



JURNAL KHATULISTIWA Informatika

Teknologi Informatika, Pendidikan & Manajemen Bisnis
Vol. VI No. 1 Juni 2018
ISSN 2339 - 1928



Editor in Chief

Latifah, SE, MM

Section Editor

Ade Hendini, M.Kom

Copy Editor

Wanty Eka Jayanti, M.Si, M.Pd

Windi Irmayani, SE, M.Kom

Layouter

Devy Kumalasari, M.Kom

Reviewer

Nopi Safradi, ST, MT (Universitas Tanjungpura Pontianak)

Vindo Feladi, ST, M.Pd (IKIP PGRI Pontianak)

Agung Sasongko, M.Kom (AMIK BSI Pontianak)

Dedi Saputra, S.Pd, M.Kom (AMIK BSI Pontianak)

Lisnawanty, ST, M.Kom (AMIK BSI Pontianak)

ISSN 2339-1928

Alamat Redaksi

LPPM AMIK BSI Pontianak

Jalan Abdurahman Saleh No. 18 A, Kalimantan Barat

Telp: (0561) 583924

Fax: (0561) 583934

Email: jurnalkhatulistiwainformatika@bsi.ac.id

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb.
Salam Sejahtera.

Puji Syukur kami panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya Jurnal Khatulistiwa Informatika ini terbit pada periode Juni 2018.

Jurnal Khatulistiwa Informatika dengan moto Budaya Ilmiah Ilmu Amaliyah dengan semangat transformasi, berisi gagasan, pikiran, analisa dibidang teknologi dan informasi. Jurnal Khatulistiwa Informatika ini diterbitkan oleh LPPM AMIK BSI Pontianak, terbit secara berkala dua kali dalam setahun (Juni dan Desember).

Jurnal Khatulistiwa Informatika edisi keenam, Vol. 6 No. 1 Juni 2018 mengetengahkan artikel ilmiah dengan lingkup penelitian pada bidang Teknologi Informasi, Pendidikan & Manajemen Bisnis. Tema-tema tersebut merupakan ciri khas dari Jurnal Khatulistiwa Informatika yang bersumber dari hasil pemikiran para akademisi, peneliti, dan praktisi.

Redaksi Jurnal Khatulistiwa Informatika AMIK BSI Pontianak menerima karya tulis ilmiah para akademisi, baik internal maupun eksternal, yang dapat dijadikan sebagai referensi ilmiah dan bermanfaat bagi para pembaca.

Wassalamu'alaikum wr.wb.
Salam Khatulistiwa.

Redaksi Jurnal Khatulistiwa Informatika
AMIK BSI Pontianak



DAFTAR ISI

	HALAMAN
Tim Redaksi	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang Dengan Metode Inkuiri Untuk Siswa Tingkat Dasar Achmad Baroqah Pohan, Nur Rosit Jaelani	1-10
Pengolahan Data Keuangan Dengan Aplikasi Akuntansi Zahir Accounting Anisa Yustia, Marlina	11-19
Analisis Perbandingan Algoritma Klasifikasi Data Mining Untuk Dataset Blogger Dengan <i>Rapid Miner</i> Ardiyansyah, Panny Agustia Rahayuningsih, Reza Maulana	20-28
Aplikasi Sistem Manajemen Logistik Obat pada Dinas Kesehatan Kota Pontianak Berbasis Web Dedi Saputra, Martias, Rochfi Tri Sarfani	29-45
Analisis Pengaruh Kompetensi dan Kemampuan Personal Terhadap Kinerja Kantor Camat Boyan Tanjung Kabupaten Kapuas Hulu Latifah	46-57
Desain Sistem Pengurusan dan Pengisian Air Kolam Pembenihan Ikan Secara Otomatis Menggunakan Arduino Dengan Sensor Kekeruhan Air Nelly Khairani Daulay	58-63
Penerapan Algoritma <i>K-Nearest Neighbors</i> pada Analisis Sentimen <i>Review</i> Agen Travel Siti Ernawati, Risa Wati	64-69
Interaksi Objek Animasi 3D Berbasis Multimedia Supriyadi	70-77
Game Edukasi "<i>Kids Learning</i>" Sebagai Media Pembelajaran Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Wanty Eka Jayanti, Eva Meilinda, Nana Fahriza	78-86
Sistem Informasi Penjualan Alat Musik Menggunakan Model <i>Waterfall</i> Wulan Dari, Lusa Indah Prahartiwi	87-96



INDEKS PENULIS
JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA, VOL. 6 NO. 1 JUNI 2018

Achmad Baroqah Pohan, Nur Rosit Jaelani, PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PELAJARAN MATEMATIKA MENGENAL BANGUN RUANG DENGAN METODE INKUIRI UNTUK SISWA TINGKAT DASAR, Vol. 6 No. 1 Juni 2018. Halaman 1 - 10.

Anisa Yustia, Marlina, PENGOLAHAN DATA KEUANGAN DENGAN APLIKASI AKUNTANSI ZAHIR ACCOUNTING, Vol. 6 No. 1 Juni 2018. Halaman 11 - 19.

Ardiyansyah, Panny Agustia Rahayuningsih, Reza Maulana, ANALISIS PERBANDINGAN ALGORITMA KLASIFIKASI DATA MINING UNTUK DATASET BLOGGER DENGAN *RAPID MINER*, Vol. 6 No. 1 Juni 2018. Halaman 20 - 28.

Dedi Saputra, Martias, Rochfi Tri Sarfani, APLIKASI SISTEM MANAJEMEN LOGISTIK OBAT PADA DINAS KESEHATAN KOTA PONTIANAK BERBASIS WEB, Vol. 6 No. 1 Juni 2018. Halaman 29 - 45.

Latifah, ANALISIS PENGARUH KOMPETENSI DAN KEMAMPUAN PERSONAL TERHADAP KINERJA KANTOR CAMAT BOYAN TANJUNG KABUPATEN KAPUAS HULU, Vol. 6 No. 1 Juni 2018. Halaman 46 - 57.

Nelly Khairani Daulay, DESAIN SISTEM PENGURASAN DAN PENGISIAN AIR KOLAM PEMBENIHAN IKAN SECARA OTOMATIS MENGGUNAKAN ARDUINO DENGAN SENSOR KEKERUHAN AIR, Vol. 6 No. 1 Juni 2018. Halaman 58 - 63.

Siti Ernawati, Risa Wati, PENERAPAN ALGORITMA *K-NEAREST NEIGHBORS* PADA ANALISIS SENTIMEN *REVIEW* AGEN TRAVEL, Vol. 6 No. 1 Juni 2018. Halaman 64 - 69.

Supriyadi, INTERAKSI OBJEK ANIMASI 3D BERBASIS MULTIMEDIA, Vol. 6 No. 1 Juni 2018. Halaman 70 - 77.

Wanty Eka Jayanti, Eva Meilinda, Nana Fahriza, *GAME* EDUKASI "*KIDS LEARNING*" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DASAR UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID, Vol. 6 No. 1 Juni 2018. Halaman 78 - 86.

Wulan Dari, Lusa Indah Prahartiwi, SISTEM INFORMASI PENJUALAN ALAT MUSIK MENGGUNAKAN MODEL *WATERFALL*, Vol. 6 No. 1 Juni 2018. Halaman 87 - 96.



Sistem Informasi Penjualan Alat Musik Menggunakan Model *Water Fall*

Wulan Dari^[1], Lusa Indah Prahartiwi^[2]

Program Studi Sistem Informasi, STMIK Nusa Mandiri Jakarta^{[1] [2]}

Jl. Damai No. 8 Warung Jati Barat (Margasatwa) Jakarta Selatan^{[1] [2]}

Email : wld.wulan@gmail.com^[1], lusaindah@gmail.com^[2]

ABSTRAKSI

Berkembangnya teknologi informasi yang semakin pesat membuat kebutuhan akan berbagai informasi semakin meningkat. Informasi merupakan hal yang sangat penting dalam menunjang jalannya suatu perusahaan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Transaksi *online* adalah suatu kebutuhan yang menjawab sebuah permasalahan yang timbul pada saat ini. Dalam transaksi *online* seseorang dapat bebas melakukan hal pembelian, penjualan dan menemukan sesuatu hal yang ingin dia lakukan tanpa bertemu dengan pembeli maupun penjual, yaitu hanya dengan menggunakan koneksi internet yang sudah berkembang, melalui media laptop, perangkat komputer atau *smartphone*. Untuk itu penulis merancang sistem penjualan alat musik berbasis *web* agar masyarakat mudah mendapatkan informasi penjualan alat musik secara *online* dengan cepat dan akurat baik mengenai produk, profil, harga dan juga cara belanja di toko *online* tersebut serta dapat langsung melakukan transaksi. Dengan sistem informasi yang berbasis *web* sebagai media penjualan dapat mempermudah masyarakat untuk mengetahui informasi penjualan, melihat harga produk, dan bisa langsung transaksi tanpa harus bertemu dengan penjual dan tentunya membuat kinerja operasional pengusaha dapat terlaksana dengan efisien dan efektif.

Keyword: Perancangan Web, Sistem Informasi Penjualan, Model *Water Fall*

ABSTRACT

Development of information technology is increasingly rapidly makes the need for information is increasing. Information is very important in supporting the course of a company to achieve the desired goal. Online transactions are a necessity that answers a problem that arises at this time. In online transactions a person can be free to do purchases, sales and find something he wants to do without meeting with the buyer or seller, that is only by using an already growing internet connection, through laptop media, computer devices or smartphones. For that the authors designed a web-based musical instrument sales system for people to easily obtain information on selling musical instruments online quickly and accurately both about the product, profile, price and also how to shop at the online store and can directly conduct transactions. With a web-based information system as a sales medium can facilitate the public to know the sales information, see the price of the product, and can direct the transaction without having to meet with the seller and of course make the operational performance of the entrepreneur can be done efficiently and effectively.

Keyword: Web Design, Sales Information System, *Water Fall Model*

1. PENDAHULUAN

Website digunakan sebagai tempat pertukaran dan penyebaran informasi dengan sangat cepat dan efisien. Dengan menggunakan media *internet* informasi yang disebarluaskan jadi lebih mudah, cepat, dan jangkauannya luas. Sehingga media *internet* ini menjadi salah satu media yang penting bagi masyarakat luas.

Salah satu aspek penggunaan *internet* yang sekarang ini sering dijumpai adalah situs penjualan *online* yang digunakan untuk segala

hal dalam penjualan dan pembelian, baik dari barang berukuran kecil sampai pada barang berukuran besar.

Seiring dengan perkembangan teknologi ini, sistem penjualan juga banyak yang beralih ke media *online*, ini dikarenakan metode penjualan tradisional, pemasaran barang tidak bisa dilakukan setiap saat dan jangkauannya pun terbatas. Alat musik merupakan alat yang diciptakan untuk menghasilkan bunyi. Pada umumnya alat musik juga berarti sebuah alat

yang khusus ditujukan untuk musik yang hanya bisa dimainkan oleh pemusik atau musisi. Sehingga semakin besarnya kesadaran masyarakat untuk memiliki alat musik yang ada pada saat ini, dan sebagian mereka sudah menganggap alat musik sebagai sebuah kebutuhan sekunder, bukan hanya kebutuhan gaya hidup. Hampir di setiap sekolah sekarang terdapat pelajaran musik dan banyaknya lembaga-lembaga les atau kursus musik yang cukup tersebar luas. Bahkan di rumah-rumah tidak jarang kita melihat alat musik yang terpajang.

Melalui media internet konsumen bisa mendapatkan informasi secara cepat dan lengkap dengan spesifikasi gambar pada alat musik tersebut. Setelah mendapatkan informasi harga, spesifikasi dan nama toko musik tersebut konsumen akan datang ke toko untuk membelinya. Akan tetapi apabila mereka bertempat tinggal diluar kota dan jauh dari toko musik konsumen bisa membelinya melalui media internet.

Berdasarkan kendala diatas, maka penulis merancang sebuah *website* dengan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak dan menggunakan *model water fall* agar masyarakat mudah mendapatkan informasi penjualan alat musik secara *online*. Baik tentang produk, profil, harga dan juga berbelanja di toko *online* tersebut dan dapat melakukan transaksi dengan sistem informasi yang berbasis *web* sebagai media penjualan dapat mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi penjualan serta harga produk tersebut, dan dapat langsung bertransaksi tanpa harus bertemu dengan penjual agar kinerja operasional usaha dapat terlaksana dengan baik.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian ini tidak lepas dari teori-teori yang mendukung kemudahan dalam mempelajari serta merancang sistem informasi yang diharapkan dapat berfungsi secara maksimal. Kemudahan dalam menggunakan suatu sistem informasi penjualan bagi setiap pengguna akan sangat membantu dalam menyelesaikan setiap pekerjaan. Keuntungan lain dari suatu sistem informasi yang mudah digunakan adalah akan memperkecil

kemungkinan terjadinya kesalahan yang dilakukan oleh pengguna pada saat menjalankan sistem informasi tersebut. Berikut ini adalah teori pendukung yang memperkuat penulisan ini.

2.1 Sistem Informasi

Menurut Shelly (2009:7) "*An information system combines information technology, people, and data to support business requirements. For example, information systems handle daily business transactions, improve company productivity, and help managers make sound decisions*". Dari kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah kombinasi dari kinerja teknologi informasi, orang, dan data untuk mendukung kebutuhan bisnis perusahaan.

2.2. Website

Menurut Robiansyah (2013:07) "*Web* adalah sebuah penyebaran informasi melalui media internet, *www* disebut juga sebagai (*world wide web*) merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari dunia *internet*. Melalui *web* setiap pemakai internet bisa mengakses informasi-informasi melalui situs *web* yang tidak hanya berupa teks, tetapi juga dapat berupa gambar, suara, film dan animasi. Sedangkan menurut Sibero (2013:11) "*World Wide Web* atau yang lebih dikenal dengan istilah *web* adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen yang digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia dan lainnya pada jaringan *internet*".

2.2 HTML 5

Menurut Saputra (2012:1) "*HTML (Hyper Text Markup Language)* merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk menampilkan berbagai informasi seperti teks, gambar, animasi, *audio*, bahkan *video* di dalam sebuah penjelajah *web internet* dengan format *hypertext* sederhana yang ditulis ke dalam berkas format ASCII (*American Standard Code for Information Interchange*) agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi".

2.3 PHP (PHP Hypertext Preprocessor)

Menurut Saputra (2012:2) "*PHP* atau kepanjangan dari *PHP Hypertext Preprocessor* merupakan suatu bahasa pemrograman yang hanya dapat berjalan pada sisi *server (Server Side Scripting)*. Artinya proses yang dibuat dengan

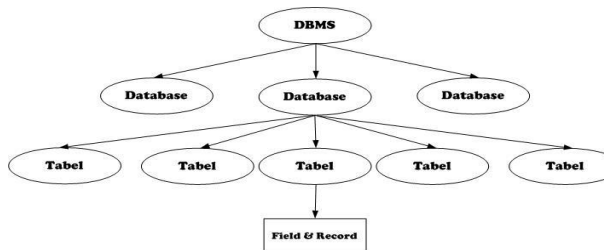
PHP tidak akan berjalan tanpa menggunakan *web server*. PHP digunakan untuk membangun aplikasi berbasis *web* agar *web* tersebut dapat digunakan secara dinamis, seperti menambah, mengubah, membaca, serta menghapus suatu konten".

2.4 Javascript

Menurut Sidik (2011:1) "*JavaScript* adalah bahasa yang digunakan untuk membuat program yang digunakan agar dokumen HTML, yang ditampilkan dalam *browser* menjadi lebih interaktif, tidak sekedar indah saja. *JavaScript* memberikan beberapa fungsionalitas kedalam halaman *web*, sehingga dapat menjadi sebuah program yang disajikan dengan menggunakan antar muka *web*."

2.5 Basis Data

Menurut Aditama (2012:7) "*Basis data (database)* adalah tempat media penyimpanan data dalam membuat sebuah program yang berisikan tabel, *field* dan *record*, yang diselimuti namanya DBMS (*DataBase Management System*)".



Sumber: Aditama (2012)

Gambar 1. Peran DBMS pada Database

2.6 SQL dan MYSQL

Saputra (2012:11) mendefinisikan "*SQL* adalah bahasa standar *international* untuk proses *query database*". Dan menurut Saputra (2012:11) "*MYSQL* merupakan suatu RDBMS (*Relational DataBase Management System*) yaitu aplikasi sistem yang menjalankan fungsi pengolahan data (*Relational Database*)".

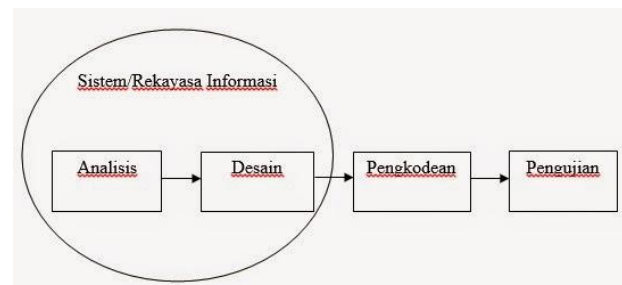
2.7 Php MyAdmin

Menurut Sadeli (2013:10) "*PhpMyAdmin* adalah sebuah *software* yang berbentuk seperti halaman situs yang terdapat pada *web server*. Fungsi dari halaman ini adalah sebagai

pengendali *database MYSQL* sehingga pengguna *MYSQL* tidak perlu harus menggunakan perintah-perintah *SQL*".

2.8 Model Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model "*waterfall*", model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*Sequential Linear*) atau alur hidup klasik (*Classic Life Cycle*). Menurut Sukanto dan Shalahuddin (2013:28) "Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*)".



Sumber: Sukanto dan Shalahuddin (2013)

Gambar 2. Ilustrasi Model Waterfall

2.9 Struktur Navigasi

Menurut Suyanto (2008:62) "*Struktur navigasi* dalam situs *web* melibatkan sistem navigasi situs *web* secara keseluruhan dan desain *interface* situs *web* tersebut, navigasi memudahkan jalan yang mudah ketika menjelajahi situs *web*". Struktur navigasi juga dapat diartikan sebagai struktur alur dari suatu program yang merupakan rancangan hubungan dan rantai kerja dari beberapa area yang berbeda dan dapat membantu mengorganisasikan seluruh elemen pembuatan *website*. Ada empat macam bentuk dasar struktur navigasi menurut Binanto (2010:269), yaitu:

1. Struktur Navigasi Linier
2. Struktur Navigasi Hirarki
3. Struktur Navigasi *Non-Linier*
4. Struktur Navigasi Campuran

2.10 Unified Modeling Language (UML)

Menurut Sutanta (2011:23) adalah notasi atau diagram terstandar industri untuk

menspesifikasikan, memvisualisasikan dan mendokumentasikan model sistem yang tujuannya menyederhanakan proses desain *software* yang kompleks. UML terdiri dari:

1. *Use Case Diagram*
2. *Sequence Diagram*
3. *Class Diagram*
4. *Collaboration Diagram*

2.11 Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Sutanta (2011:91) "*Entity Relationship Diagram* (ERD) merupakan suatu model data yang dikembangkan berdasarkan objek". *Entity Relationship Diagram* (ERD) digunakan untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data kepada pengguna secara logis. *Entity Relationship Diagram* (ERD) didasarkan pada suatu persepsi bahwa *real world* terdiri atas obyek-obyek dasar tersebut. Penggunaan *Entity Relationship Diagram* (ERD) relatif mudah dipahami, bahkan oleh para pengguna yang awam. Bagi perancang atau analis sistem, *Entity Relationship Diagram* (ERD) berguna untuk memodelkan sistem yang nantinya, basis data akan dikembangkan. Model ini juga membantu perancang atau analis sistem pada saat melakukan analis dan perancangan basis data karena model ini dapat menunjukkan macam data yang dibutuhkan dan kerelasian antardata didalamnya.

2.12 Logical Record Structure (LRS)

Menurut Sutanta (2011:22) Mendefinisikan bahwa "*LRS (logical record structure)* adalah representasi dari struktur *record-record* pada tabel-tabel yang terbentuk dari hasil antar him (Shelly, 2009) *entitas*". *Logical record structure* dibentuk dengan nomor dari tipe *record*. *Logical record structure* terdiri dari link-link diantara tipe *record*. Link ini menunjukan arah dari satu tipe *record* lainnya. Banyak link dari LRS yang diberi tanda *field-field* yang kelihatan pada kedua link tipe *record*. Penggambaran LRS mulai dengan menggunakan model yang dimengerti. Dua metode yang dapat digunakan, dimulai dengan hubungan kedua model yang dapat dikonversikan ke LRS. Metode yang lain dimulai dengan *ER-diagram* dan langsung dikonversikan ke LRS.

3 METODOLOGI

Metode penelitian data yang diperlukan dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode, diantaranya adalah:

3.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis untuk pengumpulan data adalah Metode Pengamatan Langsung (*Observation*) dan Metode Studi Pustaka (*Library*).

3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *water fall* yang meliputi:

1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak
Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan dengan cara intensif untuk memverifikasi kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.
2. Desain
Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu di dokumentasikan.
3. Pembuatan Kode Program
Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahapan ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.
4. Pengujian
Pengujian fokus pada perangkat lunak secara *logical* dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (*support*) atau Pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*, perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pembangunan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisa Kebutuhan *Software*

Tahap analisa kebutuhan adalah tahap untuk mengidentifikasi apa saja yang perlu dilakukan oleh sistem, baru apa yang dibutuhkan dan diinginkan oleh pengguna dari sistem baru. Dalam analisa pada toko alat musik, ada berbagai macam kebutuhan yang diinginkan oleh toko alat musik.

Dalam tahap analisa kebutuhan pengguna ini dapat dibagi menjadi tiga, yaitu kebutuhan admin, pengunjung dan juga kebutuhan pelanggan (*member*) yaitu sebagai berikut:

1. Kebutuhan admin terhadap sistem baru dapat diuraikan sebagai berikut:
 - a. Admin dapat melihat pengunjung yang sudah menjadi *member*.
 - b. Admin dapat menambahkan, mengedit, hapus produk dan kategori produk.
 - c. Admin dapat melihat order bagi pengunjung yang sudah menjadi *member*.
 - d. Admin dapat menampilkan testimoni yang berisikan kritikan dan saran.
 - e. Admin dapat melihat member yang menghubungi apabila barang belum sampai dan belum dikirim.
 - f. Admin dapat mengelola kota.
 - g. Admin dapat melihat laporan penjualan.
 - h. Admin dapat mencetak laporan penjualan.
2. Kebutuhan pengunjung terhadap sistem ini adalah sebagai berikut:
 - a. Pengunjung dapat melihat profil dan produk yang ada pada *web* Toko alat musik.
 - b. Pengunjung dapat melihat informasi tentang produk secara detail.

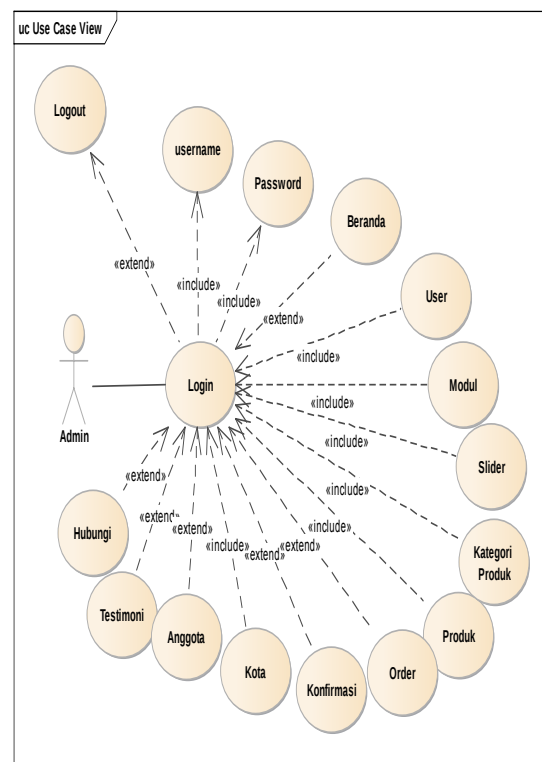
c. Pengunjung dapat melakukan pendaftaran member untuk membeli produk yang ada pada *web* Toko alat musik.

3. Kebutuhan *member* terhadap sistem ini adalah sebagai berikut:

- a. Member dapat melihat semua produk yang ada pada *web* Toko alat musik.
- b. Member dapat membeli produk yang ditawarkan yang ada pada *web* Toko alat musik.
- c. Member dapat melakukan konfirmasi pembayaran.
- d. Member dapat memberikan testimoni yang berisikan kritik dan saran.
- e. Member dapat menghubungi admin apabila barang belum sampai dan belum dikirim.

4.2. Use Case Diagram

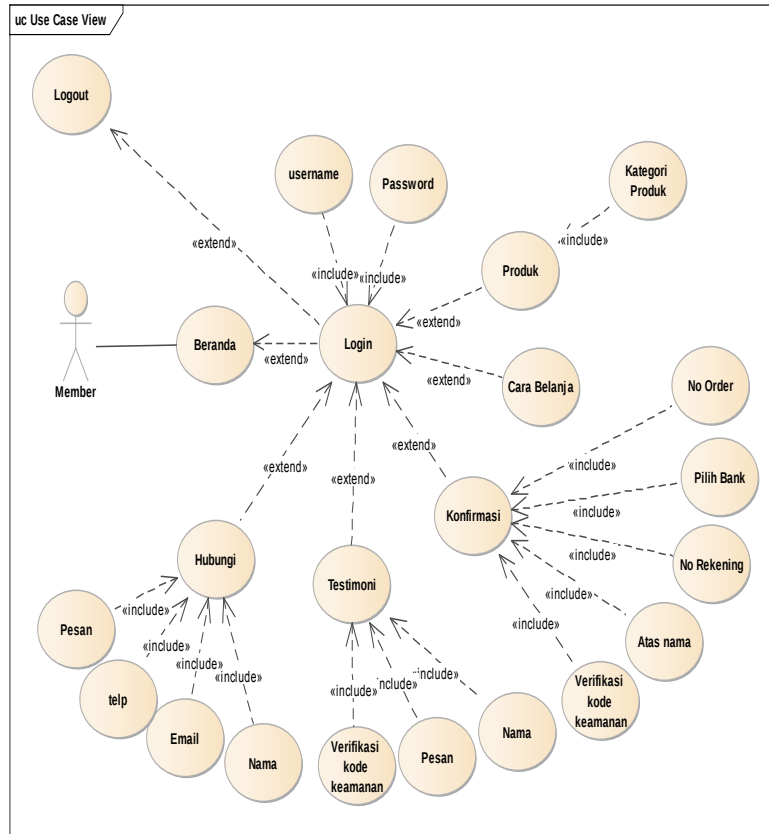
1. Use case diagram untuk admin dalam web toko alat music



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 3. Diagram Use Case Admin

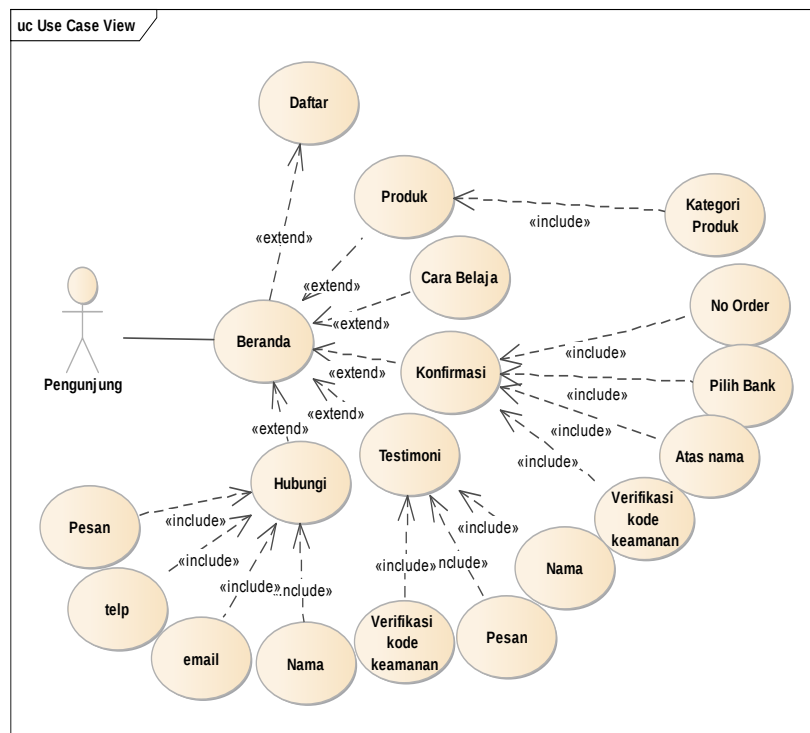
2. Use case diagram untuk member produk pada *web* toko alat musik



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 4. Diagram Use Case Member

3. Use case diagram untuk pengunjung pada web toko alat music

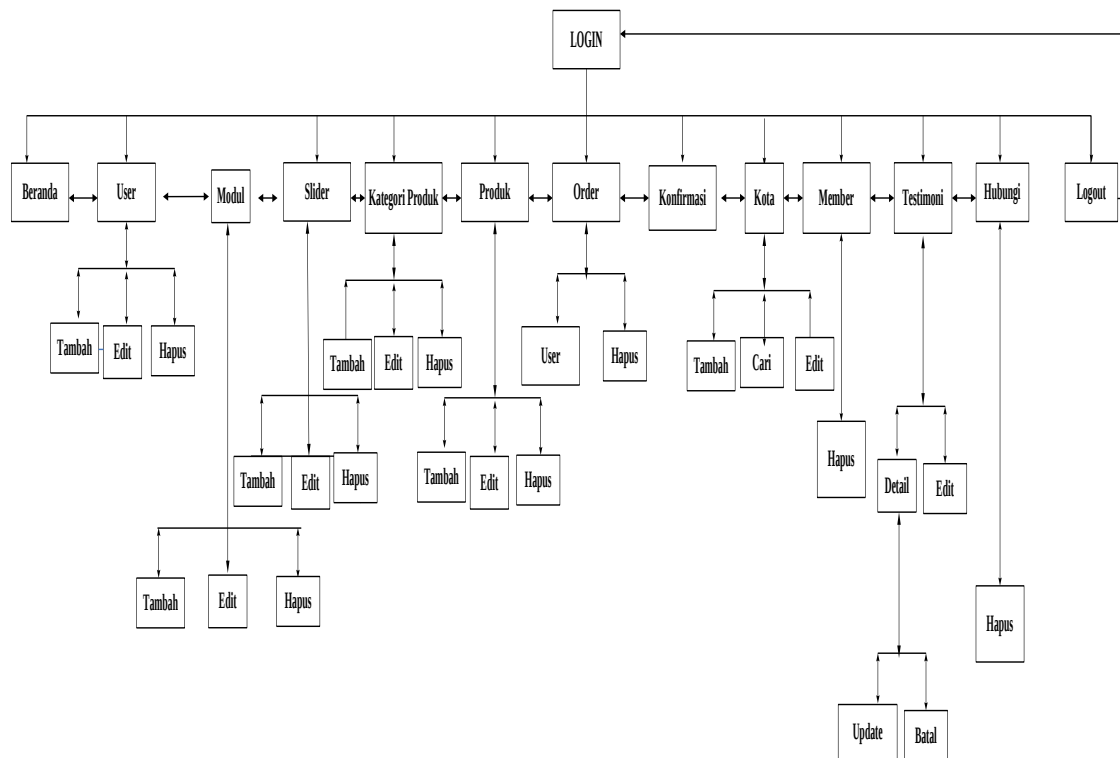


Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 5. Diagram Use Case Pengunjung

4.3. Struktur Navigasi

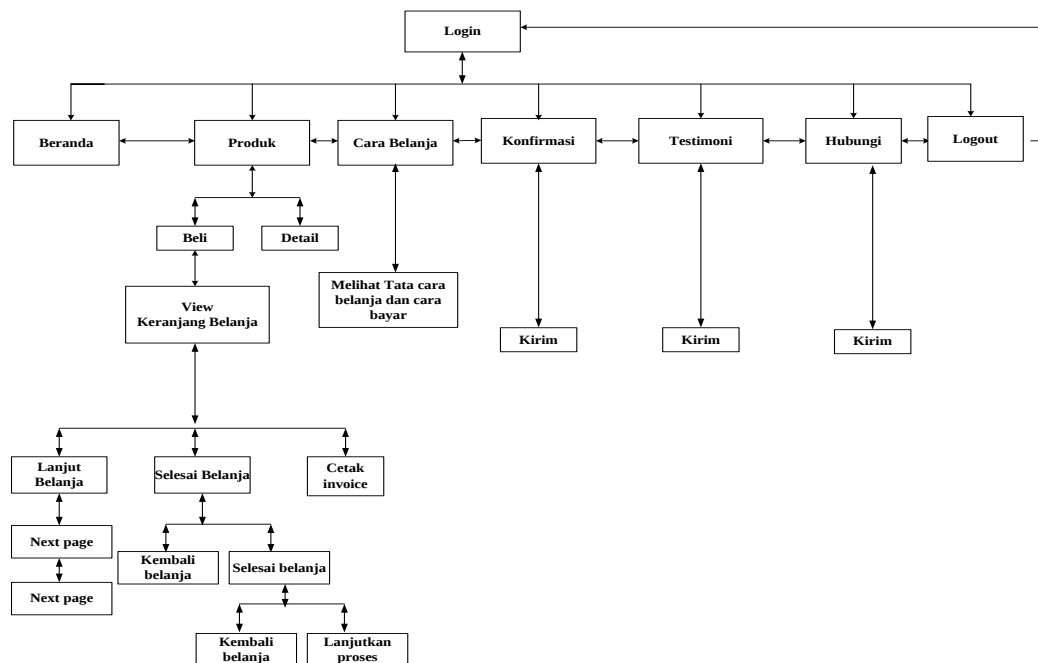
A. Struktur Navigasi Halaman Admin



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 6. Struktur Navigasi Halaman Admin

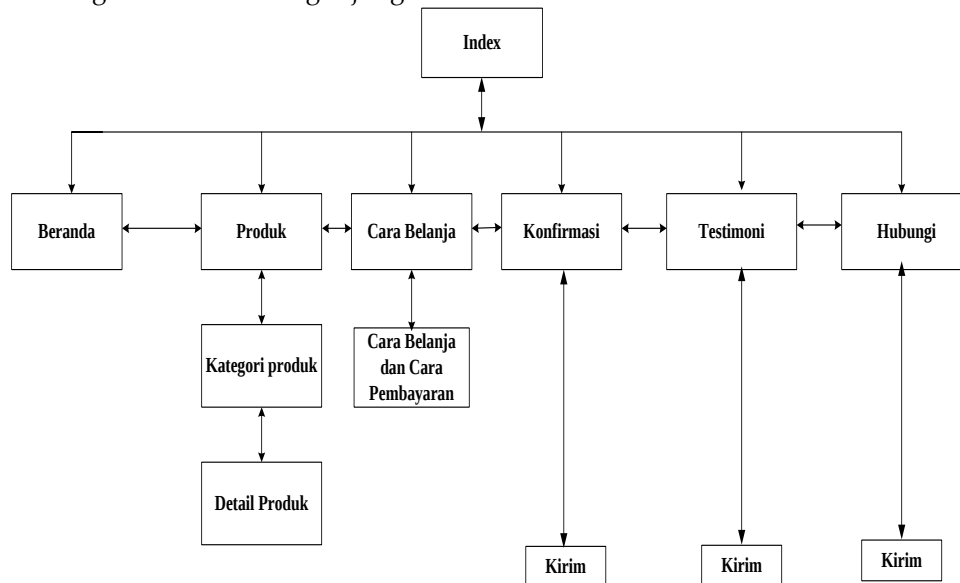
B. Struktur Navigasi Halaman Member



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 7. Struktur Navigasi Halaman Member

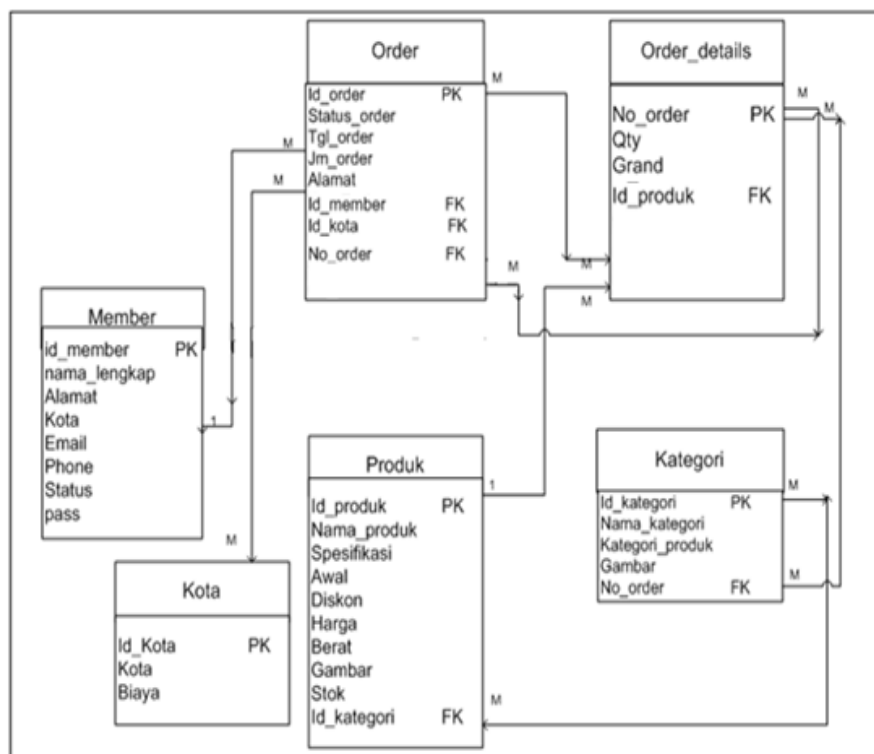
C. Struktur Navigasi Halaman Pengunjung



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 8. Struktur Navigasi Halaman Pengunjung

4.4. Logical Relational Structure (LRS)

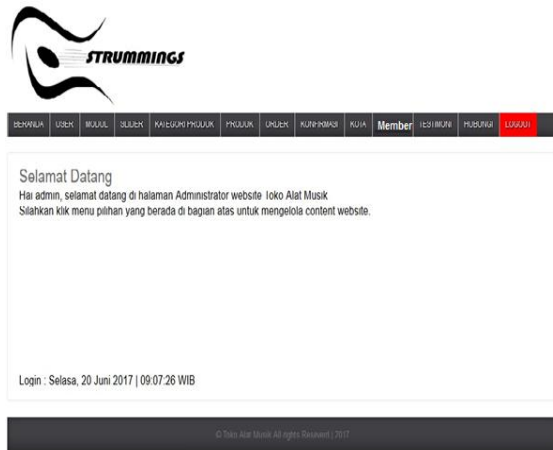


Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 9. Diagram Logical Relational Structure (LRS)

4.5. Implementasi Rancangan Antar Muka

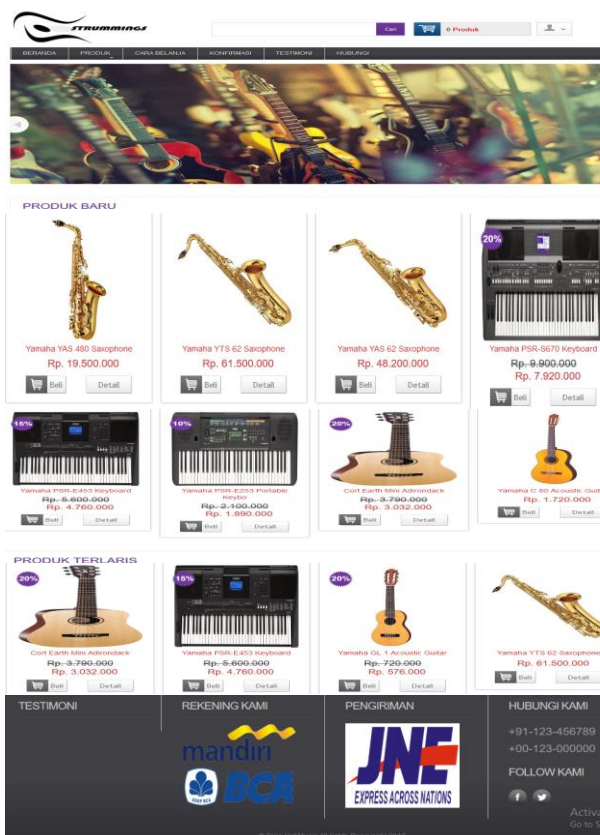
A. Halaman Administrator



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 10. Halaman Beranda Admi

B. Halaman Pengunjung



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 11. Halaman Beranda Pengunjung

Dari hasil penelitian tentang sistem informasi penjualan alat musik menggunakan model *water fall*, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembangunan media berbasis *website* ini memudahkan bagi pengakses *website* karena tidak adanya batasan bagi pengunjung (*user*) dalam memperoleh informasi yang disampaikan.
2. Mempermudah dalam menjalankan aktivitas, akurat, relevan, dan tepat waktu.
3. Dengan *web* kita mengetahui informasi dan membeli suatu produk tanpa harus datang langsung ke tempat yang dituju.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka penulis mengusulkan beberapa saran untuk penelitian lanjutan dan saran manajerial sebagai berikut:

1. Perlu dilakukan penghostingan dan pembelian agar *website* ini dapat diakses dengan mudah oleh semua orang.
2. Penggunaan sarana penunjang perangkat keras dan perangkat lunak dianjurkan, minimal harus sesuai jangan terlalu jauh perbedaannya karena sarana penunjang yang tidak memadai akan memperlambat program aplikasi ini. Dan senantiasa melakukan pemeliharaan baik *hardware* maupun *software* dengan memeriksa keadaan perangkat-perangkat tersebut.
3. Adanya sistem keamanan data yang baik dan melakukan back-up data secara berkala.

REFERENSI

- Aditama, R. (2012). *Sistem Informasi Akademik Kampus Berbasis Web Dengan PHP*. Yogyakarta: Lokomedia.
- Robiansyah. (2013). *Pengertian Website*. Bandung: Informatika.
- Sadeli, M. (2013). *Toko Online dengan PHP dan MySQL*. Palembang: Maxikom.
- Saputra, A. (2012). *Membuat Aplikasi Absensi dan Kuesioner untuk Panduan Skripsi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Shelly, G. B. (2009). *Syste Analisis and Design, Ninth Edition*. Boston: Course Technology.

5 PENUTUP

- Sibero, A. F. (2013). *Web Programming Power Pack*. Yogyakarta: MediaKom.
- Sidik. (2011). *Javascript*. Bandung: Informatika.
- Sukamto, R. A. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika.
- Sutanta. (2011). *Basis Data Dalam Tinjauan Konseptual*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Suyanto, A. H. (2008). *Step by Step Web Design Theory and Practice Edisi II*. Yogyakarta: Andi Publisher.