

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE  
PADA JAYA BERSAMA KONVEKSI  
JAKARTA**



**SKRIPSI**

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

**ANAS JOHARI**

**11160741**

Program Studi Sistem Informasi  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

NUSA MANDIRI

Jakarta

2017

## PERSEMBAHAN

*Kerjakan hari ini juga, karena esok hari adalah alasan dari KEMALASAN dan  
pelarian dari KETIDAKMAMPUAN  
(Freddy Numberi)*

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah S.W.T, skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Subagyo (Alm) dan Ibunda Sri Maryani, ini anakmu mencoba memberikan yang terbaik untukmu. Betapa diri ini ingin melihat kalian bangga padaku. Betapa tak ternilai kasih sayang dan pengorbanan kalian padaku, maka dari itu terimalah persembahan kecilku ini. Terima kasih atas dukungan moril maupun materil untukku selama ini.
2. Kakakku (Siti Fatonah), terima kasih atas dukungan dan do'anya untuk kesuksesanku.
3. Kamu yang selalu ada di setiap cerita. Untuk kamu yang selalu menjadi alasan aku tersenyum dan terus melangkah walau goyah untuk terus berusaha dan pantang menyerah. Teruntuk kamu yang selalu mendampingi di kala susah dan senang. Teruntuk kamu yang selalu berbagi cerita, canda dan tawa. Aku berterima kasih kepadaNya karena telah mengizinkanmu untuk menemaniku selama ini.
4. PUK di Treasury Bank Danamon Indonesia (Andreas Haryono), yang sudah memberikan aku kesempatan dan kemudahan untuk menuntut ilmu.
5. Dosen-dosenku yang telah menjadi orang tua kedua untukku, yang namanya tidak bisa kusebutkan satu persatu, yang terus memotivasiku untuk selalu fokus menyelesaikan perkuliahanku supaya bisa menjadi orang yang sukses nantinya
6. Dosen Pembimbingku Bapak Irfan Mahendra, M.Kom, MM, yang telah dengan sabar membimbing, membantu dan mengarahkanku untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Untuk teman-teman almamaterku dan teman-teman seperjuanganku di kampus yang namanya tidak bisa kusebutkan satu persatu. Mari kita lanjutkan perjuangan kita diluar sana, jaga nama baik almamater dan buat harum nama kampus kita. Saat yang kurindukan ialah saat berkumpul dengan kalian dikelas. Bangga menjadi bagian dari kalian (11.8F.01).

*Tanpa mereka,  
aku dan karya ini tak akan pernah ada*

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Anas Johari  
NIM : 11160741  
Perguruan Tinggi : STMIK Nusa Mandiri Jakarta

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat dengan judul: **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA JAYA BERSAMA KONVEKSI JAKARTA”**, adalah asli (orsinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer Nusa Mandiri** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta  
Pada tanggal : 07 Agustus 2017  
Yang menyatakan,



**Anas Johari**

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Anas Johari  
NIM : 11160741  
Program Studi : Sistem Informasi  
Perguruan Tinggi : STMIK Nusa Mandiri Jakarta

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer Nusa Mandiri**, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul: **"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA JAYA BERSAMA KONVEKSI JAKARTA"**, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini pihak **Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & 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 kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak **Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & 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 di : Jakarta  
Pada tanggal : 07 Agustus 2017  
Yang menyatakan,

  
Anas Johari

## PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : ANAS JOHARI  
NIM : 11160741  
Program Studi : SISTEM INFORMASI  
Jenjang : STRATA-1  
Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Pada Jaya Bersama Konveksi Jakarta

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, 22 Agustus 2017

### PEMBIMBING SKRIPSI

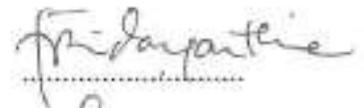
Dosen Pembimbing : Irfan Mahendra, M.Kom, MM



.....

### DEWAN PENGUJI

Penguji I : Eka W Fridayanthie, M.Kom



.....

Penguji II : Frisma Handayanna, M.Kom



.....

## **PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA**

Skripsi sarjana yang berjudul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA JAYA BERSAMA KONVEKSI JAKARTA”** adalah hasil karya tulis asli ANAS JOHARI dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku dilingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini:

Nama : ANAS JOHARI

Alamat : Kamp. Basmol RT.014 RW.006 No.11 Kembangan, Jakarta Barat

No. Telp : (021) 5823907 / Hp. 08567160884

E-mail : joharianas3868@gmail.com

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Dimana skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul skripsi, yang penulis ambil sebagai berikut: **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA JAYA BERSAMA KONVEKSI JAKARTA”**.

Tujuan penulisan skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata Satu (S1) STMIK Nusa Mandiri. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan skripsi ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ketua STMIK Nusa Mandiri
2. Pembantu Ketua I STMIK Nusa Mandiri
3. Ketua Program Studi Sistem Informasi STMIK Nusa Mandiri.
4. Bapak Irfan Mahendra, M.Kom, MM selaku Dosen Pembimbing I Skripsi.
5. Bapak/ibu dosen Sistem Informasi STMIK Nusa Mandiri yang telah memberikan penulis dengan semua bahan yang diperlukan.
6. Staff / karyawan / dosen di lingkungan STMIK Nusa Mandiri.
7. Bapak Sri Heri Cevri selaku pemilik Jaya Bersama Konveksi Jakarta.
8. Staff / karyawan di lingkungan Jaya Bersama Konveksi Jakarta.
9. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spritual.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 7 Agustus 2017

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Anas Johari', written over a faint, stylized graphic element.

**Anas Johari**

## ABSTRAK

### **Anas Johari (11160741), Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Pada Jaya Bersama Konveksi Jakarta**

*Website* merupakan salah satu layanan yang dapat dipakai oleh pengguna komputer yang terhubung dengan *internet*. *Website* memudahkan pengguna komputer untuk berinteraksi dengan pengguna internet lainnya dan menelusuri informasi yang ada di jaringan *internet*. Jaya Bersama Konveksi Jakarta merupakan salah satu perusahaan garmen yang bergerak di bidang konveksi. Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah untuk membuat *website* informasi konveksi pada Jaya Bersama Konveksi Jakarta. Untuk membuat *website* Jaya Bersama Konveksi Jakarta dibutuhkan beberapa metode. Pada laporan skripsi ini metode yang digunakan antara lain studi pustaka, observasi dan wawancara. *Website* ini dikembangkan dengan bahasa pemrograman PHP dan *database* yang digunakan adalah *database MySQL*. Pada laporan skripsi ini telah dibuat suatu sistem yang memiliki fasilitas seperti informasi profil, produk, lokasi, berita, buku tamu dan sistem pengelolaan data *website* bagi administrator. Sistem ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk dapat menangani proses yang lebih kompleks, seperti *chatting online* dengan *marketing* untuk para *customer*.

**Kata Kunci:** informasi, konveksi, website

## **ABSTRACT**

*ANAS JOHARI (11160741), Design of E-Commerce Information System on Jaya Joint Convention Jakarta*

*Website is one service that can be used by computer users connected to the internet. Websites make it easy for computer users to interact with other Internet users and information on the Internet. Jaya Bersama Konveksi Jakarta is one of the garment companies engaged in the field of convection. The purpose of this thesis is to create a website of convection information in Jaya Bersama Konveksi Jakarta. To create a Jaya Bersama Konveksi Jakarta website requires several methods. In this thesis report method used between literature study, observation and interview. This website is developed with PHP programming language and database used is MySQL database. In lapora this thesis has created a system that has facilities such as profile information, product, location, news, guest book and site data management system for administrators. This system can be further developed to incorporate more complex processes, such as online chats with marketing for customers.*

*Keywords: information, convection, website*

## 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 .....	xiii
Daftar Gambar.....	xvi
Daftar Tabel .....	xvii
Daftar Lampiran .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
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
1.5.2. Model Pengembangan Sistem .....	4
1.6. Ruang Lingkup .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1. Tinjauan Pustaka .....	7
2.2. Penelitian Terkait .....	31
<b>BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN .....</b>	<b>32</b>
3.1. Tinjauan Perusahaan .....	32
3.1.1. Sejarah Perusahaan .....	32
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi .....	33
3.2. Proses Bisnis Sistem .....	35
3.3. Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan .....	37
<b>BAB IV RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN .....</b>	<b>39</b>
4.1. Analisa Kebutuhan Software .....	39
4.2. Desain .....	56
4.2.1. <i>Database</i> .....	56
4.2.2. <i>Software Architecture</i> .....	62
4.2.3. <i>User Interface</i> .....	63
4.3. <i>Code Generation</i> .....	68
4.4. <i>Testing</i> .....	71
4.5. <i>Support</i> .....	75
4.5.1. Publikasi Web .....	75
4.5.2. Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> .....	75

4.6. Spesifikasi Dokumen Sistem Usulan .....	76
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>77</b>
5.1. Kesimpulan .....	77
5.2. Saran .....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	
<b>LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN</b>	
<b>SURAT KETERANGAN RISET</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	
Lampiran A. Dokumen Sistem Berjalan	
Lampiran B. Dokumen Sistem Usulan	

## DAFTAR SIMBOL

### Simbol *Unified Modeling Language*(UML)

#### A. Activity Diagram



##### STATUS AWAL

Yaitu status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.



##### AKTIVITAS

Yaitu aktivitas yang digunakan sistem biasanya diawali dengan kata kerja.



##### PERCABANGAN / DESICION

Yaitu asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.



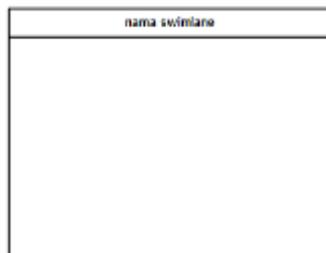
##### PENGGABUNGAN / JOIN

Yaitu asosiasi penggabungan dimana lebih satu aktivitas digabungkan menjadi satu.



##### STATUS AKHIR

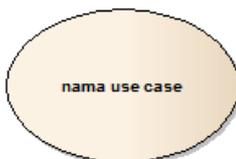
Yaitu status akhir yang dilakukan sistem, sebuah sistem diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.



##### SWIMLANE

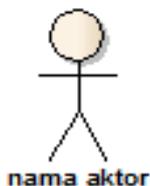
Yaitu memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

#### B. Use Case Diagram



##### USE CASE

Yaitu fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.



##### AKTOR / ACTOR

Yaitu orang, proses atau sitem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.

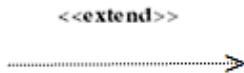
### **ASOSIASI / ASSOCIATION**

Yaitu komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case.



### **EKSTENSI / EXTEND**

Yaitu relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan.



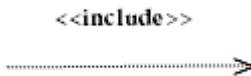
### **GENERALISASI / GENERALIZATION**

Yaitu hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum.

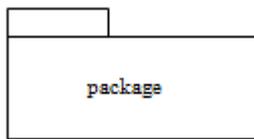


### **INCLUDE**

Yaitu relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case.



## **C. Component Diagram**



### **PACKAGE**

Yaitu sebuah bungkus dari satu atau lebih komponen.



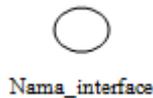
### **KOMPONEN**

Yaitu komponen sistem.



### **KEBERGANTUNGAN / DEPENDENCY**

Yaitu kebergantungan antar komponen, arah panah mengarah pada komponen yang dipakai.



### **ANTARMUKA / INTERFACE**

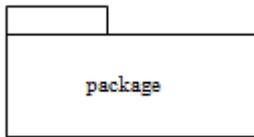
Yaitu sama dengan konsep interface pada pemrograman berorientasi objek, yaitu sebagai antar muka komponen agar tidak mengakses langsung komponen.



### **LINK**

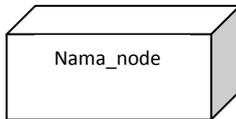
Yaitu relasi antar komponen.

#### D. *Deployment Diagram*



##### **PACKAGE**

Yaitu sebuah bungkus dari satu atau lebih *node*.



##### **NODE**

Yaitu komponen sistem.



##### **KEBERGANTUNGAN / *DEPENDENCY***

Yaitu kebergantungan antar *node*, arah panah mengarah pada *node* yang dipakai.



##### **LINK**

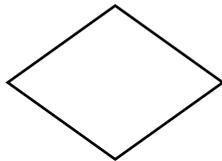
Yaitu relasi antar *node*.

#### E. *ERD (Entity Relationship Diagram)*



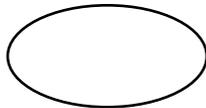
##### **Himpunan Entitas (*Entity*)**

*Entity* adalah suatu obyek yang nyata dan bisa dibedakan dengan obyek lainnya.



##### **Himpunan Relasi (*Relationship*)**

*Relationship* adalah asosiasi yang terjadi antara beberapa *entity*.



##### **Atribut**

Atribut adalah perbendaharaan yang dimiliki oleh *entity* atau *relationship*.



##### **Garis penghubung (*Link*)**

Digunakan sebagai penghubung antara entitas dengan *relationship*.

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar II.1. <i>Model Waterfall</i> .....	10
2. Gambar II.2. Contoh Atribut Pada Entitas Mahasiswa .....	26
3. Gambar III.1. Struktur Organisasi Jaya Bersama Konveksi .....	34
4. Gambar III.2. Activity Diagram Prosedur Sistem Berjalan .....	36
5. Gambar IV.1. Use Case Diagram User .....	41
6. Gambar IV.2. <i>Use Case Diagram</i> Admin .....	46
7. Gambar IV.3. <i>Activity Diagram</i> Registrasi Pelanggan .....	51
8. Gambar IV.4. <i>Activity Diagram</i> Login Pelanggan .....	51
9. Gambar IV.5. <i>Activity Diagram</i> Ubah Data Pelanggan .....	52
10. Gambar IV.6. <i>Activity Diagram</i> Pemesanan Produk .....	52
11. Gambar IV.7. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Produk .....	53
12. Gambar IV.8. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Bahan .....	53
13. Gambar IV.9. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Pelanggan .....	54
14. Gambar IV.10. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Pemesanan .....	54
15. Gambar IV.11. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Pembayaran .....	55
16. Gambar IV.12. <i>Entity Relationship Diagram</i> .....	56
17. Gambar IV.13. <i>Logical Record Structure</i> .....	57
18. Gambar IV.14. <i>Component Diagram</i> .....	62
19. Gambar IV.15. <i>Deployment Diagram</i> .....	62
20. Gambar IV.16. Halaman Registrasi Pelanggan .....	63
21. Gambar IV.17. Halaman <i>Login</i> Pelanggan .....	63
22. Gambar IV.18. Halaman Pemesanan Produk .....	64
23. Gambar IV.19. Halaman <i>History</i> Pemesanan .....	64
24. Gambar IV.20. Halaman Admin Mengelola Produk .....	65
25. Gambar IV.21. Halaman Admin Mengelola Bahan .....	65
26. Gambar IV.22. Halaman Admin Mengelola Pelanggan .....	66
27. Gambar IV.23. Halaman Admin Mengelola Pemesanan .....	66
28. Gambar IV.24. Halaman Admin Mengelola Pembayaran .....	67

## DAFTAR TABEL

	Halaman
29. Tabel IV.1. Deskripsi <i>Use Case Diagram User</i> .....	41
30. Tabel IV.2. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Melihat Profil .....	42
31. Tabel IV.3. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Melihat Produk .....	42
32. Tabel IV.4. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Melihat Cara Pemesanan .....	43
33. Tabel IV.5. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Registrasi Pelanggan.....	43
34. Tabel IV.6. Deskripsi <i>Use Case Diagram Login</i> Pelanggan .....	43
35. Tabel IV.7. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Hubungi Kami .....	44
36. Tabel IV.8. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Mengubah Data Pelanggan ....	44
37. Tabel IV.9. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Memesan Produk .....	45
38. Tabel IV.10. Deskripsi <i>Use Case Diagram History</i> Pemesanan .....	45
39. Tabel IV.11. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Ubah Password .....	46
40. Tabel IV.12. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Admin .....	47
41. Tabel IV.13. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Mengelola Data Produk .....	47
42. Tabel IV.14. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Mengelola Data Bahan .....	48
43. Tabel IV.15. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Mengelola Data Pelanggan ...	49
44. Tabel IV.16. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Mengelola Data Pemesanan...	49
45. Tabel IV.17. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Mengelola Data Pembayaran.	50
46. Tabel IV.18. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Mengelola Laporan Penjualan	50
47. Tabel IV.19. Spesifikasi File Tabel Bahan .....	58
48. Tabel IV.20. Spesifikasi File Tabel Produk .....	58
49. Tabel IV.21. Spesifikasi File Tabel Pelanggan .....	59
50. Tabel IV.22. Spesifikasi File Tabel Pesan .....	60
51. Tabel IV.23. Spesifikasi File Tabel Bayar .....	61
52. Tabel IV.24. Spesifikasi File Tabel Admin .....	61
53. Tabel IV.25. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing Form Login</i> .....	71
54. Tabel IV.26. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing Form</i> Data Produk.....	72
55. Tabel IV.27. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing Form</i> Data Bahan .....	73
56. Tabel IV.28. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing Form</i> Data Pelanggan ..	74
57. Tabel IV.29. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing Form</i> Data Pemesanan ..	74
58. Tabel IV.30. Spesifikasi <i>Hardware dan Software</i> .....	75

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
59. Lampiran A.1 <i>Purchase Order</i> .....	83
60. Lampiran A.2 <i>Invoice</i> .....	84
61. Lampiran A.3 Kwitansi .....	85
62. Lampiran A.4 Laporan Penjualan .....	86
63. Lampiran B.1 Bukti Pemesanan .....	87
64. Lampiran B.2 Kwitansi .....	88
65. Lampiran B.3 Laporan Penjualan .....	89

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat dewasa ini memberikan banyak kemudahan pada berbagai bidang. Hal ini juga yang menyebabkan munculnya kemajuan pada perangkat lunak dan diimbangi pula dengan kemajuan dan kecanggihan teknologi beserta perangkat kerasnya. Secara langsung ataupun tidak, teknologi informasi telah menjadi bagian penting dari berbagai bidang kehidupan.

Jaya Bersama Konveksi adalah sebuah *home industry* yang bergerak di bidang produksi pakaian seragam seperti seragam olahraga, seragam sekolah, seragam kantor, dan seragam pabrik. Jaya Bersama Konveksi masih menggunakan sistem manual dalam hal promosi produk, sistem pemesanan, dan sistem penjualan produknya. Jaya Bersama Konveksi saat ini sedang menghadapi masalah dalam hal promosi produk. Bagaimana caranya untuk memperluas promosi untuk mendapatkan pelanggan baik di dalam daerah maupun di luar daerah dan bagaimana memberikan layanan yang baik kepada pelanggan.

Untuk memecahkan permasalahan di atas, Jaya Bersama Konveksi ingin membangun sebuah sistem penjualan *online (e-commerce)* untuk mempromosikan produk yang dibuat oleh Jaya Bersama Konveksi. Saat ini internet telah menjadi salah satu infrastruktur komunikasi yang termurah dan jangkauan penerimaan yang luas tanpa batas, maka internet sering digunakan

sebagai media alternatif untuk mempromosikan suatu usaha maupun bisnis.

Menurut Aryanto & Tjendrowasono (2012:56), “Dengan dibangunnya sistem penjualan online, para pelaku bisnis atau usaha baik itu perusahaan menengah ke bawah atau perusahaan menengah ke atas dapat memanfaatkannya sebagai suatu media untuk mempromosikan perusahaannya serta produk-produk yang dimilikinya agar dapat dikenal lebih luas. Dan diharapkan dapat mempermudah pelanggan yang akan memesan produk-produk yang ditawarkan oleh pelaku usaha tanpa harus datang ke tempatnya secara langsung”. Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengambil judul : **“Perancangan Sistem Informasi *E-Commerce* Pada Jaya Bersama Konveksi Jakarta”**

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang masalah di atas adalah :

1. Belum adanya sebuah media informasi yang dapat membantu mempromosikan produk-produk yang ada di Jaya Bersama Konveksi.
2. Belum adanya sebuah sistem penjualan secara *online* yang dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan dan pembelian produk di Jaya Bersama Konveksi.

## **1.3. Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi yang dapat mempromosikan produk-produk di Jaya Bersama Konveksi?

2. Bagaimana merancang sebuah sistem penjualan *online* yang dapat memudahkan pelanggan melakukan pemesanan dan pembelian produk di Jaya Bersama Konveksi?

#### **1.4. Maksud dan Tujuan**

Maksud dari penulisan skripsi ini adalah:

1. Membuat sebuah sistem informasi untuk mempromosikan produk-produk yang ada di Jaya Bersama Konveksi, sehingga memperluas pemasaran tidak hanya di dalam daerah tetapi juga di luar daerah.
2. Membuat sebuah sistem penjualan *online* yang dapat memudahkan pelanggan melakukan pemesanan dan pembelian produk di Jaya Bersama Konveksi.

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Strata Satu ( S1 ) untuk Program Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri (STMIK NUSA MANDIRI) Jakarta.

#### **1.5. Metode Penelitian**

##### **1.5.1. Teknik Pengumpulan Data**

###### **A. Wawancara**

Wawancara adalah suatu metode penelitian dengan cara melakukan sesi tanya jawab secara langsung dengan objek penelitian. Dalam melakukan metode wawancara ini, penulis melakukan wawancara dengan Bapak Sri Heri Cevri selaku pemilik konveksi Jaya Bersama Konveksi, agar

informasi yang didapatkan dapat membantu dalam perancangan sistem yang akan dibangun untuk perusahaan tersebut.

B. Observasi

Metode observasi merupakan cara pengumpulan data secara langsung dengan mengamati objek penelitian di Jaya Bersama Konveksi. Adapun proses yang diamati adalah proses dalam mempromosikan produk, proses pemesanan produk, proses pembayaran, dan proses pengiriman.

C. Studi Pustaka

Penulisan skripsi ini ditunjang oleh beberapa jurnal, buku - buku yang berisi teori-teori yang berkaitan dengan masalah yang dibahas serta catatan-catatan kuliah dan penunjang lainnya. Pada metode ini, penulis mendapat banyak bahan masukan tentang bagaimana merancang atau mengembangkan suatu sistem informasi menurut para ahlinya.

### 1.5.2. Model Pengembangan Sistem

Menganalisa permasalahan yang ada dari obyek penelitian, kemudian mengembangkan proses logika untuk memecahkan masalah dalam bentuk algoritma pemrograman. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap pembangunan sistem informasi meliputi :

A. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

Admin dapat *login* dan mengelola produk dengan menambah, mengubah serta menghapus data produk, mengelola berita serta komentar mana yang akan diposting ke *website*, melihat data pemesanan yang telah di *input* oleh

*user*. *User* dapat melihat beranda, profil, produk, lokasi, mengisi buku tamu, menginput data pemesanan produk.

B. *Desain*

*Desain website* menggunakan *Adobe Dreamweaver CS6* untuk memudahkan proses pembuatannya digunakan *Cascading Style Sheet* (CSS) serta UML dan ERD.

C. *Code Generation*

Bahasa pemrograman yang akan digunakan termasuk pemrograman terstruktur yaitu dengan PHP dan Mysql.

D. *Testing*

Tahap ini merupakan tahap uji coba sistem agar dapat diketahui apakah sistem berjalan sesuai yang diharapkan agar dapat melihat kekurangan sebelum sistem siap dioperasikan dengan *Blackbox testing*.

E. *Support*

Menyediakan apa saja yang dibutuhkan untuk mendukung agar sistem dapat berjalan lebih dengan baik dan mengantisipasi hal – hal yang tak terduga baik *software* maupun *hardware* serta *hosting*.

## 1.6. Ruang Lingkup

Penulis membatasi ruang lingkup yang akan dibahas dalam perancangan sistem *e-commerce* meliputi penyampaian informasi kepada *user* seperti profil perusahaan, produk yang ditawarkan, pemesanan produk secara *online* dan melihat *history* transaksi yang dilakukan oleh *user*. Kemudian mengelola data produk yang dilakukan oleh admin, mengelola data pelanggan, mengelola data

pemesanan dan mengelola data pembayaran serta pembuatan laporan pemesanan yang dilakukan oleh admin.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

##### **A. Konsep Dasar Sistem Informasi**

Pengertian sistem menurut Subhan (2012:8) adalah kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel-variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling bergantung satu sama lain dan terpadu. Sistem juga merupakan kumpulan elemen-elemen saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukan (*input*) yang ditujukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (*output*) yang diinginkan.

Menurut Darmawan dan Kunkun (2013:2), informasi adalah hasil dari pengolahan data, akan tetapi tidak semua hasil dari pengolahan tersebut bisa menjadi informasi. Sedangkan menurut Subhan (2012:17), informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima. Tanpa suatu informasi, suatu sistem tidak akan berjalan dengan lancar dan akhirnya bisa mati. Dengan kata lain sumber dari informasi adalah data.

Pengertian sistem informasi menurut Subhan (2012:18), sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras memegang peranan yang penting dalam sistem informasi. Data yang akan dimasukkan dalam sebuah sistem informasi dapat berupa formulir-formulir, prosedur-prosedur dan bentuk data lainnya.

##### **B. *E-Commerce***

*E-Commerce* merupakan suatu istilah yang sering digunakan atau didengar saat ini yang berhubungan dengan internet, dimana tidak seorangpun yang mengetahui jelas pengertian dari *e-commerce* tersebut.

Menurut Pearson (2008 : 59) mengemukakan bahwa:

Perdagangan elektronik atau yang disebut juga *e-commerce*, adalah penggunaan jaringan komunikasi dan komputer untuk melaksanakan proses bisnis. Pandangan populer dari *e-commerce* adalah penggunaan internet dan komputer dengan *browser Web* untuk membeli dan menjual produk

Menurut Varmaat (2007 : 83) mengemukakan bahwa:

*E-commerce* atau kependekan dari elektronik *commerce* (perdagangan secara elektronik), merupakan transaksi bisnis yang terjadi dalam jaringan elektronik, seperti internet. Siapapun yang dapat mengakses komputer, memiliki sambungan ke internet, dan memiliki cara untuk membayar barang-barang atau jasa yang mereka beli, dapat berpartisipasi dalam *e-commerce*.

Menurut Wong (2010 : 33) mengemukakan bahwa:

Pengertian dari *electronic commerce* adalah pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik. Seperti radio, televisi dan jaringan computer atau internet. Jadi pengertian *e-commerce* adalah proses transaksi jual beli yang dilakukan melalui internet dimana website digunakan sebagai wadah untuk melakukan proses tersebut.

## 1. **Klasifikasi E-Commerce**

Penggolongan *e-Commerce* berdasarkan sifat transaksinya dapat dibedakan sebagai berikut :

- a. *Business-to-business (B2B)*
- b. *Business-to-consumer (B2C)*
- c. *Consumer-to-consumer (C2C)*
- d. *Consumer-to-business (C2B)*
- e. *Nonbusiness e-Commerce*
- f. *Intrabusiness (Organizational) e-Commerce*

## 2. **Sistem Transaksi E-Commerce**

Untuk saat ini sistem sistem transaksi di *E-Commerce* bisa dibilang sudah lengkap dan terbilang aman untuk melakukan transaksi. Karena dengan adanya keamanan ini, pelanggan dapat tertarik untuk melakukan transaksi

secara *online* di internet. Beberapa model pembayaran *online* di internet untuk saat ini yang masih sering digunakan adalah :

a. *Paypal*

*Paypal* merupakan salah satu alat pembayaran ( *payment process* ) teramandan terbanyak digunakan di dunia internet. Saat ini, orang Indonesia sudah dapat memindahkan uang yang berada di *account paypal* langsung ke rekeningnya.

b. Kartu Kredit

Kartu Kredit dapat digunakan sebagai alat pembayaran dengan terlebih dahulu mendaftarkan diri andapada *web* tersebut.

c. *Smart Card*

Di Singapura, *smartcard* dikenal dengan istilah *cash card*. Pemakaian *smartcard* hampir sama dengan pemakaian kartu ATM yang biasa digunakan untuk berbelanja. Pada saat transaksi uangnya di-*debit* langsung dari *account* di bank. Untuk pembayaran di internet, konsumen harus memiliki *smart card reader*.

d. *iCheck*

*iCheck* adalah metode pembayaran dengan menggunakan cek. Pembayaran ini membutuhkan nomor cek milik konsumen.

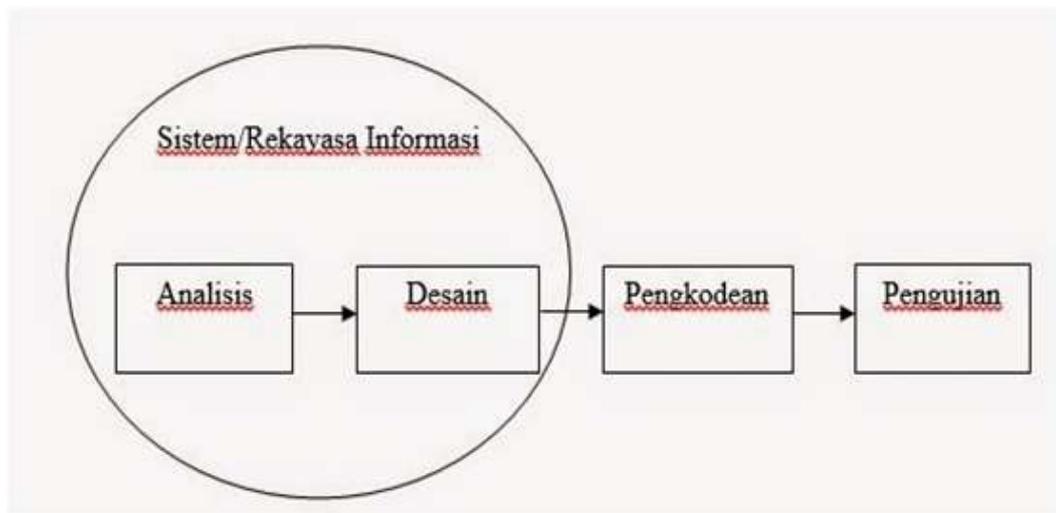
e. *E-Gold*

*E-Gold* dapat diperoleh dengan membuka rekening gratis di [www.EGold.com](http://www.EGold.com). *E-Gold* adalah pembayaran *virtual* yang cukup digemari oleh penjual *ebook* dan *software* di internet.

### C. Model Pengembangan Sistem

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2013:26) SDLC (*Software Development Life Cycle*) atau (*System Development Life Cycle*) adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik).

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2013:28) Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*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, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung atau (*support*).



Sumber : Rosa dan Shalahuddin (2013:29)

#### Gambar II.1. Model *Waterfall*

##### 1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan 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 multistep yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

## 3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

## 4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik 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 pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

## **D. Konsep Dasar Web**

### **1. Internet**

Menurut Sibero (2011:10), “*internet (interconnected network)* adalah jaringan komputer yang menghubungkan antar jaringan secara *global, internet* dapat juga disebut dengan sebuah jaringan yang sangat luas”. *Internet* merupakan sistem komputer umum, yang terhubung secara global dan menggunakan TCP/IP sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*).. Internet dibentuk oleh jutaan komputer yang terhubung bersama dari seluruh dunia, memberi jalan bagi informasi (mulai dari teks, gambar, *audio, video*, dan lainnya) untuk dapat dikirim dan dinikmati bersama. Untuk dapat bertukar informasi, digunakan *protocol* standar yaitu *Transmission Control Protocol* dan *Internet Protocol* yang lebih dikenal sebagai TCP/IP.

Awal mula internet dimulai dari proyek ARPANET, yaitu sebuah proyek jaringan komunikasi untuk militer Amerika Serikat. Jaringan ARPANET hanya di peruntukan bagi personel militer dan peneliti yang membangun jaringan tersebut. Dari tahun 1970 sampai dengan akhir 1980-an Internet adalah jaringan komunikasi yang di biyai oleh pemerintah Amerika Serikat untuk tujuan riset akademik dan militer. Jaringan ini di atur oleh sebuah badan yang bernama *National Science Foundation* (NSF). Pada universitas yang di beri akses pun di batasi hanya pada peneliti unggul saja. Pada tahun 1980-an NSF membuat kebijakan yang longgar dengan mengizinkan seluruh aktifitas akademik pada universitas untuk dapat menggunakan *internet*. Namun pada masa ini *internet* tidak di gunakan untuk tujuan komersial.

## 2. *Website*

Menurut Dukom (2011:5), ”*website* adalah sebutan bagi sekelompok halaman *web* (*webpage*) yang umumnya merupakan bagian dari suatu nama *domain* di WWW (*World Wide Web*) di *internet*.” Baik yang bersifat *dinamis* maupun *statis*. Bersifat *statis* apabila isi informasi dari *website* tetap (tidak berubah) sedangkan bersifat *dinamis* apabila isi informasi dari *website* selalu berubah-ubah serta terjadi komunikasi aktif dua arah. Kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar, animasi, suara, yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan – jaringan halaman yang biasa kita sebut *link*.

Sebuah *web page* ditulis dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language*), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari *server website* untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui *web browser*. Semua publikasi dari website-website tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar.

## 3. **PHP** (*Personal Home Page*)

PHP merupakan “singkatan dari “*Hypertext Preprocessor*”. Menurut Master.com (2012:8) PHP merupakan aplikasi *open source* atau aplikasi yang memiliki *license GPL* (*General Public License*) digunakan sebagai bahasa *script server side* dalam pengembangan *web* yang disisipkan pada dokumen HTML.

Pada awalnya PHP merupakan kependekan dari *Personal Home Page* (*situs personal*) dan PHP diciptakan oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995, dan pada saat itu PHP masih bernama FI (*Form Interpreted*), yang wujudnya berupa

sekumpulan *script* yang digunakan untuk mengolah data *form* dari *web*. PHP diciptakan untuk mempermudah pengembang web dalam menulis halaman *web* dinamis dengan cepat, bahkan lebih dari itu kita dapat mengeksplorasi hal-hal yang luar biasa dengan PHP. Banyak fitur baru khususnya pada OOP (*Object Oriented Programming*) dan XML.

Sebagian besar *sintaks* mirip dengan bahasa C, *Java*, *Asp* dan *Perl*, ditambah beberapa fungsi PHP yang spesifik dan berbahasa *HTML-embedded scripting web*. Hal ini berarti kode PHP dapat disisipkan ke dalam HTML halaman *Web*. Berbeda dengan HTML yang hanya bisa menampilkan konten statis, PHP bisa berinteraksi dengan *database*, *file* dan folder, sehingga membuat PHP bisa menampilkan konten yang dinamis dari sebuah *website*. *Blog*, *Toko Online*, *CMS*, *Forum*, dan *Website Social Networking* adalah contoh aplikasi *web* yang bisa dibuat oleh PHP. PHP adalah bahasa *scripting*, bukan bahasa *tag-based* seperti HTML. PHP termasuk bahasa yang *cross-platform*, ini artinya PHP bisa berjalan pada sistem operasi yang berbeda-beda (*Windows*, *Linux*, ataupun *Macintosh*). Program PHP ditulis dalam *file plain text* (teks biasa) dan mempunyai akhiran “.php”.

Menurut Master.com (2012:8), keunggulan PHP adalah :

- a. PHP merupakan aplikasi *open source* yaitu aplikasi yang dapat digunakan secara gratis tanpa biaya.
- b. PHP dapat berjalan diberbagai *web server* seperti *IIS*, *PWS*, *APACHE*, *XITAMI* dan lain-lain.
- c. PHP dapat berjalan diberbagai sistem operasi seperti *Windows*, *Linux*, *Mac* dan lain-lain.

- d. PHP mendukung banyak database untuk melakukan koneksi ke berbagai *software* basis data sehingga dapat menciptakan halaman website yang dinamis.
- e. PHP berintegrasi dengan beberapa *library external* yang dapat membuat anda menciptakan berbagai dokumen seperti *text, image, pdf, zip, xml* dan lain-lain.
- f. PHP dapat mendukung berbagai layanan komunikasi melalui *protocol Imap, Pop3, Snmp, Nntp, Http*.

Dengan menggunakan PHP maka *maintenance* suatu situs web menjadi lebih mudah. Proses *update* data dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang dibuat dengan menggunakan *script* PHP. Fungsi-fungsi yang ada di *PHP* tidak *case sensitive* tetapi variabelnya *case sensitive* (membedakan huruf besar dan kecil).

#### **4. CSS (*Cascading Style Sheets*)**

Pengertian CSS menurut Madcoms (2013:163) adalah suatu kumpulan kode-kode untuk memformat, yang mengendalikan tampilan isi dalam suatu halaman *web*.

Penggunaan *style* CSS pada format suatu halaman diletakkan terpisah dari tampilan halaman. Isi dari halaman kode HTML terletak di dalam file HTML, sedangkan kode CSS dapat berupa tampilan kode yang berada dalam file lain atau dalam salah satu bagian dari kode HTML, dan biasanya diletakkan di bagian kepala atau tag `<head>`. *Style Sheets* merupakan *feature* yang sangat penting dalam membuat *Dynamic* HTML. Meskipun bukan merupakan suatu keharusan dalam membuat *web*, akan tetapi penggunaan *style sheets* merupakan kelebihan

tersendiri. Suatu *style sheet* merupakan tempat dimana anda mengontrol dan mengatur *style-style* yang ada. *Style sheet* mendeskripsikan bagaimana tampilan dokumen HTML di layar. Anda juga bisa menyebutnya sebagai *template* dari dokumen HTML yang menggunakannya. Secara teoritis anda bisa menggunakan *style sheet technology* dengan HTML. Akan tetapi pada prakteknya hanya *Cascading Style Sheet (CSS) technology* yang *support* pada hampir semua *web browser*. Karena CSS telah distandarkan oleh *World Wide Web Consortium (W3C)* untuk di gunakan di *web browser*. *Cascading style sheet* merupakan kumpulan aturan yang mendefinisikan *style* dari dokumen. Sebagai contoh kita bisa membuat aturan *style* yang menentukan bahwa semua `<H2>` ditampilkan dengan warna *orange*. *Style sheet* dapat di *embedded* ke HTML dokumen. Atau disebut *embedded style sheet*. *Style sheet* juga bisa dibuat sebagai *external file* dan di *link* ke dokumen HTML. *Style role* bisa di kenakan pada bagian tertentu dari *web page*. Sebagai contoh anda bisa menentukan paragraf tertentu di tampilkan dengan *style bold* dan *italic* sementara yang lain tetap seperti biasa.

## 5. Mysql

*Webserver* menurut Madcoms (2013:311) adalah suatu program komputer yang mempunyai tanggung jawab atau tugas menerima permintaan HTTP dari komputer *client*, yang dikenal dengan nama *web browser*, dan melayani mereka dengan menyediakan respon HTTP berupa konten data, biasanya berupa halaman *web* yang terdiri dari dokumen HTML, dan obyek terkait seperti gambar, dan lain-lain.

*Webserver Apache* sebenarnya merupakan hidup dilingkungan sistem operasi linux, begitu pula MySQL dan PHP. Semua *software* atau mesin ini sebenarnya terpisah, dalam arti instalasinya sendiri-sendiri. Belakangan ini untuk mempermudah pengguna, beberapa komunitas berupaya membuat suatu *software* dengan satu *bundle* yang isinya terdiri dari *Apache,MySQL* dan PHP yang

instalasinya cukup sekali saja. Dilingkungan Linux, software tersebut biasa disebut LAMP (*Linux Apache MySQL PHP*). Sedangkan di Windows diberi nama WAMP (*Windows Apache MySQL PHP*).

Menurut Madcoms (2013:339) MySQL merupakan program *relational database management system (RDMS)* yang bersifat *free* dan *open source*, yang berjalan diberbagai platform, antara lain Linux, Windows, dan sebagainya.

MySQL sangat cepat, gratis, mudah dikonfigurasi, mudah dipelajari dan tersedia *source codenya*. Itulah beberapa kelebihan utama dari MySQL dibanding RDMS komersial yang ada. MySQL menggunakan SQL (*Structured Query Language*) yang merupakan standar global dalam management dabatase.

XAMPP merupakan aplikasi *web server* instan yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi berbasis *web*. Fungsi XAMPP adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL *database*, dan penterjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (*X=Cross platform*), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam lisensi GNU *General Public License* dan gratis. Dengan menginstal XAMPP kita tidak perlu menginstal aplikasi *server* satu per satu, karena didalam XAMPP sudah terdapat:

- a. Apache 2.2.14 (*Ipv6 enabled*) + *OpenSSL* 0.9.8l
- b. MySQL 5..1.41 + *PBXT engine*
- c. PHP 5.3.1
- d. phpMyAdmin 3.2.4
- e. *Perl* 5.10.1

f. *FileZilla FTP Server 0.9.33*

## 6. **Adobe Dreamweaver CS6**

Adobe Dreamweaver CS6 menurut Madcoms (2013:1) adalah perangkat lunak terkemuka untuk design *web* yang menyediakan kemampuan *visual* yang *intutif* termasuk pada tingkat kode, yang dapat digunakan untuk membuat dan mengedit *website* HTML serta aplikasi *mobile* seperti *smartphone*, *tablet*, dan perangkat lainnya.

Saat ini tersedia banyak sekali editor program, baik yang khusus untuk bahasa program tertentu maupun yang dapat digunakan untuk berbagai jenis bahasa program. Fasilitas yang ditawarkan oleh masing-masing editor juga beragam, mulai dari yang sederhana seperti *Notepad* sampai yang kompleks seperti *Netbeans* untuk *Java* dan *Dreamweaver* untuk *design* situs *web*. Secara khusus dalam konteks *design* situs *web* sendiri cukup banyak editor yang tersedia, tentunya dengan kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

Pembuatan *website* dapat dilakukan secara *visual*, sehingga hasilnya dapat langsung terlihat. *Interface* disajikan dalam mode *visual* tanpa kode HTML atau dalam mode HTML. Teknologi *web* yang didukung juga sangat beragam dan terkini, termasuk untuk kebutuhan pengembangan *aplikasi mobile*. Program *Adobe Dreamweaver* banyak diaplikasikan dan digunakan oleh kalangan pengguna komputer di bidang desainer dan programmer *web*. Tata letak tampilan *Design* memfasilitasi desain cepat dan pembuatan kode seperti memungkinkan pengguna dengan cepat membuat tata letak dan manipulasi elemen HTML. *Dreamweaver* memiliki fitur *browser* yang terintegrasi untuk melihat halaman *web* yang dikembangkan di jendela pratinjau program sendiri agar konten

memungkinkan untuk terbuka di *web browser* yang telah terinstall. Aplikasi ini menyediakan [transfer](#) dan fitur [sinkronisasi](#), kemampuan untuk mencari dan mengganti baris teks atau kode untuk mencari kata atau kalimat biasa di seluruh situs, dan templating feature yang memungkinkan untuk berbagi satu sumber kode atau memperbarui tata letak di seluruh situs tanpa *server side includes* atau *scripting*. *Behavior Panel* juga memungkinkan penggunaan *JavaScript* dasar tanpa pengetahuan *coding*, dan integrasi dengan *Adobe Spry Ajax framework* menawarkan akses mudah ke konten yang dibuat secara dinamis dan *interface*.

Versi terakhir *Macromedia Dreamweaver* sebelum *Macromedia* dibeli oleh *Adobe Systems* yaitu versi 8. Versi terakhir *Dreamweaver* keluaran *Adobe Systems* adalah versi 12 yang ada dalam *Adobe Creative Suite 6* (sering disingkat *Adobe CS6*) yang dirilis pada tanggal 21 April 2012. *Software Adobe Dreamweaver* dibuat dan dikembangkan oleh *Adobe Systems*.

Menurut Madcoms (2013:13) Ruang kerja *Adobe Dreamweaver CS 6*:

a. *Application Bar*

Berada di bagian paling atas jendela *aplikasi Dreamweaver CS6*. Baris berisi tombol *layout, Extend Dreamweaver, Site, Fluid, Layout, Menu* dan sebagainya.

b. *Toolbar document*

Berisi tombol-tombol yang digunakan untuk mengubah tampilan jendela dokumen, sebagai contoh tampilan *design* atau tampilan *code*. Juga dapat digunakan untuk operasi-operasi umum misalnya untuk melihat hasil sementara halaman *web* pada jendela *browser*.

- c. **Jendela Dokumen**  
Adalah lembar kerja tempat membuat dan mengedit halaman *web*.
- d. ***Workspace Swicther***  
Digunakan untuk mengubah tampilan ruang kerja (*workspace*). Sebagai contoh mengubah tampilan dreamweaver menjadi tampilan *classic*.
- e. ***Panel groups***  
Merupakan kumpulan *panel* yang saling berkaitan, *panel-panel* ini dikelompokkan pada judul-judul tertentu berdasarkan fungsinya. *Panel* digunakan untuk *memodifikasi* pekerjaan.
- f. ***Tag Selector***  
Letaknya dibagian bawah jendela dokumen, satu baris dengan status *bar*.
- g. ***Property Inspector***  
Digunakan untuk melihat dan mengubah berbagai property objek atau *text* pada jendela *design*.
- h. ***Toolbar Standart***  
Berisi tombol-tombol yang mewakili perintah pada menu *file* dan *Edit*, diantaranya perintah *new, open, save, save all, cut, copy, paste, undo* dan *redo*.
- i. ***Toolbar style rendering***  
*Toolbar* ini berisi tombol-tombol untuk menampilkan design *web* .
- j. ***Toolbar Coding***  
Berisi tombol-tombol yang digunakan untuk melakukan operasi kode-kode *standar*

k. *Toolbar browser navigation*

*Toolbar* ini hanya akan ditampilkan pada saat kolom diklik.

## 7. *Hosting*

Menurut Tandjung (2013:99), "*hosting* adalah salah satu bentuk layanan jasa penyewaan tempat di internet/*server* serta penempatan *file-file* dari situs web yang memungkinkan pengguna perorangan atau pun perusahaan menampilkan layanan jasa atau produk di internet". Setiap *server* di internet memiliki numerik yang unik IP (*Internet Protocol*) *address*. IP *addres* ini untuk membedakan antara satu *hosting* dengan *hosting* lainnya serta lokasi *server* itu di tempatkan.

## E. *UML (Unified Modeling Language)*

Menurut Chonoles dalam Widodo dan Herlawati (2011:6), "Sebagai bahasa, berarti UML memiliki sintaks dan *semantic*". Ketika kita membuat model menggunakan konsep UML ada aturan – aturan yang harus diikuti. Bagaimana elemen pada *model – model* yang kita buat berhubungan satu dengan lainnya harus mengikuti standar yang ada.

UML bukan hanya sekedar diagram, tetapi juga menceritakan konteksnya. Ketika pelanggan memesan sesuatu dari sistem, bagaimana transaksinya? bagaimana sistem mengatasi *error* yang terjadi? bagaimana keamanan terhadap sistem yang kita buat? dan sebagainya dapat dijawab dengan UML.

Beberapa litelatur menyebutkan bahwa UML menyediakan Sembilan jenis diagram, yang lain menyebutkan delapan karena ada beberapa diagram yang digabung, misal diagram komunikasi, diagram urutan dan diagram pewaktuan

digabung menjadi diagram interaksi. Namun demikian model-model itu dapat dikelompokkan berdasarkan sifatnya yaitu statis atau dinamis.

### 1. *Use Case Diagram*

Menurut Widodo dan Herlawati (2011:16) komponen pembentuk diagram *Use Case* adalah:

- a. Aktor (*actor*), menggambarkan pihak-pihak yang bergerak dalam sistem.
- b. *Use Case*, aktivitas/sarana yang disiapkan oleh bisnis/sistem.
- c. Hubungan (*link*), aktor mana saja yang terlibat dalam *Use Case* ini.

Menurut Pilopone dalam Widodo dan Herlawati (2011:21), “*use case* menggambarkan fungsi tertentu dalam suatu sistem berupa komponen kejadian atau kelas”. Sedangkan Menurut Whitten dalam Widodo dan Herlawati (2011:21) mengartikan *Use Case* sebagai urutan langkah-langkah yang secara tindakan saling terkait (Skenario), baik terotomasi maupun secara manual, untuk tujuan melengkapi satu tugas bisnis tunggal.

Menurut Whitten dalam Widodo dan Herlawati (2011:28), ”ekstensi pada *Use Case* yang terdiri dari langkah yang diekstrasi dari *Use Case* yang lebih kompleks untuk menyederhanakan masalah orisinal dan arena itu memperluas fungsinya”. Hubungan antara ekstensi *Use Case* dan *Use Case* yang diperluas disebut *Extend Relationship*, diberi symbol “<<Extend>>” dan hubungannya berupa garis putus-putus berpanah terbuka.

Menurut Whitten dalam Widodo dan Herlawati (2011:30), “*Use Case* dasar yang akan diinklusi tidak lengkap, berbeda dengan *Use Case* dasar yang akan diekstensi. Sehingga *Use Case* inklusi bukan merupakan *Use Case* optional

dan tidak boleh tidak dijalankan”. Simbol hubungan inklusi adalah garis putus-putus dengan anak panah terbuka dan diberi keterangan “<<Include>>”.

Menurut Widodo dan Herlawati (2011:30) Elemen *Use Case* terdiri dari :

- a. Diagram *Use Case*, disertai dengan narasi dan skenario.
- b. Aktor (*actor*), mendefinisikan entitas diluar system yang memakai system.
- c. Asosiasi (*assosiations*), mengindikasikan aktor mana yang berinteraksi dengan *Use Case* dalam suatu system
- d. <<Include>> dan <<extend>>. Merupakan indicator yang menggambarkan jenis relasi dan interaksi antar *Use Case*.
- e. Generalisasi (*generalization*), menggambarkan hubungan turunan antar *Use Case* atau antar aktor.

*Use Case* mengekpresikan apa yang *user* harapkan terhadap sistem. Narasi *Use Case* menjelaskan secara detail bagaimana *user* berinteraksi dengan sistem saat mengakses *Use Case*. Skenario memecah penjelasan narasi untuk menyediakan penjelasan detail terhadap segala kemungkinan yang terjadi pada *Use Case*, apa yang terjadi dan apa respon sistem.

## 2. **Activity Diagram**

Menurut Widodo dan Herlawati (2011:143), “*Activity diagram* lebih memfokuskan diri pada eksekusi dan alur sistem dari pada bagaimana sistem itu dirakit”. Diagram ini tidak hanya memodelkan model bisnis juga. Diagram aktifitas menunjukkan aktifitas sistem dalam bentuk kumpulan aksi-aksi. Ketika digunakan dalam pemodelan software, diagram aktifitas mempresentasikan pemanggilan suatu fungsi tertentu misal *Call*. Sedangkan bila digunakan dalam pemodelan bisnis, diagram ini menggambarkan aktifitas yang dipicu oleh

kejadian-kejadian di luar seperti pemesanan atau kejadian-kejadian internal misalnya proses penggajian tiap Jumat sore.

### **3. *Component Diagram***

Menurut Chonoles dalam Widodo dan Herlawati (2011:93), “Manfaat diagram komponen adalah bila ada salah satu komponen yang rusak atau tidak sesuai dengan tujuan sistem, kita tinggal mengganti komponen itu dengan komponen yang lain”.

### **4. *Deployment Diagram***

Menurut Widodo dan Herlawati (2011:109) Model diagram *Deployment* bagian – bagian perangkat lunak suatu sistem ke perangkat keras yang akan mengeksekusinya.

Elemen – elemen perangkat lunak seperti komponen, kelas, paket dan sebagainya dimanifestasikan menggunakan artifak serta dipatenkan ke perangkat keras yang akan menjalankannya dengan titik (*Nodes*).

Menurut Pender dalam Widodo dan Herlawati (2011:110), “walaupun diagram komponen dan *Deployment* merupakan bagian dari spesifikasi *UML*, bagi sebagian besar perancang merupakan hal baru”. Terkadang dalam implementasinya tidak mengikuti aturan yang ada, oleh karena itu kita diharuskan mengambil keputusan yang tepat, berlatih, berkonsentrasi terhadap keuntungan yang diperoleh dari sistem yang kita buat tanpa begitu saja mengikuti standar yang ada.

## **F. ERD (*Entity Relationship Diagram*)**

Menurut Sutanta (2011:91), “ERD berguna untuk memodelkan sistem yang nantinya basis datanya akan dikembangkan”. Model ini juga membantu perancang/analisis sistem pada saat melakukan analisis dan perancangan basis data karena model ini dapat menunjukkan macam data yang dibutuhkan dan kerelasian antar data di dalamnya. Bagi pengguna, model ini sangat membantu dalam hal pemahaman model sistem dan rancangan basis data yang akan dikembangkan oleh perancang/analisis sistem.

Komponen-komponen yang terdapat dalam ERD adalah :

### **1. Entitas (*Entity*)**

Menurut Sutanta (2011:92) “Entitas menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait di dalam sistem”. Obyek dasar dapat berupa orang, benda atau hal yang keterangannya perlu disimpan di dalam basis data.

Untuk menggambarkan entitas digunakan aturan sebagai berikut :

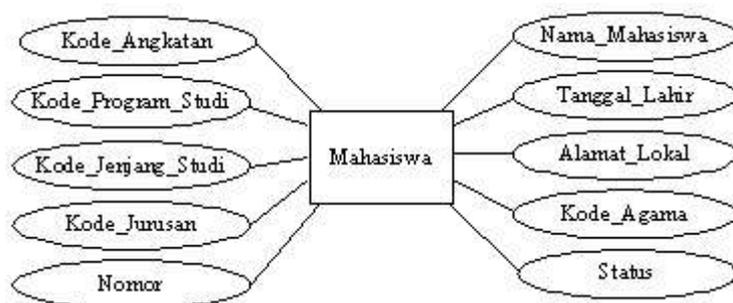
- a. Entitas dinyatakan dengan simbol persegi panjang.
- b. Nama entitas, dituliskan didalam simbol persegi panjang.
- c. Nama entitas berupa kata benda, tunggal.
- d. Nama entitas sedapat mungkin menggunakan nama yang mudah dipahami dan dapat menyatakan maknanya dengan jelas.

### **2. Atribut (*Attribute*)**

Menurut Sutanta (2011:98) “Atribut sering pula disebut sebagai properti (*Property*), merupakan keterangan – keterangan yang terkait pada sebuah entitas yang perlu disimpan dalam basis data”. Untuk menggambarkan atribut digunakan aturan sebagai berikut:

- a. Atribut dinyatakan dengan simbol elips.
- b. Nama atribut dituliskan dalam simbol elips.
- c. Nama atribut berupa kata benda, tunggal.
- d. Nama atribut sedapat mungkin menggunakan nama yang mudah dipahami dan dapat menyatakan maknanya dengan jelas.
- e. Atribut dihubungkan dengan entitas yang bersesuaian dengan menggunakan sebuah garis (seyogyanya menggunakan garis lurus, namun dalam kondisi yang tidak memungkinkan dapat juga tidak menggunakan garis lurus).

Sebagai contoh, penggambaran atribut pada entitas Mahasiswa



Sumber : Sutanta (2011:98)

**Gambar II.2**  
**Contoh Atribut Pada Entitas Mahasiswa**

### 3. Kerelasian Antar Entitas (*Relationship*)

Menurut Martin dalam Sutanta (2011:101), “Kerelasian antar entitas mendefinisikan hubungan antara dua buah entitas, Kerelasian adalah kejadian atau transaksi yang terjadi di antara dua buah entitas yang keterangannya perlu disimpan dalam basis data”. Aturan Penggambaran kerelasian antar entitas adalah sebagai berikut :

- a. Kerelasiaan dinyatakan dengan simbol belah ketupat.
- b. Nama kerelasiaan dituliskan di dalam simbol belah ketupat.
- c. Kerelasiaan menghubungkan dua entitas.
- d. Nama kerelasiaan berupa kata kerja aktif (diawali dengan awalan me-) tunggal.
- e. Nama kerelasiaan sedapat mungkin menggunakan nama yang mudah dipahami dan dapat menyatakan maknanya dengan jelas.

Menurut Silberschatz dalam Sutanta (2011:102) “Kerelasiaan antar entitas dikelompokkan dalam tiga jenis”, yaitu :

- a. Kerelasiaan jenis 1-ke-1 / satu ke satu (*one to one relationship*)  
Kerelasiaan jenis ini terjadi jika kejadian atau transaksi di antara dua entitas yang berhubungan hanya memungkinkan terjadi sebuah kejadian atau transaksi pada kedua entitas.
- b. Kerelasiaan jenis n-ke-1 / banyak ke satu (*many to one*) atau 1-ke-n / satu ke banyak (*one to many relationship*)  
Kerelasiaan jenis ini terjadi jika kejadian atau transaksi di antara dua entitas yang berhubungan hanya memungkinkan terjadi satu kali dalam entitas pertama dan dapat terjadi lebih dari satu kali kejadian atau transaksi pada entitas kedua.
- c. Kerelasiaan jenis n-ke-n / banyak ke banyak (*many to many relationship*)  
Kerelasiaan jenis ini terjadi jika kejadian atau transaksi di antara dua entitas yang berhubungan memungkinkan terjadi lebih dari satu kali dalam entitas pertama dan kedua.

Menurut Sutanta (2011:113) untuk menggambarkan ERD secara lengkap dapat dilakukan dengan mengikuti serangkaian langkah berikut :

- a. Identifikasikan setiap entitas yang terlibat.
- b. Identifikasikan setiap atribut pada setiap entitas.
- c. Identifikasikan setiap kerelasian berikut jenisnya yang terjadi diantara entitas.
- d. Gambarkan simbol-simbol entitas, atribut, dan kerelasian antar entitas sedemikian sehingga simbol kerelasian dapat digambarkan dengan jelas dan tidak saling bertabrakan.
- e. Cek ERD yang terbentuk dalam hal :
  - 1) Kelengkapan entitas.
  - 2) Kelengkapan atribut.
  - 3) Kelengkapan kerelasian antar entitas
  - 4) Jenis kerelasian antar entitas.

Permasalahan menggambarkan ERD mungkin akan dijumpai ketika sistem mempunyai sejumlah entitas, atribut, dan kerelasian yang sangat banyak dan kerelasian-kerelasian antar entitas sangat kompleks sehingga sangat sulit jika digambarkan secara keseluruhan. Diagram yang terbentuk mungkin menjadi sangat kompleks dan ruwet sehingga menjadi sulit untuk dipahami. Jika demikian maka ada tiga pilihan yang dapat digunakan Sutanta (2011:114):

- a. Cara 1:

Gambarkan ERD yang hanya memuat komponen entitas dan kerelasian antar entitas saja. Selanjutnya rincian atribut pada setiap entitas dapat ditampilkan secara terpisah, yang disusun dalam bentuk naratif atau tabel.

b. Cara 2:

Gambarkan ERD secara terpisah-pisah, dimana masing-masing bagian memuat komponen entitas, atribut, dan kerelasian antar entitas untuk suatu bagian yang lebih kecil.

c. Cara 3:

Gabungkan cara 1 dan cara 2 sekaligus, sesuai dengan kondisi ERD yang akan digambarkan.

Menurut Sutanta (2011:120) jika diterapkan dengan benar/tepat maka penggunaan ERD dalam pemodelan data memberikan keuntungan bagi perancang maupun pengguna basis data antara lain :

- a. Memudahkan perancang dalam hal menganalisis sistem yang akan dikembangkan.
- b. Memudahkan perancang saat merancang basis data.
- c. Rancangan basis data yang dikembangkan berdasarkan ERD umumnya telah berada dalam bentuk optimal.
- d. Dalam banyak kesempatan, pengguna simbol-simbol grafis (termasuk ERD) lebih mudah dipahami oleh para pengguna dibandingkan bentuk naratif.
- e. Dengan menggunakan ERD, pengguna umumnya mudah memahami sistem dan basis data yang dirancang oleh perancang.

Kelemahan ERD diantaranya adalah:

- a. Kebutuhan media yang sangat luas.
- b. Seringkali ERD tampil sangat ruwet.

### G. Pengertian LRS ( *Logical Record Structure* )

Menurut Kusrini (2007:57), “LRS (*Logical Record Structure*) adalah representasi dari struktur record-record pada table-tabel yang terbentuk dari hasil antar himpunan entitas”.

### H. Pengujian *Black-Box* (*Black-Box Testing*)

Menurut Pressman (2005:459), “Pengujian *black-box* disebut juga pengujian *behavioral* (perilaku), berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Artinya, pengujian *black-box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak untuk memperoleh rangkaian kondisi *input* yang sepenuhnya akan menjalankan semua kebutuhan fungsional untuk suatu program”.

Pengujian *black-box* merupakan pendekatan yang saling berhubungan (komplementer) yang kemungkinan akan mengungkap kelas yang berbeda dari kesalahan dibandingkan metode *white-box*.

Menurut Pressman (2005:460) pengujian *black-box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori, sebagai berikut:

1. Fungsi-fungsi yang hilang.
2. Kesalahan antarmuka (*interface*).
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses dasar data eksternal.
4. Kesalahan kinerja atau perilaku.
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.

Keunggulan *black-box* yaitu bisa memilih *subset test* secara efektif dan efisien, dapat menemukan cacat, dan bisa memaksimalkan *testing investment*. Sedangkan kelemahan dari *black-box* yaitu *tester* tidak pernah yakin apakah perangkat lunak tersebut benar-benar lolos uji.

## 2.2. Penelitian Terkait

Penelitian terkait digunakan untuk menambah wawasan penulis tentang tema yang dibahas dalam penulisan skripsi ini.

Handayani & Purnama (2013:18) mengemukakan bahwa:

Distro Java Trend mempunyai beberapa kekurangan dalam rangka menunjang proses penjualan barang. Penjualan yang saat ini dilakukan hanya sebatas konsumen datang memilih barang dan membayar, transaksi pemesanan juga di lakukan melalui BBM dan media situs pertemanan *facebook*. Dengan hanya mengandalkan sistem penjualan dari media *Handphone* dan jasa *facebook*, dirasa masih kurang dalam memperbanyak tingkat penjualan barang, sedangkan dengan menggunakan penjualan barang menggunakan sistem *online*, *customer* dapat melakukan transaksi penjualan barang tanpa adanya batasan waktu dan batasan tempat. Sehingga menekan permasalahan sulitnya pihak *customer* yang memiliki mobilitas tinggi untuk membeli barang. Hanya dengan bermodal layanan internet maka *customer* dapat melakukan transaksi kapan saja. Selain itu, dengan menggunakan penjualan barang *online* maka data-data yang ada dibuat secara terstruktur dan terkomputerisasi. Hal tersebut memudahkan pengelola Distro Java Trend ini dalam data member, maupun laporan transaksi. Tujuan dari proyek ini adalah membangun suatu *Website* Penjualan pada Distro Java Trend yang memiliki fungsi antara lain. Membangun aplikasi *e-commerce* untuk membantu manajemen Distro Java Trend dalam melakukan transaksi jarak jauh. Membangun aplikasi transaksi *e-commerce* untuk membantu konsumen dalam melakukan pembelian Kaos Java di Distro Java Trend. Aplikasi *e-commerce* ini telah memiliki berbagai fasilitas yang dapat mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi (pembelian) seperti: Pembayaran dapat melalui *paypal* dan transfer rekening. Mempermudah produsen dalam membuat laporan pemesanan, pembayaran untuk rekapitulasi Distro Java Trend perbulannya sesuai dengan tahun yang di inginkan secara komputerisasi.

Jauhari (2014:159) mengemukakan bahwa:

Usaha Kecil dan Menengah (UKM) merupakan salah satu bidang yang memberikan kontribusi yang signifikan dalam memacu pertumbuhan ekonomi Indonesia. Hal ini dikarenakan daya serap UKM terhadap tenaga kerja yang sangat besar dan dekat dengan rakyat kecil. Tetapi UKM yang ada di Indonesia masih menghadapi berbagai masalah antara lain masalah promosi, pemasaran dan penjualan penjualan produk yang dihasilkan. Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, maka ia juga telah dimanfaatkan untuk pemasaran dan penjualan produk-produk melalui dunia maya yang sering disebut *E-commerce*. Penjualan dan pemasaran produk melalui dunia maya mempunyai banyak keuntungan, yaitu cakupan yang luas, tidak mengenal ruang dan waktu, dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Oleh karena itu *E-commerce* patut dicoba untuk membantu mengembangkan UKM yang ada di Indonesia.

## **BAB III**

### **ANALISA SISTEM BERJALAN**

#### **3.1. Tinjauan Perusahaan**

Jaya Bersama Konveksi adalah sebuah usaha yang bergerak di bidang produksi pakaian seragam yang menyediakan produk seperti seragam sekolah, seragam olahraga, kaos promosi, kaos polo shirt, seragam kerja perusahaan, warepack, rompi, pakaian dinas, busana muslim/muslimah, kebutuhan promosi perusahaan, *event* sosial, *marketing event*, *anniversary* perusahaan dan semua busana *fashion* untuk semua *level* kualitas.

##### **3.1.1. Sejarah Perusahaan**

Jaya Bersama Konveksi didirikan sejak tahun 2010 yang berlokasi di JL. Pulo Harapan Indah, Cengkareng Jakarta Barat. Pengalaman menekuni bidang usaha konveksi sejak tahun 2010 telah memberikan banyak pelajaran berharga untuk senantiasa meningkatkan profesionalisme usaha dalam hal peningkatan manajemen usaha, sumber daya manusia, kualitas, produktifitas, ketepatan waktu dalam kerangka mewujudkan kepuasan mitra/konsumen.

Jaya Bersama Konveksi siap bekerja sama dan mengirimkan *sample* produk, bahkan siap memberikan bantuan konsultasi desain untuk kebutuhan seragam *customer*.

Visi

Menjadi *home* industri jasa konveksi/garmen skala nasional dan international.

## Misi

1. Menyediakan produk dan jasa konveksi dengan kualitas produk yang berorientasi pada peningkatan citra, estetika dan *customer brand* konsumen.
2. Menjalin rantai nilai hubungan (*Value Chain*) antar *stake holder* yang berkesinambungan.
3. Membangun jaringan melalui mitra produk bermerek dan sistem kemitraan pemasaran berbasis internet.
4. Menjalin kemitraan, kesejahteraan bersama dan hubungan kerja harmonis berdasarkan prinsip-prinsip manajemen profesional dan semangat kebersamaan yang saling menguntungkan antar *stake holder*.
5. Melakukan peningkatan kualitas SDM pekerja melalui berbagai pendekatan edukasi yang sesuai dengan kebutuhan profesional pekerja.

## Sasaran (*Goal*)

Menjadi home industri penyedia produk dan jasa konveksi yang profesional.

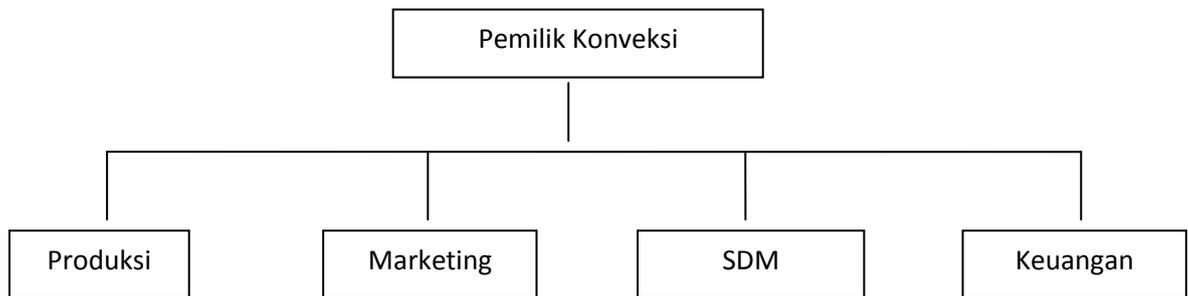
## Tujuan (*Objective*)

Dengan berbekal sasaran di atas dan sebagai *home industry* yang bergerak di bidang produk dan jasa konveksi, kami memfokuskan diri untuk menjadi penyedia produk dan jasa konveksi yang ber-orientasi pada kepuasan pelanggan.

### **3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi**

Struktur organisasi adalah penggambaran secara *grafik* struktur kerja dari suatu organisasi, penggambaran ini dimaksudkan untuk mempermudah dalam

koordinasi setiap bagian dan satuan kerja personil dalam tugas dan fungsi organisasi pada Jaya Bersama Konveksi terdapat struktur organisasi yang terdiri sebagai berikut :



**Gambar III.1.**

**Struktur Organisasi Jaya Bersama Konveksi**

Sumber : SDM Jaya Bersama Konveksi

Tugas dan tanggung jawab :

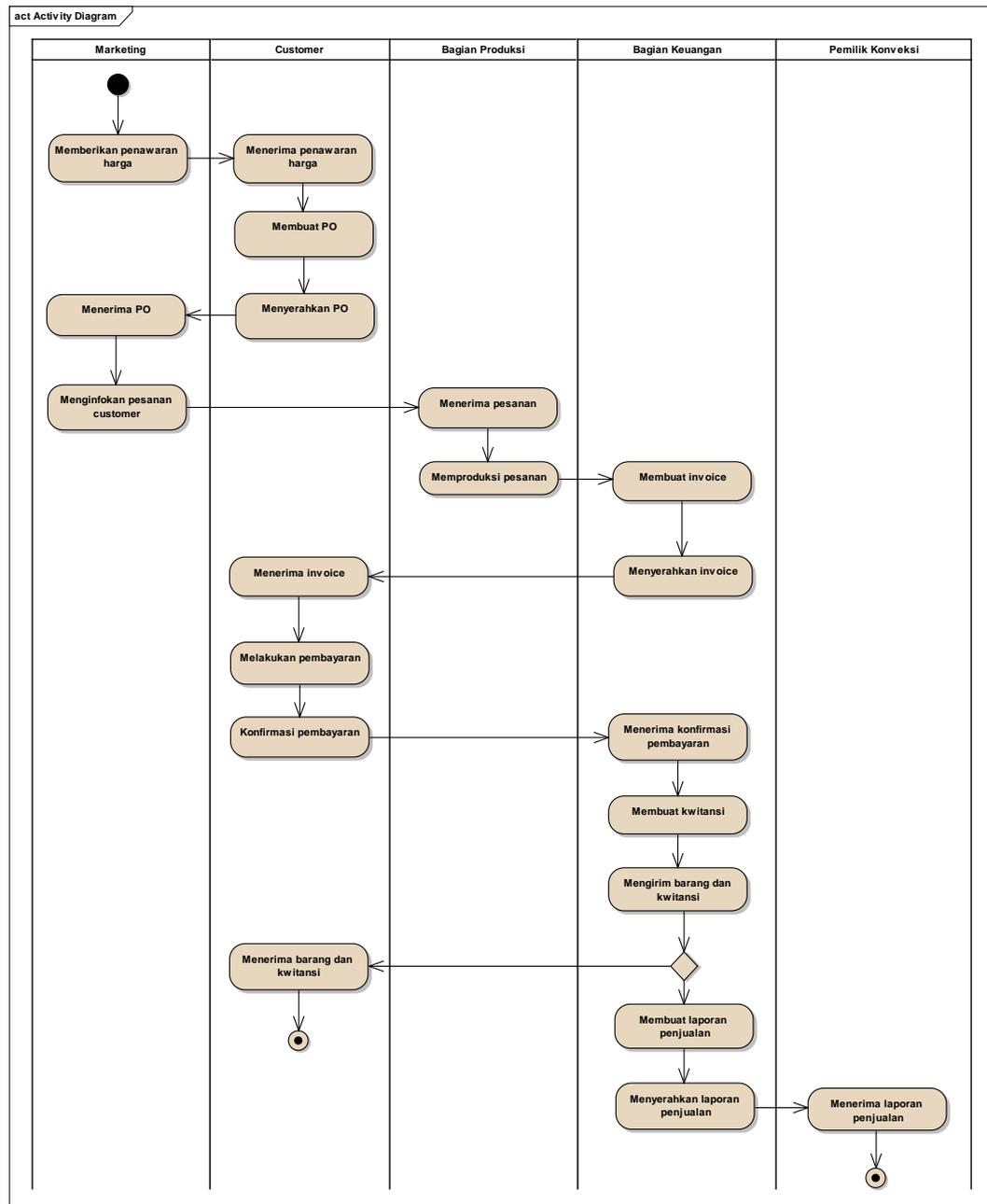
1. Produksi
  - a. Membuat Pola
  - b. Memproduksi Pesanan
2. Marketing
  - a. Menyiapkan iklan penjualan
  - b. Menawarkan produk kepada konsumen
  - c. Menentukan harga yang lebih spesifik
  - d. Menentukan nilai lebih pada setiap produk
3. SDM
  - a. Merencanakan, mengembangkan dan mengimplementasikan strategi di bidang pengelolaan dan pengembangan SDM

- b. Menetapkan dan memelihara sistem yang sesuai untuk mengukur aspek penting dari pengembangan
  - c. Memonitor, mengukur dan melaporkan tentang permasalahan, peluang, rencana pengembangan yang berhubungan dengan SDM
  - d. Mengatur dan mengembangkan staf langsung
4. Keuangan
- a. Mampu mengolah keuangan
  - b. Menjaga asset perusahaan
  - c. Mendapatkan Dana Perusahaan
  - d. Menggunakan Dana Perusahaan
  - e. Membagi Keuntungan / Laba Perusahaan

### 3.2 Proses Bisnis Sistem

Jaya Bersama Konveksi adalah sebuah usaha yang bergerak di bidang produk dan jasa pakaian/konveksi/mikro garmen dalam proses penjualan dimulai dari *customer* datang ke bagian *marketing*, kemudian *marketing* memberikan penawaran harga. Setelah harga disetujui oleh *customer*, maka *customer* akan membuat PO yang diserahkan ke bagian *marketing*. Setelah menerima PO dari *customer*, *marketing* akan menyerahkan PO tersebut ke bagian produksi kemudian bagian produksi akan memproduksi pesanan sesuai dengan PO dari *customer*. Setelah pesanan selesai diproduksi bagian keuangan akan membuat *invoice* untuk *customer*. *Customer* yang sudah mendapatkan *invoice* diharuskan melakukan pembayaran terlebih dahulu, setelah melakukan pembayaran dan mengkonfirmasi ke bagian keuangan pesanan akan dikirimkan ke *customer*

berserta bukti tanda pembayaran berupa kwitansi. Kemudian bagian keuangan akan membuat laporan penjualan yang akan diserahkan ke pemilik perusahaan setiap bulannya.



**Gambar III.2**

*Activity Diagram* Prosedur Sistem Berjalan

### 3.3. Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan

Spesifikasi dokumen sistem berjalan proses penjualan pada Jaya Bersama

Konveksi terdiri dari:

a. Nama Dokumen: PO

Fungsi : sebagai bukti pemesanan dari *customer*

Sumber : *Customer*

Tujuan : *Marketing*

Media : Kertas

Frekuensi : Setiap ada pemesanan

Format : Lampiran A-1

b. Nama Dokumen: *Invoice*

Fungsi : Sebagai bukti tagihan pembayaran

Sumber : Bagian Keuangan

Tujuan : *Customer*

Media : Kertas

Frekuensi : Setiap ada penagihan

Format : Lampiran A-2

c. Nama Dokumen: Kwitansi

Fungsi : Sebagai bukti pembayaran

Sumber : Bagian Keuangan

Tujuan : *Customer*

Media : Kertas

Frekuensi : Setiap ada pembayaran

Format : Lampiran A-3

- d. Nama Dokumen: Laporan Penjualan
- Fungsi : Sebagai data laporan penjualan
- Sumber : Bagian Keuangan
- Tujuan : Pemilik Perusahaan
- Media : Kertas
- Frekuensi : Setiap satu bulan sekali
- Format : Lampiran A-4

## BAB IV

### RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN

#### 4.1. Analisa Kebutuhan *Software*

##### A. Tahapan Analisis

Sistem penjualan online ini di mana penjual dan pembeli tidak bertatap muka secara langsung. *Customer* melakukan pemesanan melalui media *browser*.

Berikut ini spesifikasi kebutuhan dari sistem pemesanan:

Halaman *User*:

- A.1. *User* dapat melakukan login pelanggan
- A.2. *User* dapat melihat produk
- A.3. *User* dapat melihat profil
- A.4. *User* dapat melihat cara pemesan
- A.5. *User* dapat melakukan registrasi pelanggan
- A.6. *User* dapat melihat hubungi kami
- A.7. *User* dapat mengubah password
- A.8. *User* dapat mengubah data pelanggan
- A.9. *User* dapat memesan produk
- A.10. *User* dapat melihat history pemesanan
- A.11. *User* dapat melakukan logout

Halaman Admin:

- B.1. Admin dapat mengelola data produk
- B.2. Admin dapat mengelola data bahan
- B.3. Admin dapat mengelola data pelanggan

B.4. Admin dapat mengelola data pemesanan

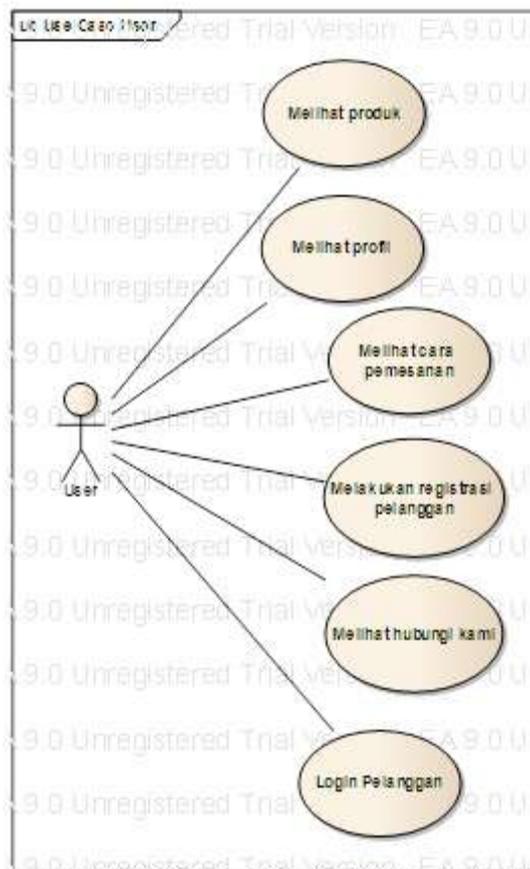
B.5. Admin dapat mengelola data Pembayaran

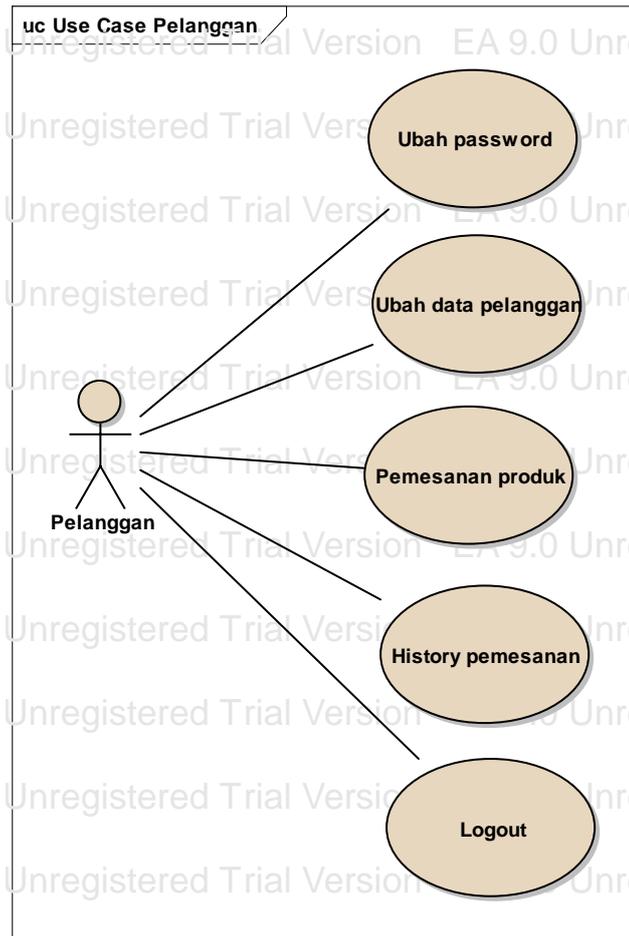
B.6. Admin dapat mengelola Laporan Penjualan

## B. *Use Case Diagram*

Use case mendeskripsikan interaksi antara user sistem dengan sistem itu sendiri, dengan memberikan sebuah narasi tentang bagaimana sistem ini digunakan.

### 1. Use Case Diagram User





**Gambar IV.1. Use Case Diagram User**

**Tabel IV.1.**

**Deskripsi Use Case Diagram User**

<b>Use Case Name</b>	<b>User</b>
<b>Requirements</b>	A1-A10
<b>Goal</b>	<i>User</i> dapat melakukan penjualan secara <i>online</i>
<b>Pre-Conditions</b>	<i>User</i> mengetahui situs dari sistem penjualan online
<b>Post-Conditions</b>	<i>User</i> memlih produk secara <i>online</i>
<b>Failed End Condition</b>	<i>User</i> membatalkan produk secara <i>online</i>
<b>Primary Actors</b>	<i>User</i>
<b>Main Flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>User</i> melihat profil</li> <li>2. <i>User</i> melihat produk</li> <li>3. <i>User</i> melihat cara pemesanan</li> <li>4. <i>User</i> melakukan registrasi pelanggan</li> <li>5. <i>User</i> melakukan login</li> <li>6. <i>User</i> melihat hubungi kamu</li> </ol>

	7. <i>User</i> mengubah data pelanggan 8. <i>User</i> memesan produk 9. <i>User</i> melihat <i>history</i> pemesanan produk 10. <i>User</i> mengubah password
<b>Alternate Flow / Invariant A</b>	-

Tabel IV.2.

Deskripsi *Use Case Diagram* Melihat Profil

<b>Use Case Name</b>	<b>Melihat Profil</b>
<b>Requirements</b>	A1
<b>Goal</b>	<i>User</i> dapat melihat profil perusahaan via <i>website</i>
<b>Pre-Condition</b>	<i>User</i> mengetahui situs dari sistem penjualan <i>online</i> .
<b>Post-Condition</b>	<i>User</i> melihat profil perusahaan secara <i>online</i> .
<b>Failed end Condition</b>	<i>User</i> tidak membuka halaman profil.
<b>Primary Actors</b>	<i>User</i>
<b>Main Flow / Basic Path</b>	1. <i>User</i> melihat profil perusahaan
<b>Invariant</b>	-

Tabel IV.3.

Deskripsi *Use Case Diagram* Melihat Produk

<b>Use Case Name</b>	<b>Melihat Produk</b>
<b>Requirements</b>	A2
<b>Goal</b>	<i>User</i> dapat melihat produk via <i>website</i>
<b>Pre-Condition</b>	<i>User</i> mengetahui situs dari sistem penjualan <i>online</i> .
<b>Post-Condition</b>	<i>User</i> melihat produk secara <i>online</i> .
<b>Failed end Condition</b>	<i>User</i> tidak membuka halaman produk.
<b>Primary Actors</b>	<i>User</i>
<b>Main Flow / Basic Path</b>	1. <i>User</i> melihat detail produk
<b>Invariant</b>	-

Tabel IV.4.

Deskripsi *Use Case Diagram* Melihat Cara Pemesanan

<b>Use Case Name</b>	<b>Melihat Cara Pemesanan</b>
<b>Requirements</b>	A3
<b>Goal</b>	<i>User</i> dapat melihat cara pemesanan via <i>website</i>
<b>Pre-Condition</b>	<i>User</i> mengetahui situs dari sistem penjualan <i>online</i> .
<b>Post-Condition</b>	<i>User</i> melihat cara pemesanan secara <i>online</i> .
<b>Failed end Condition</b>	<i>User</i> tidak membuka halaman cara pemesanan.
<b>Primary Actors</b>	<i>User</i>
<b>Main Flow / Basic Path</b>	1. <i>User</i> melihat cara pemesanan produk
<b>Invariant</b>	-

Tabel IV.5.

Deskripsi *Use Case Diagram* Registrasi Pelanggan

<b>Use Case Name</b>	<b>Registrasi Pelanggan</b>
<b>Requirements</b>	A4
<b>Goal</b>	<i>User</i> dapat melakukan pendaftaran sebagai member via <i>website</i>
<b>Pre-Condition</b>	<i>User</i> mengetahui situs dari sistem penjualan <i>online</i> .
<b>Post-Condition</b>	<i>User</i> melakukan registrasi secara <i>online</i> .
<b>Failed end Condition</b>	<i>User</i> membatalkan pendaftaran member secara <i>online</i> .
<b>Primary Actors</b>	<i>User</i> .
<b>Main Flow / Basic Path</b>	1. <i>User</i> melakukan registrasi.
<b>Invariant</b>	-

Tabel IV.6.

Deskripsi *Use Case Diagram* Login Pelanggan

<b>Use Case Name</b>	<b>Login Pelanggan</b>
<b>Requirements</b>	A5

<b>Goal</b>	<i>User melakukan login untuk masuk ke halaman pelanggan.</i>
<b>Pre-Condition</b>	<i>User mengetahui situs dari sistem penjualan online.</i>
<b>Post-Condition</b>	<i>User melakukan login secara online.</i>
<b>Failed end Condition</b>	<i>User membatalkan login secara online.</i>
<b>Primary Actors</b>	<i>User</i>
<b>Main Flow / Basic Path</b>	1. <i>User memasukkan username dan password untuk login</i>
<b>Invariant</b>	-

Tabel IV.7.

#### Deskripsi Use Case Diagram Hubungi Kami

<b>Use Case Name</b>	<b>Hubungi Kami</b>
<b>Requirements</b>	A6
<b>Goal</b>	<i>User dapat mengisi form hubungi kami secara online via website</i>
<b>Pre-Condition</b>	<i>User mengetahui situs dari sistem penjualan online.</i>
<b>Post-Condition</b>	<i>User mengisi form hubungi kami.</i>
<b>Failed end Condition</b>	<i>User membatalkan pengisian form hubungi kami secara online.</i>
<b>Primary Actors</b>	<i>User.</i>
<b>Main Flow / Basic Path</b>	1. <i>User mengisi form hubungi kami</i>
<b>Invariant</b>	-

Tabel IV.8.

#### Deskripsi Use Case Diagram Mengubah Data Pelanggan

<b>Use Case Name</b>	<b>Mengubah Data Pelanggan</b>
<b>Requirements</b>	A7
<b>Goal</b>	<i>Pelanggan dapat mengubah data pelanggan secara online via website</i>
<b>Pre-Condition</b>	<i>Pelanggan mengetahui situs dari sistem penjualan online.</i>
<b>Post-Condition</b>	<i>Pelanggan mengubah data pelanggan</i>
<b>Failed end Condition</b>	<i>Pelanggan membatalkan perubahan data pelanggan secara online.</i>

<b>Primary Actors</b>	Pelanggan
<b>Main Flow / Basic Path</b>	1. Pelanggan mengisi form ubah data pelanggan
<b>Invariant</b>	-

Tabel IV.9.

**Deskripsi Use Case Diagram Memesan Produk**

<b>Use Case Name</b>	<b>Memesan Produk</b>
<b>Requirements</b>	A8
<b>Goal</b>	Pelanggan dapat memesan produk secara online via <i>website</i>
<b>Pre-Condition</b>	Pelanggan mengetahui situs dari sistem penjualan <i>online</i> .
<b>Post-Condition</b>	Pelanggan memilih produk untuk melakukan pemesanan
<b>Failed end Condition</b>	Pelanggan membatalkan pemesanan produk secara <i>online</i> .
<b>Primary Actors</b>	Pelanggan
<b>Main Flow / Basic Path</b>	1. Pelanggan memilih produk yang ingin dipesan 2. Pelanggan mencetak bukti pemesanan
<b>Invariant</b>	-

Tabel IV.10.

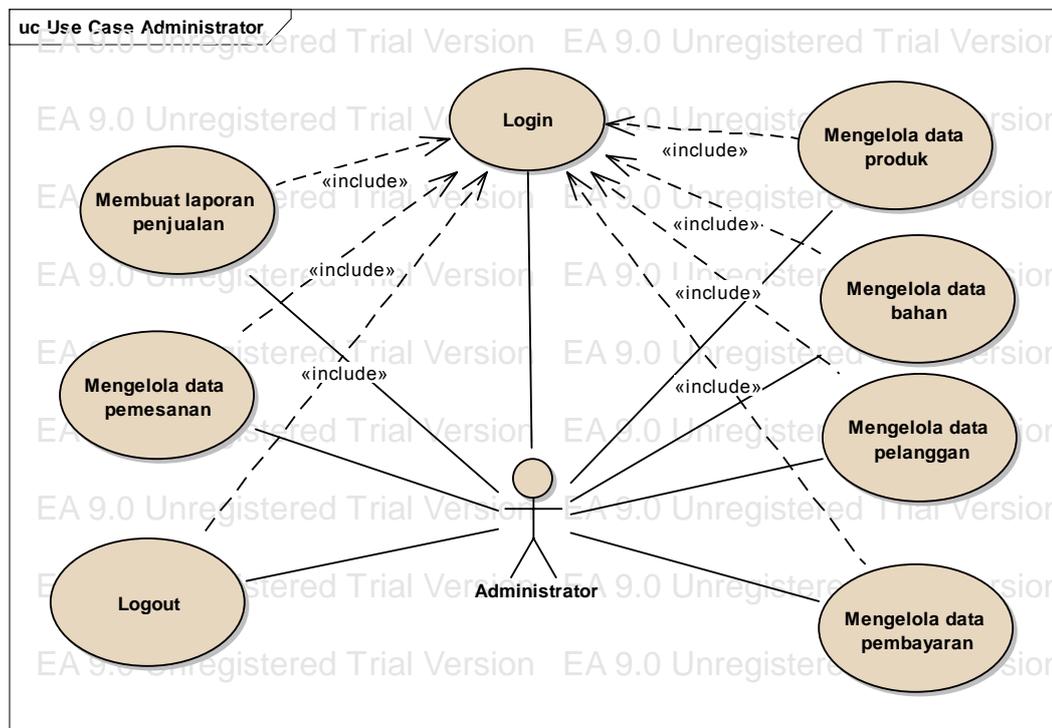
**Deskripsi Use Case Diagram History Pemesanan**

<b>Use Case Name</b>	<b>History Pemesanan</b>
<b>Requirements</b>	A9
<b>Goal</b>	Pelanggan dapat melihat <i>history</i> pemesanan secara online
<b>Pre-Condition</b>	Pelanggan mengetahui situs dari sistem penjualan <i>online</i> .
<b>Post-Condition</b>	Pelanggan melihat halaman <i>history</i> pemesanan secara <i>online</i>
<b>Failed end Condition</b>	Pelanggan tidak membuka halaman <i>history</i> pemesanan secara <i>online</i> .
<b>Primary Actors</b>	Pelanggan
<b>Main Flow / Basic Path</b>	1. Pelanggan melihat <i>history</i> pemesanan
<b>Invariant</b>	-

Tabel IV.11.

Deskripsi *Use Case Diagram* Ubah Password

<b>Use Case Name</b>	<b>Ubah Password</b>
<b>Requirements</b>	A10
<b>Goal</b>	Pelanggan dapat mengubah password secara online via <i>website</i>
<b>Pre-Condition</b>	Pelanggan mengetahui situs dari sistem penjualan <i>online</i> .
<b>Post-Condition</b>	Pelanggan mengubah password
<b>Failed end Condition</b>	Pelanggan membatalkan password secara <i>online</i> .
<b>Primary Actors</b>	Pelanggan
<b>Main Flow / Basic Path</b>	1. Pelanggan mengisi form ubah password
<b>Invariant</b>	-

2. *Use Case Diagram* Halaman AdminGambar IV.2. *Use Case Diagram* Admin

Tabel IV.12.

Deskripsi *Use Case Diagram Admin*

<b>Use Case Name</b>	<b>Admin</b>
<b>Requirements</b>	B1-B8
<b>Goal</b>	Admin dapat melakukan pengolahan data penjualan secara <i>online</i>
<b>Pre-Conditions</b>	Admin mengetahui situs dari sistem penjualan online
<b>Post-Conditions</b>	Admin memilih menu secara <i>online</i>
<b>Failed End Condition</b>	Admin membatalkan produk secara <i>online</i>
<b>Primary Actors</b>	Admin
<b>Main Flow</b>	B.1. Admin dapat mengelola data produk B.2. Admin dapat mengelola data bahan B.3. Admin dapat mengelola data pelanggan B.4. Admin dapat mengelola data pemesanan B.5. Admin dapat mengelola data pembayaran B.6. Admin dapat mengelola laporan penjualan
<b>Alternate Flow / Invariant A</b>	-

Tabel IV.13.

Deskripsi *Use Case Diagram Mengelola Data Produk*

<b>Use Case Name</b>	<b>Mengelola data produk</b>
<b>Requirements</b>	B1
<b>Goal</b>	Admin dapat melihat, menambah, mengubah dan menghapus data produk
<b>Pre-Conditions</b>	Admin telah <i>login</i>
<b>Post-Conditions</b>	Data produk tersimpan, terupdate, atau terhapus
<b>Failed End Condition</b>	Gagal menyimpan, mengupdate atau menghapus
<b>Primary Actors</b>	Admin
<b>Main Flow</b>	1. Admin melihat form data produk 2. Admin memilih tombol "TAMBAH PRODUK" 3. Sistem menampilkan form data produk 4. Admin menginput data produk baru 5. Admin memilih tombol "SIMPAN" 6. Sistem menyimpan data produk 7. Sistem menutup <i>form</i> data produk
<b>Alternate Flow / Invariant A</b>	A.1. Admin memilih tombol "EDIT"

	A.2. Sistem menampilkan form data produk A.3. Admin mengubah data produk A.4. Admin memilih tombol “SIMPAN” A.5. Sistem menyimpan data produk yang telah diubah
<b>Invariant B</b>	B.1. Admin memilih tombol “ HAPUS” B.2. Sistem menampilkan dialog konfirmasi penghapusan B.3. Admin memilih tombol “YES” B.4. Sistem menghapus data produk

Tabel IV.14.

Deskripsi *Use Case Diagram* Mengelola Data Bahan

<b>Use Case Name</b>	<b>Mengelola Data Bahan</b>
<b>Requirements</b>	B2
<b>Goal</b>	Admin dapat melihat, menambah, mengubah dan menghapus data bahan
<b>Pre-Conditions</b>	Admin telah <i>login</i>
<b>Post-Conditions</b>	Data bahan tersimpan, terupdate, atau terhapus
<b>Failed End Condition</b>	Gagal menyimpan, mengupdate atau menghapus
<b>Primary Actors</b>	Admin
<b>Main Flow</b>	1. Admin melihat form data bahan 2. Admin memilih tombol “TAMBAH BAHAN” 3. Sistem menampilkan form data bahan 4. Admin menginput data bahan 5. Admin memilih tombol “SIMPAN” 6. Sistem menyimpan data bahan 7. Sistem menutup form data bahan
<b>Alternate Flow / Invariant A</b>	A.1. Admin memilih tombol “EDIT” A.2. Sistem menampilkan form data bahan A.3. Admin mengubah data bahan A.4. Admin memilih tombol “SIMPAN” A.5. Sistem menyimpan data bahan yang telah diubah
<b>Invariant B</b>	B.1. Admin memilih tombol “ HAPUS” B.2. Sistem menampilkan dialog konfirmasi penghapusan B.3. Admin memilih tombol “YES” B.4. Sistem menghapus data bahan

Tabel IV.15.

Deskripsi *Use Case Diagram* Mengelola Data Pelanggan

<b>Use Case Name</b>	<b>Mengelola Data Pelanggan</b>
<b>Requirements</b>	B3
<b>Goal</b>	Admin dapat melihat dan menghapus data pelanggan
<b>Pre-Conditions</b>	Admin telah <i>login</i>
<b>Post-Conditions</b>	Data pelanggan tersimpan, terupdate, atau terhapus
<b>Failed End Condition</b>	Gagal menyimpan, mengupdate atau menghapus
<b>Primary Actors</b>	Admin
<b>Main Flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Admin melihat form data pelanggan</li> <li>2. Sistem menampilkan form data pelanggan</li> <li>3. Admin dapat melihat detail pelanggan</li> </ol>
<b>Alternate Flow / Invariant A</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>A.1. Admin memilih tombol “DETAIL”</li> <li>A.2. Sistem menampilkan detail data pelanggan</li> </ol>
<b>Invariant B</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>B.1. Admin memilih tombol “ HAPUS”</li> <li>B.2. Sistem menampilkan dialog konfirmasi penghapusan</li> <li>B.3. Admin memilih tombol “YES”</li> <li>B.4. Sistem menghapus data pelanggan</li> </ol>

Tabel IV.16.

Deskripsi *Use Case Diagram* Mengelola Data Pemesanan

<b>Use Case Name</b>	<b>Mengelola Data Pemesanan</b>
<b>Requirements</b>	B4
<b>Goal</b>	Admin dapat melihat detail pesanan dan menghapus data pemesanan
<b>Pre-Conditions</b>	Admin telah <i>login</i>
<b>Post-Conditions</b>	Data pemesanan terupdate, atau terhapus
<b>Failed End Condition</b>	Gagal mengupdate atau menghapus
<b>Primary Actors</b>	Admin
<b>Main Flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Admin melihat form data pemesanan</li> <li>2. Sistem menampilkan form data pemesanan</li> <li>3. Admin dapat mengubah jumlah pesanan jika ada perubahan jumlah pesanan</li> <li>4. Admin dapat mengubah status pesanan</li> </ol>
<b>Alternate Flow / Invariant A</b>	

Tabel IV.17.

Deskripsi *Use Case Diagram* Mengelola Data Pembayaran

<b>Use Case Name</b>	<b>Mengelola Data Pembayaran</b>
<b>Requirements</b>	B5
<b>Goal</b>	Admin dapat mencetak invoice
<b>Pre-Conditions</b>	Admin telah <i>login</i>
<b>Post-Conditions</b>	Data pembayaran terupdate, atau terhapus
<b>Failed End Condition</b>	Gagal mengupdate atau menghapus
<b>Primary Actors</b>	Admin
<b>Main Flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Admin melihat form data pembayaran</li> <li>2. Sistem menampilkan form data pembayaran</li> <li>3. Admin dapat mencetak kwitansi</li> </ol>
<b>Alternate Flow / Invariant A</b>	
<b>Invariant B</b>	

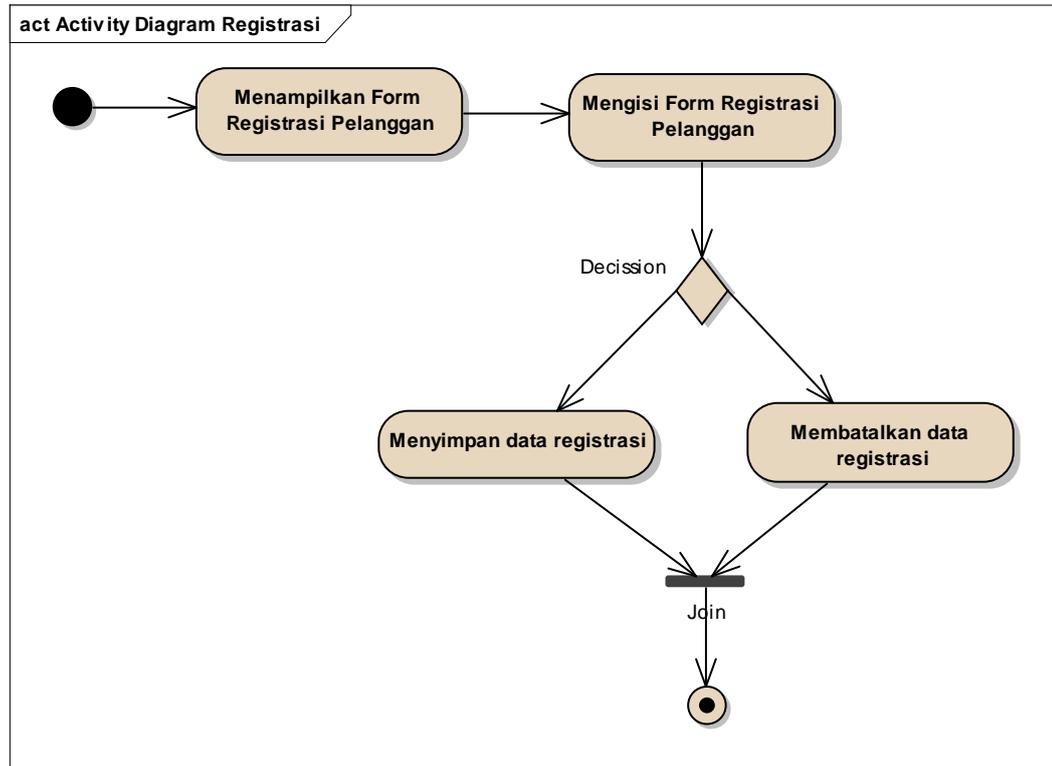
Tabel IV.18.

Deskripsi *Use Case Diagram* Mengelola Laporan Penjualan

<b>Use Case Name</b>	<b>Mengelola Laporan Penjualan</b>
<b>Requirements</b>	B6
<b>Goal</b>	Admin dapat melihat laporan penjualan
<b>Pre-Conditions</b>	Admin telah <i>login</i>
<b>Post-Conditions</b>	Menampilkan laporan penjualan
<b>Failed End Condition</b>	Gagal menampilkan laporan
<b>Primary Actors</b>	Admin
<b>Main Flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Admin melihat form Laporan Penjualan</li> <li>2. Sistem menampilkan laporan penjualan</li> </ol>
<b>Alternate Flow / Invariant A</b>	
<b>Invariant B</b>	

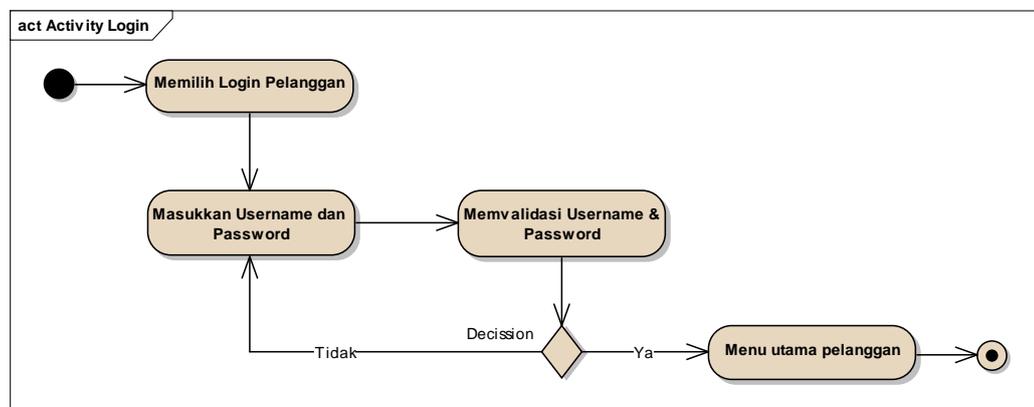
## B. Activity Diagram

### 1. Activity Diagram Halaman Registrasi Pelanggan



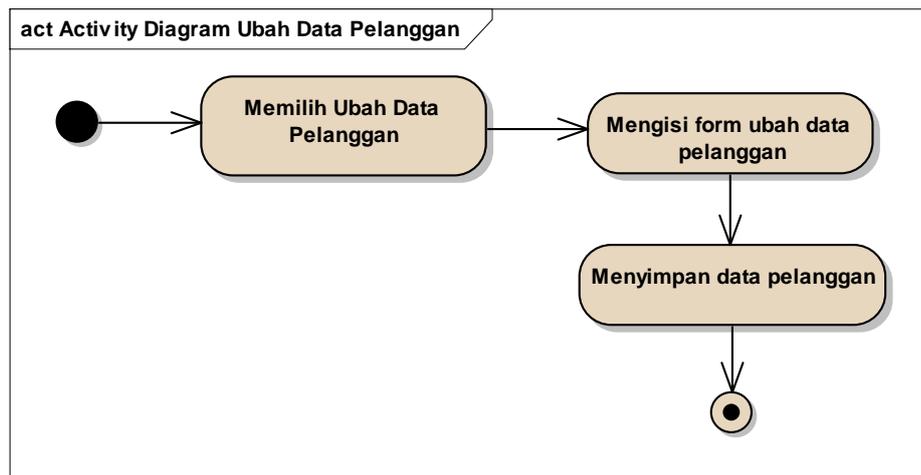
Gambar IV.3. Activity Diagram Registrasi Pelanggan

### 2. Activity Diagram Halaman Login Pelanggan



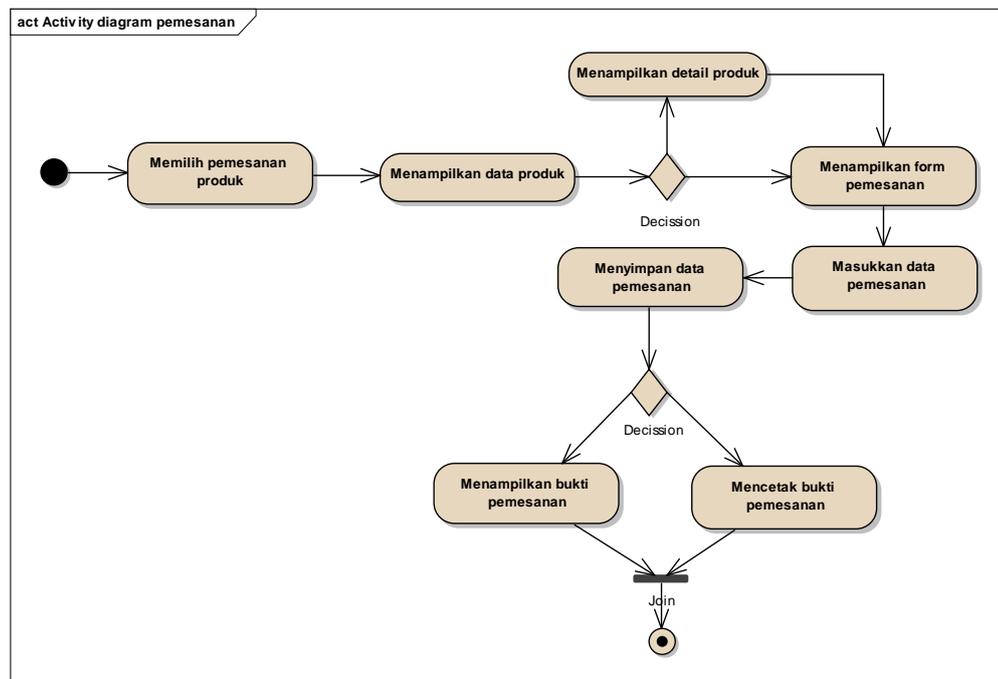
Gambar IV.4. Activity Diagram Login Pelanggan

### 3. *Activity Diagram* Halaman Ubah Data Pelanggan



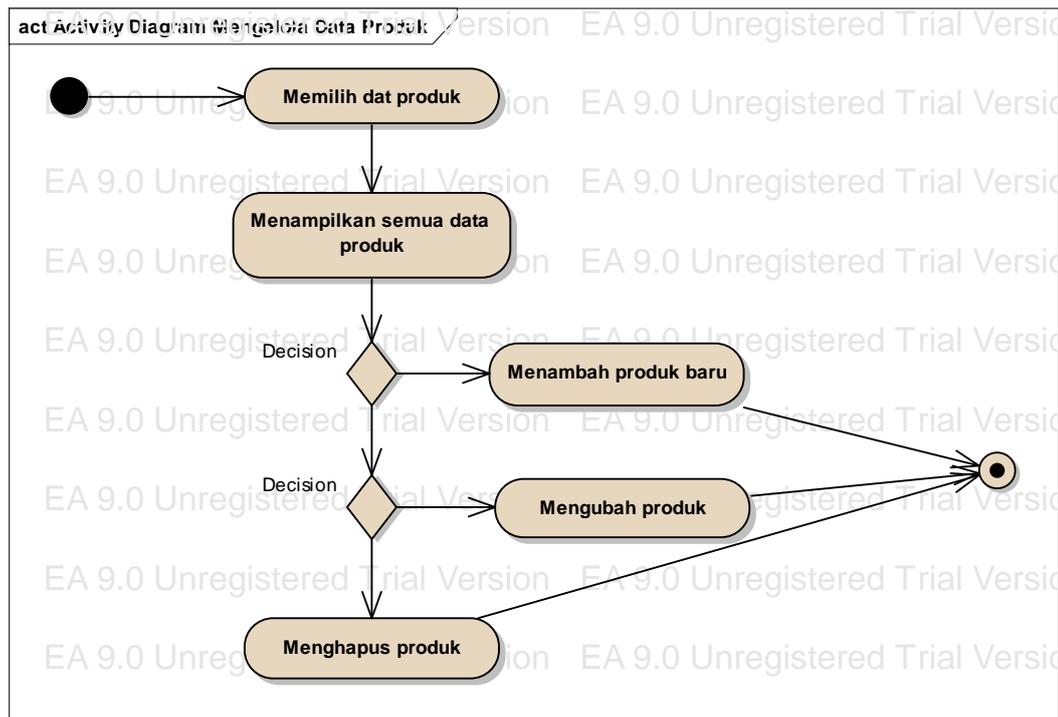
Gambar IV.5. *Activity Diagram* Ubah Data Pelanggan

### 4. *Activity Diagram* Halaman Pemesanan Produk



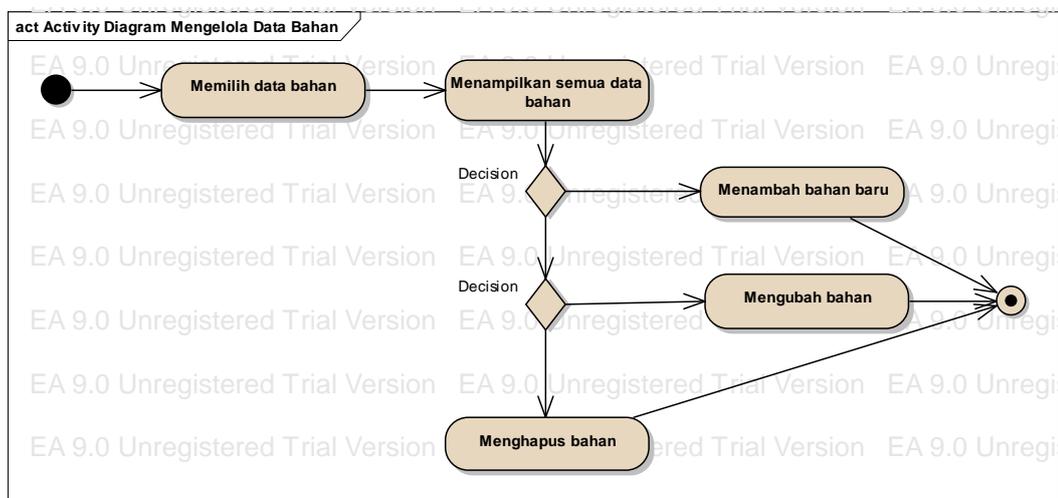
Gambar IV.6. *Activity Diagram* Pemesanan Produk

## 5. Activity Diagram Halaman Admin Mengelola Data Produk



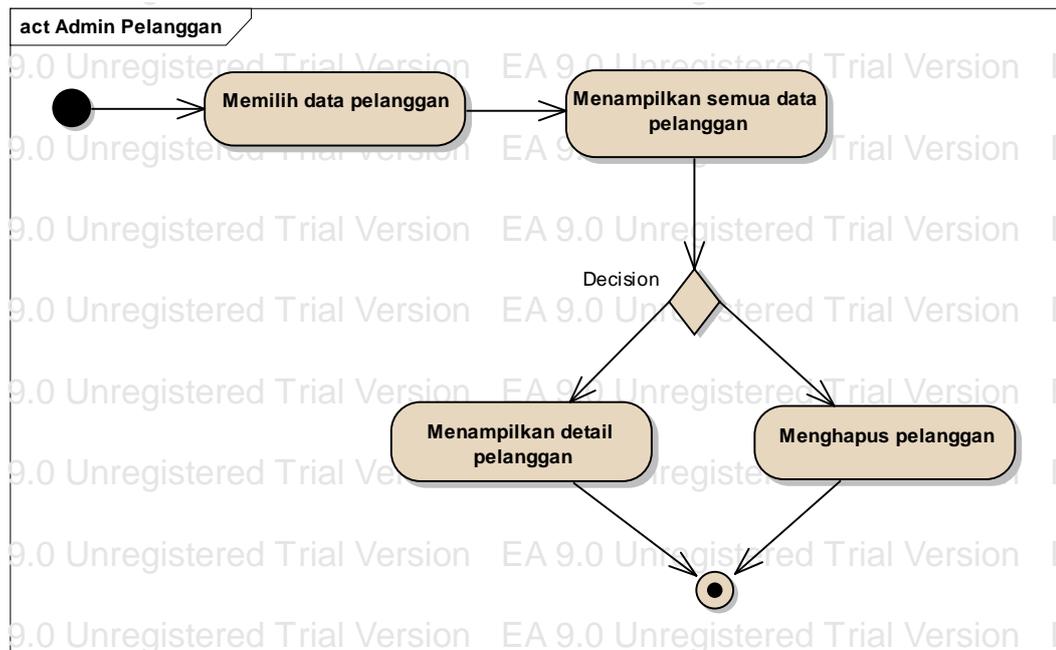
Gambar IV.7. Activity Diagram Mengelola Data Produk

## 6. Activity Diagram Halaman Admin Mengelola Data Bahan



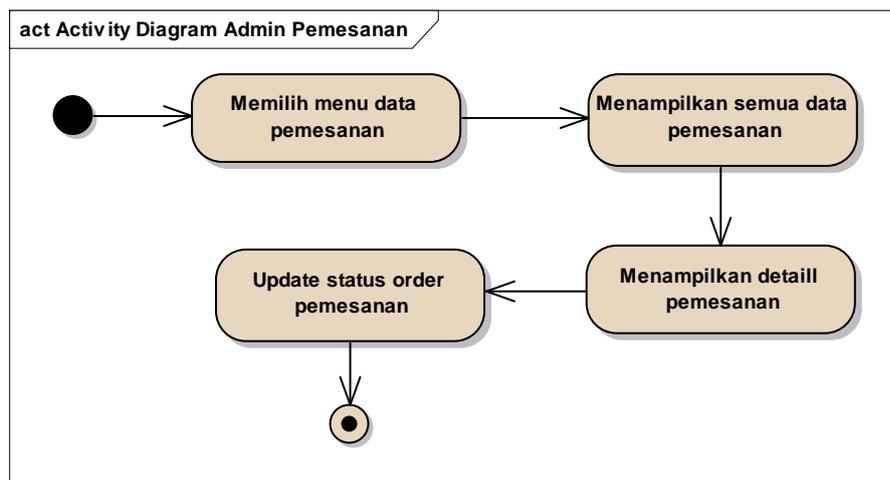
Gambar IV.8. Activity Diagram Mengelola Data Bahan

### 7. Activity Diagram Halaman Admin Mengelola Data Pelanggan



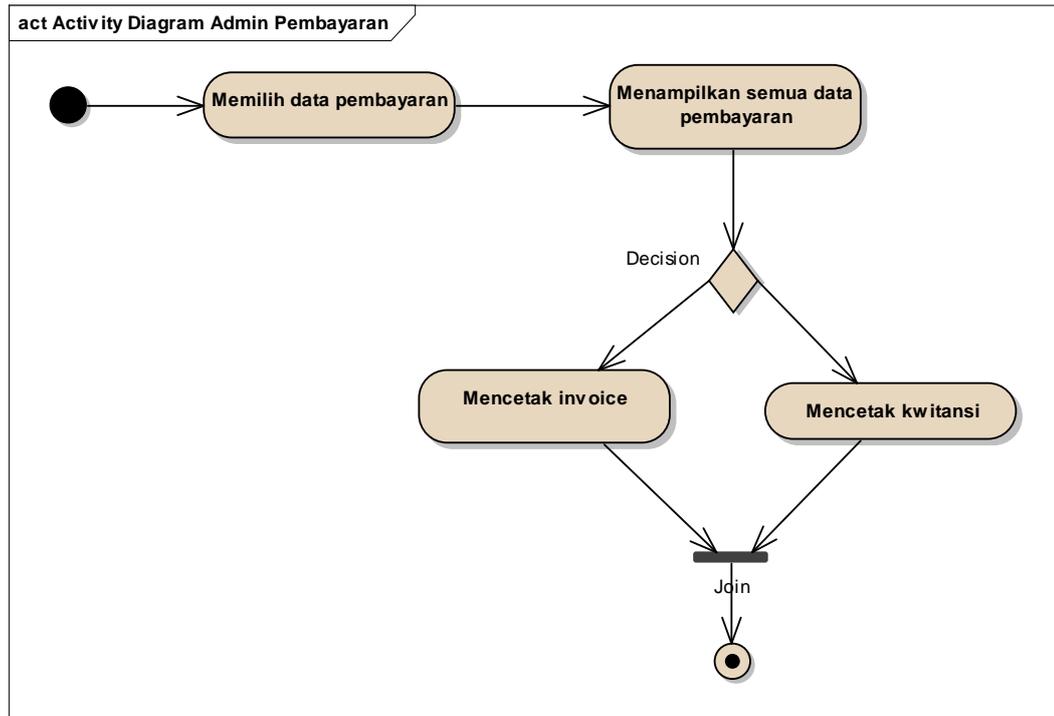
Gambar IV.9. Activity Diagram Mengelola Data Pelanggan

### 8. Activity Diagram Halaman Admin Mengelola Data Pemesanan



Gambar IV.10. Activity Diagram Mengelola Data Pemesanan

### 9. Activity Diagram Halaman Admin Mengelola Data Pembayaran

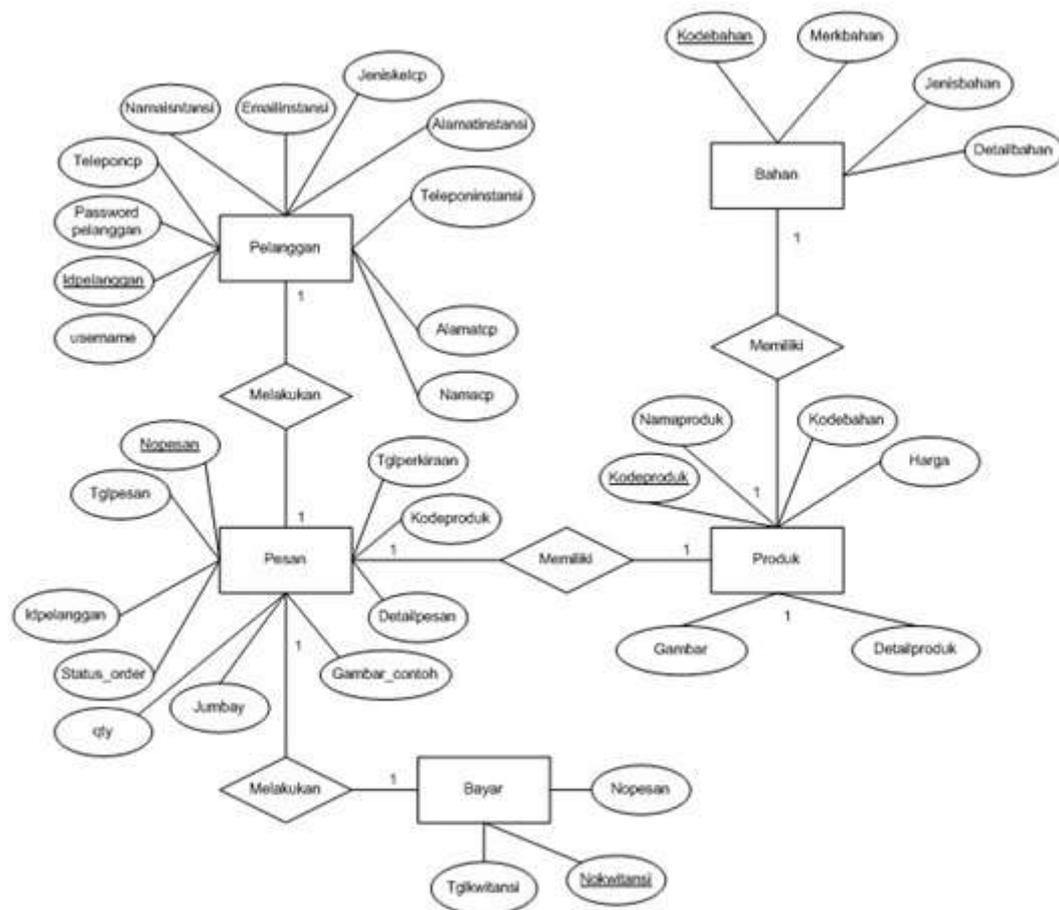


Gambar IV.11. Activity Diagram Mengelola Data Pembayaran

## 4.2. Desain

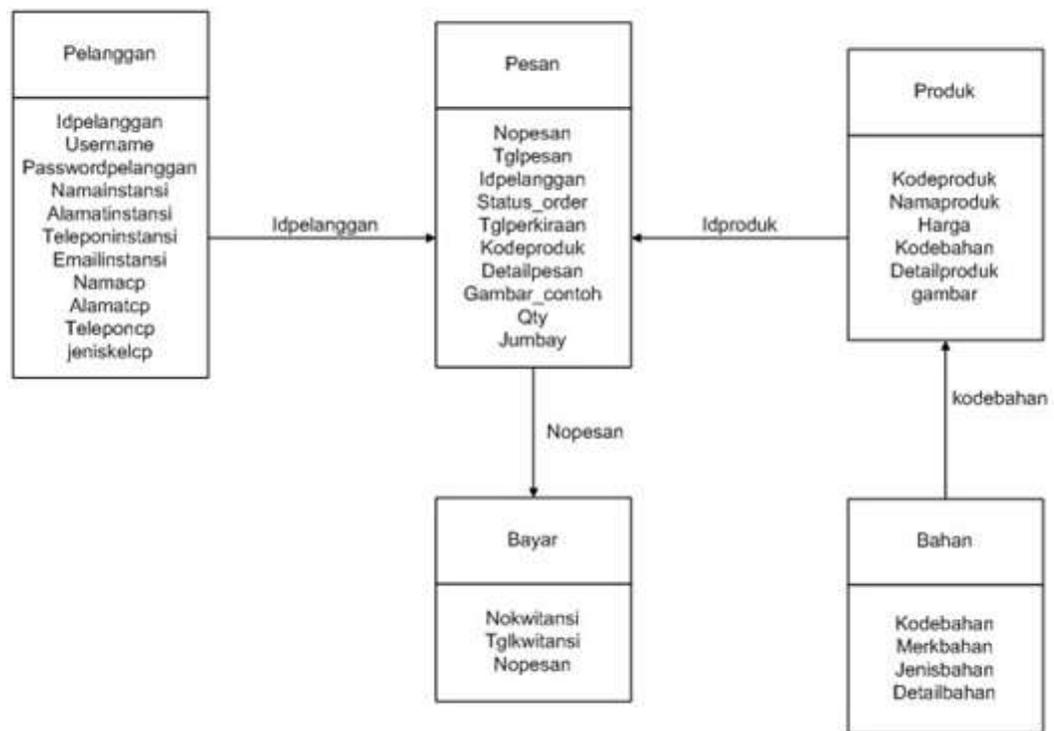
### 4.2.1. Database

#### 1. Entity Relationship Diagram



Gambar IV.12. Entity Relationship Diagram

## 2. Logical Record Structure



Gambar IV.13. Logical Record Structure

## 3. Spesifikasi File

### a. Spesifikasi File Tabel Bahan

Nama Database	: dbjayabersama
Nama File	: tabel bahan
Akromin	: bahan.myd
Tipe File	: File Master
Akses File	: <i>Random</i>
Panjang Record	: 66 karakter
Kunci Field	: kodebahan

Tabel IV.19.

## Spesifikasi File Tabel Bahan

No	Elemen Data	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1.	Kode bahan	Kodebahan	Varchar	6	Primary key
2.	Merk bahan	Merkbahan	Varchar	30	
3.	Jenis bahan	Jenisbahan	Varchar	30	
4.	Detail bahan	Detailbahan	Text		

## b. Spesifikasi File Tabel Produk

Nama Database : dbjayabersama

Nama File : tabel produk

Akromin : produk.myd

Tipe File : File Master

Akses File : Random

Panjang Record : 145 karakter

Kunci Field : kodeproduk

Tabel IV.20.

## Spesifikasi File Tabel Produk

No	Elemen Data	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1.	Kode produk	Kodeproduk	Varchar	5	Primary key
2.	Nama produk	Namaproduk	Varchar	30	
3.	Harga	Harga	Double		
4.	Kode bahan	Kodebahan	Varchar	10	Foreign key
5.	Detail produk	Detailproduk	Text		
6.	Gambar	Gambar	Varchar	100	

**c. Spesifikasi File Tabel Pelanggan**

Nama Database : dbjayabersama  
 Nama File : tabel pelanggan  
 Akromin : pelanggan.myd  
 Tipe File : File Master  
 Akses File : *Random*  
 Panjang Record : 191 karakter  
 Kunci Field : idpelanggan

**Tabel IV.21.**

**Spesifikasi File Tabel Pelanggan**

No	Elemen Data	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id pelanggan	Idpelanggan	<i>Varchar</i>	11	<i>Primary key</i>
2.	User name	Username	<i>Varchar</i>	20	
3.	Password pelanggan	Passwordpelanggan	<i>Varchar</i>	20	
4.	Nama instansi	Namainstansi	<i>Varchar</i>	50	
5.	Alamat instansi	Alamatinstansi	<i>Text</i>		
6.	Telepon instansi	Teleponinstansi	<i>Varchar</i>	15	
7.	Email instansi	Emailinstansi	<i>Varchar</i>	30	
8.	Nama kontak person	Namacp	<i>Varchar</i>	20	
9.	Alamat kontak person	Alamatcp	<i>Text</i>		
10.	Telepon kontak person	Teleponcp	<i>Varchar</i>	15	
11.	Jenis kelamin kontak person	Jeniskelcp	<i>Varchar</i>	10	

**d. Spesifikasi File Tabel Pesan**

Nama Database : dbjayabersama  
 Nama File : tabel pesan  
 Akromin : pesan.myd

Tipe File : File Transaksi  
 Akses File : *Random*  
 Panjang Record : 107 karakter  
 Kunci Field : nopesan

**Tabel IV.22.**

**Spesifikasi File Tabel Pesan**

<b>No</b>	<b>Elemen Data</b>	<b>Nama Field</b>	<b>Type</b>	<b>Size</b>	<b>Keterangan</b>
1.	No pesan	Nopesan	<i>Integer</i>	8	<i>Primary key</i>
2.	Tanggal pesan	Tglpesan	<i>Date</i>		
3.	Id pelanggan	Idpelanggan	<i>Varchar</i>	11	
4.	Status order	Status_order	<i>Varchar</i>	20	
5.	Tanggal perkiraan	Tglperkiraan	<i>Varchar</i>	10	
6.	Kode produk	Kodeproduk	<i>Varchar</i>	5	
7.	Detail pesan	Detailpesan	<i>Text</i>		
8.	Gambar contoh	Gambar_contoh	<i>Varchar</i>	50	
9.	Quantity	Qty	<i>Integer</i>	3	
10.	Jumlah bayar	Jumbay	<i>Double</i>		

**e. Spesifikasi File Tabel Bayar**

Nama Database : dbjayabersama  
 Nama File : tabel bayar  
 Akromin : bayar.myd  
 Tipe File : File Transaksi  
 Akses File : *Random*  
 Panjang Record : 13 karakter  
 Kunci Field : nokwitansi

**Tabel IV.23.****Spesifikasi File Tabel Bayar**

<b>No</b>	<b>Elemen Data</b>	<b>Nama <i>Field</i></b>	<b><i>Type</i></b>	<b><i>Size</i></b>	<b>Keterangan</b>
1.	No kwitansi	Nokwitansi	<i>Varchar</i>	5	<i>Primary key</i>
2.	Tanggal kwitansi	Tglkwitansi	<i>Date</i>		
3.	No pesan	Nopesan	<i>Integer</i>	8	

**f. Spesifikasi File Tabel Admin**

Nama Database : dbjayabersama

Nama File : tabel admin

Akromin : admin.myd

Tipe File : File Master

Akses File : *Random*

Panjang Record : 51 karakter

Kunci Field : idadmin

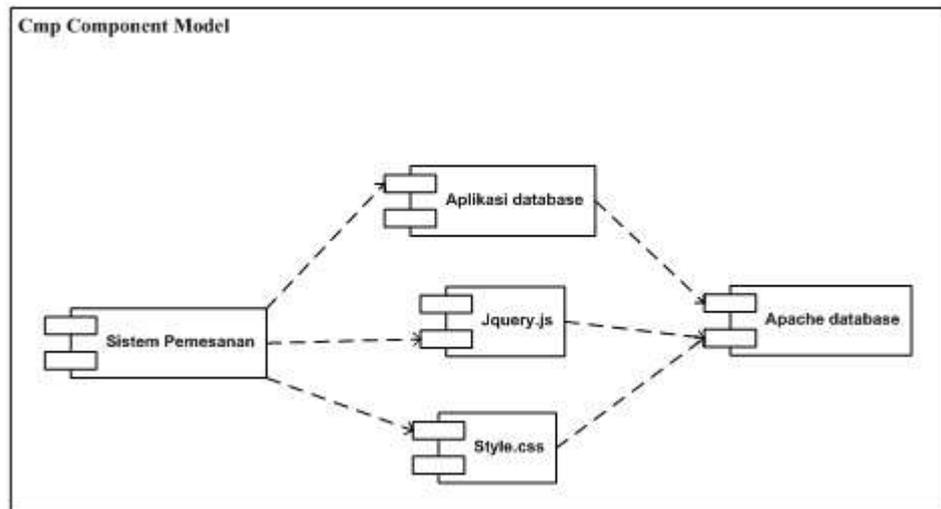
**Tabel IV.24.****Spesifikasi File Tabel Admin**

<b>No</b>	<b>Elemen Data</b>	<b>Nama <i>Field</i></b>	<b><i>Type</i></b>	<b><i>Size</i></b>	<b>Keterangan</b>
1.	Id admin	Idadmin	<i>Integer</i>	11	<i>Primary key</i>
2.	Nama admin	Namaadmin	<i>Varchar</i>	20	
3.	Password	Password	<i>Varchar</i>	20	

#### 4.2.2. Software Architecture

##### 1. Component Diagram

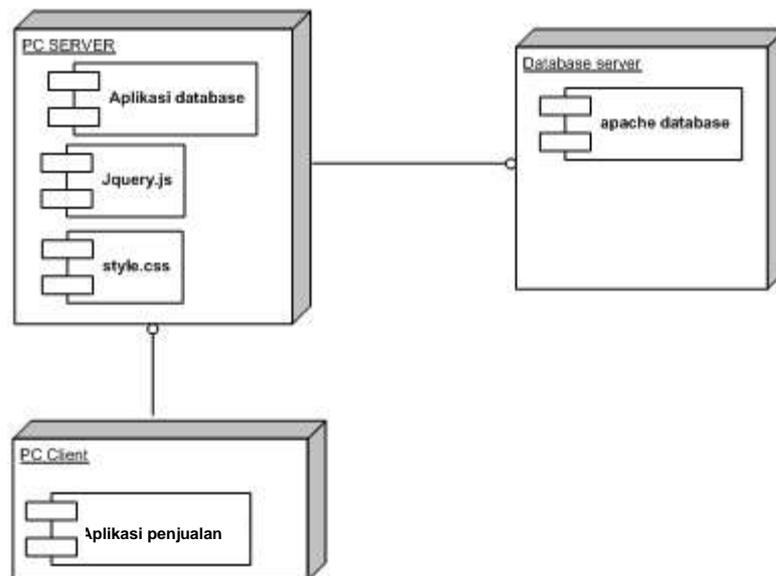
*Component Diagram* yang digunakan dalam sistem usulan adalah :



**Gambar IV.14. Component Diagram**

##### 2. Deployment Diagram

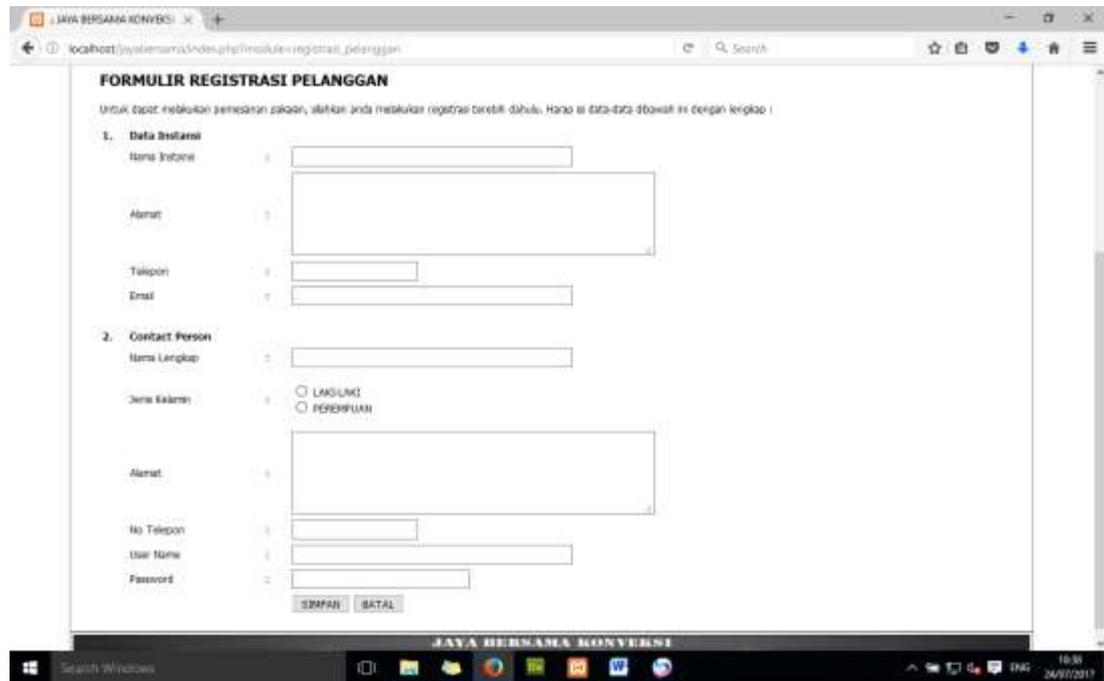
*Deployment Diagram* yang digunakan dalam sistem usulan adalah :



**Gambar IV.15. Deployment Diagram**

### 4.2.3. User Interface

#### 1. User Interface Halaman Registrasi Pelanggan



The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/systems/ma/index.php/insolite/registrasi_pelanggan`. The page title is "FORMULIR REGISTRASI PELANGGAN". Below the title, there is a note: "UNTUK DIDAT: sebelum pemesanan silakan, pastikan anda melakukan registrasi terlebih dahulu. Harap isi data-data dibawah ini dengan lengkap". The form is divided into two sections:

- 1. Data Instansi**
  - Nama Instansi:
  - Alamat:
  - Telepon:
  - Email:
- 2. Contact Person**
  - Nama Lengkap:
  - Jenis Kelamin:  LAKI-LAKI  PEREMPUAN
  - Alamat:
  - No Telepon:
  - User Name:
  - Password:

At the bottom of the form are two buttons: "SIMPAN" and "BATAL". The browser's taskbar at the bottom shows the Windows logo, search bar, and various application icons. The system tray on the right shows the time as 10:30 on 26/11/2017.

Gambar IV.16. Halaman Registrasi Pelanggan

#### 2. User Interface Halaman Login Pelanggan



The screenshot shows a login form titled "LOGIN PELANGGAN". It contains two input fields: "Username" and "Password". Below the input fields, there is a link "Kembali Ke HOME" and a "Login" button.

Gambar IV.17. Halaman Login Pelanggan

### 3. *User Interface* Halaman Pemesanan Produk



Gambar IV.18. Halaman Pemesanan Produk

### 4. *User Interface* Halaman *History* Pemesanan



Gambar IV.19. Halaman *History* Pemesanan

## 5. *User Interface* Halaman Admin Mengelola Data Produk



Gambar IV.20. Halaman Admin Mengelola Produk

## 6. *User Interface* Halaman Admin Mengelola Data Bahan



Gambar IV.21. Halaman Admin Mengelola Bahan

7. *User Interface* Halaman Admin Mengelola Data Pelanggan



Gambar IV.22. Halaman Admin Mengelola Pelanggan

8. *User Interface* Halaman Admin Mengelola Data Pemesanan



Gambar IV.23. Halaman Admin Mengelola Pemesanan

9. *User Interface* Halaman Admin Mengelola Data Pembayaran



Gambar IV.24. Halaman Admin Mengelola Pembayaran

### 4.3. Code Generation

```

<?php
include "../koneksi.php";
include "session_pelanggan.php";
$idpelanggan = $_SESSION['idpelanggan'];
$namainstansi = $_SESSION['namainstansi'];
?>

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Untitled Document</title>
<script src="../lib/jquery.min.js"></script>
<script src="../lib/zebra_datepicker.js"></script>
<link rel="stylesheet" href="../lib/css/default.css" />

<script>
$(document).ready(function(){
    $('#tanggal').Zebra_DatePicker({
        format: 'd-F-Y',
        months :
['Januari','Februari','Maret','April','Mei','Juni','Juli','Agustus','September','Oktober',
r','November','Desember'],
        days : ['Minggu','Senin','Selasa','Rabu','Kamis','Jum\'at','Sabtu'],
        days_abbr : ['Minggu','Senin','Selasa','Rabu','Kamis','Jum\'at','Sabtu']
    });
});
</script>

<script language="javascript">
function checkinput()
{
var qty=document.getElementById("qty");
var detail=document.getElementById("detail");
var tanggal=document.getElementById("tanggal");

if ((qty.value=="") || (detail.value=="") || (tanggal.value==""))
{
alert ('Maaf data anda belum lengkap Mohon dilengkapi');
return false;
}
else
{
return True;
}
}
</script>
</head>

```

```

<body>
<?php
$Sid=$_GET['id'];
$stgl=date('Y-m-d');
$barang="select*from produk where kodeproduk='$id'";
$query=mysql_query($barang);
$hasil=mysql_fetch_array($query);
?>
<br />
<p><strong>DATA PEMESANAN SERAGAM</strong></p>
<form action="?module=simpan_pemesanan" method="post"
enctype="multipart/form-data" onsubmit="return checkinput()">
<table width="100%" border="0">
<tr>
<td width="24%">Tanggal Pesan</td>
<td width="3%">:</td>
<td width="73%"><input type="hidden" name="tglpesan" id="tglpesan"
value="<?php echo $stgl; ?>"/><?php echo $stgl; ?></td>
</tr>
<tr>
<td>Nama Instansi</td>
<td>:</td>
<td><input type="hidden" name="namainstansi" id="namainstansi"
value="<?php echo $namainstansi; ?>"/><?php echo $namainstansi; ?></td>
</tr>
<tr>
<td>Kode Produk</td>
<td>:</td>
<td><input type="hidden" name="kodeproduk" id="kodeproduk"
value="<?php echo $id; ?>"/><?php echo $id; ?></td>
</tr>
<tr>
<td>Nama Produk</td>
<td>:</td>
<td><input type="hidden" name="namaproduk" id="namaproduk"
value="<?php echo $hasil['namaproduk']; ?>"/><?php echo
$hasil['namaproduk']; ?></td>
</tr>
<tr>
<td>Harga</td>
<td>:</td>
<td><input type="hidden" name="harga" id="harga" value="<?php echo
$hasil['harga']; ?>"/>Rp. <?php echo $hasil['harga']; ?> / pcs</td>
</tr>
<tr>
<td>Jumlah Pesanan</td>
<td>:</td>
<td><input name="qty" type="text" id="qty" size="10" />
pcs</td>
</tr>

```

```
<tr>
  <td>Detail Pesanan</td>
  <td>:</td>
  <td><textarea name="detail" id="detail" cols="45"
rows="5"></textarea></td>
</tr>
<tr>
  <td>Gambar Pesanan</td>
  <td>:</td>
  <td><input type="file" name="gambar" id="gambar" /></td>
</tr>
<tr>
  <td>Tanggal Perkiraan Selesai</td>
  <td>:</td>
  <td><input type="text" name="tanggal" id="tanggal" /></td>
</tr>
<tr>
  <td>&nbsp;</td>
  <td>&nbsp;</td>
  <td><input type="submit" name="simpan" id="simpan" value="SIMPAN
DATA" />
  <input type="reset" name="batal" id="batal" value="BATALL" /></td>
</tr>
</table>
</form>
</body>
</html>
```

#### 4.4. Testing

##### A. Form Login

Tabel IV.25.

#### Hasil Pengujian *Black Box Testing Form Login*

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Mengosongkan semua isian data login, lalu langsung mengklik tombol "login"	Username: (kosong) Password: (kosong)	Sistem akan menolak akses login dan menampilkan pesan "Login Gagal, username dan password anda tidak benar, ulangi lagi"	Sesuai Harapan	Valid
2.	Hanya mengisi username dan mengosongkan password	username : admin (benar) password: (kosong)	Sistem akan menolak akses login dan menampilkan pesan "Login Gagal, username dan password anda tidak benar, ulangi lagi"	Sesuai Harapan	Valid
3.	Hanya mengisi password dan mengosongkan username	username: (kosong) password: admin (benar)	Sistem akan menolak akses login dan menampilkan pesan "username dan password anda tidak benar, ulangi lagi"	Sesuai Harapan	Valid
4.	Menginputkan dengan kondisi salah satu salah dan satu lagi benar, lalu langsung mengklik tombol "login"	username: admin (benar) Password: 123 (salah)	Sistem akan menolak akses login dan menampilkan pesan "username dan password anda tidak benar, ulangi lagi"	Sesuai Harapan	Valid
5.	Menginput data login yang benar, lalu mengklik tombol "login"	username: admin (benar) Password: admin (benar)	Sistem menerima akses login dan langsung menampilkan form menu utama	Sesuai Harapan	Valid

## B. Form Data Produk

Tabel IV.26.

### Hasil Pengujian *Black Box Testing* Form Data Produk

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Mengklik tombol “tambah produk”, lalu kode produk tampil otomatis, lalu menginput data produk dan mengklik tombol “simpan”	Menginput semua data produk	Sistem menerima inputan data produk, dan menyimpan data yang telah diinput ke dalam database	Sesuai Harapan	Valid
2.	mengklik tombol “edit”. lalu ubah data, lalu klik tombol “update” lalu data akan tersimpan	Mengubah data yang ingin diubah	Sistem menerima data yang ingin ditampilkan, lalu menyimpan data yang telah diubah ke dalam database	Sesuai Harapan	Valid
3.	Jika tidak jadi untuk menginput data produk, maka dapat mengklik tombol “batal”	Mengklik tombol “batal”	Sistem menghapus semua data yang telah diinput namun belum di simpan	Sesuai Harapan	Valid
4.	Jika ingin menghapus data yang telah disimpan, lalu mengklik tombol “hapus” Lalu tampil pesan “ apakah anda yakin ?” lalu pilih OK	Menampilkan data yang ingin dihapus dan mengklik tombol “hapus”	Sistem menampilkan data yang dipanggil lalu menghapus data tersebut dari database	Sesuai Harapan	Valid

### C. Form Data Bahan

Tabel IV.27.

#### Hasil Pengujian *Black Box Testing Form Data Bahan*

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Mengklik tombol “tambah produk”, lalu kode bahan tampil otomatis, lalu menginput data bahan dan mengklik tombol “simpan”	Menginput semua data bahan	Sistem menerima inputan data bahan, dan menyimpan data yang telah diinput ke dalam database	Sesuai Harapan	Valid
2.	mengklik tombol “edit”. lalu ubah data, lalu klik tombol “update” lalu data akan tersimpan	Mengubah data yang ingin diubah	Sistem menerima data yang ingin ditampilkan, lalu menyimpan data yang telah diubah ke dalam database	Sesuai Harapan	Valid
3.	Jika tidak jadi untuk menginput data produk, maka dapat mengklik tombol “batal”	Mengklik tombol “batal”	Sistem menghapus semua data yang telah diinput namun belum di simpan	Sesuai Harapan	Valid
4.	Jika ingin menghapus data yang telah disimpan, lalu mengklik tombol “hapus” Lalu tampil pesan “ apakah anda yakin ?” lalu pilih OK	Menampilkan data yang ingin dihapus dan mengklik tombol “hapus”	Sistem menampilkan data yang dipanggil lalu menghapus data tersebut dari database	Sesuai Harapan	Valid

#### D. Form Data Pelanggan

Tabel IV.28.

##### Hasil Pengujian *Black Box Testing* Form Data Pelanggan

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Jika ingin melihat data pelanggan dengan lengkap pilih tombol "Detail"	Menampilkan data pelanggan	Sistem menampilkan data pelanggan dari database	Sesuai Harapan	Valid
2.	Jika ingin menghapus data yang telah disimpan, lalu mengklik tombol "hapus" Lalu tampil pesan " apakah anda yakin ?" lalu pilih OK	Menampilkan data yang ingin dihapus dan mengklik tombol "hapus"	Sistem menampilkan data yang dipanggil lalu menghapus data tersebut dari database	Sesuai Harapan	Valid

#### E. Form Data Pemesanan

Tabel IV.29.

##### Hasil Pengujian *Black Box Testing* Form Data Pemesanan

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Jika ingin melihat data pemesanan dengan lengkap pilih tombol "Detail"	Menampilkan data pemesanan	Sistem menampilkan data pemesanan dari database	Sesuai Harapan	Valid
2.	Jika ingin menghapus data yang telah disimpan, lalu mengklik tombol "hapus" Lalu tampil pesan	Menampilkan data yang ingin dihapus dan mengklik	Sistem menampilkan data yang dipanggil lalu menghapus data	Sesuai Harapan	Valid

	“ apakah anda yakin ?” lalu pilih OK	tombol “hapus”	tersebut dari database		
--	--------------------------------------	----------------	------------------------	--	--

## 4.5. Support

### 4.5.1. Publikasi Web

Publikasi situs *web* JAYA BERSAMA KONVEKSI di internet dengan alamat URL [www.jayabersamakanveksi.hol.es](http://www.jayabersamakanveksi.hol.es), proses registrasi domain dimulai dengan melakukan pengecekan nama domain yang dikehendaki apakah sudah dimiliki oleh instansi lain atau belum, yaitu dengan mengakses situs *web* dengan alamat URL [www.hostinger.co.id](http://www.hostinger.co.id), rincian detail akan diberikan oleh [www.hostinger.co.id](http://www.hostinger.co.id) atas request nama domain yang ingin kita ketahui kepemilikannya.

### 4.5.2. Spesifikasi *Hardware* dan *Software*

Berikut adalah penjelasan mengenai spesifikasi *hardware* dan *software* yang direkomendasikan dalam pembuatan skripsi ini :

**Tabel IV.30.**

#### **Spesifikasi *Hardware* dan *Software***

<b>Kebutuhan</b>	<b>Keterangan</b>
Sistem Operasi	: Windows 7
<i>Processor</i>	: Intel Pentium
RAM	: 2 GB
Harddisk	: 74,5 GB
CD-ROM	: 52x
Monitor	: SVGA 15”
<i>Keyboard</i>	: 108 Keys
Printer	: <i>Laser Jet</i>
<i>Mouse</i>	: Standart
<i>Software</i>	: Dreamweaver 6

#### 4.6. Spesifikasi Dokumen Sistem Usulan

Spesifikasi dokumen sistem usulan yang terlibat dalam sistem yang dibahas adalah sebagai berikut :

- a. Nama Dokumen : Bukti Pemesanan  
Fungsi : Sebagai ada pemesanan  
Sumber : Sistem Penjualan  
Tujuan : Pelanggan  
Media : Tampilan  
Frekuensi : Setiap ada pemesanan  
Format : Lampiran B.1
- b. Nama Dokumen : Kwitansi  
Fungsi : Sebagai bukti tagihan pembayaran  
Sumber : Bagian administrasi  
Tujuan : Pelanggan  
Media : Tampilan  
Frekuensi : Setiap ada tagihan  
Format : Lampiran B.2
- c. Nama Dokumen : Laporan Penjualan  
Fungsi : Untuk mengetahui laporan penjualan  
Sumber : Bagian administrasi  
Tujuan : Pemilik  
Media : Tampilan  
Frekuensi : Setiap satu bulan sekali  
Format : Lampiran B.3

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Setelah penulis memperhatikan uraian-uraian dari bab-bab sebelumnya dapat diambil beberapa kesimpulan di antaranya :

1. Dengan membuat sistem informasi *e-commerce* pada Jaya Bersama Konveksi ini akan memudahkan pemilik konveksi dalam memperkenalkan konveksi dan mempromosikan produk-produknya.
2. Dengan membuat sistem informasi *e-commerce* pada Jaya Bersama Konveksi ini akan lebih memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan dan pembelian produk secara online.

#### **5.2. Saran**

Penulis berharap agar dalam pembuatan atau penyempurnaanya web ini untuk selanjutnya dapat lebih baik lagi misalkan pada:

1. Tampilan *website* agar lebih interaktif dan tentunya lebih menarik lagi.
2. Penambahan fasilitas *chatting* agar pengunjung *website* dapat berinteraksi langsung dengan *marketing*.
3. Buatlah *file* pelindung (*back up file*) baik sebelum atau sesudah perancangan *website* untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan.
4. Selain itu untuk *maintenance* agar lebih dioptimalkan agar *website* tetap mengikuti perkembangan teknologi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aryanto, A., & Tjendrowaseno, T. I. 2012. Pembangunan Sistem Penjualan Online Pada Toko Indah Jaya Furniture Surakarta. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 4(4).
- Darmawan, Deni dan Kunkun, Nur Fauzi. 2013. *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dukom, Master. 2011. *Menjadi Master Website Dalam Hitungan Menit*. Bekasi:Media Komputer.
- Handayani, S. P. M., & Purnama, B. E. 2013. Pembuatan Website E-Commerce Pada Distro Java Trend. In *Seruni-Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer (Vol. 2, No. 1)*.
- Jauhari, J. 2014. Upaya pengembangan usaha kecil dan menengah (UKM) dengan memanfaatkan e-commerce. *Jurnal Sistem Informasi*, 2(1).
- Kusrini. 2007. *Strategi Perancangan Dan Pengelolaan Basis Data*. Yogyakarta : Andi
- Master.com. 2012. *Menguasai PHP dan Mysql*. Jakarta : Kuncikom.
- Madcoms. 2013. *Kupas Tuntas Adobe Dreamweaver CS6 Dengan Pemrograman PHP dan Mysql*. Yogyakarta : Andi.
- Pearson, McLeod. 2008. *Sistem Informasi Manajemen*. Salemba. Jakarta.
- Pressman, Roger S. 2005. *Software Engineering*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Rosa, A. S., & Shalahuddin, M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika.
- Sibero, Alexander F.K. 2011. *Kitab Suci Web Programing*. Yogyakarta : Mediakom.
- Subhan, Mohamad. 2012. *Analisa Perancangan Sistem*. Jakarta: Lentera Ilmu
- Sutanta, Edhy. 2011. *Basis Data dalam Tinjauan Konseptual*. Yogyakarta: Andi
- Tandjung, J. W. 2013. *Stop Promotion Start Communication*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo
- Varmaat, Shelly Cashman. 2007. *Discovering Computers: Menjelajah Dunia Komputer Fundamental Edisi 3*. Jakarta: Salemba Infotek.

Widodo, Prabowo Pudjo dan Herlawati. 2011. Menggunakan UML. Bandung: Informatika.

Wong, Jony. 2010. *Internet Marketing for Beginners*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### I. Biodata Mahasiswa

NIM : 11160741  
Nama Lengkap : Anas Johari  
Tempat & Tanggal Lahir : Yogyakarta, 30 Oktober 1987  
Alamat Lengkap : Kampung Basmol RT. 014 RW.006 No.11  
Kembangan Utara, Jakarta Barat

### II. Pendidikan

#### a. Formal

1. SDN 10 Pagi di Jakarta, lulus tahun 1999
2. SMPN 105 di Jakarta, lulus tahun 2002
3. SPM Taruna Bahari di Jakarta, lulus tahun 2005
4. Bina Sarana Informatika (BSI) di Jakarta, lulus tahun 2009

#### b. Tidak Formal

1. Training Crucial Conversation oleh Dunamis, tahun 2016
2. Training Risk Management oleh Danamon, tahun 2015
3. Training Floor Warden oleh Dinas Pemadam Kebakaran Jakarta Selatan, tahun 2014

### III. Riwayat Pengalaman berorganisasi / pekerjaan

1. Kasir di PT. Quick Parking, Tangerang. Tahun 2005 s.d tahun 2009
2. Admin Support di Treasury Bank Danamon Indonesia (Kantor Pusat), Jakarta. Tahun 2009 s.d sekarang.



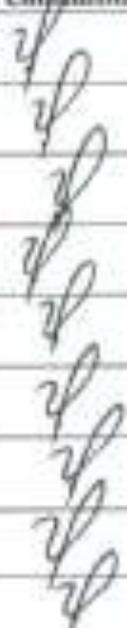
Jakarta, 7 Agustus 2017



Anas Johari

	<b>LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI</b>
	<b>SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA &amp; KOMPUTER NUSA MANDIRI</b>

NIM : 11160741  
 Nama Lengkap : Anas Johari  
 Dosen Pembimbing I : Irfan Mahendra, M.Kom, MM  
 Judul Skripsi : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI  
 E-COMMERCE PADA JAYA BERSAMA KONVEKSI  
 JAKARTA.

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Tanda Tangan Dosen Pembimbing
1	13 April 2017	Bimbingan Perdana, pengajuan BAB 1	
2	27 April 2017	Acc revisi BAB 1	
3	18 Mei 2017	Pengajuan BAB 2 & BAB 3	
4	2 Juni 2017	Acc revisi BAB 2 & BAB 3	
5	15 Juni 2017	Pengajuan BAB 4	
6	13 Juli 2017	Revisi BAB 4	
7	27 Juli 2017	Acc revisi BAB 4	
8	3 Agustus 2017	Demo Program	
9	7 Agustus 2017	Approval Dosen Pembimbing	

Catatan untuk Dosen Pembimbing I  
Bimbingan Skripsi

- Dimulai pada tanggal : 13 April 2017
- Diakhiri pada tanggal : 7 Agustus 2017
- Jumlah pertemuan bimbingan : 9

Disetujui oleh,  
Dosen Pembimbing I



( Irfan Mahendra, M.Kom, MM )

## JAYA BERSAMA KONVEKSI

Jl. Pulo Harapan Indah Rt.011/010 No.167 Cengkareng Jakarta Barat  
Telepon : 0852 8189 5016 / 0896 5258 4235  
Email : jayabersama@gmail.com

---

### SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sri Heri Cevri  
Jabatan : Owner

Dengan ini menerangkan bahwa, yang tersebut di bawah ini :

Nama : Anas Johari  
Nim : 11160741  
Jurusan : Sistem Informasi STMIK Nusa Mandiri Jakarta

Adalah benar telah melakukan PKL/riset di Jaya Bersama Konveksi Jakarta terhitung sejak tanggal 08 Mei 2017 sampai dengan tanggal 22 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, 30 Mei 2017

  
Sri Heri Cevri

**PURCHASE ORDER**

**PT. SARANA ENERGI LISTRIK MANDIRI**  
 ELECTRICAL SWITCHBOARD, SERVICES AND GENERAL TRADING  
 Jl. Duri Kosambi Raya No. 1D Jakarta Barat  
 Email : pteelma@gmail.com  
 Telp : (021) 2930 9928

**PURCHASE ORDER**  
 PO No : 252-RO/POSELMA/01/16

**Vendor :**  
 JAYA BERSAMA KONVEKSI  
 Jl. Pulo Harapan Indah No. 167 Cengkareng  
 Jakarta Barat  
 Telpn : 085281895016

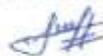
Date : 20 JANUARI 2017  
 Pro. Name : Office  
 Currency : IDR  
 TGP : DP 30%, MOS 80%  
 Page : 1 of 1

No.	Description	Qty	Unit Price	Amount
1	Seragam Workpack Japan Drill Obsor - 310 Biru Dongker	172	Rp 130,000	Rp 22,360,000
Total				Rp 22,360,000
Discount				-
Subtotal				Rp 22,360,000
Vat 10%				-
Grand Total				Rp 22,360,000

**Note :**

- Harga Tidak termasuk Ppn 10%.
- Harga Mengikat, Quantity material dapat berubah sesuai perubahan di lapangan.
- Nota PO wajib di cantumkan dalam Nota/Faktur/Kwitansi.
- Pembayaran dilakukan 30 hari setelah barang diterima.
- Penagihan wajib melampirkan BPB,Faktur pajak/SPT Non PKP.

Hormat Kami  
 PT. Sarana Energi Listrik Mandiri

  
 ( Arif B )

Approved By	Prepared By
Accounting	Purchasing
Arif. B	Nesa

## INVOICE

## JAYA BERSAMA KONVEKSI

Jl. Pulo Harapan Indah Rt.011/At10 No.167 Caglorong Jakarta Barat  
 Telepon : 0852 8189 5018 / 0896 5258 4233

**INVOICE**

Tanggal : 06 FEBRUARI 2017  
 Nama Customer : SMK Negeri 5 Singkawang  
 No. Invoice : INV/JBK/VII/2016  
 NO. OPB : -

No	Nama Barang	Satuan	Jumlah	Harga	Total
1	Sr. Olahraga	Stell	85	Rp 100,000	Rp 8,500,000
2	Sr. Putih Abu2 Lgn Panjang Wan	Stell	55	Rp 180,000	Rp 9,900,000
3	Sr. Putih Abu2 Lgn Panjang Pria	Stell	15	Rp 180,000	Rp 2,700,000
4	Sr. Putih abu2 Lgn Pendek Pria	Stell	15	Rp 180,000	Rp 2,700,000
5	Sr. Pramuka Lgn Panjang Wanita	Stell	55	Rp 180,000	Rp 9,900,000
6	Sr. Pramuka Lgn Panjang Pria	Stell	15	Rp 180,000	Rp 2,700,000
7	Sr. Pramuka Lgn Pendek Pria	Stell	15	Rp 180,000	Rp 2,700,000
8	Sr. Jurusan / Praktek	Stell	85	Rp 165,000	Rp 14,025,000
Subtotal					Rp 53,125,000
DP 90%					Rp 26,562,500
Sisa Pembayaran					Rp 26,562,500

Transfer Ac. 6470409690 an. Sri Heri Cahri Bank BCA (kode Bank 034)

JAYA BERSAMA KONVEKSI



Owner



## LAPORAN PENJUALAN

### LAPORAN PENJUALAN BULAN FEBRUARI-2017 JAYA BERSAMA KONVEKSI

NO	TANGGAL PENJUALAN	NAMA CUSTOMER	Nama Barang	Jumlah	Harga	Total
1	04 FEBRUARI 2017	SMK Negeri 5 Singarawang	Sr. Clothraga	85	Rp 100,000	Rp 8,500,000
			Sr. Putih Abu2 Lgn Panjang Wanita	55	Rp 180,000	Rp 9,900,000
			Sr. Putih Abu2 Lgn Panjang Pria	15	Rp 180,000	Rp 2,700,000
			Sr. Putih abu2 Lgn Pendek Pria	15	Rp 180,000	Rp 2,700,000
			Sr. Pramuka Lgn Panjang Wanita	55	Rp 180,000	Rp 9,900,000
			Sr. Pramuka Lgn Panjang Pria	15	Rp 180,000	Rp 2,700,000
			Sr. Pramuka Lgn Pendek Pria	15	Rp 180,000	Rp 2,700,000
			Sr. Jurusan / Praktek	85	Rp 165,000	Rp 14,025,000
			<b>TOTAL</b>	<b>340</b>		<b>Rp 53,125,000</b>
2	18 FEBRUARI 2017	PT. SARANA ENERGI LISTRIK MANDIRI	Seragam Wearpack	172	Rp 130,000	Rp 22,360,000
		Jaspen Driit Cepar - 310 Ribu Dongker				
3	25 FEBRUARI 2017	PT. STIMILINDO	Seragam Kerja	150	Rp 74,000	Rp 11,100,000
4	28 FEBRUARI 2017	PT. BERKAH MANIS MAKMUR	Seragam Wearpack	53	Rp 200,000	Rp 10,600,000
<b>TOTAL PENJUALAN</b>						<b>Rp 97,185,000</b>



## BUKTI PEMESANAN

Data Pemesan	
No Pemesan	5
Tanggal Pemesanan	2017-05-10
Nama Instansi / Pemesan	PT. UNITED INDONESIA
Alamat Instansi / Pemesan	Jl. RAYA DADAP KOMPLEK PERGUDANGAN PERMAI INDAH BLOK A1 NO 36-37
Telepon Instansi / Pemesan	0214196778
Email Instansi / Pemesan	purchase@unitindonesia.co.id
Data Produk	
Kode Produk	PD008
Nama Produk	SERAGAM KERJA GABRIK
Detail Pemesanan	L=10 pcs XL= 10 pcs
Jumlah Pemesan	20 Pcs
Jumlah Bayar	Rp. 1000000
Tanggal Perkiraan Selesai	15-05-2017



**Silahkan Lakukan Pembayaran**  
Pembayaran dapat dilakukan melalui transfer ke Rekening BCA dengan No Rek 91214567 Atas nama Sri Berti Cewri

**KWITANSI**

<b>JAYA BERSAMA KONVEKSI</b>					
<b>KWITANSI</b>					
Nama Instansi	: BSI	No Kwitansi	: 12		
No Pesan	: 4	Tanggal Kwitansi	: 2017-08-10		
Tanggal Pesan	: 2017-08-09				
Kode Produk	Nama Produk	QTY	Harga	Detail Pesan	Jumlah Bayar
PD001	Seragam Olahraga TK	10	55000	XL=10 pcs	550000

**LAPORAN PENJUALAN**

<b>LAPORAN PENJUALAN JAYA BERSAMA KONVEKSI</b>							
No	Tanggal	Nama Instansi	Nama Produk	Harga	Detail Pcs	QTY	Jumlah Barar
4	2017-08-09	BSI	Seragam Dishraga TK	55000	XL=10 pcs	10	Rp. 550000
5	2017-08-10	PT. UNITED INDONESIA	SERAGAM KERJA PABRIK	95000	L=10 pcs XL= 10 pcs	20	Rp. 1900000