

loly adelia devi_Plagiasi

by Muhamad Adenan Khamim

Submission date: 17-Aug-2021 08:31PM (UTC+0900)

Submission ID: 1625419273

File name: loly_adelia_devi_Plagiasi.pdf (3.21M)

Word count: 10343

Character count: 60896

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan bisnis semakin cepat. Di toko Adelia Bag Store memerlukan sistem aplikasi penjualan untuk mendukung pertumbuhan usaha yang sedang dikembangkannya.

Toko Adelia Bag Store adalah salah satu toko yang bergerak di bidang penjualan produk yaitu tas yang selama ini toko Adelia Bag Store melakukan aktivitas bisnis secara konvensional (Adelia, 2019). Setiap pembelian produk konsumen harus datang ke toko atau dengan cara membeli secara *online* melalui media Facebook, Instagram, dan WhastApp yang hingga saat ini digunakan oleh toko Adelia Bag Store untuk memasarkan produknya. Namun dari beberapa media itu terkadang konsumen harus menghubungi admin terlebih dahulu untuk menanyakan produk yang di inginkan masih tersedia tanpa ada pembaruan dalam media tersebut. Hal ini menimbulkan masalah jika produk yang diinginkan konsumen tidak sesuai dengan persediaan yang ada di toko Adelia Bag Store. Permasalahan ini dapat diselesaikan dengan media yang di gunakan oleh toko Adelia Bag Store namun akan menyinggung efisiensi waktu dalam pemesanan barang tersebut. Dilihat dari meningkatnya penjualan di toko Adelia Bag Store ini, toko Adelia Bag Store membutuhkan media yang lebih memudahkan untuk memasarkan produk, selain media pengolahan data penjuln dilakukan secara manual, juga ditemukan minimnya info bagi konsumen untuk mendapatkan info seputar produk yang dijual di toko Adelia Bag Store, dan tidak adanya media yang lebih mempermudah konsumen untuk melihat produk yang tersedia di toko Adelia Bag Store.

Berdasarkan survey penulis, guna memudahkan konsumen untuk melihat produk di toko Adelia Bag Store, mendapatkan info barang terbaru, stok barang yang masih tersedia, dan bagaimna cara mudah order online. Maka untuk memecahkan masalah ini diperlukan sistem aplikasi yang khusus mengenai penjualan produk tas di toko Adelia Bag Store.

Hal ini yang mendorong penulis untuk melakukan penulisan ilmiah yang berjudul **“SISTEM APLIKASI PENJUALAN PRODUK TAS DI TOKO ADELIA BAG STORE BERBASIS ONLINE”**

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dikemukakan oleh penulis, langkah selanjutnya dapat dirumuskan permasalahan yang telah dirumuskan oleh penulis sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sistem aplikasi penjualan produk Tas di Toko Adelia Bag Store berbasis online secara efektif dan efisien?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini diberikan batasan masalah agar dalam penyusunan laporan ini menjadi lebih terarah, dapat dipahami dan sesuai dengan yang diharapkan penulis serta terorganisasi dengan baik. Maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada:

1. Hanya membahas perancangan sistem aplikasi penjualan produk Tas di Toko Adelia Bag Store berbasis online.
2. Penjualan yang dimaksud dalam toko ini hanya satu produk yaitu tas.
3. Sistem Pembayaran di toko ini menggunakan sistem online dan bayar di toko atau secara offline.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang yang telah dikemukakan oleh penulis, adapun tujuan dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Meancang sistem aplikasi penjualan produk Tas di Toko Adelia Bag Store berbasis online.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penulisan proposal skripsi ini penulis mendapatkan manfaat yang berguna dan dapat diterapkan di dalam dunia usaha dagang pada Toko Adelia Bag Store, beberapa manfaat yang di dapatkan antara lain:

1. Bagi Penulis

Berguna sebagai menambah ilmu atau memperkaya wawasan pengetahuan khususnya tentang pembuatan sistem aplikasi penjualan.

2. Bagi Akademik

Dapat dijadikan sebagai bahan acuan bagi mahasiswa lain dalam membuat sistem aplikasi penjualan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi.

3. Bagi Toko

Mempermudah dalam penjualan produk tas di toko ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran umum mengenai keseluruhan penulisan maka dapat dilihat melalui sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bagian ini akan dijelaskan latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan yang digunakan dalam proposal skripsi ini.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Pada bagian ini berisi penelitian terdahulu dan akan dijelaskan teori-teori dasar yang mendukung penelitian, serta kutipan-kutipan yang diambil dari buku, jurnal, dan sebagainya.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bagian ini akan dijabarkan mengenai tahapan penelitian, dan metode-metode yang digunakan baik metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem yang akan dirancang serta alat-alat bantu yang digunakan dalam penulisan skripsi ini.

BAB IV : ANALISIS DAN IMPLEMENTASI

Pada tahapan ini akan dijelaskan gambaran umum toko Adelia Bag Store, mengenai analisis sistem yang berjalan. Selain itu juga akan dijelaskan tentang pengembangan sistem, dan hasil implementasi perangkat lunak, pengujian perangkat lunak, serta hasil analisis yang dicapai oleh perangkat lunak yang telah dirancang.

BAB V : PENUTUP

Pada bagian ini akan dijelaskan kesimpulan yang didapat setelah melalui proses pengujian serta saran-saran untuk pengembangan perangkat yang telah diciptakan.

4 **BAB II**
KAJIAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Demi kesempurnaan dalam penulisan penelitian, maka penulis perlu melakukan perbandingan dengan penelitian terdahulu guna mengetahui gambaran dari penelitian terdahulu. Berikut penelitian terdahulu yang disusun pada table 2.1 :

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Judul	Metode	Hasil
1	Ika Nur Indah (2013)	Pembuatan Sitem Informasi Penjualan Pada Toko Sehat Jaya Elektronik Pacitan	menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL dengan sistem yang terkomputerisasi	Untuk menghasilkan aplikasi sistem informasi penjualan pada Toko Sehat Jaya Elektronik Pacitan.
2	Hildawati Ilham (2015)	Aplikasi Sistem Penjualan Kue Berbasis Web Mobile	menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL	Untuk memper muda promosi dan penjualan pada kue-kue industry rumahan

Tabel Lanjutan 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu

3	Ade Hendini (2016)	Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak)	menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL	Untuk menghasilkan sistem informasi monitoring penjualan dan stok barang pada distro Zhezha
4	Sandy Kosasi (2016)	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Dalam Memasarkan Mobil Bekas	menggunakan bahasa pemrograman HTML, MySQL	menghasilkan sistem penjualan mobil bekas berbasis web sehingga memudahkan konsumen dan tidak lagi bergantung kepada lokasi dan mudah memperluas pangsa pasar.

Dari Tabel 2.1, dapat dilihat bahwa penelitian terdahulu membuat sistem informasi penjualan yang ditujukan untuk memonitoring penjualan dan stok barang. Yang membedakan penelitian sekarang dan terdahulu yaitu lokasi penelitian dan metode yang digunakan. Pada penelitian terdahulu studi kasus tidak dilakukan pada toko Adelia Bag Store, sedangkan penelitian sekarang

menggunakan studi kasus yang terdapat di suatu toko yaitu toko Adelia Bag Store yang bertempat di Desa Tempel Rt.04 Rw.01 Krian, Sidoarjo.

2.2 Profil Toko Adelia Bag Store

2.2.1 Sekilas Tentang Toko Adelia Bag Store

Toko Adelia Bag Store merupakan salah satu agen atau distributor produk tas yang terletak di Krian Sidoarjo. Toko Adelia Bag Store ini berlokasi di Ds.Tempel Dsn.Tempel Rt.04 Rw.01 Krian Sidoarjo, Jawa Timur. Toko Adelia Bag Store berdiri pada tahun 2016 yang di dirikan oleh Loly Adelia Devi sebagai pendiri dan pemilik dari Toko Adelia Bag Store.



Gambar 2.1 logo toko adelia bag store

2.2.2 Kondisi Umum Toko Adelia Bag Store

2.2.2.1 Toko Adelia Bag Store

Toko Adelia Bag Store adalah toko yang menjual produknya secara ecer atau grosir yang menjual tas local maupun import. Toko Adelia Bag Store ono berlokasi di Ds.Tempel Dsn.tempel Rt.04 Rw.01 Krian Sidoarjo, Jawa Timur.

2.2.2.2 Produk

Tas yang di jual Oleh Toko Adelia Bag Store adalah yang berasal dari kota Mojokerto. Produk di Toko Adelia Bag Store di produksi dan di pasarkan oleh salah satu desa pengrajin tas di kota Mojokerto ada banyak produk tas yang di tawarkan dari pengrajin tas di kota tersebut, terdapat beberapa contoh produktas

seperti tas ransel, tas selempang, tas koper, dan tas jinjing. Dari beberapa produk tas tersebut terdapat warna pilihan yang di tawarkan, seperti hitam, merah, kuning, hijau dan coklat.

2.2.2.3 Manajemen

Loly Adelia Devi adalah pemilik toko yang mengelola Toko Adelia Bag Store, Adelia telah mendirikan toko tersebut selama hamper 3 tahun. Toko Adelia Bag Store memiliki 1 karyawati. Karyawati tersebut memiliki tugas untuk menjaga toko dan melayani pembelian, pesanan, melakukan *packing* pesanan konsumen dan mengirimnya ke perusahaan jasa ekspedisi. Dan, yang bertugas menghitung keuangan toko dan stok barang adalah Adelia sendiri.

2.3 Tas

Tas merupakan suatu wadah atau tempat yang digunakan untuk menyimpan, menaruh, dan membawa suatu barang tertentu (Devi Idah Bestari, 2015). Tas biasanya terbuat dari kain, kulit, plastik, kertas dan lain sebagainya dengan beraneka ragam bentuk dan corak yang bisa di bawah kemana-mana ataupun tidak. Saat ini tas digemari oleh masyarakat karena bentuk dan tampilannya yang menarik dan juga harga dari tas yang di jual di pasaran sangat beragam dari yang relative murah seperti tas plastic yang sering kita dapatkan saat berbelanja, hingga ada juga beberapa jenis tas dengan merek terkenal di pasaran yang memiliki harga mahal.

Tas saat ini memiliki berbagai tambahan yang semakin meningkatkan fungsi dari tas sendiri. Seperti adanya sleting, tali atau gesper berfungsi sebagai penutup tas. Serta ada tambahan talo gendongan yang terdapat pada tas ransel, tali tas jinjing atau tali untuk selempang yang di temukan pada tas wanita maupun pria.

Dengan perkembangan tas di kalangan masyarakat banyak yang ingin memilikinya, baik untuk di pakai sendiri ataupun untuk dijual kembali. dibawah ini adalah jenis-jenis tas dan tontoh gambarnya antara lain:

a. Tote Bag

Ciri-ciri dari tote bag adalah hanya memiliki satu ruang utama. Tote bag memiliki ukuran yang cukup besar, kebanyakan dari tote bag terbuat dari bahan

canvas karena totebag bisa menampung cukup banyak barang, dengan ukurannya yang cukup besar tote bag bisa dibuang sebagai pengganti plastic dan tote bag ini sangat ramah lingkungan karena dapat dicuci pakai.



Gambar 2.2 Contoh Gambar Tas Tote Bag

b. Hand Bag

Hand bag memiliki ukuran lebih kecil dari pada tote bag, hand bag ini lebih cocok digunakan disaat pada saat menghadiri acara tertentu atau hand bag ini juga sangat cocok untuk jalan-jalan.



Gambar 2.3 Contoh Gambar Tas Hand Bag

c. Drawsting Bag

Drawsting bag ini dapat dikenali melalui dua bagian tali yang memiliki fungsi sebagai penutup tas. Dan drawsting bag ini banyak diketahui sebagai tas model serut.



Gambar 2.4 Contoh Gambar Tas Drawsting Bag

d. Clutch

Clutch adalah tas yang mirip seperti dompet wanita, hanya saja clutch ini memiliki ukuran yang lebih panjang dan sedikit lebih lebar dari pada dompet.

Clutch ini biasanya tidak memiliki tali panjang, dan cara pemakaian clutch ini adalah dengan digenggam.



Gambar 2.5 Contoh Gambar Tas Clutch

e. Sling Bag

Sling bag atau lebih dikenal dengan tas selempang dapat digunakan dengan disampirkannya pada salah satu bahu untuk meletakkannya pada sisi tubuh yang berbeda.



Gambar 2.6 Contoh Gambar Tas Sling Bag

f. Barrel Bag

Barrel bag ini memiliki bentuk yang menyerupai tabung dan memiliki ukuran yang besar. Karena ukurannya yang besar ini barrel bag ini cocok untuk dibawa traveling atau pun untuk melakukan aktivitas olahraga.



Gambar 2.7 Contoh Gambar Tas Sling Bag

g. Waist Bag

Waist Bag adalah sebuah tas yang cara penggunaannya dilingkarkan pada pinggang. Tas ini dapat menampilkan kesan pada orang yang memakainya lebih terlihat sporty dan menarik, tas ini sangat cocok digunakan pada saat jalan-jalan.



Gambar 2.8 Contoh Gambar Tas Waist Bag

h. Backpack

BackPack atau yang sering disebut dengan tas ransel ini digunakan dengan cara digendongkan pada bahu. Tas ini juga memiliki ukuran yang besar. Tas ini dapat menampung benda besar seperti laptop, buku dan lain sebagainya.



Gambar 2.9 Contoh Gambar Tas Sling Bag

2.4 Sistem

Terdapat beberapa pengertian sistem menurut para ahli. Berikut ini adalah pengertian sistem menurut beberapa ahli:

1. Menurut Fat Pengertian sistem adalah sebagai berikut : sistem adalah himpunan suatu “benda” nyata maupun apstrak yang terdiri dari beberapa komponen yang saling berkaitan, terhubung, dan saling mendukung bersatu dalam satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif.
2. Pengertian sistem menurut Indrajit (2001:2) bahwa sistem memiliki arti sekumpulan dari komponen yang memiliki unsur keterkaitan satu dengan yang lain.
3. Pengertian sistem menurut Jogianto (2005:2) sistem merupakan kumpulan dari elemen yang saling berinteraksi agar tercapainya suatu tujuan tertentu. Sistem menggambarkan suatu kejadian dan kesatuan nyata.

4. Pengertian sistem menurut Murdick, R.G, (1991:27) sistem adalah suatu perangkat elemen yang membentuk kumpulan prosedur pengolahan bagan yang mencari tujuan tertentu.
5. Pengertian sistem menurut Jerry FullzGerald, (1981:5) sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur yang saling berhubungan untuk melakukan kegiatan agar dapat menyelesaikan sasaran tertentu.
6. Pengertian sistem menurut Davis, G.B, (1991:5) secara fisik sistem adalah kumpulan elemen yang beroperasi serentak untuk menyelesaikan sasaran tertentu.
7. Pengertian sistem menurut Dr.Ir.Harijono Djojodihardjo (1984:78) sistem adalah kumpulan objek fungsional secara keseluruhan merupakan suatu kesatuan yang fungsional.
8. Pengertian sistem menurut Lani Sidharta (1995:9) sistem ialah suatu himpunan dari bagian yang saling terhubung yang secara bersama mencapai tujuan sama.

Dengan penegertian bersumber dari para ahli dapat di tarik kesimpulan, yaitu sistem merupakan suatu jaringan kerja dari beberapa prosedur yang saling terhubung, agar dapat mencapai tujuan tertentu (Hutahean Jeperson, 2014).

2.4.1 Karakteristik Sistem

Sistem dapat dikatakan sebagai sistem yang baik, maka sistem perlu memiliki karakteristik sistem. yaitu:

1. Komponen

Sistem terdiri dari banyak komponen yang saling berinteraksi, artinya saling bekerja sama dan membentuk suatu kesatuan. Sistem terdiri dari komponen berupa subsistem atau bagian-bagian dari sistem.

2. Batasan sistem (*boundary*)

Yang disebut batasan sistem adalah daerah yang dibatasi antara satu sistem dengan sistem yang lain di lingkungan luar. Batasan sistem juga dapat menunjukkan ruang lingkup dari sistem tersebut. Dengan adanya batasan sistem dapat memungkinkan sistem terlihat sebagai suatu kesatuan.

3. Lingkungan luar sistem (*Environment*)

Lingkungan luar sistem adalah lingkungan luar dari batasan sistem yang dapat mempengaruhi orasi dari suatu sistem. Terdapat dua sifat dari lingkungan,

yaitu mengutungkan yang harus tetap dijaga dan lingkungan yang merugikan yang harus dijaga dan dikendalikan, jika tidak dapat mengendalikan lingkungan merugikan tersebut dapat mengganggu kelangsungan hidup dari sistem tersebut.

4. Penghubung sistem (*interface*)

Penghubung merupakan media untuk menghubungkan suatu subsistem dengan subsistem lainnya. Dengan adanya penghubung ini dapat memungkinkan sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lain. Melalui penghubung keluaran (*output*) dari subsistem dapat menjadi masukan (*input*) untuk subsistem lain.

5. Masukan sistem (*input*)

Masukan sistem adalah energy yang dimasukkan kedalam sistem. Dapat berupa perawatan (*maintenance input*), dan masukan sinyal (*signal input*). Maintenance input adalah energi yang dimasukkan agar sistem dapat beroperasi. Sedangkan signal input adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran.

6. Keluaran sistem (*output*)

Keluaran sistem adalah hasil dari olahan dan klasifikasi menjadi keluaran yang bermanfaat.

7. Pengolah sistem

Sistem adalah suatu pengolah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran sistem

Suatu sistem pasti memiliki sasaran (*objective*) maupun tujuan (*goal*). Sasaran dari sistem menentukan input yang telah ditentukan kebutuhannya dan keluaran yang akan di hasilkan dari sistem tersebut.

2.4.2 Klasifikasi Sistem

Menurut Tata Sutarbi, sistem merupakan suatu bentuk integrasi dari satu komponen dengan komponen yang lain, karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi dalam sistem tersebut. Oleh karena itu, sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang di antaranya.

1. Sistem Abstrak dan Sistem Fisik

Sistem abstrak merupakan sistem yang berupa pemikiran ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Misalnya sistem teologi, yaitu sistem yang berupa pemikiran-pemikiran hubungan antara manusia dengan Tuhan. Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik. Misalnya sistem komputer, sistem akuntansi, dan sistem persediaan barang.

2. Sistem Alamiah dan Sistem Buatan Manusia

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Misalnya sistem perputaran bumi. Sistem buatan manusia adalah sistem yang melibatkan interaksi manusia dengan mesin yang disebut *human machine system*. Misalnya sistem informasi berbasis computer.

3. Sistem Tertentu dan Sistem Tak Tentu

Sistem Tertentu adalah sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang dapat diprediksi. Sebagai contoh adalah hasil pertandingan sepak bola. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya yang tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas. Misalnya kematian seseorang.

4. Sistem Tertutup dan Sistem Terbuka

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa ada campur tangan di pihak luarnya. Secara teoritis sistem tertutup ini ada, tetapi pada kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup. Contohnya adalah sistem adat pada masyarakat baduy. Sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau subsisten yang lainnya. Misalnya sistem musyawarah.

2.5 Aplikasi

Aplikasi atau biasa yang disebut dengan perangkat lunak (Software) adalah perangkat lunak yang tidak bisa di pisahkan dari suatu sistem computer disamping adanya pengguna (brainware), perangkat keras (hardware) dan jaringan (Networking) (Litbang Madcoms, 2011). Aplikasi dapat dilihat dari pengembangan lingkungan dapat dibagi menjadi 3 yaitu aplikasi berbasis desktop, aplikasi berbasis web dan aplikasi berbasis mobile.

Aplikasi berbasis desktop adalah aplikasi yang memerlukan proses instalasi di setiap computer yang ingin menggunakan aplikasi tersebut. Contoh dari aplikasi berbasis desktop ini adalah XAPP, Mcromedia Dreamweaver.

Aplikasi berbasis web adalah aplikasi yang tidak memerlukan proses instalasi di setiap computer yang ingin menggunakannya karena aplikasi ini berada di suatu server. Untuk membuka aplikasi ini cukup dengan menggunakan browser yang terhubung melalui jaringan menuju server. Situs web merupakan salah satu contoh dari jenis aplikasi berbasis web.

Aplikasi berbasis mobile adalah aplikasi yang hanya dapat dijalankan pada perangkat yang bergerak (mobile) seperti Smartphone. Contoh dari aplikasi mobile adalah WhatsApp Messenger.

Perkembangan aplikasi berbasis web saat ini sangatlah berkembang dengan pesat karena aplikasi ini memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan aplikasi berbasis desktop. Berikut adalah beberapa kelebihan dari aplikasi berbasis web:

1. Pada sisi penggunaan aplikasi berbasis web ini tidak perlu proses penginstalan. Dan jika terjadi perubahan aplikasi, pengguna juga tidak perlu melakukan proses update, pengupdatean cukup dilakukan di sisi server.
2. Aplikasi ini dapat diakses darimana saja melalui jaringan jika server aplikasi berada di jaringan internet (LAN). Aplikasi ini dapat diakses di semua jenis komputer yang berada pada jaringan internet tersebut. Jika aplikasi berada di jaringan internet maka aplikasi ini dapat diakses dari internet (diletakkan di web hosting).
3. Data pengguna disimpan di sisi server, sehingga akses data dari pengguna dapat diatur sesuai kebutuhan.
4. Dengan memiliki browser aplikasi ini dapat diakses melalui sistem operasi apapun (Windows, Linux atau Mac).
5. Pengguna tidak perlu menyediakan komputer yang memiliki spesifikasi yang besar karena seluruh proses aplikasi ini dilakukan di server.
6. Pengguna lebih aman dari virus atau gangguan keamanan lainnya karena aplikasi ini berjalan di atas browser.

Aplikasi berbasis web ini juga memiliki kekurangan terutama dari sisi performa aplikasi ini sangat bergantung pada kondisi jaringan yang sedang digunakan. Pada jaringan yang lambat, performa dari aplikasi ini berdampak pada kecepatan akses maupun kecepatan proses dari dalamnya juga akan melambat. Selain itu, aplikasi berbasis web ini juga rentan terhadap serangan yang dilakukan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab karena sifat dari aplikasi ini yang dapat di akses dari manapun. Oleh karena itu aplikasi ini memerlukan perlindungan dan pengamanan terhadap aplikasi mutlak dilakukan oleh pengembang dengan baik.

2.6 Penjualan

Penjualan adalah suatu usaha yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan mereka yang memerlukan barang tersebut dengan tujuan untuk mendapatkan imbalan berupa uang menurut harga yang telah ditentukan atas persetujuan bersama. Penjualan dapat juga di artikan sebagai interaksi antar individu dan saling bertemu muka yang bertujuan untuk menciptakan hubungan pertukaran sehingga mendapatkan keuntungan bagi kedua pihak (Chairul Marom, 2009).

2.6.1 Tujuan Penjualan

Kemampuan pelaku usaha dagang dalam menjual produk yang diperjual belikan akan menentukan keberhasilan dalam mendapatkan keuntungan, apabila pelaku usaha dagang tidak mampu memeperjualkan produknya maka pelaku usaha dagang tersebut akan mengalami resiko kerugian. Tujuan umum penjualan dalam lingkukan pelaku usaha dagang yaitu:

1. Mendapatkan laba hasil penjualan.
2. Menunjang pertumbuhan usaha yang sedang dikembangkan.
3. Mencapai Target Penjualan yang sudah di tentukan.

2.6.2 Faktor yang Mempengaruhi penjualan

Aktifitas penjualan banyak dipengaruhi oleh factor yang dapat meningkatkan aktivitas pelaku usaha dagang, oleh karena itu pelaku usaha dagang perlu memperhatikan factor-faktor yang mempengaruhi penjualan. Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi penjualan sebagai berikut:

1. Kondisi dan Kemampuan Penjualan

Kondisi dan kemampuan penjualan terdiri dari pemahaman atas beberapa masalah penting yang berkaitan dengan produk yang diperjual belikan, jumlah dan sifat dari tenaga penjual adalah:

- a. Jenis dan karakteristik barang atau jasa yang di tawarkan
- b. Harga produk atau jasa
- c. Syarat penjualan, seperti: pembayaran pengiriman

2. Kondisi Pasar

Pasar sangat berpengaruh terhadap jalannya kegiatan dalam transaksi jual beli.

Kondisi pasar dipengaruhi beberapa factor yaitu:

- a. Jenis pasar
- b. Kelompok pembeli
- c. Daya beli
- d. Frekuensi pembelian serta keinginan dan kebutuhaannya

3. Modal

Modal dalam penjualan berperan sangat penting dalam usaha dagang. modal dalam penjelasan ini adalah modal yang digunakan untuk mencapai target penjualan, misalnya dalam menyelenggarakan setok produk dan didalam melaksanakan penjualan memerlukan alat transportasi, tempat untuk menjual, usaha promosi dan lain sebagainya.

4. Kondisi Organisasi Pelaku Usaha Dagang

Untuk pelaku usaha dagang yang sudah memiliki usaha besar untuk masalah penjualan ditangani oleh orang-orang yang ahli dalam bidang penjualan.

5. Faktor-faktor lain

Factor lain seperti periklanan, peragaan, kampanye dan pemberian hadiah sering mempengaruhi penjualan karena diharapkan dengan adanya factor-faktor tersebut pembeli akan kembali membeli barang yang sama.

Factor yang penting dalam mempengaruhi volume penjualan adalah saluran distribusi yang bertujuan untuk melihat peluang pasar apakah dapat memberikan laba yang maksimum. Secara umum mata rantai saluran distribusi semakin luas akan menimbulkan biaya yang lebih besar, tetapi semakin luasnya saluran distribusi maka produk yang di tawarkan akan semakin dikenal

oleh masyarakat luas dan mendorong naiknya angka penjualan yang akhirnya berdampak pada peningkatan volume penjualan.

2.6.3 Volume Penjualan

Volume penjualan merupakan hasil akhir yang dicapai oleh pelaku usaha dagang dari hasil penjualan produk yang ditawarkan oleh pelaku usaha dagang. Volume penjualan tidak memisahkan secara tunai maupun kredit tetapi dihitung secara keseluruhan dari total yang telah dicapai dalam memperjual belikan produk yang ditawarkan. Seandainya volume penjualan meningkat dan biaya distribusi menurun maka tingkat pencapaian laba pelaku usaha dagang tersebut meningkat tetapi sebaliknya bila volume penjualan menurun maka pencapaian laba pelaku usaha dagang tersebut juga menurun. Volume penjualan adalah barang yang telah terjual dalam bentuk uang jangka waktu tertentu dan dalamnya mempunyai strategi pelayanan yang baik.

2.7 Sistem Penjualan

Pada saat pelaku usaha dagang memperjualkan barang dagangannya maka pelaku usaha dagang tersebut menghasilkan pendapatan sejumlah harga barang yang telah ditentukan. Transaksi jual beli dapat dilakukan secara tunai maupun kredit dengan syarat jual beli yang telah mengikat kedua belah pihak. Dengan berkembangnya usaha perdagangan yang semakin pesat dan maju menjadikan informasi sebagai hal yang sangat penting peranannya, dalam bentuk promosi dan penjualan.

Penjualan barang diartikan sebagai suatu system penjualan, melalui prodesur-prosedur yang meliputi urutan kegiatan sejak sejak diterimanya pesanan dari pembeli, pengecekan barang ada atau tidak ada dan diteruskan dengan pengiriman barang dan mengadakan pencatatan atas penjualan yang berlaku. Teknologi internet sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat di akses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis.

Dengan menggunakan media internet yang bertujuan untuk meminimalkan waktu proses penjualan dengan tujuan dapat meningkatkan volume penjualan sehingga pendapatan pelaku usaha dagang dapat meningkat.

Penjualan online merupakan aktifitas penjualan dari mencari calon pembeli sampai menawarkan produk atau barang dengan memanfaatkan jaringan internet dengan dimana pembeli dan penjual akan dipertemukan di dunia maya. Penjualan online dapat dilakukan di manapun dan kapanpun, dengan cara customer memilih barang yang ingin dibeli, transfer pembayaran, dan menunggu barang pesanan datang.

Dalam sistem penjualan online ada beberapa istilah dan singkatan yang biasanya digunakan namun belum tentu semua orang mengetahuinya. Berikut istilah-istilah yang ada di penjualan online:

a. *Cash On Delivery* (COD)

istilah *Cash On Delivery* atau lebih dikenal COD yang jika diartikan berarti membayar barang pesanan pada saat barang dikirimkan, dan masih banyak cara pembayaran lain yang dilakukan diantaranya seperti transfer antar bank dan sebagainya.

b. Pre-Order (PO)

disini yang dimaksud Pre-Order (PO) adalah produk yang di jual tidak langsung, tetapi di jual dengan system pesan terlebih dahulu.

c. Down Payment (DP)

sering disebut uang muka, Down Payment (DP) biasanya dilakukan sebagai barang yang dijual benar-benar akan dibeli oleh calon konsumen. DP biasanya berkisar 30% - 50% harga barang atau menurut perjanjian yang telah ditentukan oleh pembeli dan penjual.

d. Keep

biasanya dilakukan oleh pembeli yang sudah pasti dan pembeli meminta agar barang yang sudah pasti di simpan agar tidak diambil/dibeli orang lain.

e. Supplier

Supplier adalah pemasok atau penyedia produk untuk kebutuhan yang relative banyak untuk dijual kembali oleh para pengusaha kecil atau pedagang.

f. Dropshipper

dimana penjual tidak perlu memiliki modal dan juga tidak perlu menyiapkan modal sepeser pun, karena di dalam system ini penjual tidak menyediakan stok barang. Jadi penjual hanya menawarkan informasi berupa foto atau lainnya terhadap konsumen, dan jika konsumen berminat untuk membeli barang maka barang akan di kirim langsung dari pihak supplier atau distributornya.

Internet adalah singkatan dari Interconnection Networking dimana suatu jaringan komunikasi yang menghubungkan suatu media elektronik dengan media lainnya. Standar komunikasi global menggunakan sistem standar global transmission control protocol/ internet protocol suite (TCP/IP).

Internet memiliki beberapa fungsi penting yang dibutuhkan manusia di seluruh dunia khususnya masyarakat urban. Berikut ini beberapa fungsi internet:

1. Sebagai media komunikasi yang mengacu pada pengertian internet diatas, maka internet dapat berfungsi sebagai media komunikasi bagi manusia di seluruh dunia. Penggunaan internet sebagai media komunikasi saat ini dan dapat dilihat dengan adanya berbagai situs media social dan aplikasi chatting yang mempermudah setiap orang untuk berkomunikasi.
2. Sebagai media untuk akses informasi dimana era internet adalah era keterbukaan yang artinya dengan kehadiran internet, maka manusia lebih mudah untuk mengakses berbagai informasi penting. Dimana dulu manusia harus membaca buku untuk mendapatkan informasi dan sekarang hal itu dapat dilakukan melalui internet. Bahkan sekarang ada buku digital atau e-book dimana memungkinkan manusia untuk membaca buku secara online.
3. Sebagai media bertukar sumberdaya yang dimana ada banyak orang ingin berbagi sumber daya atau data kepada orang lain di seluruh dunia. Hal ini dapat dilakukan melalui internet. Beberapa sumberdaya yang sering dibagikan di internet antara lain makalah, karya tulis, jurnal, foto, desain, dll
4. Sebagai media untuk akses berita yang ada diseluruh dunia berbagai peristiwa atau tempat yang bias dilihat melalui situs berita online atau media online. Hal ini dapat dilakukan karena adanya jaringan di internet, maka situs berita online di dunia dapat dibuka bila perangkat terhubung dengan internet.

2.10 Web

Web merupakan suatu aplikasi yang menggunakan teknologi browser untuk menjalankan aplikasi dan dapat diakses melalui jaringan komputer (Taufiq Hidayatullah, 2002). Dari pengertian diatas dapat disimpulkan aplikasi web merupakan aplikasi yang diakses menggunakan web browser melalui jaringan internet atau intranet. Aplikasi web juga merupakan suatu perangkat lunak komputer yang dikodekan dalam bahasa pemrograman yang mendukung perangkat lunak berbasis web seperti HTML, JavaScript, CSS, Ruby, Python, Php, Java dan bahasa pemrograman lainnya.

Dalam pembuatan Sistem Aplikasi Penjualan Produk Tas di Toko Adelia Bag Store Berbasis Online ini, penulis menggunakan *website statis*, yang artinya yaitu web yang memiliki halaman tetap dan tidak ada terjadi interaksi antara pengguna terhadap admin. Apabila akan melakukan perubahan pada suatu halaman pada web akan dilakukan secara manual dengan mengedit kode yang menjadi struktur dari website tersebut.

2.11 XAMPP

XAMPP yaitu sebuah perangkat lunak (software) bebas yang mendukung berbagai macam sistem operasi yang merupakan kompilasi dari beberapa program yaitu:

1. **X** adalah aplikasi yang bias dijalankan dan diinstal di berbagai sistem operasi seperti windows, linux, Mac OS, Solaris.
2. **A** atau apache yaitu aplikasi web server berupa halaman web yang berasal dari kode PHP yang dituliskan oleh developer.
3. **M** atau MySQL adalah database server yang dikenal sebagai Structured Query Language (SQL) yang digunakan untuk mengolah database baik itu menambahkan, mengubah, dan menghapus data di dalam database.
4. **P** atau PHP merupakan bahasa pemrograman web yang digunakan untuk membuat web dan bersifat server-side-scripting.
5. **P** atau Perl yaitu bahasa pemrograman yang digunakan untuk segala keperluan yang dikembangkan pada mesin Unix. Perl tersedia di berbagai macam sistem operasi yaitu DOS, Windows, PowerPC, BeOS, VMS, EBCDI dan PocketPC.

XAMPP memiliki fungsi sebagai server local yang berdiri sendiri (Localhost) yang terdiri dari program Apache HTTP Server, MySQL database, PHP dan Perl. Aplikasi XAMPP disediakan dalam GNU General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan dan dapat melayani tampilan web secara dinamis. Untuk mendapatkannya dapat mendownloadnya dari web resminya .

2.12 MySQL

MySQL merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun database yang sering digunakan di lingkungan linux. MySQL merupakan software open source yang berarti free untuk digunakan. Selain di lingkungan linux, MySQL juga tersedia di lingkungan windows (Abdul Kadir, 2003).

Pengertian mySQL secara luas merupakan suatu tempat pengelola database yang paling banyak digunakan, SQL sendiri memiliki fitur atau kapabilitas yang bermacam-macam. Tipe data yang terdapat pada MySQL sangat beragam seperti Float, Double, Char, Date dan lain-lain. MySQL juga mendukung penggunaan data field sebagai index dan memiliki tingkat keamanan yang sangat baik, karena di dukung oleh Subnetmask, nama Host serta sandi yang terenkripsi.

2.12.1 Karakteristik MySQL

Kelebihan MySQL:

1. Mysql adalah DBMS yang tidak berbayar dan memiliki sifat open source.
2. Mysql cocok diterapkan di perusahaan yang berskala kecil dan pada organisasi.
3. Mysql dapat berjalan pada lebih dari satu platform system operasi
4. Mysql cepat dalam menjalankan suatu perintah *SQL (Structured Query Language)*.
5. Mysql memiliki banyak tipe. Seperti, float, char, varchar, text, date, dan lain-lain.

Kekurangan MySQL:

1. Mysql tidak cocok diterapkan pada data yang ber jumlah yang besar.
2. Mysql memiliki kemampuan kinerja pada server.

2.12.2 Jenis-Jenis Tipe Data Pada MySQL

a. Tipe data numerik

Tipe data numerik digunakan untuk menyimpan data numerik/angka. Tipe data ini biasa digunakan dalam keperluan pencatatan KTP, Plat Nomor, dll.

b. Tipe Data *Date* dan *Time*

Tipe data *date* dan *time* digunakan untuk pencatatan tanggal dan waktu seperti penulisan tempat dan tanggal lahir.

c. Tipe data *string* (Text)

Tipe data text digunakan dalam penulisan huruf seperti penulisan nama kota, nama orang, nama tempat, dll.

d. Tipe Data *ENUM*

Tipe data ini digunakan untuk pengambilan sebuah keputusan seperti menampilkan keputusan status.

2.13 Database

Database adalah sekumpulan data atau informasi yang disusun dengan ketentuan atau aturan tertentu yang saling berelasi sehingga memudahkan pengguna dalam mengelolanya dan mempermudah memperoleh informasi. Suatu database juga didefinisikan sebagai kumpulan file, tabel, atau arsip yang saling terhubung yang yang disimpan dalam media elektronik (Abdul Kadir, 2003).

Suatu perusahaan saat ini memiliki teknologi dalam memasarkan produknya. Dimana teknologi dalam memproses data menjadi informasi yang berguna, 14 teknologi yang dimaksud adalah sistem pengolahan basis data atau database. Penggunaan database pada perusahaan misalnya dalam hal kasir bisa membantu pekerjaan lebih cepat ketika mencari jumlah barang atau harga barang. Begitupun dengan admin, database mempermudah ketika stok persediaan barang paling laku dan lain-lain. Ada beberapa manfaat penggunaan database:

1. Kecepatan dan kemudahan dalam menyeleksi data menjadi suatu kelompok yang cepat dan terurut.
2. Pemakaian bersama-sama dimana suatu database bisa digunakan oleh siapa saja dalam suatu perusahaan.

3. Kontrol data terpusat disini masih berkaitan dengan point ke dua, meskipun pada perusahaan memiliki bagian divisi tapi database yang diperlukan tetap satu.
4. Menghemat biaya perangkat dengan memiliki database maka semua divisi tidak memerlukan perangkat untuk menyimpan database karena hanya satu yaitu yang disimpan di server pusat atau satu perusahaan.
5. Keamanan Data dimana data yang tersimpan di databse diperlukan password untuk mengaksesnya.

2.14 PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah sebuah bahasa pemrograman yang berbentuk scriping, sistem kerja dari program ini adalah sebagai interpreter buku sebagai compiler (M. Syafi'I, 2005).

PHP merupakan satu dari banyak bahasa pemrograman berbasis web yang ditulis oleh dan untuk pengembang web. Orang yang pertamakali mengembangkan PHP adalah Rasmus Lerdorf, seorang pegembang software dan anggota tim Apache, dan dirilis pada ahir tahun 1994. Tujuan awal dari perkembangan PHP hanya untuk mecatat pengunjung pada website pribadi milik Rasmu Lerdorf.dan pada rilis keduanya, ditambahkannya From Intepreter, sebuah tools yag untuk melakukan pnterjemahan perintah SQL hasil dari rilis kedua ini adalah dengan disebutnya PHP/FI. Sejak itulah PHP mulai diterima sebagai salah satu bahasa pemrograman baru yang sangat diminati. Terbukti pada pertengahan tahun 1997, tercatat sekitar 50.000 situs diseluruh penjuru dunia telah menggunakan PHP.

2.15 HTML

HTML adalah bukan bahasa pemrograman yang berarti tidak punya kemampuan untuk membuat fungsionalitas yang dinamis. HTML memungkinkan 18 seorang user untuk membuat dan menyusun bagian paragraph, heding, link atau tautan, dan blockquote untuh halaman web dan aplikasi. HTMLjuga dapat digunakan sebagai link-link antara file dalam situs atau dalam computer dengan

menggunakan localhost atau link yang menghubungkan antar situs dalam dunia internet (Edwin Rene 2003).

Agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi pemformatan hypertext sederhana dalam berkas format ASCII sehingga menjadi halaman web dengan perintah-perintah HTML. HTML disusun dengan menggunakan kode dan symbol tertentu yang dimasukkan dalam sebuah dokumen atau file. Secara singkatnya HTML adalah suatu bahasa yang menggunakan tanda tertentu untuk menyatakan kode-kode yang harus diterjemahkan oleh browser supaya bias ditampilkan dengan benar pada website.




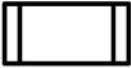

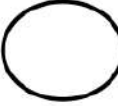


Secara umum, HTML memiliki fungsi yaitu untuk mengelola serangkaian data dan informasi sehingga suatu dokumen dapat diakses dan ditampilkan di internet melalui layanan web. Fungsi HTML yang lebih spesifik adalah untuk menampilkan berbagai informasi pada sebuah browser dan membuat link menuju halaman web lain dengan kode tertentu.

2.16 Flowchart

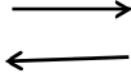
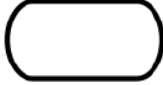

Dalam bukunya berjudul Sistem Informasi dan Akutansi, Krismiaji menyebutkan bahwa bagan alir/flowchart merupakan suatu teknik analitis yang dapat digunakan untuk menjelaskan aspek-aspek sistem informasi secara jelas, tepat dan logis. perancangan terdiri dari perancangan logis adalah melengkapi eksternal schema dan menterjemahkan persyaratan data para pemakai dan program aplikasi ke dalam conceptual level schema sedangkan perancangan fisik adalah hasil rancangan konsep kedalam struktur penyimpanan fisik (Rahmat Arifianto, 2014).

Pengertian umum mengenai flowchart adalah suatu penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari sebuah program. Flowchart juga digunakan untuk analis dan programmer yang berguna untuk memecahkan masalah kedalam segmen-segmen yang lebih kecil dan digunakan untuk menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian. Flowchart biasanya mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut. Berikut ini adalah penyajian tabel yang berisi simbol-simbol flowchart :

Tabel 2.2 Tabel Simbol Flowchart

No	Simbol	Keterangan	Fungsi
1		<i>Process</i>	Untuk pengolahan data baik oprasi perhitungan maupun perubahan harga
2		Input/Output data	Proses input/output data
3		<i>Decision</i>	Memberikan perpadingan pernyataan, seleksi data dan memberi opsi untuk
4		Sub Program	Proses menkalankan sub program
5		Off Page Conector	Sebagai penguhung bagian-bagian flowchart yang berbeda halaman
6		<i>On Page Conector</i>	Sebagai penguhung bagian-bagian flowchart yang satu halaman
7		Conektor	Membagi tanda penghubung antar halaman
8		Document	Menunjukkan dokumentasi program yang dicetak dikertas

Lanjutan Tabel 2.2 Tabel Simbol Flochart

9		Flow Line	Menunjukkan arah Proses Program
10		Terminator	Awalan/akhir program
11		Preparation	Proses inisialisasi / pemberian harga awal

2.17 Data Flow Diagram (DFD)

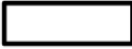

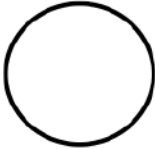
Data Flow Diagram adalah sebuah teknik grafis yang menggambarkan aliran informasi yang diaplikasikan pada saat data bergerak dari input menjadi output (Ade Puspita Sari, 2013).

DFD dapat digunakan untuk menyajikan sebuah sistem atau perangkat lunak pada setiap abstraksi. DFD dapat dipartisi ke dalam tingkat-tingkat yang mempersentasikan aliran informasi yang bertambah dan fungsi ideal.

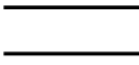
DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur. Selain itu, DFD juga cukup populer sekarang ini, karena dapat menggambarkan arus data di dalam sistem dengan terstruktur.

DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur. Selain itu, DFD juga cukup populer sekarang ini, karena dapat menggambarkan arus data di dalam sistem dengan terstruktur. Berikut adalah table notasi dasar digunakan dalam DFD:

Tabel 2.3 Tabel Simbol Data Flow Diagram (DFD)

No	Simbol	Keterangan	Fungsi
1		<i>External Entity</i> / Entitas Luar (Kesatuan Luar)	<i>External Entity</i> yaitu sebuah elemen sistem (misalnya perangkat keras, seseorang, program yang lain) atau sistem yang lain yang menghasilkan informasi bagi transformasi oleh perangkat lunak atau menerima informasi yang dihasilkan oleh perangkat lunak.
2		<i>Data Flow</i> (arus data)	Arus data merupakan data yang menjadi input atau output ke atau dari proses. Arus data ini mengalir diantara proses (<i>process</i>), simpanan data (data store) dan kesatuan luas (<i>external entity</i>).
3		<i>Data Flow</i> (arus data)	Arus data merupakan data yang menjadi input atau output ke atau dari proses. Arus data ini mengalir diantara proses (<i>process</i>), simpanan data (data store) dan kesatuan luas (<i>external entity</i>).

Lanjutan Tabel 2.3 Tabel Simbol Data Flow Diagram (DFD)

4		<p>Data Store (Simpanan data)</p>	<p>Data store merupakan penyimpanan data yang ditunjukkan (file/data base) untuk penggunaan selanjutnya. Simpanan data di DFD di simbolkan dengan sepasang garis <i>horizontal</i>.</p>
---	---	---------------------------------------	---



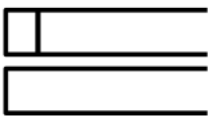
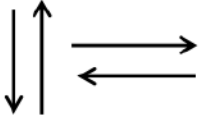
2.18 Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan diagram yang memiliki sebuah tujuan yang dapat memproses dan menggambarkan dari ruang lingkup sebuah sistem. Diagram konteks memiliki tingkat tertinggi dari Data Flow Diagram (DFD). DFD yang memiliki peran sebagai penginputan ke suatu sistem atau output dari sistem. Nantinya sistem akan di batasi oleh Boundary (simbol garis putus). Diagram konteks hanya memiliki satu proses dan tidak boleh terdapat stroke di dalam diagram konteks (Ade Puspita Sari, 2013).

DFD merupakan suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data tersimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut.

Diagram arus data fisik, yaitu diagram yang lebih condong ke penggambaran tentang bagaimana proses – proses dari sistem yang diterapkan. Diagram arus data logika, yaitu diagram yang digunakan untuk penggambaran sistem usulan yang penekanannya hanya terdapat pada logika dari kebutuhan sistem. Berikut ini penyajian table yang berisi simbol simbol Data Flow Diagram:

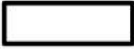
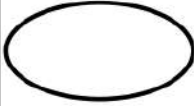
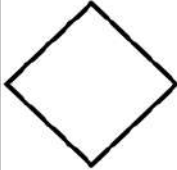
Tabel 2.4 Tabel Simbol Diagram Konteks

No	Simbol	Keterangan	Keterangan
1		External Entity	merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang bisa berupa orang, organisasi atau sistem lainnya.
2		Process	merupakan proses seperti perhitungan aritmatik penulisan suatu formula atau pembuatan laporan.
3		Data Store (Simpan Data)	dapat berupa suatu file atau database pada sistem komputer atau catatan manual.
4		Data Flow (Arus Data)	arus data ini mengalir diantara proses, simpan data dan kesatuan alur.


2.19 Entity Relation Diagram (ERD)

Entity Relation Diagram (ERD) merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antara data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi (Satria Mecha 2014). ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarkannya digunakan beberapa notasi dan symbol. Elemen-elemen *Entity Relation Diagram* adalah sebagai berikut seperti tabel:

Tabel 2.5 Tabel Simbol *Entity Realition Diagra* (ERD)

No	Simbol	Keterangan	Fungsi
1		<i>Entity</i> / Entitas	Entitas merupakan objek yang mewakili sesuatu yang nyata dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain (Fathansyah, 1999) symbol dari entitas ini biasanya digunakan dengan persegi panjang.
2		Atribut	Setiap entitas pasti mempunyai elemen yang disebut atribut yang berfungsi untuk mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut. Isi dari atribut mempunyai sesuatu yang dapat mengidentifikasi isi elemen satu dengan yang lain. Gambar atribut diwakili oleh symbol elips.
3		Hubungan / Relasi (<i>Relationship</i>)	<i>Relationship</i> adalah hubungan alamiah yang terjadi antara entitas pada umumnya <i>Relationship</i> diberi nama dengan kata kerja dasar, sehingga memudahkan untuk melakukan pembacaan relasinya.

Tabel Lanjutan 2.5 Tabel Simbol *Entity Realition Diagra* (ERD)

4		Garis	Garis sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.
---	---	-------	---

2.20 Metode *Waterfall*

Metode waterfall merupakan alur dari perangkat lunak secara terurut dimulai dari analisa, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (Rosa dan Shalahuddin, 2015:28). Berikut penjelasan tahapan-tahapan dari metode waterfall :

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Pengumpulan data dilakukan secara intensif untuk kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami dan yang di butuhkan user. Tahap ini sangat perlu untuk didokumentasikan.

2. Desain Sistem

Tahapan ini fokus pada desain pembuatan program aplikasi seperti struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi abstrak, dan prosedur pengkodean. Tahapan ini menerapkan analisa kebutuhan perangkat lunak ke desain sistem agar dapat di implementasikan ke dalam program pada tahap selanjutnya.

3. Pembuatan Program Aplikasi

Tahap ini penerapan dari desain sistem ke dalam program dan hasil dari tahap ini berupa program komputer sesuai dengan desain sistem yang telah dibuat.

4. Pengujian Program

Pada tahapan ini pengujian aplikasi yang sudah dibuat secara logika dan fungsional digunakan untuk memastikan setiap bagian telah diuji dan meminimalisir kesalahan dan memastikan hasil aplikasi yang dibuat sesuai dengan yang di inginkan.

5. Pendukung dan Pemeliharaan Aplikasi

Pada tahapan ini tidak menutup kemungkinan aplikasi mengalami update ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan terjadi karena kesalahan pada saat

pengujian tidak terdeteksi tidak muncul kesalahan. Pada masalah tersebut dilakukan pemeliharaan dan pendukung untuk 16 mengulangi proses pembangunan mulai perubahan aplikasi yang sudah ada tetapi tidak membuat aplikasi baru.

BAB III **METODE PENELITIAN**

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis melakukan penelitian dan mengumpulkan data dari Toko Adelia Bag Store, Tempel Rt.04 Rw.01, kecamatan Krian, kabupaten Sidoarjo. Penelitian dan pembuatan sistem ini dimulai pada bulan September hingga Nopember 2019.

3.2 Alat dan Bahan Penelitian

Adapun alat dan bahan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.2.1 Alat Penelitian

Terdapat alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

A. Hardware

1. Laptop Toshiba Core i3
2. RAM 2GB.
3. Printer Canone i2700

B. Software

1. Sublime Text

Sublime text memiliki fungsi sebagai text editor berbasis open source. Aplikasi ini didukung oleh bermacam bahasa pemrograman, seperti : C, C#, CSS, HTML, Java, Python dan lainnya.

2. PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) berfungsi sebagai bahasa pemrograman sebagai interpreter atau sebagai compiler.

3. MySQL

MySQL memiliki fungsi sebagai software yang membuat dan menyimpan database dari semua data yang dibutuhkan.

4. OS Windows 10 Profesional

OS Windows memiliki fungsi sebagai menulis kerangka penelitian.

3.2.2 Bahan Penelitian

Bahan yang akan digunakan untuk penelitian ini antara lain adalah data penjualan dari Toko Adelia Bag Store, Tempel Rt.04 Rw.01, kecamatan Krian, kabupaten Sidoarjo.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan informasi, data-data penunjang serta teori lengkap dalam penyusunan proposal skripsi ini, maka diperlukan teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan oleh penulis adalah teknik pengumpulan data primer. Berikut adalah penerapan teknik pengumpulan data primer:

a. Wawancara

Dalam teknik yang dilakukan, maka penulis menggunakan teknik wawancara sebagai penunjang keberhasilan pembuatan suatu program yang akan dirancang. Tahap wawancara ini berisi tanya jawab secara langsung kepada pemilik Toko Adelia Bag Store, Tempel Rt.04 Rw.01, kecamatan Krian, kabupaten Sidoarjo dengan memberikan beberapa pertanyaan dengan pembahasan seputar objek penelitian untuk mengelola keterangan yang lebih relevan.

b. Observasi

Selain dengan melakukan wawancara dengan pemilik toko, penulis juga mengamati secara langsung proses penjualan yang ada di toko dengan mengadakan pencatatan dokumen-dokumen seperti laporan penjualan serta cara kerja berdasarkan berdasarkan sistem yang saat ini berjalan.

3.4 Kerangka Penelitian

Agar tujuan penelitian yang dilakukan tersusun dengan baik, dibutuhkan sebuah kerangka penelitian yang terkonsep dan tersusun secara sistematis. Adapun beberapa langkah dari kerangka penelitian yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah Penelitian Secara Sistematis

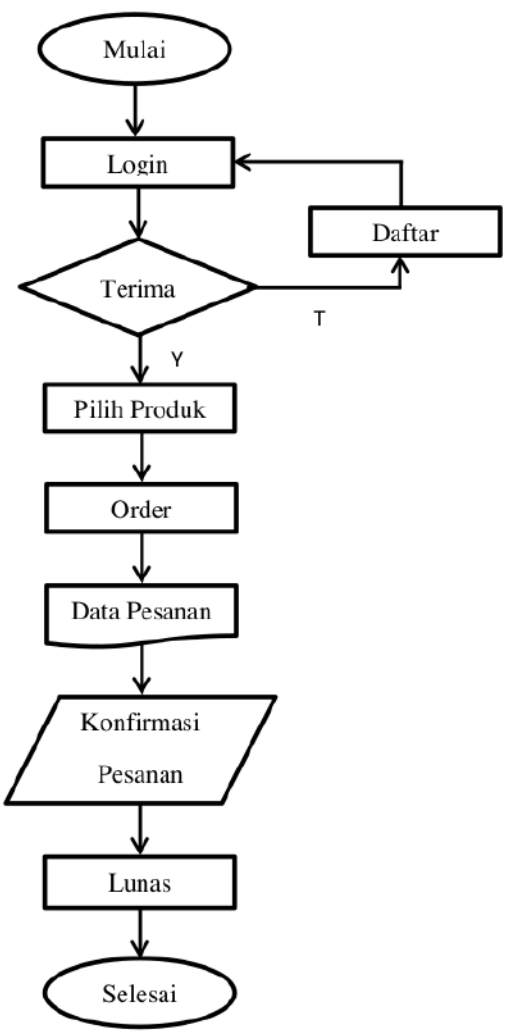
3.5 Perancangan Sistem

Dalam membuat perancangan sistem ada beberapa tahapan yang perlu dilakukan. Tahapan yang dilakukan untuk merancang sistem tersebut adalah membuat Flowchart, Entity Relationship Diagram (ERD), Data Flow Diagram (DFD), Struktur Tabel, dan Desain Interface.

3.5.1 Perancangan Flowchart

untuk perancangan sistem ini terdapat dua flowchart yaitu flowchart pelanggan atau *customer* dan flowchart admin.

- a. Perancangan Flowchart *Customer*.

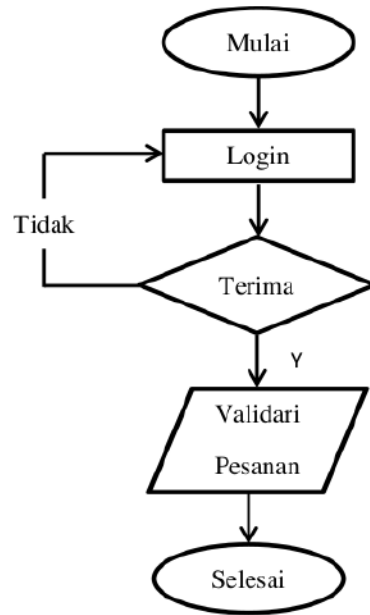


1
Gambar 3.2 Flowchart *Customer*

Dari gambar flowchart *customer* diatas dapat dilihat bahwa sistem yang akan digunakan untuk aplikasi pada penelitian ini yaitu dimulai dari proses login apabila login gagal akan mendaftar terlebih dahulu lalu kembali ke proses login dan apabila login sukses akan menuju ke pemilihan produk yang di inginkan konsumen, jika cocok dengan barang yang di inginkan lalu order barang tersebut,

setelah itu cek data pesanan, jika suda transfer sejumlah tagihan yang di tagihkan lalu masuk ke konfirmasi pesanan disini pelanggan akan menunggu validasi dari admin dan jika admin sudah memvalidasi pesanan konsumen setatus data pesanan akan lunas dan selesai.

b. Perancangan Flowchart Admin.

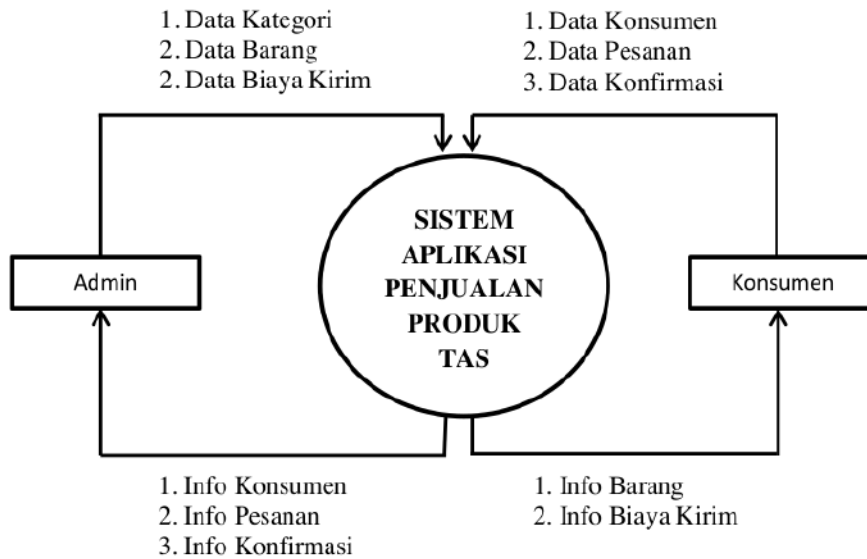


Gambar 3.3 Flowchart *Admin*

Dari gambar flowchart admin diatas dapat dilihat bahwa sistem yang akan digunakan untuk aplikasi pada penelitian ini yaitu dimulai dari proses login apabila login gagal akan kembali ke proses login dan apabila login sukses akan menuju ke validasi pesanan pelanggan dan selesai.

3.5.2 Perancangan Data Flow Diagram (DFD)

a. Diagram Konteks

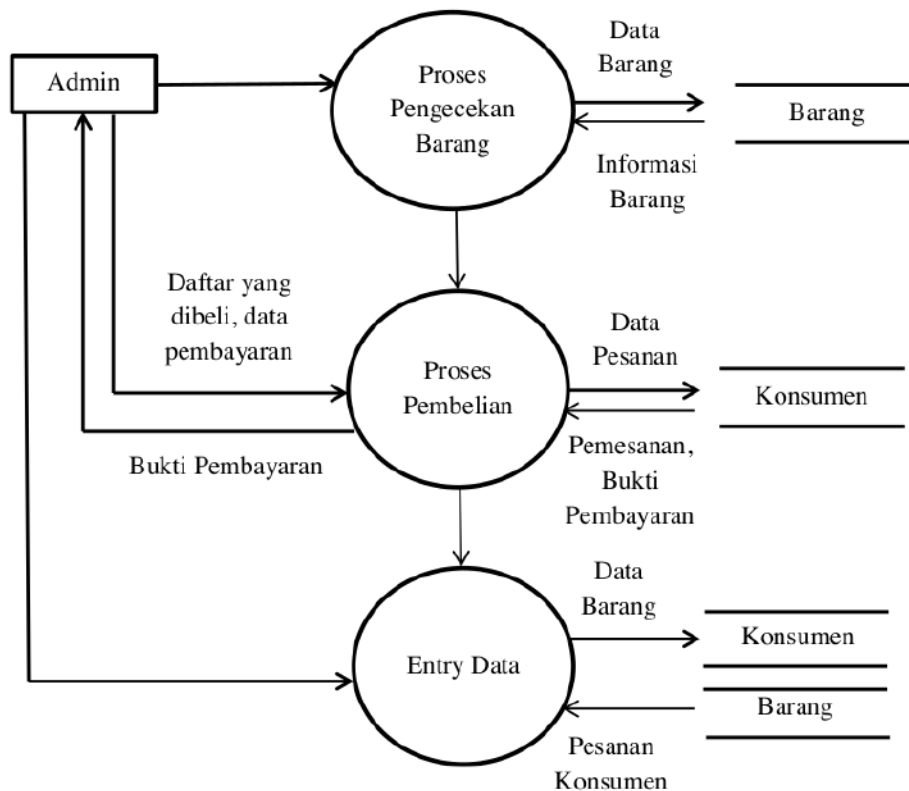


Gambar 3.4 Gambar Diagram Konteks

Diagram Konteks diatas dapat dilihat bahwa ada beberapa entitas luar yang terhubung dengan sistem penjualan online yang berfungsi sebagai bahan untuk menentukan penjualan tas di toko Adelia Bag Store didesa Tempel Rt.04 Rw.01 Krian, Sidoarjo.

Konsumen atau pemilik yang memiliki tugas untuk mengelola sistem dengan cara login terlebih dahulu agar bisa melakukan pembelian dan menginputkan laporan barang yang diperlukan sistem penjualan senapan angin.

b. DFD Level 1

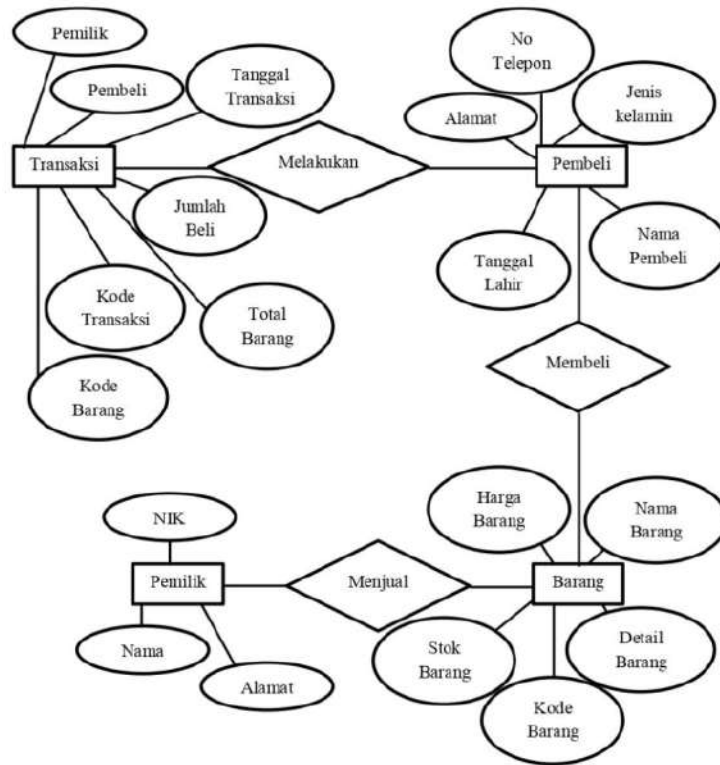


Gambar 3.5 Gambar DFD Level 1

Dari gambar DFD level 1 yaitu dapat dilihat bahwa sistem memproses barang hingga pembelian dan pembayaran yang dilakukan oleh pegawai dan supplier.

3.5.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) yaitu penggambaran perancangan data yang akan disimpan dalam database dan menjelaskan tentang bagaimana hubungan antar data secara keseluruhan, terdapat primary key dan foreign key dalam hubungan entity. Berikut ini adalah rancangan ERD Sistem Aplikasi Penjualan Produk Tas:



Gambar 3.6 Gambar ERD

3.5.4 Perancangan Database

Berikut perancangan struktur database yang akan digunakan dalam perancangan aplikasi untuk sistem penjualan online senapan angin pada toko jovita sport. Dimana perancangan database ini adalah struktur database yang saling terelasi antar tabel di dalam database. Berikut rancangan database sistem penjualan online senapan angin:



Gambar 3.7 Perancangan Database Sistem Aplikasi penjualan Tas

3.5.5 Struktur tabel

Tabel merupakan bagian dari database yang digunakan untuk menyimpan data dan relasi data yang saling berkesinambungan sehingga menghasilkan report yang lengkap. Tabel pada database kali ini yang dibuat untuk aplikasi sistem penjualan online senapan angin pada toko jovita sport yaitu:

1. Tabel Admin

Tabel Admin berisi data-data admin yang mengelola sistem. Pada tabel tersebut terdapat beberapa field yaitu *username*, *password*, nama, email. Rancangan struktur tabel admin adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Tabel Admin

	Nama Field	Type Data
PK	Id_admin	Varchar
	Password	Varchar
	Nama	Varchar
	Email	Varchar

2. Tabel Pelanggan

Tabel Pelanggan ini berisi tentang data customer yang akan membeli produk. Pada tabel ini terdapat beberapa field yaitu *id_pelanggan*, *password*, *nama_pelanggan*, *alamat*, *email*, *no_telp*. Rancangan struktur tabel Pelanggan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Tabel Pelanggan

	Nama Field	Type Data
PK	<i>Id_Pelanggan</i>	Int
	<i>Password</i>	Varchar
	<i>Nama_Pelanggan</i>	Varchar
	<i>Alamat</i>	Varchar
	<i>Email</i>	Varchar
	<i>Telpon</i>	Varchar

3. Tabel Penjualan

Tabel Penjualan digunakan untuk menyimpan data penjualan. Pada tabel ini terdapat beberapa field yaitu *no_nota*, *tanggal*, *total_bayar*, *id_pelanggan*, *kode_barang*, *jumlah_barang*. Rancangan struktur penjualan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Tabel Penjualan

	Nama Field	Type Data
PK	<i>no_nota</i>	Int
	<i>tanggal</i>	Date
	<i>total_bayar</i>	Int
	<i>id_pelanggan</i>	Int
	<i>kode_barang</i>	Varchar
	<i>jumlah_barang</i>	Int

4. Tabel Jenis Barang

Tabel Jenis Barang digunakan untuk menyimpan data penjualan. Pada tabel ini terdapat beberapa field yaitu *jenis_barang*, *kode_barang*. Rancangan struktur tabel jenis barang adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Tabel Jenis Barang

	Nama Field	Type Data
PK	Id_order_temp	Int
	Id_produk	Int
	Id_session	Varchar
	Jumlah	Int
	Tanggal_order_temp	Date
	Jam_order_temp	Time
	Stok_temp	Int

5. Tabel Barang

Tabel Barang digunakan untuk menyimpan data penjualan. Pada tabel ini terdapat beberapa field yaitu id_barang, nama_barang, harga_barang, stok_barang, jenis_barang, keterangan. Rancangan struktur tabel jenis barang adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Tabel Barang

	Nama Field	Type Data
PK	id_barang	Int
	nama_barang	Text
	harga_barang	Int
	stok_barang	Int
	jenis_barang	Varchar
	keterangan	Varchar

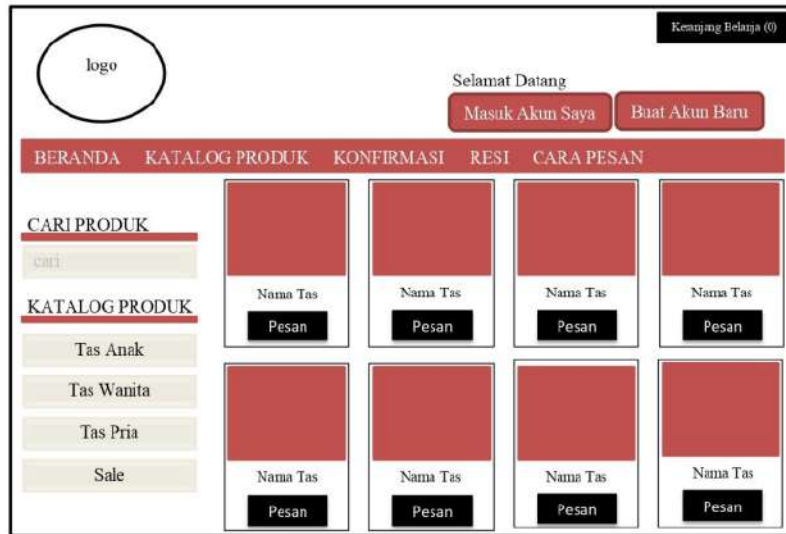
3.5.6 Tampilan Web

3.5.6.1 Halaman Utama

Halaman Utama merupakan tampilan awal dari sistem aplikasi penjualan produk tas. Dimana di dalam halaman utama terdapat beberapa form dan tombol yang di tampilkan, diantaranya adalah:

1. Masuk akun saya berfungsi untuk syarat masuk ke sistem.
2. Buat akun baru berfungsi untuk membuat akun bagi yang belum mempunyai akun agar bisa login.

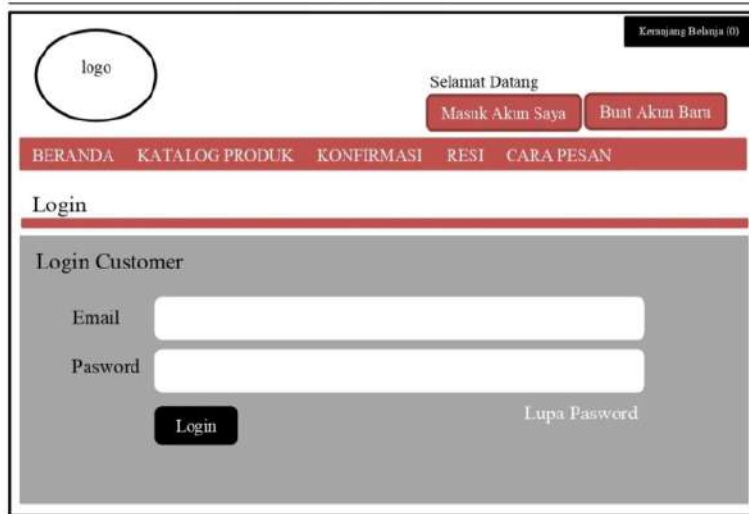
3. Keranjang belanja untuk menyimpan belanja yang akan dibeli nantinya.
4. Resi berfungsi untuk cek resi pengiriman.
5. Cara pembelian berfungsi untuk mengetahui petunjuk cara beli.
6. Pemesanan barang berfungsi untuk memesan barang yang tadinya dibeli.
7. Kategori produk berfungsi untuk melihat kategori produk apa saja yang akan dijual.



Gambar 3.8 Gambar Halaman Utama

3.5.6.2 Halaman Login

Pada saat ingin membeli produk maka di haruskan untuk login terlebih dahulu. Akan tetapi jika tidak punya akun maka akan register diri terlebih dahulu. Desain tampilan pada halaman login dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.9 Gambar Halaman Login

Pada tampilan halaman login terdapat beberapa form dan tombol, yaitu:

1. Email berfungsi sebagai syarat untuk masuk ke sistem.
2. Password berfungsi sebagai syarat untuk masuk ke sistem.
3. Login berfungsi sebagai tombol untuk masuk sistem setelah menginputkan email dan Password.
4. Lupa Password berfungsi untuk membantu masalah lupa password.

3.5.6.3 Halaman Register

Pada saat ingin login tetapi tidak memiliki akun maka akan melakukan register terlebih dahulu. Desain tampilan pada halaman login dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Kenjang Belanja (0)

logo

Selamat Datang

Masuk Akun Saya Buat Akun Baru

BERANDA KATALOG PRODUK KONFIRMASI RESI CARA PESAN

Form Registrasi

Nama Lengkap

Alamat

No. Tlp

Email

Password

DAFTAR

Gambar 3.10 Gambar Halaman Registrasi

Pada tampilan halaman login terdapat beberapa form pengisian data diri dan kode untuk meverifikasikan akun. Dan juga terdapat tombol daftar di bawah untuk mendaftar akun yang telah dibuat tadi.

3.5.6.4 Halaman Cara Pesan

Kenjang Belanja (0)

logo

Selamat Datang

Masuk Akun Saya Buat Akun Baru

BERANDA KATALOG PRODUK KONFIRMASI RESI CARA PESAN

CARI PRODUK

cmn

KATALOG PRODUK

Tas Anak

Tas Wanita

Tas Pria

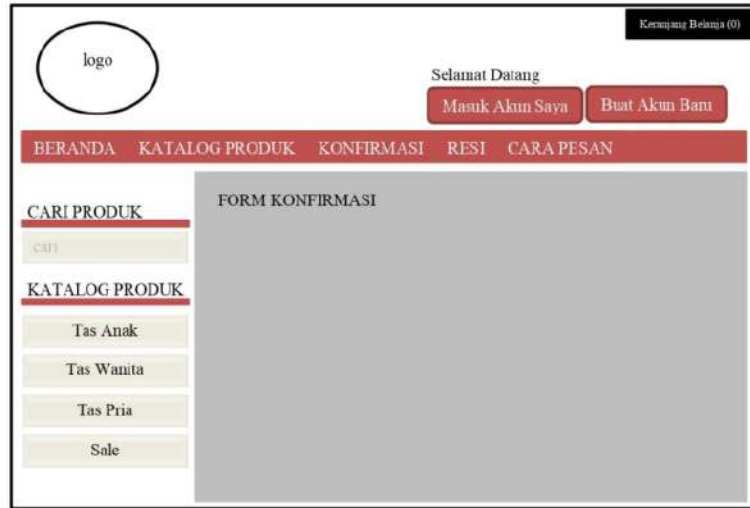
Sale

CARA PESAN

Gambar 3.11 Gambar Halaman Cara Pesan

Pada gambar 3.6 tampilan cara pesan menjelaskan petunjuk carapesan produk pada aplikasi.

3.5.6.5 Halaman Form Konfirmasi



Gambar 3.12 Gambar Halaman Form Konfirmasi

Pada gambar 3.6 tampilan Form Konfirmasi menjelaskan untuk mengisi form konfirmasi pesanan yang di pesan oleh pembeli.

3.5.6.6 Halaman Resi



Gambar 3.13 Gambar Halaman Resi

Pada gambar 3.6 tampilan halaman resi menjelaskan untuk mengecek resi pengiriman barang yang pembeli pesan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan perancangan sistem atau *user interface* yang sudah dibahas di bab sebelumnya, didapatkan hasil berupa Sistem Aplikasi Penjualan Produk Tas Di Toko Adelia Bag Store Berbasis Online dan dapat berjalan sesuai seperti yang di rancang sebelumnya. Berikut ini adalah hasil perancangan yang dibuat berdasarkan penelitian dan analisa yang sudah dilakukan:

1. Proses pembelian produk Tas pada Toko Adelia Bag Store dapat dilakukan dengan mudah
2. Customer dapat melihat stok Tas yang ada di Toko Adelia Bag Store tanpa mendatangi toko fisik.
3. Customer yang berada di luar kota dapat order secara mudah.
4. Peningkatan Customer pada toko Adelian Bag Store
5. Pembayaran via transfer dapat dilakukan oleh Customer Toko Adelia Bag Store

4.2 Pembahasan

Website toko tas ini dibangun menggunakan *software* Sublime Text, *software* tersebut sebagai wadah untuk eksekutor script dengan bahasa pemrograman HTML dan PHP MySQL sebagai penyimpan database. *web browser* seperti Google Chrome sebagai penampil hasil dari website toko tas ini.

Website toko tas ini dibuat dengan tujuan agar penjualan lebih maksimal, karena selama ini sang pemilik toko tas masih menggunakan sistem penjualan dengan cara lama dalam memperjual belikan produknya, yang terbilang kurang efektif dan efisien. Dengan adanya internet sebagai fasilitas yang dapat dipakai untuk wadah jual beli secara online, maka *customer* akan lebih mudah jika melakukan pembelian tas di toko Adelia Bag Store dan *customer* yang berada di luar kota akan terbantu bila website toko tas ini ada, Karena selain mempermudah customer dalam melakukan pembelian tas website ini juga dapat meningkatkan omzet penjualan pada toko Adelia Bag Store, serta dapat pula memperluas wilayah penjualanya.

Website ini menggunakan Metode waterfall atau metode air terjun yang merupakan salah satu ‘siklus hidup klasik’ (*Classic Life Cycle*) dalam pengembangan perangkat lunak, guna meminimalisir kesalahan yang mungkin akan terjadi saat pembuatan sistem. Metode ini menggambarkan pendekatan yang cukup sistematis dan berurutan pada pengembangan *software*. Keunggulan metode pendekatan seperti ini adalah pencerminan kepraktisan rekayasa, yang bisa membuat kualitas *software* tetap terjaga. Serta jenis model yang bersifat lengkap sehingga proses pemeliharannya (*maintenance*) lebih mudah. Dan langkah selanjutnya dalam perancangan aplikasi berbasis *website* ialah pembuatan rancangan *user interface* serta alur sistem, seperti *Use Case Diagram*, *Data Flow Diagram* dan *Entity Relationship Diagram*, yang memiliki 2 entitas utama, yakni *User* dan *Admin*, kedua entitas disini memiliki tingkat level yang berbeda pula. *User*, hanya dapat mengakses bagian utama *website*, seperti halaman *login*, *branda*, *info* dan *rekening*, *cara pembelian*, *keranjang belanja*, *pemesanan barang*, *produk terlaris*, *kategori produk*. Namun tidak dapat mengakses halaman *Admin*, halaman *Admin* hanya dapat diakses oleh pemilik toko *Adelia Bag Store*, yang selaku *Admin* pada *website* ini. *Admin* dapat melakukan input data produk tas, berupa nama tas, harga, stok, serta foto tas. Dapat mengakses tab pembelian yang terdapat detail pembelian serta pembayaran yang dilakukan oleh *customer*, dan Dapat melakukan pengecekan pembelian yang telah ditotal secara keseluruhan pada Tab Laporan, serta dapat mengakses informasi *customer*.

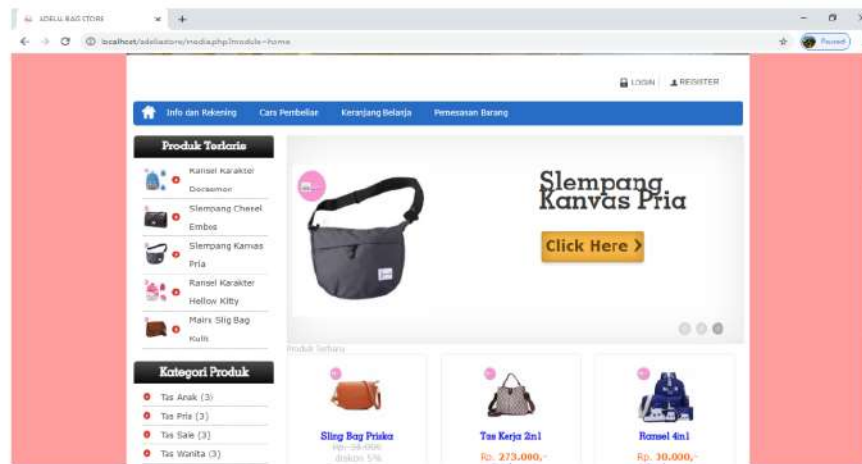
Setelah pembuatan rancangan *user interface*, alur masing-masing diagram, serta implementasi program pada *website* selesai. Peneliti menggunakan metode dasar pengujian *Black Box* pada *website* yang sudah mendapati hasil final, dengan tujuan untuk menemukan kesalahan minor maupun major, serta kekurangan pada perangkat lunak yang diuji. Pengujian disini bermaksud untuk mengetahui apakah perangkat lunak yang dibangun sudah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan perancangan yang sebelumnya atau belum. Dan berikut adalah beberapa *screenshot website* yang sudah final, serta informasi mengenai fungsi-fungsi yang terkait. Dan juga metode pengujian sistem dan fungsional yang menggunakan metode *Black Box* :

4.2.1 Implementasi Antarmuka (User Interface)

Implementasi yang dilakukan yakni dengan melakukan perbaikan kepada tampilan antarmuka pada website toko Adelia Bag Store ini, yang sebelumnya sudah dibuatkannya rencana rancangan desain antarmuka yang berupa prototype, yang dapat dilihat pada lampiran tampilan web dalam bab sebelumnya. Dan berikut merupakan hasil jadi dari website toko Adelia Bag Store yang berasal dari rancangan prototype yang sudah dibuat sebelumnya :

4.2.1.1 Halaman Branda

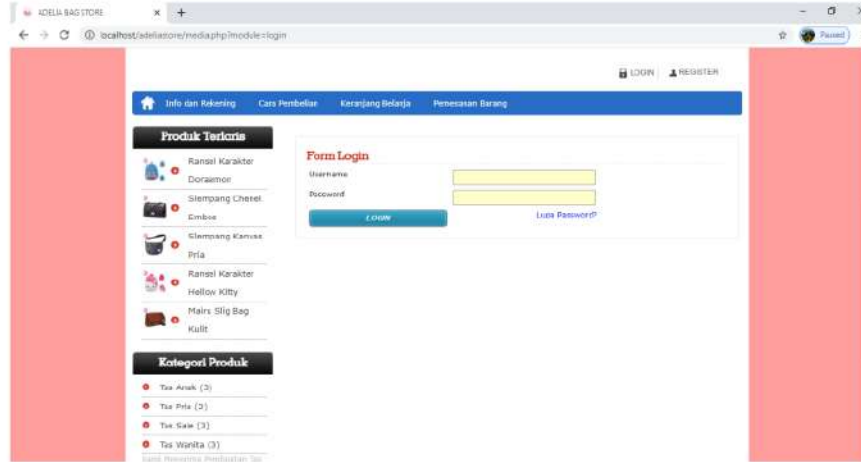
Pada saat menjalankan atau membuka web akan muncul tampilan branda. menu branda paling utama adalah berisi *login*, *register*. Tampilan pada halaman beranda dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.2.1.1 Tampilan Halaman Branda

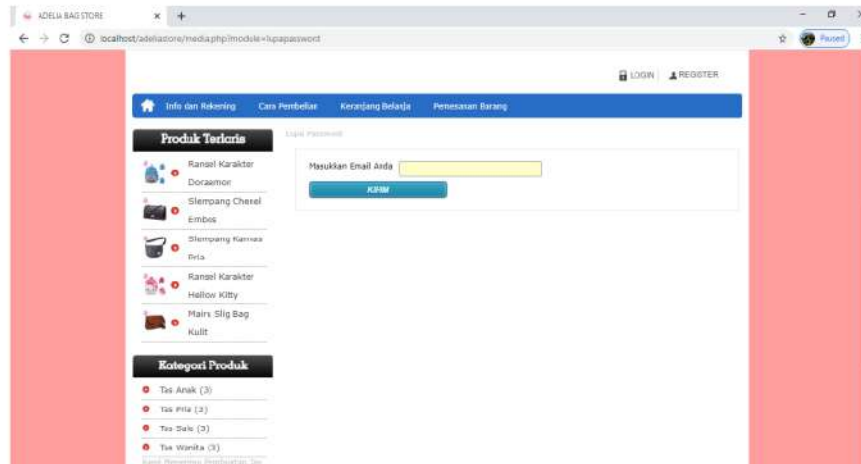
Login (gabung) merupakan menu paling utama yang berada di web pentualan tas ini login sendiri berfungsi sebagai langkah awal untuk memasuki halaman utama web.

Jika sudah memilih menu login tersebut maka akan ditampilkan form persyaratan login yakni mengisikan username dan password seperti yang ditampilkan pada gambar tersebut.



Gambar 4.2.1.1 Tampilan Halaman Login

Setelah mengisi form username dan password akan diarahkan menuju tombol *login* (gabung). Jika dengan memilih tombol *login* tidak berhasil atau password salah maka akan diarahkan memilih tombol lupa password dan akan masuk pada halaman mengisi form lupa password yang akan mengisi email untuk persyaratan memulihkan password yang salah. Halaman tersebut akan ditampilkan seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.2.1.1 Tampilan Halaman Lupa Pasword

Untuk menu register berfungsi sebagai menu pendaftaran yang belum memiliki akun untuk login memasuki web penjualan tas ini. Didalam menu *register* ini akan memasuki kehalaman mengisikan *form register* yang suda tertera pada gambar dibawah ini.

Gambar 4.2.1.1 Tampilan *Form Register*

Didalam form register ini akan di arahkan untuk mengisi form tersebut yang berisikan data berupa nama lengkap, *username*, password, alamat pengiriman, nomor rekening, dan kota yang dituju. Setelah diisikan dengan lengkap maka langkah selanjunya yaitu memilih menu daftar yang tertera pada halaman form tersebut.

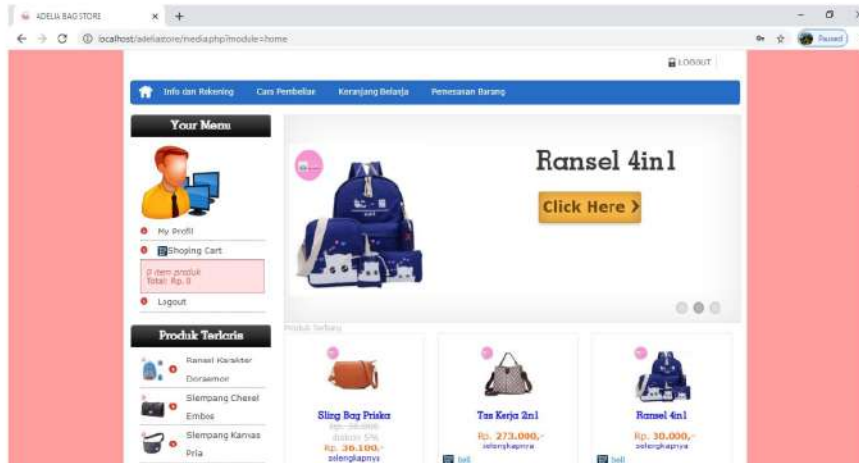
Jika sudah berhasil untuk mendaftar dan sudah memiliki username dan password akan dapat login kedalam halaman utama web penjualan tas.

4.2.1.2 Halaman Utama

Halaman utama merupakan awal masuk sistem setelah proses login seperti yang sudah dijelaskan pada halaman sebelumnya.

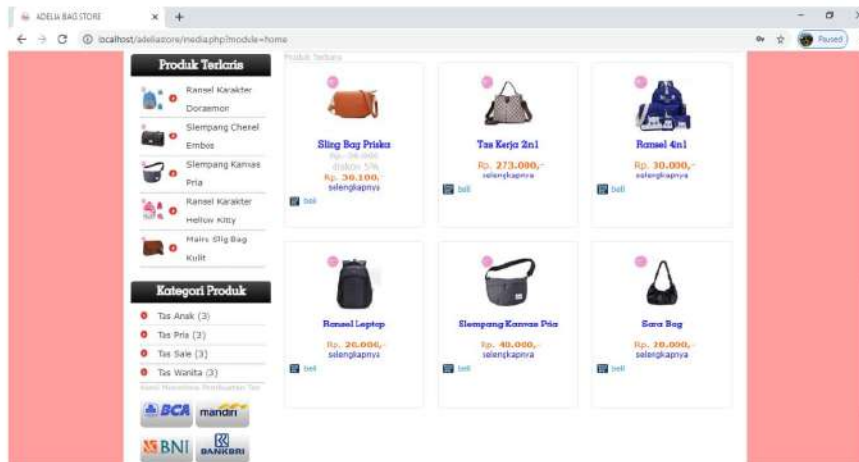
Di dalam tampilan halaman utama tersebut terdapat menu utama yakni info dan rekening, cara pembelian, keranjang belanja, pemesanan dan juga terdapat

akun pengguna yang berisikan profil pengguna yang akan ditunjukkan oleh gambar berikut:



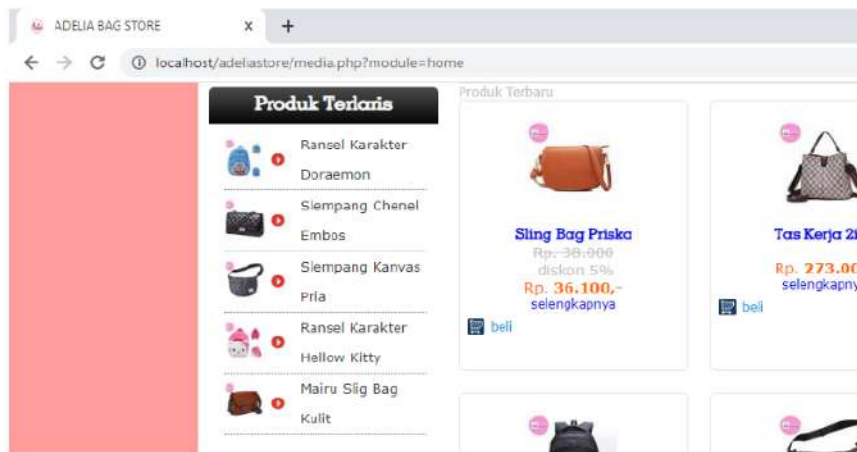
Gambar 4.2.1.2 Tampilan Halaman Utama

Dihalaman halaman utama ini juga memiliki tampilan produk terbaru dari web penjualan tas ini. Tampilan produk terbaru dapat dilihat pada gambar berikut:



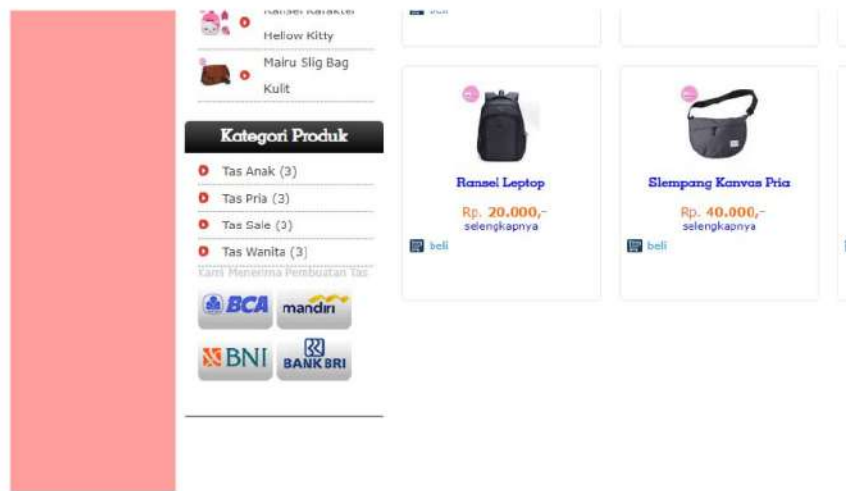
Gambar 4.2.1.2 Tampilan Produk Terbaru

Selain itu terdapat tampilan produk terbaru yang sudah disediakan oleh web penjualan tas ini, selain itu di halaman utama ini terdapat tampilan produk terlaris dan akan ditampilkan pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.2.1.2 Tampilan Produk Terlaris

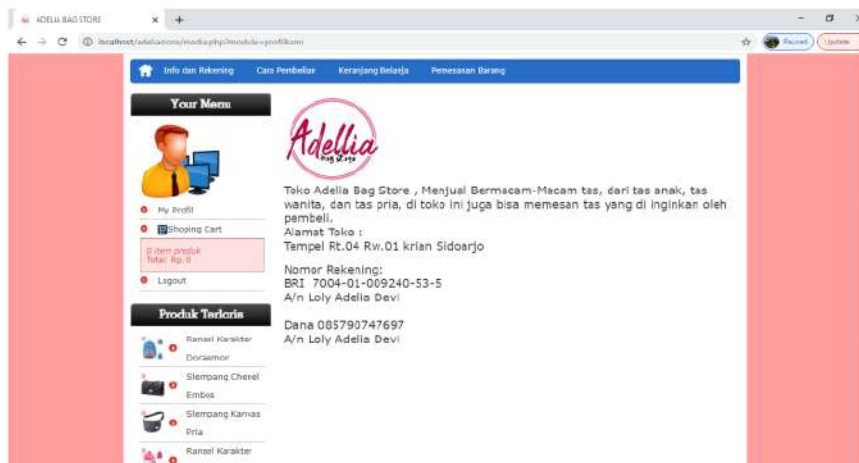
Didalam halaman utama ini juga terdapat tampilan Kategori Produk seperti sale stok, tas anak, tas pria, dan juga tas wanita. Tampilan kategori produk dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.2.1.2 Tampilan Kategori Produk

4.2.1.3 Menu Info dan Rekening

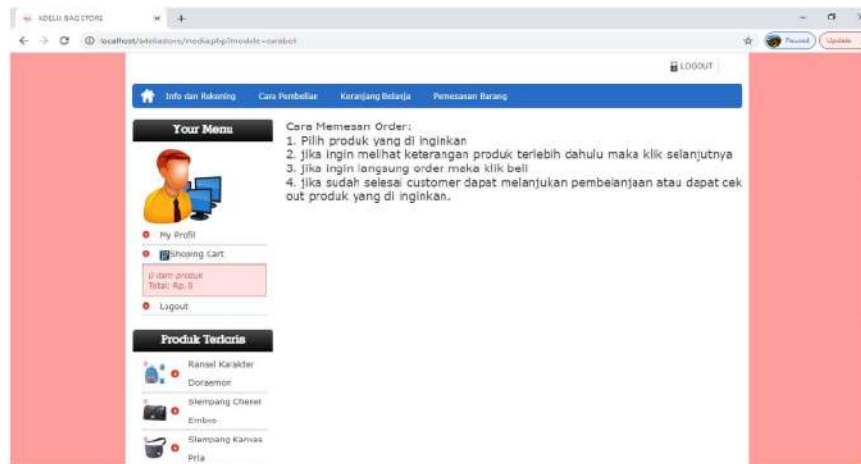
Halaman utama ini terdapat menu Info dan Rekening yang berfungsi untuk menampilkan profil toko penjualan tas dan menampilkan nomor rekening toko. Menu Info dan Rekening dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.2.1.3 Tampilan Menu Info dan Rekening

4.2.1.4 Menu Cara Pembelian

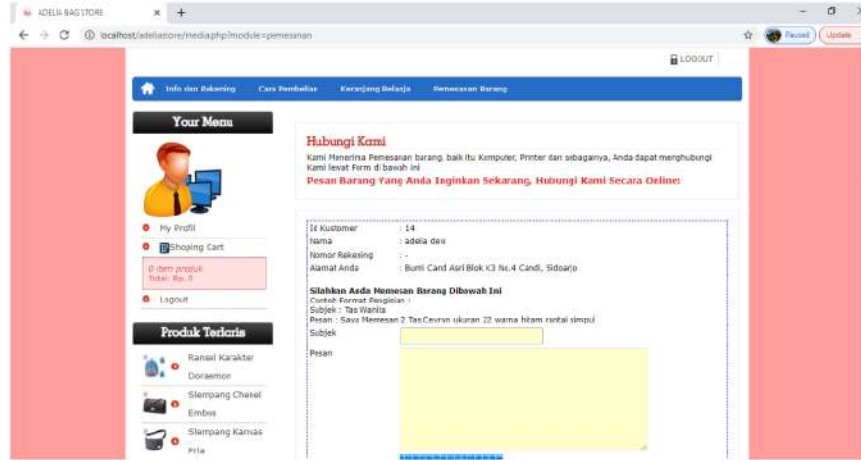
Pada halaman menu Cara Pembelian ini menampilkan cara pembelian barang yang sudah ada di web penjualan tas tersebut. Tampilan menu ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.2.1.4 Tampilan Menu Cara Pembelian

4.2.1.5 Menu Pemesanan Barang

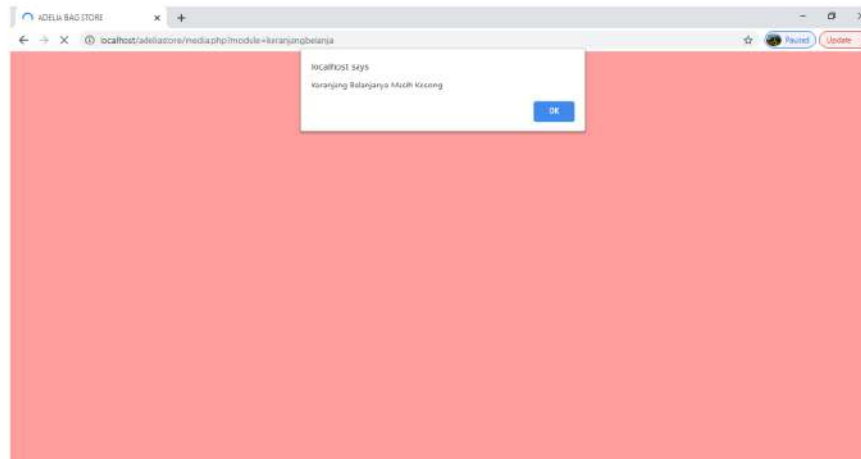
Pada halaman menu Pemesanan Barang terdapat panduan cara memesan barang yang diinginkan atau yang belum ada didalam web ini, pengguna dapat memesan tas yang di inginkan melalui menu pemesanan barang tersebut. Menu pemesanan barang ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.2.1.5 Tampilan Menu Pemesanan Barang

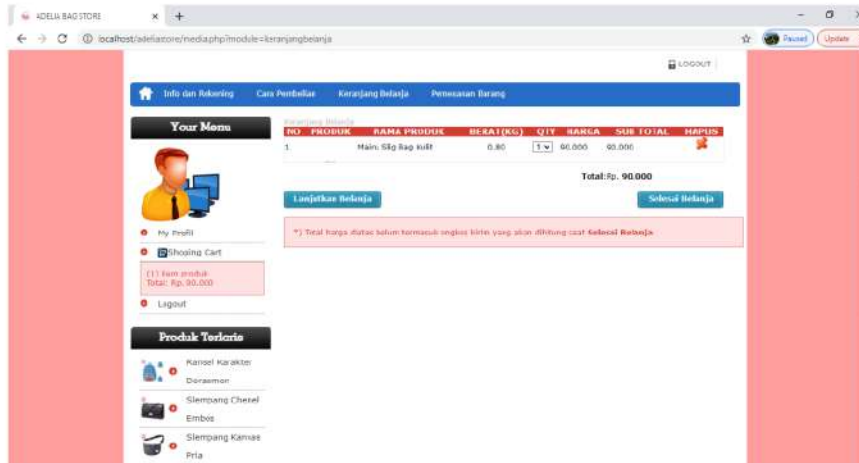
4.2.1.6 Menu Keranjang Belanja

Pada menu Keranjang Belanja, didalam menu ini pengguna dapat mengecek barang apa saja yang akan di beli. Jika pengguna tidak memiliki barang pesanan, keranjang belanja akan menampilkan kosong atau tidak ada barang belanjaan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.2.1.6 Keranjang Belanja

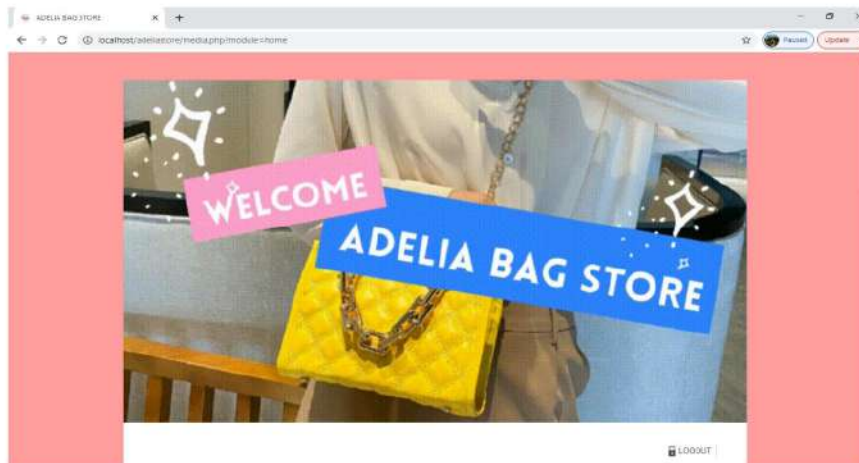
Dan jika menu keranjang belanja terisikan pesanan pengguna akan menampilkan gambar sebagai berikut:



Gambar 4.2.1.6 Tampilan Kranjang Belanja Terisi

4.2.1.7 Menu Logout

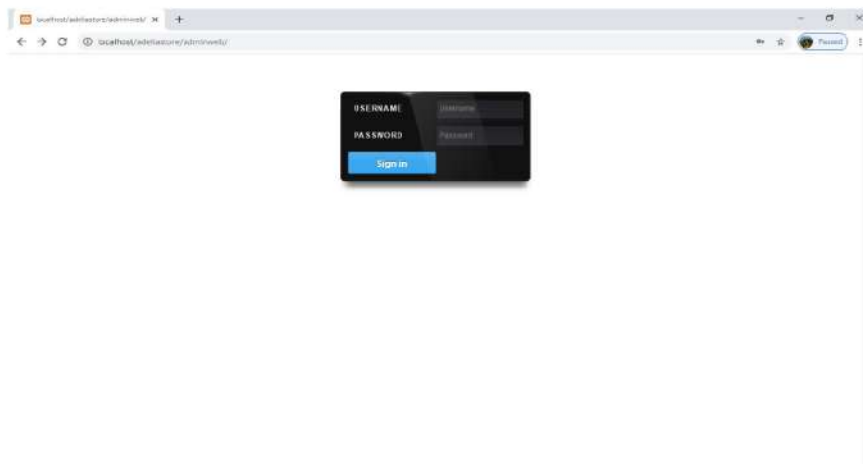
Menu *Logout* digunakan untuk mengakhiri jalannya sistem, jika pengguna memilih menu *Logout* akan kembali ke beranda awal yang suda dijelaskan pada halaman sebelumnya. Dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.3.1.7 Tampilan Logout

4.2.1.8 Sing In Admin

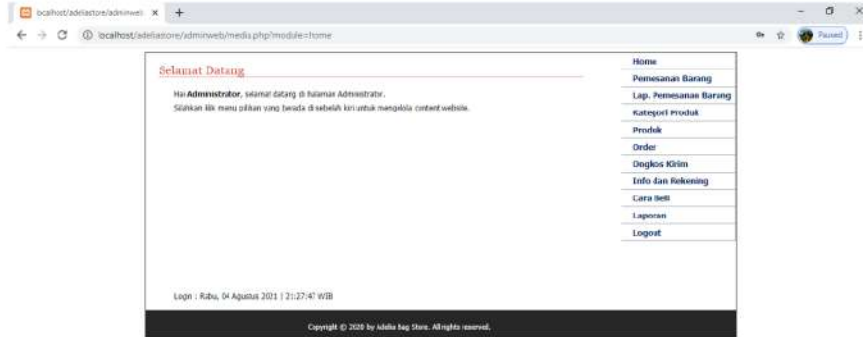
Halaman paling utama web admin ini adalah *sing in*, dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.3.1.8 Tampilan *Sing In* Admin

4.2.1.9 Menu Branda Admin

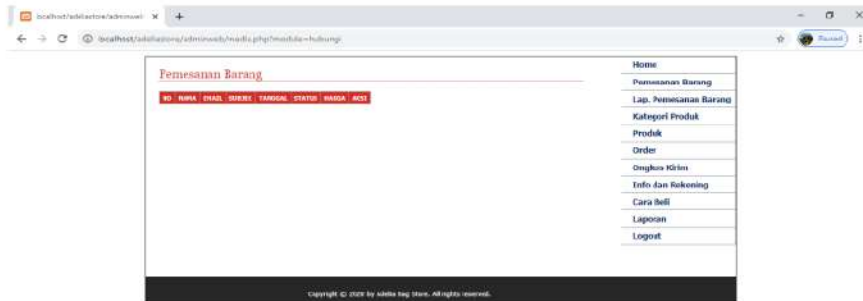
Menu branda didalam web admin ini berisikan pemesanan barang, laporan pemesanan barang, kategori produk, produk, order, ongkos kirim, info dan rekening, cara beli, laporan, *logout*. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.3.1.9 Tampilan Menu Beranda Admin

4.2.1.10 Menu Pemesanan Barang Admin

Didalam menu pemesanan barang ini admin dapat melihat apa saja yang di pesan oleh para *customer*, menu ini dikhususkan kepada para *customer* yang ini memesan barang yang tidak ada pada katalog produk yang telah di *update* oleh admin. Menu ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.3.1.10 Tampilan Menu Pemesanan Barang Admin

4.2.1.11 Menu Laporan Pemesanan Barang Admin

Pada menu laporan pemesanan barang ini admin dapat melihat laporan order barang dari para customer yang sudah memesan. Dapat di lihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.3.1.11 Tampilan Menu Laporan Pemesanan Barang

4.2.1.12 Menu Kategori Produk Admin

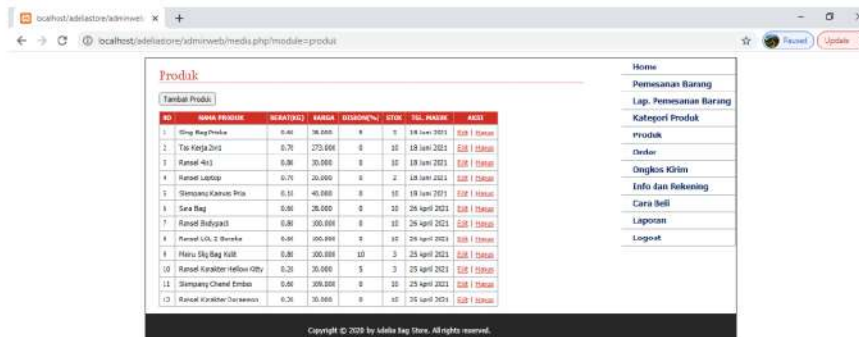
Menu kategori produk untuk admin ini, admin dapat mengisi produk dan membedakan kategori produk apa yang di *update* admin. Menu ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.3.1.12 Tampilan Menu Kategori Produk Admin

4.2.1.13 Menu Produk Admin

Menu produk ini menampilkan semua produk yang telah di update oleh admin, admin juga dapat mengetahui stok produk di halaman ini. Menu ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.3.1.13 Tampilan Menu Produk Admin

4.2.1.14 Menu Order Admin

Didalam menu order, admin dapat melihat barang yang di order oleh *customer*. Menu ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.3.1.14 Tampilan Menu Order Admin

4.2.1.15 Menu Ongkos Kirim Admin

Didalam meni ini admin juga dapat memperbarui ongkos pengiriman yang telah ditentukan oleh toko, dengan ditentukan ongkos pengiriman oleh admin maka customer juga dapat melihat berapa ongkos kirim yang ditujukan. Menu ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.3.1.15 Tampilan Menu Ongkos Kirim Admin

4.2.1.16 Menu Info dan Rekening Admin

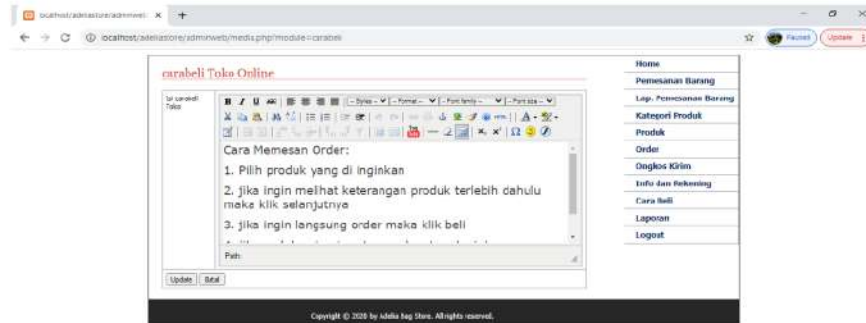
Didalam menu info dan rekening ini admin dapat meng update logo toko, keterangan toko seperti alamat toko, diskripsi toko dan rekening yang tertera pada toko. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.3.1.16 Tampilan Menu Info dan Rekening Admin

4.2.1.17 Menu Cara Beli Admin

Pada menu cara pembelian, disini admin dapat menginformasikan kepada *customer* bagaimana langkah-langkah cara membeli produk di *website* toko tas ini, sehingga *customer* dapat dengan mudah order di toko ini. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.3.1.17 Tampilan Menu Cara Beli Admin

4.2.1.18 Menu Laporan Admin

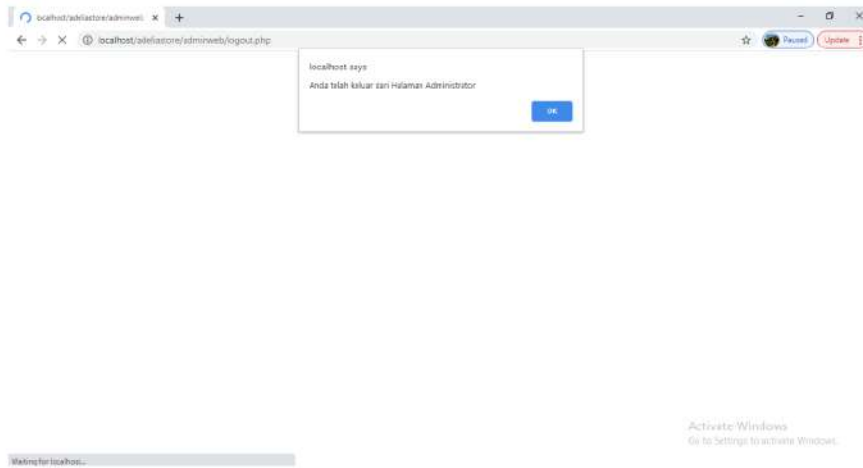
Menu laporan admin ini dikhususkan untuk admin, dengan adanya menu ini admin dapat melihat dan mencetak laporan penjualan pada toko tas ini. Dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.3.1.18 Tampilan Laporan Admin

4.2.1.19 Menu *Logout*

Menu *Logout* digunakan untuk mengakhiri jalannya system pada website admin ini, jika admin memilih menu *Logout* akan keluar dari website admin. Dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.3.1.19 Tampilan *Logout* Admin

BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil percobaan dan juga analisa yang telah dilakukan, maka didapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan merancang sistem penjualan berbasis web ini dapat mempermudah customer dalam pemesanan barang di toko tersebut.
2. Dengan sistem berbasis web ini dapat memperluas penjualan toko tersebut, dimana customer luar kota dapat melakukan pembelian di toko ini.
3. Menghasilkan website yang efektif dan efisien dalam mempermudah customer melakukan pembelian produk di toko ini.
4. Mempermudah admin untuk mengemas orderan yang di pilih oleh customer.
5. Sistem ini sudah diuji cobakan pada berbagai perangkat komputer yang memiliki spesifikasi setara.
6. Hasil uji coba sistem sudah sesuai dengan hasil order customer kepada toko ini yang bertempat di desa Tempel Rt.04 Rw.01 Krian, Sidoarjo.
7. Sistem ini memiliki keunggulan yaitu, admin atau pengguna tidak akan mengalami kesulitan guna untuk melakukan transaksi di toko tersebut.

5.2 Saran

Untuk mengembangkan sistem ini kedepannya, terdapat saran yang diajukan dalam penelitian ini. Saran yang diajukan ialah megembangkan sistem berbasis web ini menjadi sistem berbasis android.

Ioly adelia devi_Plagiasi

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

14%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to KYUNG HEE UNIVERSITY Student Paper	6%
2	library.stmikgici.ac.id Internet Source	2%
3	widuri.raharja.info Internet Source	2%
4	eprints.umsida.ac.id Internet Source	2%
5	repository.iain-manado.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography Off

Ioly adelia devi_Plagiasi

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

PAGE 21

PAGE 22

PAGE 23

PAGE 24

PAGE 25

PAGE 26

PAGE 27

PAGE 28

PAGE 29

PAGE 30

PAGE 31

PAGE 32

PAGE 33

PAGE 34

PAGE 35

PAGE 36

PAGE 37

PAGE 38

PAGE 39

PAGE 40

PAGE 41

PAGE 42

PAGE 43

PAGE 44

PAGE 45

PAGE 46

PAGE 47

PAGE 48

PAGE 49

PAGE 50

PAGE 51

PAGE 52

PAGE 53

PAGE 54

PAGE 55

PAGE 56

PAGE 57

PAGE 58

PAGE 59

PAGE 60

PAGE 61

PAGE 62

PAGE 63

PAGE 64

PAGE 65

PAGE 66

PAGE 67

PAGE 68

PAGE 69

PAGE 70

PAGE 71

PAGE 72

PAGE 73

PAGE 74

PAGE 75
