barang"){

    if ($act=="input"){

        if      (empty($_POST['id_kategori'])      ||
empty($_POST['nama_barang'])      ||      empty($_POST['stok'])      ||
empty($_POST['keterangan'])){

            echo $kosong;

        }

        else{

            if (!empty($lokasiFile)){

                if (file_exists("../data/".$namaFile)){

                    echo      "<script>alert('nama      file
gambar sudah ada, ganti nama gambar');history.go(-1)</script>";

                }

                else{

```



```

if (move_uploaded_file($lokasiFile,
"../data/" . $namaFile)){
    mysql_query("insert into
barang set harga=$_POST[harga]',
    id_kategori=$_POST[id_kategori]',
    nama_barang=$_POST[nama_barang]',
    keterangan=$_POST[keterangan]',
    stok=$_POST[stok]',
    gambar='$namaFile' ");
    echo"<script>alert('data
tersimpan');location='home.php?ref=barang'</script>";
}
else{
    echo " <script>alert('gagal
upload, ulangi lagi');history.go(-1)</script>";
}
}
else{
    mysql_query("insert into barang set
harga=$_POST[harga]',
    id_kategori=$_POST[id_kategori]',
    nama_barang=$_POST[nama_barang]',

```

```

        keterangan='$_POST[keterangan]',

        stok='$_POST[stok] ');

        header('location:home.php?ref='.$ref);

    }

}

}

else if ($act=="update"){

    if      (empty($_POST['id_kategori'])           ||
empty($_POST['nama_barang']) || empty($_POST['harga']) ||
empty($_POST['stok']) || empty($_POST['keterangan'])){

        echo $kosong;

    }

    else{

        if (!empty($lokasiFile)){

            if (file_exists("../data/".$namaFile)){

                echo "<script>alert('nama file
gambar sudah ada, ganti nama gambar');history.go(-1)</script>";

            }

            else{

                if (move_uploaded_file($lokasiFile,
"../data/".$namaFile)){

                    mysql_query("update barang
set id_kategori='$_POST[id_kategori]',

                    nama_barang='$_POST[nama_barang]',

                    keterangan='$_POST[keterangan]',

```

```

        stok='$_POST[stok]',

        gambar='$namaFile'                                where
id_barang='$_POST[idh] ');

        header('location:home.php?ref='.$ref);

        }

        else{

                echo "<script>alert('gagal
upload, ulangi lagi');history.go(-1)</script>";

        }

    }

}

else{

        mysql_query("update barang set
id_kategori='$_POST[id_kategori]',

        nama_barang='$_POST[nama_barang]',

        keterangan='$_POST[keterangan]',

        harga='$_POST[harga]',

        stok='$_POST[stok]'                                where
id_barang='$_POST[idh] ');

        header('location:home.php?ref='.$ref);

    }

}

}

```

```

}

else if ($ref=="anggota"){

    if ($act=="update"){

        if (empty($_POST['nama']) || empty($_POST['alamat']) ||
empty($_POST['telepon']) || empty($_POST['email'] )){

            echo $kosong;

        }

        else{

            if (!empty($_POST['password'])){

                if (strlen($_POST['password']) < 6){

                    echo      "<script>alert('password
minimal 6');history.go(-1)</script>";

                }

                else{

                    mysql_query("update  anggota  set
password=md5('$_POST[password]'),

nama='$_POST[nama]',

alamat='$_POST[alamat]',

email='$_POST[email]',

telepon='$_POST[telepon]',

status='$_POST[status]'          where
id_anggota='$_POST[idh]' ");

                    header('location:home.php?ref='.$ref);

```

```

        }
    }
    else{
        mysql_query("update anggota set
nama='$_POST[nama]',

alamat='$_POST[alamat]',

email='$_POST[email]',

telepon='$_POST[telepon]',

status='$_POST[status]' where
id_anggota='$_POST[idh]' ");

        header('location:home.php?ref='.$ref);
    }
}

}

else if ($ref=="pesan"){
header('location:home.php?ref='.$ref);
}

else if ($ref=="profile" and $act=="update"){
    if (empty($_POST['welcome']) || empty($_POST['profile']) ||
empty($_POST['alamat']) || empty($_POST['pembayaran'])||
empty($_POST['rekening']))){

        echo $kosong;
    }
}

```

```

else{

        mysql_query("update        profile        set
welcome='$_POST[welcome]',        profile='$_POST[profile]',
alamat='$_POST[alamat]',        pembayaran='$_POST[pembayaran]',
rekening='$_POST[rekening]' where id_profile='$_POST[idh]' ");

        header('location:home.php?ref='.$ref);

    }

}

else{

    header('location:home.php?ref=home');

}

?>

```

B. Transaksi Penjualan

```

<?php

include "config/koneksi.php";

$ref = $_GET['ref'];

$act = $_GET['act'];

if ($ref == "cart" and $act == "add"){

    $sqlstok = mysql_query("select stok from barang where
id_barang='$_GET[id]' ");

    $datastok = mysql_fetch_array($sqlstok);

    if ($datastok['stok'] == 0){

        echo "<script>alert('Maaf, stock saat ini sedang
habis');history.go(-1)</script>";

    }

    else{

```

```

        $sqlcart = mysql_query("select id_barang from pesan_temp
where id_barang='$_GET[id]' and id_anggota='$_SESSION[id_anggota]' ");

        $rowcart = mysql_num_rows($sqlcart);

        if ($rowcart == 0){

            mysql_query("insert into pesan_temp set id_barang =
'$_GET[id]',

            id_anggota = '$_SESSION[id_anggota]',

            jumlah =1 ");

        }

        else{

            mysql_query("update pesan_temp set jumlah = jumlah +
1

            where id_anggota = '$_SESSION[id_anggota]' and
id_barang='$_GET[id]' ") or die ("mysql_error()");

        }

        echo"<meta http-equiv='refresh' content='0;
url=index.php?ref=shoppingcart'>";

    }

}

else if ($ref == "cart" and $act == "update"){

    $idh = $_POST['idh'];

    $jml_data = count($idh);

    $jumlah = $_POST['jumlah'];

    for ($i=0; $i < $jml_data; $i++){

```

```

        mysql_query("update pesan_temp set jumlah='".$jumlah[$i]."'
where id_pesan_temp = '".$idh[$i]."' ") or die(".mysql_error());

    }

    echo"<meta          http-equiv='refresh'          content='0;
url=index.php?ref=shopingcart'>";

}

else if ($ref == "cart" and $act=="hapus"){

    mysql_query("delete          from          pesan_temp          where
id_pesan_temp='$_GET[id]' ");

    echo"<meta          http-equiv='refresh'          content='0;
url=index.php?ref=shopingcart'>";

}

else if ($ref == "cart" and $act=="done"){

    $sql = mysql_query("select id_pesan from pesan order by id_pesan desc
limit 0,1 ") or die (".mysql_error());

    $cek = mysql_num_rows($sql);

if ($cek==0 || $cek==""){

    $nomor = "NC0001";

}

else{

    $data = mysql_fetch_row($sql);

    $lastno = $data[0];

    $nolast = substr($lastno,3,4);

    $nomor = $nolast + 1;

    $jmlDigit = strlen($nomor);

```



```

        if($jmlDigit<4)
        {
            $zero = "";
            for($dgt=0;$dgt<(4-$jmlDigit);$dgt++)
            {
                $zero .= '0';
            }
        }
        else
        {
            $zero = "";
        }

        $nomor = 'NC'.$frontFormatString.$zero.$nomor;
    }

```

```

    $sqltemp = mysql_query("SELECT
pesan_temp.id_pesan_temp
, pesan_temp.id_barang
, pesan_temp.id_anggota
, pesan_temp.jumlah
, barang.harga
, barang.stok
FROM
barang

```

```

INNER JOIN pesan_temp

    ON barang.id_barang = pesan_temp.id_barang

                                where
pesan_temp.id_anggota='$_SESSION[id_anggota]' ")or die(".mysql_error());

$sqlorder = mysql_query("insert into pesan set id_pesanan='$nomor',

                                id_anggota='$_SESSION[id_anggota]',

                                status_pesanan='PESAN',

                                total_harga='$total_harga',

                                tanggal_pesanan='$tanggal' ")or die(".mysql_error());

if ($sqlorder){
    while ($datatemp = mysql_fetch_array($sqltemp)){

        $jumlah = $datatemp['jumlah'];
        $harga = $datatemp['harga'];
        $subtotal = $jumlah * $harga;
        $total_harga = $total_harga + $subtotal;

        mysql_query("insert into pesan_detail set
id_pesanan='$nomor',

                                id_barang='$datatemp[id_barang]',

                                jumlah='$datatemp[jumlah]',

```

```

                harga='$datatemp[harga]'          ")          or
die(".mysql_error());

                mysql_query("update barang set stok = stok-
$datatemp[jumlah] where id_barang='$datatemp[id_barang]' ")or
die(".mysql_error());

                mysql_query("delete from pesan_temp where id_anggota
= '$_SESSION[id_anggota]' ") or die(".mysql_error());

        }

        mysql_query("update pesan set total_harga='$total_harga' where
id_pesan='$nomor' and id_anggota='$_SESSION[id_anggota]' ")or
die(".mysql_error());

        echo"<meta http-equiv='refresh' content='0;
url=index.php?ref=allorder'>";

    }

    else{

        echo "<script>alert('gagal');history.go(-1)</script>";

    }

}

else{

    echo"<meta http-equiv='refresh' content='0; url=index.php'>";

}

?>

```

4.4. Testing

A. Pengujian terhadap login admin

Tabel IV.17

Hasil Pengujian *Black Box Testing* Login Admin

No.	Skenario pengujian	<i>Test case</i>	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	Username dan password tidak diisi sama sekali atau kosong kemudian klik tombol login	Username : (kosong) Password : (kosong)	Sistem akan menolak akses <i>user</i> untuk login admin dan menampilkan pesan “Isi semua field”	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
2.	Mengetikkan salah satu kondisi kosong pada username atau password kemudian klik tombol login	Username : admin Password : (kosong)	Sistem akan menolak akses user untuk login admin dan menampilkan pesan “User dan Password Salah”	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
3.	Mengetikkan salah satu kondisi salah pada username atau password kemudian klik tombol login	Username : admin (benar) Password : 12345 (salah)	Sistem akan menolak akses user untuk login admin dan menampilkan pesan “User dan Password Salah”	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
4.	Mengetikkan <i>character</i> atau simbol-simbol pada username atau password kemudian klik tombol login	Username : admin**! Password : admin**!	Sistem akan menolak akses user untuk login admin dan menampilkan pesan “anda memasukan karakter yang salah”	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
5.	Mengetikkan username dan password dengan data yang lengkap dan benar kemudian klik tombol login	Username : admin (benar) Password : admin (benar)	Sistem akan menerima akses <i>user</i> untuk login dan kemudian menampilkan pesan “Login Berhasil” dan muncul menu utama	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

			pada ruang admin		
--	--	--	------------------	--	--

B. Pengujian terhadap tambah *user*

Tabel IV.18

Hasil Pengujian *Black Box Testing* Tambah *User*

No.	Skenario pengujian	<i>Test case</i>	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	Nama lengkap, Username dan password tidak diisi sama sekali atau kosong kemudian klik tombol simpan	Nama Lengkap : (kosong) Username : (kosong) Password : (kosong)	Sistem akan menolak akses <i>user</i> untuk menambah pengguna <i>user</i> dan menampilkan pesan “Masih ada yang kosong”	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
2.	Mengetikkan salah satu kondisi kosong pada nama lengkap, username atau password kemudian klik tombol simpan	Nama Lengkap : Guruh Supriyatna Username : guruh Password : (kosong)	Sistem akan menolak akses <i>user</i> untuk menambah pengguna <i>user</i> dan menampilkan pesan “masih ada yang kosong”	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
3.	Mengetikkan nama lengkap, username dan password dengan lengkap kemudian klik tombol simpan	Nama Lengkap : Guruh Supriyatna Username : guruh Password : guruh	Sistem akan menambah <i>user</i> otomatis dan terdaftar pada data <i>user</i> , dan menampilkan pesan “data tersimpan”	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

C. Pengujian terhadap tambah kategori

Tabel IV.19

Hasil Pengujian *Black Box Testing* Kategori

No.	Skenario pengujian	<i>Test case</i>	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	<i>Field</i> Kategori tidak di isi sama sekali atau kosong kemudian klik tombol simpan	Kategori : (kosong)	Sistem akan menolak akses <i>user</i> admin untuk menambah kategori dan menampilkan pesan “data yang anda masukan masih kosong”	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
2.	Mengetikkan <i>Field</i> kategori kemudian klik tombol simpan	Kategori : Real Madrid	Sistem akan menambah kategori otomatis dan terdaftar pada data kategori, kemudian menampilkan pesan “data anda berhasil disimpan”	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

D. Pengujian terhadap login member

Tabel IV.20

Tabel Hasil Pengujian *Black Box Testing* Login Member

No.	Skenario pengujian	<i>Test case</i>	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	<i>Username</i> dan <i>password</i> tidak di isi sama sekali atau kosong kemudian klik tombol login	<i>Username</i> : (kosong) <i>Password</i> : (kosong)	Sistem akan menolak akses <i>user</i> member untuk login dan menampilkan pesan “ <i>username</i> atau <i>password</i> anda masih kosong”	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
2.	Mengetikkan salah satu kondisi	<i>Username</i> :	Sistem akan menolak akses <i>user</i>	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

	kosong pada <i>username</i> atau <i>password</i> kemudian klik tombol login	admin <i>Password</i> : (kosong)	member untuk login dan menampilkan pesan “ <i>username</i> atau <i>password</i> anda masih kosong”		
3.	Mengetikkan salah satu kondisi salah pada <i>username</i> atau <i>password</i> kemudian klik tombol login	<i>Username</i> : guruh (benar) <i>Password</i> : admin (salah)	Sistem akan menolak akses <i>user</i> member untuk login dan menampilkan pesan “login gagal, silahkan cek <i>username</i> atau <i>password</i> anda”	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
4.	Mengetikkan <i>username</i> dan <i>password</i> dengan data yang lengkap dan benar kemudian klik tombol login	<i>Username</i> : guruh (benar) <i>Password</i> : guruh (benar)	Sistem akan menerima akses <i>user</i> member untuk login dan menampilkan pesan “selamat datang di web kami” kemudian menampilkan menu <i>home</i> pada <i>website</i>	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

E. Pengujian terhadap daftar member

Tabel IV.21

Tabel Hasil Pengujian *Black Box Testing* Daftar Member

No.	Skenario pengujian	<i>Test case</i>	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	Semua <i>field</i> yang ada pada form daftar member kosong atau tidak diisi sama sekali kemudian klik tombol daftar	Nama : (kosong) Alamat : (kosong) Telepon :	Sistem akan menolak akses untuk daftar dan menampilkan pesan “data yang anda masukkan	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

		(kosong) <i>Email</i> : (kosong) <i>Username</i> : (kosong) <i>Password</i> : (kosong) <i>Re-Password</i> : (kosong)	masih ada yang kosong”		
2.	Mengetikkan salah satu kondisi kosong pada <i>field</i> form daftar member, kemudian klik tombol daftar	Nama : guruh Alamat : utankayu Telepon : 02198208675 <i>Email</i> : (kosong) <i>Username</i> : guruh <i>Password</i> : guruh <i>Re-Password</i> : (kosong)	Sistem akan menolak akses untuk daftar menjadi member dan menampilkan pesan “data yang anda masukkan masih ada yang kosong”	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
3.	Mengetikkan semua <i>field</i> form daftar member dengan	Nama : guruh Alamat :	Sistem akan menerima akses <i>user</i> member untuk daftar	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

	lengkap dan benar kemudian klik tombol daftar	utankayu Telepon : 02198208675 <i>Email</i> : guruhsupriyat na10@gmail. com <i>Username</i> : guruh <i>Password</i> : guruh Re-Password : guruh	menjadi member dan menampilkan pesan “selamat bergabung di web kami” kemudian menampilkan menu <i>home</i> pada <i>website</i>		
--	---	---	--	--	--

4.5. Support

4.5.1 Publikasi Web

Proses pembelian domain website www.jerseycorner.net yaitu di <http://idwebhost.com>, Langkah pertama yaitu cek domain apakah tersedia atau tidak, lalu pilih *hosting* langganan untuk per bulan atau per tahun, lalu konfirmasi pembelian dan transfer biaya pembelian domain Rp. 55.000 dan *hosting* sebesar Rp. 60.000 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 pembuatan program ini adalah sebagai berikut :

Tabel IV.22

Spesifikasi *software* yang digunakan dalam pembuatan program

Kebutuhan	Keterangan
<i>Operating System</i>	<i>Windows 7</i>
<i>Database Server</i>	<i>Mysql Server</i>
<i>Web Server</i>	<i>Apache</i>
<i>Interpreter</i>	<i>Dreamweaver, PHP</i>
<i>Browser</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Mozilla Firefox</i> - <i>Chrome</i> - <i>Internet Explorer</i>

Hardware yang digunakan pembuatan program adalah sebagai berikut :

Tabel IV.23

Spesifikasi *hardware* yang digunakan dalam pembuatan program

Kebutuhan	Keterangan
<i>Processor</i>	<i>Pentium IV 2.4 Mhz</i>
<i>Memory Size (RAM)</i>	<i>2 GB</i>
<i>Harddisk</i>	<i>240 GB</i>
<i>Monitor</i>	<i>SVGA 14"</i>
<i>Keyboard</i>	<i>108 Key</i>
<i>Printer</i>	<i>Laser Jet</i>
<i>Mouse</i>	<i>Standart</i>

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 jersey corner adalah sebagai berikut :

1. Nama Dokumen : Tanda Terima

Fungsi : Untuk mengetahui bahwa *customer* sudah menerima barang

Sumber : *Sales*

Tujuan : *Customer*

Media : Kertas

Jumlah : 1 lembar

Frekuensi : Setiap ada penjualan barang

Bentuk : Lampiran B.1

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari penulisan Tugas Akhir ini, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. *Website e-commerce jersey corner* merupakan sarana penyedia informasi dan transaksi bagi para pengguna. Dengan demikian para pengunjung atau pengguna dapat melakukan transaksi secara *online*.
2. *Jersey corner* ini dikemas ke dalam sistem informasi berbasis *web* menjadi inovasi yang efisien karena memberikan kemudahan dalam mengakses.

5.2. Saran

Saran-saran yang dapat penulis berikan setelah selesainya Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Dalam perancangan *website* sebaiknya bersifat *User Friendly* yaitu kemudahan dalam penggunaan.
2. Design *website* yang menarik akan banyak di pilih oleh pengunjung, maka dari itu buatlah *website* semenarik mungkin.
3. Promosikan *website* di banyak sosial media seperti *facebook*, *twitter* dan yang lainnya. Hal ini mempermudah banyak orang menemukannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anhar. 2010. Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak. Jakarta: Media Kita.
- Gata, W., & Gata, G. (2013). Sukses Membangun Aplikasi Penjualan dengan Java. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Jatmiko, Hasyim Asy'ari, Aryo Hendarto P, Pemanfaatan Pemandian Umum Untuk Pembangkit Tenaga Listrik : Jurnal Emitor Vol. 12 No. 01 ISSN 1411-8890:Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ladjamudin, Al-Bahra. 2004. Konsep Sistem Basis Data dan Implementasinya. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ladjamudin, Al-Bahra. 2006. Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- M.Rudyanto, Arif. 2011. Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP & MySQL. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- McLeod, Raymond, Jr & schell, George P, 2008, Sistem Informasi Manajemen. PT.Buana Ilmu Populer, Jakarta.
- PB, Triton. 2006. Mengenal E-commerce dan Bisnis di Dunia Cyber. Yogyakarta: ARGO Publisher.
- Sadeli, Muhammad. 2011. 7 Jam Belajar Interaktif Dreamweaver CS5 untuk Orang Awam. Palembang: Maxikom.
- Sibero, Alexander. 2013. Web Programming Power Pack. Yogyakarta: MEDIAKOM.
- Simarmata, Paryudi Iman. 2006. Basis Data, Edisi Pertama. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Simarmata, Paryudi Iman. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2007. Pemograman Flash Dengan PHP dan MySQL. Yogyakarta: Graha Ilmu.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Biodata Mahasiswa

Nim : 11160968
Nama : Guruh Supriyatna
Tempat dan tanggal lahir : Lebak, 10 Maret 1993
Alamat Lengkap : Jl. Mampang Prapatan xviii gang. plk no. 9
Duren tiga, Pancoran Jakarta Selatan.

B. Riwayat Pendidikan Formal & Non Formal

1. SDN 1 Bintangresmi, lulus tahun 2005.
2. SMP Al-Farhan Islamic Borading Shcool, lulus tahun 2008.
3. SMAN 1 Cipanas, lulus tahun 2011.
4. AMIK Bina Sarana Informatika, lulus tahun 2014.

C. Riwayat Pekerjaan


1. Staff IT Development di PT Harapan Inti Selaras sejak 2015 s.d. tahun 2016.
2. Administrator di Bank UOB Indonesia cabang Panglima Polim sejak 2016 s.d. sekarang.



Jakarta, 7 Agustus 2017



Guruh Supriyatna

	LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI
	STMIK NUSA MANDIRI JAKARTA

NIM : 11160968
 Nama Lengkap : Guruh Supriyatna
 Dosen Pembimbing : Karlena Indriani, M.Kom
 Judul Skripsi : Sistem Informasi Penjualan Jersey Berbasis Website Pada Toko Jersey Corner

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing
1	6 april 2017	Bimbingan Perdana	
2	1 Mei 2017	Pengajuan BAB I	
3	19 Juni 2017	Acc BAB I dan Pengajuan BAB II	
4	3 Juli 2017	Acc BAB II dan Pengajuan BAB III	
5	10 Juli 2017	Acc BAB III dan Pengajuan BAB IV	
6	17 Juli 2017	Acc BAB IV	
7	31 Juli 2017	Pemeriksaan Keseluruhan	
8	7 Agustus 2017	Acc Keseluruhan	

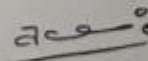
Catatan Untuk Dosen Pembimbing

Bimbingan Skripsi

- Dimulai pada tanggal : 6 April 2017
- Diakhiri pada tanggal : 7 Agustus 2017
- Jumlah Pertemuan bimbingan : 8

Disetujui oleh,
Dosen Pembimbing

Revisi 7/8/2017



(Karlana Indriani, M.Kom)



JERSEY CORNER

Jl. Mampang prapatan XVIII No. 59 Duren Tiga Pancoran Jakarta Selatan

HP. 0822 2032 3706

01/JS/V/2017

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Irfan Nurdiasyah, SE

Jabatan : Pemilik Toko

Dengan ini menerangkan bahwa, yang tersebut di bawah ini :

Nama : Guruh Supriyatna

N I M : 11160968

Program Studi : Sistem Informasi STMIK Nusa Mandiri Jakarta

Adalah benar telah melakukan Riset/PKL pada Toko Jersey Corner sejak 01 Mei 2017 sampai dengan 07 Mei 2017, dan yang bersangkutan telah melaksanakan tugasnya dengan baik dan penuh tanggung jawab.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan benar, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 10 Mei 2017

Irfan Nurdiasyah, SE

Pemilik Toko


Lampiran A.1 Kwitansi



JERSEY CORNER

Jl. Mampang Prapatan XVIII No. 59
Duren Tiga Pancoran Jakarta Selatan
HP. 0822 2032 3706

Jakarta, 02 Juni 2017
Kepada Yth, Yogi
Palang Merah Jakarta

BANYAKNYA	NAMA BARANG	SATUAN	JUMLAH
1	Jersey Real Madrid 2017		150.000
1	Jersey Jermani 2017		120.000
			5
<p>HORMAT KAMI</p>  <p>JERSEY CORNER</p>			<p>JUMLAH Rp. 270.000</p> <p>UANG MUKA Rp.</p> <p>SISA Rp.</p>
<p>Barang Yang Sudah Dibeli Tidak Dapat Dikembalikan/ditukar</p>			