

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
FURNITURE INTERIOR BERBASIS WEB PADA
TOKO MEGA JAYA FURNITURE BEKASI**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana (S1)

ERRY SETIAWAN

11152699

Program Studi Sistem Informasi

STMIK Nusa Mandiri Jakarta

Jakarta

2019

ABSTRAK

Erry Setiawan (1112699), Perancangan Sistem Informasi Penjualan Furniture Interior Berbasis Web pada TOKO MEGA JAYA FURNITURE Bekasi.

TOKO MEGA JAYA FURNITURE merupakan toko yang bergerak dalam bidang penjualan furniture yang terletak di Bekasi. Sistem penjualan pada TOKO MEGA JAYA FURNITURE yang masih menggunakan cara manual, yaitu seperti kegiatan penjualan dan promosi barang yang hanya memanfaatkan banner, brosur ataupun katalog sangat tidak efektif. Melihat hal seperti ini diperlukannya penjualan secara *online* biasa disebut dengan *e-commerce* agar penjualan dan promosi lebih luas dibandingkan sebelumnya. Proses transaksi dan juga penyimpanan data yang masih manual. Dengan adanya sistem informasi penjualan furniture secara *online* dan disediakannya data yang menggunakan database dapat mengurangi seringnya kehilangan bahkan rusaknya data pesanan. Penelitian ini menggunakan metode *waterfall* dan UML. Oleh karena itu penulis mencoba merancang sebuah aplikasi sistem informasi penjualan furniture secara online yang bertujuan untuk membantu memudahkan proses transaksi yang dilakukan pada TOKO MEGA JAYA FURNITURE.

Kata Kunci: E-Commerce, Transaksi, Waterfall





ABSTRACT

Erry Setiawan (1112699), Design of Information Systems Web-Based Interior Furniture Sales in MEGA JAYA FURNITURE STORE Bekasi.

MEGA JAYA FURNITURE STORE is a store that specializes in furniture pejualan located in jakarta. System sales at MEGA JAYA FURNITURE STORE that still use manual way, ie as sales activities and promotional items only use banners, brochures or catalogs is not very effective. Seeing the need for this kind of online sales commonly called e-commerce so that sales and promotions wider than ever before. Transaction processing and data storage is still manual. With this information system selling furniture online and disediakanya data using the database may reduce the frequency of data loss and even damage to the order. This study uses waterfall method and UML. Therefore authors try to design an information system applications online sales of furniture that aims to help facilitate the transaction process at MEGA JAYA FURNITURE STORE.

Keywords: E-Commerce, Transactions, Waterfall



**STMIK
NUSA MANDIRI**



DAFTAR ISI

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
Abstrak	ix
Daftar Isi.....	xi
Daftar Simbol	xii
Daftar Gambar	xvi
Daftar Tabel.....	xx
Daftar Lampiran.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Permasalahan	2
1.3. Perumusan Masalah.....	2
1.4. Maksud dan Tujuan	3
1.5. Metode Penelitian	3
1.5.1. Teknik Pengumpulan Data	3
A. Observasi	3
B. Wawancara	4
C. Studi Pustaka	4
1.5.2. Model Pengembangan Sistem	4
A. Analisa Kebutuhan Sistem	4
B. Desain	4
C. Code Generation	5
D. Testing	5
E. Support	5
1.6. Ruang Lingkup	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1. Tinjauan Pustaka	6
2.2. Penelitian Terkait.....	10
BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN	12
3.1. Tinjauan Institusi/Perusahaan	12
3.1.1. Sejarah Institusi/Perusahaan.....	12
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi	14
3.2. Proses Bisnis Sistem	15



3.3. Spesifikasi Dokumen sistem Berjalan	16
BAB IV RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN.....	17
4.1. Analisa Kebutuhan Software	17
4.2. Desain	56
4.2.1. <i>Database</i>	56
4.2.2. <i>User Interface</i>	64
4.3. <i>Code Generation</i>	76
4.4. <i>Testing</i>	98
4.5. <i>Support</i>	109
4.5.1. Publikasi Web	109
4.5.2. Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	110
4.6. Spesifikasi Dokumen Sistem Usulan.....	113
BAB V PENUTUP.....	114
5.1. Kesimpulan.....	114
5.2. Saran	115

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN

SURAT KETERANGAN RISET

LAMPIRAN

Lampiran A. Dokumen Sistem Berjalan

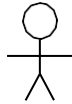
Lampiran B. Dokumen Sistem Usulan

STMIK
NUSA MANDIRI



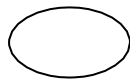
DAFTAR SIMBOL

a. Use Case Diagram



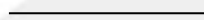
ACTOR

Digunakan sebagai sebuah peran yang bisa dimainkan oleh pengguna dalam interaksinya dengan sistem.



USECASE

Digunakan sebagai abstraksi dari interaksi antara sistem dan *actor*, menyatakan fungsi lengkap yang dilakukan *user*.



ASOSIATION

Garis yang melambangkan hubungan satu kelas dengan kelas lainnya secara bebas.



EKSTEND

Relasi *usecase* tambahan ke sebuah *usecase* yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa *usecase* tambahan itu.



INCLUDE

Relasi *usecase* dimana proses bersangkutan akan dilanjutkan ke proses yang dituju.

b. Activity Diagram



INITIAL STATE

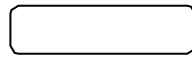
Digunakan untuk menandakan suatu titik awal, status awal aktifitas sistem sebuah diagram memiliki sebuah status awal.



FINAL STATE

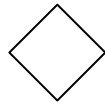
Digunakan untuk menandakan suatu titik akhir, status akhir yang dilakukan sebuah diagram aktifitas memiliki sebuah status akhir.





ACTIVITY

Digunakan untuk menyatakan suatu kegiatan yang terjadi, aktifitas yang dilakukan sistem, aktifitas biasanya diawali dengan kata kerja.



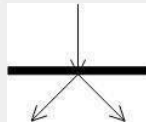
DECISION

Digunakan sebagai pilihan untuk mengambil keputusan, asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktifitasn lebih dari satu.



STATE TRANSITION

Menunjukkan bahwa suatu obyek akan melaksanakan tindakan tertentu dan masuk tujuan ketika suatu aktivitas terjadi atau ketika kondisi-kondisi tertentu dicukupi



TRANSITION (FORK)

Digunakan sebagai transisi dua pilihan kegiatan.



STATE

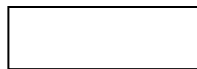
Menunjukkan dimulainya suatu *workflow* pada sebuah activity diagram



PENGGABUNGAN / join

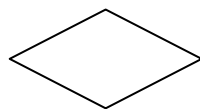
Penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu, asosiasi penghubungan dimana lebih dari satu aktifitas digabungkan menjadi satu.

c. Simbol ERD



ENTITY

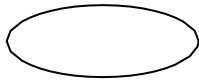
Digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang dapat dibedakan dimana informasi yang berkaitan dengannya dikumpulkan.



RELATIONSHIP

Digunakan untuk menggambarkan hubungan yang terjadi antara satu entity atau lebih entity.





ATTRIBUTE

Digunakan untuk menggambarkan karakteristik dari entity atau relationship yang menyediakan penjelasan detail tentang relationship tersebut.



GARIS/Link

Sebagai penghubung antara himpunan relasi dengan relasi himpunan entitas dengan.





DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar II.1 Ilustrasi Metode <i>Waterfall</i>	6
Gambar III.1 Struktur Organisasi Toko Mega Jaya Furniture	14
Gambar III.2 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan	16
Gambar IV.1 <i>Use Case Diagram</i> Halaman Login Admin.....	18
Gambar IV.2 <i>Use Case Diagram</i> Halaman Dashboard Admin	19
Gambar IV.3 <i>Use Case Diagram</i> Halaman Produk Admin.....	20
Gambar IV.4 <i>Use Case Diagram</i> Halaman Transaksi Admin.....	21
Gambar IV.5 <i>Use Case Diagram</i> Halaman Pelanggan Admin.....	22
Gambar IV.6 <i>Use Case Diagram</i> Halaman Laporan Transaksi Admin.....	23
Gambar IV.7 <i>Use Case Diagram</i> Halaman Daftar <i>Customer</i>	24
Gambar IV.8 <i>Use Case Diagram</i> Halaman login <i>Customer</i>	25
Gambar IV.9 <i>Use Case Diagram</i> Halaman Beranda <i>Customer</i>	26
Gambar IV.10 <i>Use Case Diagram</i> Halaman Produk <i>Customer</i>	27
Gambar IV.11 <i>Use Case Diagram</i> Halaman Pemesanan Produk <i>Customer</i>	28
Gambar IV.12 <i>Use Case Diagram</i> Halaman Keranjang <i>Customer</i>	30
Gambar IV.13 <i>Use Case Diagram</i> Halaman Rincian Pembelian <i>Customer</i>	31
Gambar IV.14 <i>Use Case Diagram</i> Halaman Konfirmasi Pembayaran <i>Customer</i>	32
Gambar IV.15 <i>Use Case Diagram</i> Halaman Profil <i>Customer</i>	33
Gambar IV.16 <i>Use Case Diagram</i> Halaman Cara Pembelian <i>Customer</i>	34



Gambar IV.17 Activity Diagram Halaman <i>login</i> Admin.....	35
Gambar IV.18 Activity Diagram Halaman <i>Dashboard</i> Admin	36
Gambar IV.19 Activity Diagram Halaman Produk Admin	37
Gambar IV.20 Activity Diagram Halaman Tambah Produk Admin.....	38
Gambar IV.21 Activity Diagram Halaman Edit Produk Admin	39
Gambar IV.22 Activity Diagram Halaman Transaksi Admin.....	40
Gambar IV.23 Activity Diagram Halaman Ubah Sttus Pembayaran Admin	41
Gambar IV.24 Activity Diagram Halaman Pelanggan Admin	42
Gambar IV.25 Activity Diagram Halaman Laporan Transaksi Admin.....	43
Gambar IV.26 Activity Diagram Halaman Laporan Data Mingguan Admin.....	44
Gambar IV.27 Activity Diagram Halaman Laporan Data Bulanan Admin.....	45
Gambar IV.28 Activity Diagram Halaman Laporan Data Tahunan Admin	46
Gambar IV.29 Activity Diagram Halaman Daftar <i>Customer</i>	47
Gambar IV.30 Activity Diagram Halaman <i>login Customer</i>	48
Gambar IV.31 Activity Diagram Halaman Beranda <i>Customer</i>	49
Gambar IV.32 Activity Diagram Halaman Produk <i>Customer</i>	50
Gambar IV.33 Activity Diagram Halaman Pemesanan <i>Customer</i>	51
Gambar IV.34 Activity Diagram Halaman Keranjang <i>Customer</i>	52
Gambar IV.35 Activity Diagram Halaman Rincian Pembelian <i>Customer</i>	53
Gambar IV.36 Activity Diagram Halaman Konfirmasi Pembayaran <i>Customer</i> .	54
Gambar IV.37 Activity Diagram Halaman Profil <i>Customer</i>	55
Gambar IV.38 Activity Diagram Halaman Cara Pembelian <i>Customer</i>	56



Gambar IV.39 <i>Entity Relationship</i> Diagram Penjualan <i>Furniture</i>	57
Gambar IV.40 <i>Logikal Record Structure</i> Penjualan <i>Furniture</i>	58
Gambar IV.41 Tampilan Halaman <i>Login</i> Admin.....	64
Gambar IV.42 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> Admin.....	65
Gambar IV.43 Tampilan Halaman Data Produk Admin.....	65
Gambar IV.44 Tampilan Halaman Tambah Data Produk Admin.....	66
Gambar IV.45 Tampilan Halaman <i>Edit</i> Data Produk Admin	66
Gambar IV.46 Tampilan Halaman Transaksi Admin	67
Gambar IV.47 Tampilan Halaman Ubah Status Pembayaran Admin	67
Gambar IV.48 Tampilan Halaman Pelanggan Admin.....	68
Gambar IV.49 Tampilan Halaman Laporan Transaksi Mingguan Admin	68
Gambar IV.50 Tampilan Halaman Laporan Transaksi Bulanan Admin	69
Gambar IV.51 Tampilan Halaman Laporan Transaksi Tahunan Admin.....	69
Gambar IV.52 Tampilan Halaman Laporan Data Transaksi Admin.....	70
Gambar IV.53 Tampilan Cetak Laporan Data Transaksi Admin.....	70
Gambar IV.54 Tampilan Halaman Daftar <i>Customer</i>	71
Gambar IV.55 Tampilan Halaman <i>Login Customer</i>	71
Gambar IV.56 Tampilan Halaman Beranda <i>Customer</i>	72
Gambar IV.57 Tampilan Halaman Produk <i>Customer</i>	72
Gambar IV.58 Tampilan Halaman Pemesanan Produk <i>Customer</i>	73
Gambar IV.59 Tampilan Halaman <i>Spesifikasi</i> Produk <i>Customer</i>	73
Gambar IV.60 Tampilan Halaman Keranjang <i>Customer</i>	74
Gambar IV.61 Tampilan Halaman Rincian Pembelian <i>Customer</i>	74



Gambar IV.62 Tampilan Halaman Konfirmasi pembayaran <i>Customer</i>	75
Gambar IV.63 Tampilan Halaman Profil <i>Customer</i>	75
Gambar IV.64 Tampilan Halaman Cara Pembelian <i>Customer</i>	76





DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel IV.1 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Halaman Login Admin.....	18
Tabel IV.2 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Halaman <i>Dashboard</i> Admin.....	19
Tabel IV.3 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Halaman Produk Admin.....	21
Tabel IV.4 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Halaman Transaksi Admin.....	22
Tabel IV.5 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Halaman Pelanggan Admin.....	23
Tabel IV.6 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Halaman Laporan Tansaksi Admin..	24
Tabel IV.7 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Halaman Daftar <i>Customer</i>	25
Tabel IV.8 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Halaman Login <i>Customer</i>	26
Tabel IV.9 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Halaman Beranda <i>Customer</i>	27
Tabel IV.10 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Halaman Produk <i>Customer</i>	28
Tabel IV.11 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Halaman Pemesanan <i>Customer</i>	29
Tabel IV.12 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Halaman Keranjang <i>Customer</i>	30
Tabel IV.13 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Halaman Rincian Pembelian <i>Customer</i>	31
Tabel IV.14 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Halaman Konfirmasi Pembayaran <i>Customer</i>	32
Tabel IV.15 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Halaman Profil <i>Customer</i>	33
Tabel IV.16 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Halaman Cara pembelian <i>Customer</i>	34



Tabel IV.17 <i>Spesifikasi File</i> Tabel Pembeli	59
Tabel IV.18 <i>Spesifikasi File</i> Tabel Paket	60
Tabel IV.19 <i>Spesifikasi File</i> Tabel Orderan	61
Tabel IV.20 <i>Spesifikasi File</i> Tabel Keranjang.....	62
Tabel IV.21 <i>Spesifikasi File</i> Tabel Invoice	63
Tabel IV.22 Hasil Pengujian <i>Black Box</i> Halaman <i>Login</i> Admin	98
Tabel IV.23 Hasil Pengujian <i>Black Box Form</i> Tambah Produk Admin	99
Tabel IV.24 Hasil Pengujian <i>Black Box Form</i> pendaftaran <i>Customer</i>	104
Tabel IV.25 Hasil Pengujian <i>Black Box</i> Halaman <i>Login Customer</i>	107
Tabel IV.26 Hasil Pengujian <i>Black Box</i> Halaman Keranjang Admin	107
Tabel IV.27 Biaya Hosting.....	110





DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Lampiran A.1 Surat Pengantar Barang.....	121
2. Lampiran B.1 <i>Sceenshoot Invoice</i>	122



DAFTAR PUSTAKA

- Alamsah dkk. (2018). Perancangan Sistem Informasi *Perusahaan Furniture Pada Ud. Abadi Mebel Ambon*. 983.
- Awaludin, R. (2017). Sistem informasi penjualan peralatan pendakian gunung toko sativa outdoors berbasis website. 1–11.
- Edy Winarno dan Ali zaky. (2013). Buku Sakti Pemrogram php. jakarta: PT Elex Media Kopunrindo.
- Fridayanthie, E. W. (2015). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Peralatan Hiking Berbasis Dekstop Pada Toko Cimone Outdoor Tangerang. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, Vol.3, No.2 Desember 2015, 3(2), 144.
- Ika Nur Indah. (2013). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan. 1(2), 1. <https://doi.org/10.3112/SPEED.V12I1.1147>
- Irmawati, D. (2011). Pemanfaatan E-Commerce Dalam Dunia Bisnis. *Orasi Bisnis*, VI(November), 95–112.
- Matudiri, A. D. (2014). *Metode Penelitian Tehnik Informatika*. Yogyakarta: Deepublish Publisher All Right Reserved.
- Nugraha, A. (2016). Sistem Informasi Penjualan Kaos Berbasis Web Pada Distro Sickness Berbasis E-Commerce. *Sniptek*, 294–297. <https://doi.org/10.1016/j.carbon.2006.06.004>
- Priadi, Y. (2014). *Kolaborasi SQL dan ERD Dalam Implementasi Database* (Maya, ed.). Yogyakarta: cv ani offset.

Putratama, supono vidriandri. (2018). Pemrograman Web Dengan Menggunakan PHP dan Framework. yogyakarta: Deepublish Publisher All Right Reserved.

Rachmawati, Y., Laila, S., & Susana, D. Y. (2016). Sistem Informasi Penjualan Alat Tulis Kantor Berbasis Web Pada CV. Sumber Rezeki Jakarta. Sistem Informasi Penjualan Alat Tulis Kantor Berbasis Web Pada CV. Sumber Rezeki Jakarta, 283–288. Retrieved from <https://konferensi.nusamandiri.ac.id/prosiding/index.php/snipstek/article/view/231>

Rosa, A. S., & Shalahuddin, M. (2013). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan beroientasi Objek. bandung: informatika bandung.

Saharna, N., & Rukun, K. (2019). PERANCANGAN SISTEM E-COMMERCE BERBASIS WEB PADA TOKO INDAH SURYA FURNITURE. 7(1), 39–47.

Sri, R., Rejeki, A., Utomo, A. P., & Susanti, S. (2014). Unisbank. Perancangan Dan Pengaplikasian Sistem Penjualan Pada “Distro Smith” Berbasis E-Commerce, 16(1), 150–159.

Suryana T., & Koesheriyanti. (2014). Aplikasi Internet Menggunakan HTML,CSS & JavaScript (Taryana suryana; khoesheryanti;, ed.). jakarta: PT Elex Media Kopunrindo.

Wibowo, A. (2014). Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Furniture Dan Electronic Pada Toko Joice Group. Indonesia Journal on Netwoking and Security, 3(4), 35–43.

Wicaksono, A., Lumenta, A. S. M., Sugiarto, B. A., Informatika, T., & Ratulangi, U. S. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Furniture pada Galeri Ukir Mebel Berbasis Web. 11(1).

Windu Gata, G. (2016). Pemodelan UML sistem informasi Monitoring Penjualan dan stok barang. Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak), IV(2), 107–116. <https://doi.org/10.2135/cropsci1983.0011183X002300020002x>

Lampiran B.1 *Screenshot invoice*

