

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN KOREAN
MERCHANDISE PADA TOKO ALL ABOUT
MERCH BERBASIS WEB**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

ADE KARLINA SEPTIANI

12150302

Program Studi Teknik Informatika

STMIK Nusa Mandiri Jakarta

Jakarta

2019

ABSTRAK

Ade Karlina Septiani (12150302), Sistem Informasi Penjualan Korean Merchandise di Toko All About Merch Berbasis Web

Internet menjadi salah satu bagian dari kebutuhan sehari-hari. Dari bekerja, sekolah, bermain, sampai berjualan. Bahkan internet menjadi sarana pertemuan bagi sanak saudara, teman, dan keluarga lainnya yang tinggal jauh. Internet juga menyebarkan *hallyu K-Pop* kepada kalangan anak muda maupun orang dewasa di Indonesia. Sehingga banyaknya minat dari mereka yang ingin memiliki barang-barang yang berbau *K-Pop*. Memiliki toko fisik memanglah penting, tetapi akan lebih baik jika toko tersebut mampu menjualkan barang dagangannya lebih luas lagi. Banyak juga orang yang tertarik pada barang-barang *K-Pop* merasa cemas untuk membeli. Dikarenakan takut tertipu. Atau mereka yang tidak mengerti cara membeli langsung dari situs Korea. Sebagai dasar dan acuan untuk membuat sistem penjualan berbasis web dilakukan studi pustaka kemudian membuat perancangan database sistem menggunakan DFD dan ERD. Metode yang digunakan adalah metode waterfall. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dengan Framework CodeIgniter dan MySQL sebagai database. Pada bagian front yaitu pengguna melakukan registrasi terlebih dahulu sebelum melakukan input data pengiriman, selanjutnya pengguna dapat memilih barang yang ingin dibeli. Pada bagian backend pengguna melakukan pembayaran dengan menggunakan kode barang yang telah mereka pesan.

Kata Kunci: K-pop, E-commerce, Web, Penjualan

ABSTRACT

Ade Karlina Septiani (12150302), Korean Merchandise Sales Information System at Web-Based All About Merch Stores

The internet is a part of daily needs. From work, school, play, to selling. The internet is even a meeting place for relatives, friends and other families who live far away. The internet is also spreading hallyu K-Pop to young people and adults in Indonesia. So there is a lot of interest from those who want to own goods that smell like K-Pop. Having a physical store is important, but it would be better if the store was able to sell more extensive merchandise. Many people who are interested in K-Pop goods feel anxious to buy. Because of fear of being fooled. Or those who don't understand how to buy directly from Korean sites. As a basis and reference for creating a web-based sales system, a literature study was conducted and then a database system design was used using DFD and ERD. The method used is the waterfall method The programming language used is PHP with the CodeIgniter Framework and MySQL as a database. On the front, the user registers first before inputting the shipping data, then the user can choose the items to be purchased. In the backend section users make payments using the item code they have ordered.

Keywords: K-pop, E-commerce, Web, Sales

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	vii
Kata Pengantar.....	viii
Abstrak.....	x
Daftar Isi	xii
Daftar Simbol.....	xiv
Daftar Gambar.....	xvi
Daftar Tabel.....	xvii
Daftar Lampiran.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Permasalahan	3
1.3. Perumusan Masalah.....	3
1.4. Maksud dan Tujuan	4
1.5. Metode Penelitian.....	4
1.5.1. Teknik Pengumpulan Data	4
A. Observasi.....	4
B. Wawancara.....	4
C. Studi Pustaka	5
1.5.2. Model Pengembangan Sistem.....	5
E. Analisa Kebutuhan Sistem	6
F. Desain	6
G. Code Generation.....	6
H. Testing.....	6
I. Support.....	6
1.6. Ruang Lingkup.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.2. Penelitian Terkait.....	18
BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN.....	20
3.1. Tinjauan Institusi/Perusahaan	20
3.1.1. Sejarah Institusi/Perusahaan.....	20
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi	21
3.2. Proses Bisnis Sistem	23
3.3. Spesifikasi Dokumen sistem Berjalan	25
BAB IV RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN.....	26
4.1. Analisa Kebutuhan Software.....	27

4.2. Desain	34
4.2.1. <i>Database</i>	34
4.2.2. <i>Software Architecture</i>	41
4.2.3. <i>User Interface</i>	43
4.3. <i>Code Generation</i>	47
4.4. <i>Testing</i>	60
4.5. <i>Support</i>	63
4.5.1. Publikasi Web *.....	64
4.5.2. Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	64
4.6. Spesifikasi Dokumen Sistem Usulan.....	65
 BAB V PENUTUP	66
5.1. Kesimpulan	66
5.2. Saran	66

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

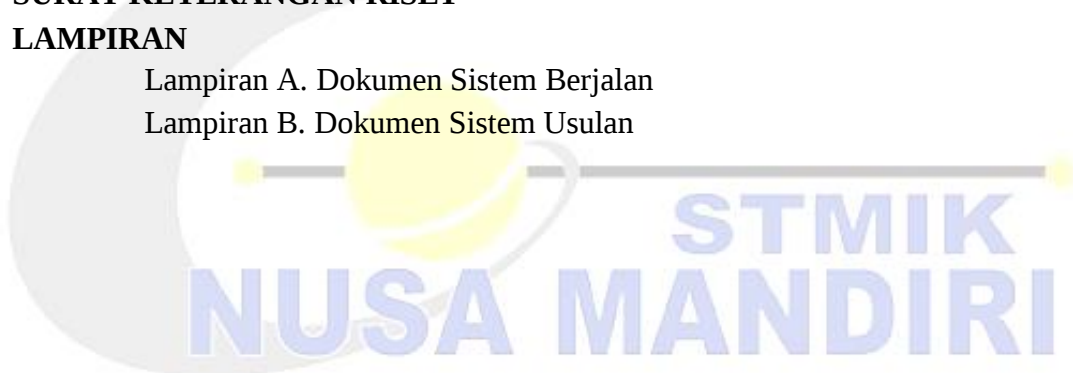
LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN

SURAT KETERANGAN RISET

LAMPIRAN

Lampiran A. Dokumen Sistem Berjalan

Lampiran B. Dokumen Sistem Usulan



DAFTAR SIMBOL

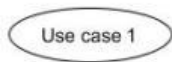
1. Simbol Unified Modelling Language (UML)

a. Use Case Diagram



AKTOR

Adalah seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan sistem. Aktor merupakan aturan yang dimainkan dalam sistem bukan user individu dalam sistem.



USE CASE

Yaitu menyatakan fungsi lengkap yang dilakukan user.

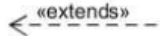


ASSOCIATION

Yaitu garis yang menggambarkan bagaimana aktor terlibat dalam use case. Association bukan menggambarkan aliran data atau informasi.



Pekerjaan yang harus terpenuhi agar sebuah event dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah use case adalah bagian dari use case lainnya.



Pekerjaan yang hanya berjalan dibawah kondisi tertentu seperti menyalakan alarm.

b. Activity Diagram



INITIAL STATE

Suatu status awal dari sebuah obyek.



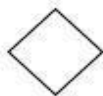
FINAL STATE

Suatu status akhir yang menghadirkan penyelesaian aktivitas.



ACTIVITY

Menyatakan suatu kegiatan yng sedang terjadi



DECISION

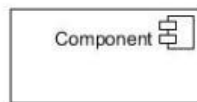
Pilihan pengambilan keputusan

STATE TRANSITION



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

c. Component Diagram



COMPONENT

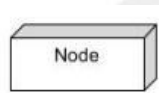
Menggambarkan struktur dan hubungan antara komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (dependency) diantaranya.



DEPENDENCE

Menggambarkan alur data dari suatu komponen

d. Component Diagram



NODE

Menggambarkan bagian-bagian hardware dalam sebuah sistem. Notasi untuk node digambarkan sebagai sebuah kubus tiga dimensi.



ASSOCIATION

Menggambarkan sebagai sebuah garis yang menghubungkan dua node yang mengindikasikan jalur komunikasi antara komponen-komponen hardware

e. Entity Relationship Diagram (ERD)



Entity

Yaitu suatu obyek yang dapat dibedakan atau dapat diidentifikasi secara unik dengan obyek lainnya, dimana semua informasi yang berkaitan dengannya dikumpulkan.



RELATIONSHIP TYPE

Yaitu menghubungkan antar entitas dengan entitas.



Attribute

Yaitu karakteristik dari entity atau relationship yang menyediakan penjelasan detail tentang relationship tersebut.



Key Attribute

Bila di dalam attribute terdapat nilai sama maka kita perlu membuat “Key Attribute” sehingga dipastikan tidak akan terjadi nilai/record sama.



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Pembelian.....	28
Tabel IV.2 Deskripsi <i>use case</i> pembelian baru.....	30
Tabel IV.3 Deskripsi <i>use case</i> menu utama.....	30
Tabel IV.4 Deskripsi <i>use case</i> Kelola Data Admin	31
Tabel IV.5 Deskripsi <i>use case</i> kategori produk.....	31
Tabel IV.6 Deskripsi <i>use case</i> produk.....	32
Tabel IV.7 Deskripsi <i>use case</i> menu utama.....	32
Tabel IV.8 Spesifikasi File Tabel Online Shop	35
Tabel IV.9 Spesifikasi File Konfirmasi.....	36
Tabel IV.10 Spesifikasi File Konsumen	37
Tabel IV.11 Spesifikasi File Kota	37
Tabel IV.12 Spesifikasi File Pembelian.....	38
Tabel IV.13 Spesifikasi File Penjualan.....	39
Tabel IV.14 Spesifikasi File Produk.....	40
Tabel IV.15 Spesifikasi File Rekening	40
Tabel IV.16 Spesifikasi File Supplier	41
Tabel IV.17 Tabel Form <i>Login Pengguna</i>	61
Tabel IV.18 Tabel Form <i>Login Admin</i>	62
Tabel IV.19 Tabel Form Tambah Data <i>Produk (Admin)</i>	63
Tabel IV.20 Tabel Form Registrasi Pembeli.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Lampiran A.1. Gambar Tampilan Struk Pembelian	25
2. Lampiran A.2. Gambar Rekap Penjualan Bulanan	25
3. Lampiran B.1. Form Data Pemesanan	70



DAFTAR PUSTAKA

(2014:28), R. dan S. (2018). No Title, 6(1).

Fuad, H. (2018). Perancangan Sistem Infomasi Customer Relationship Management Pelayanan Berbasis Web di PT Sahabat Kreasi Muda, 8(1).

Handayani, S. (2018). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS E-COMMERCE STUDI KASUS TOKO KUN JAKARTA, 10, 182–189.

Handayani, S., Waruwu, F. T., & Sianturi, L. T. (2018). LOGIKA FUZZY DENGAN METODE TSUKAMOTO (Studi Kasus Cv . Ala Dos Roha), 2, 73–77.

Hastanti, R. P., Eka, B., Indah, P., & Wardati, U. (2015). Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan, 3(2), 1–9.

Hidayat, R. 2017. (2017). Aplikasi Penjualan Jam Tangan Secara Online, III(2), 90–96.

Hidayatullah, P. (2017:142). (2017). *Pemrograman WEB*.

Martin, J., & Tanaamah, A. R. (2018). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS DESKTOP WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK BOOTSTRAP DENGAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT, STUDI KASUS TOKO PERALATAN BAYI ‘EENG BABY SHOP.’ *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(1), 57.
<https://doi.org/10.25126/jtiik.201851547>

Rianto, H. (2018). Badan Penjamin Mutu. *BSI Group*, (77).

Rosa dan Shalahuddin. (2015). Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Website Untuk Para Penulis Agus Prayitno 1) Yulia Safitri 2). *Indonesian Journal on Software Engineering*, 1(1), 1–10. Retrieved from <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse/article/viewFile/592/483>

Susanti, M. (2016). AKADEMIK BERBASIS WEB, (1), 91–99.