PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO HIJAB CANTIQUE

KARYA TULIS ILMIAH

Diajukan Untuk Menempuh Ujian Ahli Madya
Pada Fakultas Ilmu Komputer
Universitas U'Budiyah Indonesia

Diajukan Oleh :

IMAM TAFASYI
NIM: 11123007

PRODI STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS U'BUDIYAH INDONESIA

TAHUN 2014

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Assalamu'alaikum. Wr. Wb

Dengan mengucapkan Alhamdulillah, puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan judul "***PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN SECARA ONLINE PADA TOKO HIJAB CANTIQUE BANDA ACEH*".** Selawat serta salam semoga senantiasa tercurah atas Nabi Muhammad SAW, para sahabat serta pengikutnya hingga hari kiamat nanti.

Penyusunan Laporan Tugas Akhir merupakan sebagian upaya untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat guna memperoleh gelar Ahli madya Komputer Program Studi D-III Manajemen Informatika pada Universitas UBudiyah Indonesia. Dalam penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini, penulis mendapat banyak bimbingan dan pengarahan serta bantuan yang sangat bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ayahanda Bachtiar, Ibunda Samsidar dan Keluarga tercinta, atas kasih sayang dan doanya.
2. Bapak Donny Arief Sumarto, ST., MT selaku wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Ubudiyah Indonesia.
3. Juli Dwina Puspita Sari,S.E.,M.Bus(Advanced) selaku Ketua Prodi D3 Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Ubudiyah Indonesia dan juga selaku Penguji I Laporan Tugas Akhir.
4. Bapak Fesrianevalda,M.Cs selaku dosen pebimbing yang sudah meluangkan serta memberikan pengarahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir.
5. Bapak Zuhar Musliana,S.ST selaku Penguji II Laporan Tugas Akhir ini.

6. Teman sejurusan dan semua pihak yang tidak biasa penulis sebut kan satu persatu yang telah memberikan ide, saran, dan kritik dalam menyelesaikan Karya TulisI lmiah ini.

Semoga dengan segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis, akan mendapat pahala yang setimpal dari ALLAH SWT. Amin …!!

Penulis menyadari Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu segala saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan guna penyempurnaan dimasa mendatang.

Akhir kata, penulis berharap semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat memberi manfaat bagi pembaca sekalian.

Wassalamu'alaikumWr. Wb.

Banda Aceh, 04 February 2015

Penulis,

(Imam Tafasyi)

NIM : 11123007

ABSTRAK

Sisitem informasi penjualan secara online toko hijab cantique. Toko Hijab Cantique Banda Aceh merupakan perusahaan perseorangan, dan pimpinan perusahaan juga merupakan pemilik perusahaan. Perusahaan ini bergerak dibidang penjualan pakaian muslim. Manfaat dari internet yaitu dapat memperluas wawasan dan pengetahuan, selain itu internet juga menyediakan fasilitas pencarian data dan informasi yang aktual sesuai dengan kebutuhan, salah satu fasilitas internet yang dimanfaatkan oleh masyarakat adalah pembelanjaan secara online, dikenal dengan istilah *e-commerce*. Penelitian ini bertujuan Merancang sistem informasi penjualan pakaian muslim pada Toko Hijab Cantique Banda Aceh. Untuk alat dan bahan yang digunakan adalah berupa *Hardware* dan *Software*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara dan observasi. Hasil sistem penjualan yang dihasilkan telah memberi kemudahan pengolahan data stok barang pada Toko Hijab Cantique.

Kata Kunci : *Web*, Internet, Pengolahan Data, *Mysql*, *PHP*.

ABSTRACT

Online system information of hijab cantique shop hijab cantique shop located in Banda Aceh is a personal owned business, which led and managed by I'ts owner. This business runs in the moslem clothes etailer sector. The beneficial of internet is to expand the know ledge and facilitate the data searchi and actial information as needed. One of the benefit of internet is for the succety is to ease the shopping activity via online which also known as e-commerce this research aims to design the information system of moslem clothing retailer / sales owner by hijab cantique Banda Aceh internet of the tools used in this research is hardware and software. Data collection is done by user interview and observation techniques. The results is that the sale system is created to ease the stock / data processing for the hijab cantique shop.

Key words : Web, Internet, Data Processing, MySQL, PHP

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
LEMBAR PERSETUJUAN ii
LEMBAR PENGESAHAN iii
LEMBAR PERNYATAAN iv
ABSTRAK v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI vii
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL x

BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Tujuan Masalah 2
1.4 Batasan Masalah 2
1.5 Manfaat Penelitian 2

BAB II LANDASAN TEORI 4
2.1 Konsep Dasar Sistem 4
2.2 Konsep Dasar Informasi 6
2.3 Sistem Informasi 7
2.4 Perangkat Lunak Pendukung 9
2.4.1 Sejarah PHP 9
2.4.2 Pengenalan PHP 12
2.4.3 Session dalam PHP 14
2.5 Database Mysql 15
2.6 Apache 16
2.7 Macromedia Dreamweaver 16
2.8 Metode Pengembangan Sistem 17
2.9 Data Flow Diagram 19
2.10 Entity Relationship Diagram 21
2.11 Derajat Relasi 23

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 25
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian 25
3.2 Alat dan Bahan 25
3.3 Teknik penelitian 25
3.4 Rancangan Sistem 26
3.4.1 Flowmap Sistem 26
3.4.2 Data Flow Diagram 28
3.4.3 ERD 29
3.4.4 Struktur Database 30
3.5 Rancangan Antarmuka 32

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 36
4.1 Bagian Front End 36
4.1.1 Halaman Pelanggan..... 37
4.1.2 Halaman Pendaftaran Pelanggan..... 37
4.1.3 Sistem Belanja Pelanggan..... 37
4.2 Bagian Back End..... 39
4.2.1 Halaman Input Pelanggan 39
4.2.2 Halaman Input Barang 40
4.2.3 Halaman daftar pembelian 40
4.3 Halaman Laporan..... 42
4.3.1 Halaman Laporan Pelanggan 42
4.3.2 Halaman laporan Barang..... 42
4.3.3 Halaman Laporan Pembelian 43

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 44
5.1 Kesimpulan 44
5.2 Saran 44

DAFTAR PUSTAKA 45

DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar 2.1	Data statistis Penggunaan PHP	12
Gambar 2.2	Konsep Kerja Web Client dan Web Server	12
Gambar 2.3	Ilustrasi Proses PHP	13
Gambar 2.4	Kode Coba.PHP	14
Gambar 2.5	Diagram SDLC	18
Gambar 2.6	Contoh ERD	23
Gambar 3.1	Flowmap Usulan	27
Gambar 3.2	Diagram Kontek	28
Gambar 3.3	Data Flow Diagram	29
Gambar 3.4	Entity Rekationship	30
Gambar 3.5	Relasi Tabel	32
Gambar 3.6	Form Login	32
Gambar 3.7	Form Input Data Pelanggan	33
Gambar 3.8	Form Input Data Barang	33
Gambar 3.9	Form Input Data Pembelian	34
Gambar 3.10	Form Input Data Detil	34
Gambar 3.11	Tampilan Home	35
Gambar 4.1	Halaman Pelanggan	36
Gambar 4.2	Halaman Pendaftaran Pelanggan	37
Gambar 4.3	Halaman Belanja Pelanggan	38
Gambar 4.4	Halaman konformasi Akhir Belanja	38
Gambar 4.5	Halaman Informasi Akhir Belanja	39
Gambar 4.6	Halaman input Pelanggan	40
Gambar 4.7	Halaman input Barang	40
Gambar 4.8	Halaman Daftar Pembelian	41
Gambar 4.9	Halaman Detil Pembelian	41
Gambar 4.10	Halaman melihat edit status pembelian	42
Gambar 4.11	Halaman laporan pelanggan	42
Gambar 4.12	Halaman laporan barang	43
Gambar 4.13	Halaman laporan pembelian	43

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.1. Jadwal Penelitian 25
Tabel 3.2. Pelanggan 30
Tabel 3.3. Pembelian 30
Tabel 3.4. Detil 31
Tabel 3.5. Barang 31

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Salah satunya adalah teknologi komputer. Komputer merupakan alat bantu yang banyak digunakan oleh manusia, baik untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, atau sebagai alat untuk mengolah data yang cukup besar bahkan sebagai alat komunikasi, contohnya yaitu internet. Istilah internet sudah sangat umum di masyarakat. Internet sendiri sudah banyak yang memahami bagaimana cara mengakses dan menggunakan jaringan internet. Manfaat dari internet yaitu dapat memperluas wawasan dan pengetahuan, selain itu internet juga menyediakan fasilitas pencarian data dan informasi yang aktual sesuai denagn kebutuhan, salah satu fasilitas internet yang dimanfaatkan oleh masyarakat adalah pembelanjaan secara online, dikenal dengan istilah *e-commerce*.

Electronic commerce atau *e-commerce*, merupakan bagian penting dari perkembangan teknologi dalam dunia internet. Pemakaian sistem e-commerce sangat menguntungkan banyak pihak, baik konsumen, maupun produsen dan penjual. Bagi pihak konsumen, menggunakan *e-commerce* dapat menghemat waktu dan biaya. Tidak perlu memakan waktu lama untuk mengantri guna mendapatkan suatu barang maupun jasa yang diinginkan.

Toko Hijab Cantique Banda Aceh merupakan perusahaan perseorangan, dan pimpinan perusahaan juga merupakan pemilik perusahaan. Perusahaan ini bergerak dibidang penjualan pakaian muslim. Pada saat ini perusahaan dalam proses promosi dan penjualan masih menggunakan cara penjualan konvensional yaitu masih pelanggan datang langsung ke toko. Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dibutuhkan suatu perangkat lunak atau aplikasi untuk menangani masalah bagaimana mempromosikan barang, serta transaksi penjualan, sehingga mempercepat proses transaksi jual-beli yang terjadi di perusahaan tersebut. Hal ini menarik perhatian penyusun untuk mengkaji permasalahan di atas dan melakukan penelitian dengan judul Sistem Informasi Penjualan Online pada Toko Hijab Cantique Banda Aceh.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan pakaian muslim pada Toko Hijab Cantique Banda Aceh?
2. Bagaimana menyajikan informasi penjualan pakaian muslim secara online pada Toko Hijab Cantique Banda Aceh?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang sistem informasi penjualan pakaian muslim pada Toko Hijab Cantique Banda Aceh?
2. Menyajikan informasi penjualan pakaian muslim secara online pada Toko Hijab Cantique Banda Aceh?

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pada penelitian ini tidak membahas keamanan sistem maupun keamanan database
2. Pemrograman yang digunakan adalah PHP dan DBMS mySQL

1.5 Manfaat Penulisan

Adapun manfaat yang didapat dari penyusunan Laporan Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai bahan masukan guna meningkatkan penyajian informasi yang lebih akurat, efektif, dan efisien, bagi Toko Hijab Cantique Banda Aceh.
2. Menambah wawasan penulis khususnya dalam pembuatan sebuah aplikasi yang menggunakan PHP dan MySQL.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem

Sistem berasal dari kata yunani yang artinya kesatuan. Suatu sistem terdiri dari elemen-elemen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem adalah jaringan kerja yang terdiri dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul sama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Suatu sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen yang lainnya. Karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi yang ada didalam sistem tersebut (Bahra, 2010:6).

2.2 Pengertian Data

Data adalah suatu istilah majemuk dari kata Datum yang berarti fakta atau bagian fakta yang mengandung arti yang dihubungakan dengan kenyataan, gambaran, kata-kata, huruf-huruf atau yang menunjukkan suatu ide.

Menurut Al Bahra (2010:8) menyatakan bahwa data adalah suatu kejadian yang kita hadapi *(the descrition of thinkgs and event that we face)*.

Menurut Abdul Kadir (2009:2) data adalah Fakta-fakta yang mewakili kejadian-kejadian yang berlangsung dalam organisasi atau lingkungan fisik sebelum ditata dan diatur ke dalam bentuk yang dapat dipahami dan digunakan orang.

Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa data adalah fakta mengenai objek atau orang lain, yang kemudian diproses sehingga menghasilkan suatu informasi yang lebih berguna atau data merupakan kenyataan yang menggambarkan kejadian-kejadian nyang nyata.

2.3 *Data Flow Diagram* (DFD)

Kebutuhan organisasi, baik dipandang dari sudut pemakaian sistem maupun dari sudut perancang sistem, telah menuntut adanya alat lain yang dapat memperjelas, mempermudah, dan dengan tingkat keterincian sesuai dengan perhatian maupun

kepentingan masing-masing user dan atau perancang. Salah satu alat untuk memperjelaskan sebuah sistem adalah Diagram arus data.

Diagram aliran data merupakan model dari sistem untuk mengambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil. Salah satu keuntungan menggunakan aliran data adalah memudahkan pemakai atau *user* yang kurang mengusai bidang computer untuk mengerti sistem yang dikerjakan (Al Bahra, 2010:64).

Tabel 2.1 Komponen DFD Menurut Yourdan dan DeMarco

Simbol	Arti
	Satuan luar, satuan kesatuan atau entitas terlibat
	Proses : simbol proses atau kegiatan yang dilaksanakan oleh orang atau mesin komputer.
	Arah Arus Data, Arus informasi yang masuk dan keluaran antar bagian dan antar pemyimpanan
	Simpanan data symbol baru media penyimpanan data.

DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tampa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir (misalnya lewat telpon, surat dan sebaginya) atau lingkungan fisik dimana data tersebut disimpan. DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur. DFD merupakan alat yang dapat mengambarkan arus data didalam sebuah sistem dengan struktur yang jelas. (Jogiyanto, 2010:700)

Menurut Jogiyanto (2010:214), dalam pembuatan DFD, ada beberapa aturan yang harus diperhatikan agar dalam proses penggambarannya tidak terjadi kesalahan. Dalam hal ini saya hanya dapat menyebutkan delapan point saja, diantaranya yaitu:

1. Antar entity yang satu dengan yang lain tidak boleh berhubungan dengan anak panah secara langsung atau tidak boleh berhubungan atau berelasi.
2. Entity tidak boleh langsung berhubungan dengan penyimpanan data (*data store*).
3. Satu alir data boleh merepresentasikan beberapa struktur data.
4. Untuk alasan kerapian (menghindari aliran data yang bersilangan), entitas eksternal atau data store boleh digambarkan beberapa kali dengan tanda khusus,

misalnya diberi nomor.

5. Semua objek harus mempunyai nama.

Menurut Robert (2010:102), bahwa metode pembuatan DFD yang biasa digunakan oleh para pengembang adalah metode DFD Yourdan De Marco dan Gane Sarson. Perbedaan simbol dapat dilihat pada Tabel 2.2

Tabel 2.2 Metode Pembuatan DFD

Gane/Sarson	Yourdon/De Marco	Keterangan
Entitas Eksternal	Entitas Eksternal	Entitas eksternal, dapat berupa orang/unit terkait yang berinteraksi dengan sistem tetapi diluar sistem
Proses	Proses	Orang, unit yang mempergunakan atau melakukan transformasi data. Komponen fisik tidak diidentifikasikan.
Aliran Data	Aliran Data	Aliran data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan
Data Store	Data Store	Penyimpanan data atau tempat data direfer oleh proses.

Menurut Bahra (2010:24), bahwa tidak ada aturan baku untuk menggambar kan DFD. Tapi dari berbagai referensi yang ada, secara garis besar tahapan untuk membuat DFD adalah :

1. Identifikasi entitas luar, input dan output yang terlibat pada sistem.
2. Membuat diagram konteks yang menggambar kan hubungan sistem dengan lingkungan luarnya dengan cara:
    a. Tentukan nama sistemnya.
    b. Tentukan batasan sistemnya.
    c. Tentukan terminator apa saja yang ada dalam sistem.
    d. Tentukan apa yang diterima/diberikan external entity dari/ke sistem.

2.4 *Entity Relation Diagram* (ERD)

Entity Relation Diagram adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi yang dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis. Entitas

biasanya menggambarkan jenis informasi yang sama. Dalam entitas digunakan untuk menghubungkan antar entitas yang sekaligus menunjukkan hubungan antar data. (AlFatta, Hanif : 2012, 121). Simbol ERD dapat dilihat pada Tabel 2.3.

Tabel 2.3 Simbol Entity Relation Diagram (Diagram ER)

Simbol	Keterangan
	Entitas terlibat
	Relasi antar entitas
	Atribut
	Penghubung Entitas dengan relasi, Entitas dengan atribut
	Atribut turunan
	Atribut Key (kunci)
	Atribut Komposisi

Ada tiga tipe Relationship yang dikenal, yaitu:

1. One to one (1:1)

   Pada bentuk relasi ini, suatu entity hanya berelasi dengan satu *entity* lainnya, misalnya 1 Direktur memimpin 1 Kantor, seperti yang terlihat pada Gambar 2.1

Gambar 2.1 Relasi One to One

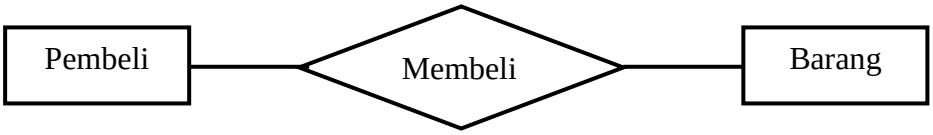
2. One to Many (1:M)

Pada relasi ini suatu *entity* bisa mempunyai lebih dari satu relasi pada *entity* lainnya, misal seorang dosen mengajar lebih dari satu mata kuliah, seperti yang terlihat pada Gambar 2.2.

Gambar 2.2 Relasi One to Many

3. Many to Many (M:M)

Pada relasi ini banyak *entity* yang bisa berelasi dengan banyak *entity* lainnya, sebagai contoh banyak pembeli bisa membeli banyak barang disuatu pasar, seperti yang terlihat pada Gambar 2.3.



Gambar 2.3 Many to Many

Kardinalitas relasi menurut Jogiyanto (2010:98) menunjukkan jumlah maksimum tupel yang dapat berelasi dengan entitas pada entitas yang lain. Terdapat tiga macam kardinalitas relasi yaitu:

a. One to One

Tingkat hubungan satu ke satu, dinyatakan dengan satu kejadian pada entitas pertama, hanya mempunyai satu hubungan dengan satu kejadian pada entitas yang kedua dan sebaliknya. Tingkat ini berarti setiap tupel pada entitas A berhubungan dengan paling banyak satu tupel pada entitas B.

b. *One to Many* atau *Many to One*

Tingkat hubungan satu ke banyak adalah sama dengan banyak ke satu. Tergantung dari arah mana hubungan tersebut dilihat. Untuk satu kejadian pada entitas yang pertama dapat mempunyai banyak hubungan dengan kejadian pada entitas yang kedua. Sebaliknya satu kejadian pada entitas yang kedua hanya dapat mempunyai satu hubungan dengan satu kejadian pada entitas yang pertama.

c. *One to Many* (satu ke banyak)

Yang berarti satu tupel pada entitas A dapat berhubungan dengan banyak tupel pada entitas B, tetapi tidak sebaliknya, dimana setiap tupel pada entitas B berhubungan dengan paling banyak satu tupel pada entitas A.

d. *Many to One* (banyak ke satu)

Yang berarti setiap tupel pada entitas A dapat berhubungan dengan paling banyak satu tupel pada entitas B, tetapi tidak sebaliknya, dimana setiap tupel pada entitas A berhubungan dengan paling banyak satu tupel pada entitas B.

e. Many to Many

Tingkat hubungan kebanyakan terjadi jika tiap kejadian pada sebuah entitas akan mempunyai banyak hubungan dengan kejadian pada entitas lainnya. Baik dilihat dari sisi intitas yang pertama, maupun dilihat dari sisi yang kedua. ini berarti setiap tupel pada entitas A dapat berhubungan dengan banyak tupel pada entitas B, dan demikian juga sebaliknya, dimana setiap tupel pada entitas B dapat berhubungan dengan banyak tupel pada entitas A.

2.5 Database

Database adalah file-file yang mempunyai ikatan antara satu file dengan file yang lain sehingga membentuk satu bangunan data untuk menginformasikan satu perusahaan, instansi dalam batasan tertentu. Bila terdapat file yang tidak dapat dipadukan atau dihubungkan dengan file yang lainnya berarti file tersebut bukanlah kelompok dari satu database (Kristanto, Harianto, 2011:3)

Jadi dapat disimpulkan bahwa basis data merupakan kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (*redudansi*) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan. Atau bisa diartikan sebagai kumpulan file, tabel, arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik.

Basis data (*database*) dapat dibayangkan sebagai sebuah lemari arsip yang ditempatkan secara berurutan untuk memudahkan dalam pengambilan kembali data tersebut. Basis data menunjukan suatu kumpulan data yang dipakai dalam sistem informasi disebut sistem basis data (*database system*).

Konsep sebuah basis data adalah terdiri atas tabel-tabel yang terorganisasi. Tabel-tabel tersebut dapat saling berelasi untuk menghasilkan suatu informasi, untuk mengakses data yang ada dalam tabel-tabel tersebut digunakan sebuah perintah SQL (*Structured Query Language*).

2.5.1 DDL (*Data Definition Language*)

Paket bahasa dalam DBMS dibagi mejadi beberapa definisi. Pola skema database di spesifikasikan dengan satu set definisi yang diexpresikan dengan satu bahasa khusus disebut dengan DDL (*Data Definition Language*). Hasil kompilasi dari perintah DDL adalah satu det dari tabel yang disimpan dalam file khusus disebut dengan *Data Dictionary* (Kristanto, Harianto, 2011:12). Perintah DDL dapat dilihat pada Gambar Tabel 2.4.

Tabel 2.4 DDL

Perintah	Keterangan
CREATE	Untuk mendefinisikan database, maupun tabel sebagai data yang akan disimpan maupun diakses
ALTER	Untuk memodifikasi tabel, baik itu menambah, menghapus, maupun mengganti kolom/field pada tabel
DROP	Untuk menghapus tabel dan database

2.5.2 DML (*Data Manipulation Language*)

Data manipulation Languange (DML) adalah bahasa yang memperbolehkan pemakai untuk akses atau manipulasi data sebagai yang telah di organisasikan sebelumnya dalam model data yang tepat (Kristanto, Harianto, 2011:12). Perintah DML dapat dilihat pada Gambar 2.2

Tabel 2.2 Perintah DML

Perintah	Keterangan
SELECT	Untuk mengambil atau menampilkan data dari tabel pada database
INSERT	Untuk menyisipkan data pada tabel
UPDATE	Untuk memperbaharui nilai suatu data dalam database
DELET	Untuk menghapus record pada tabel

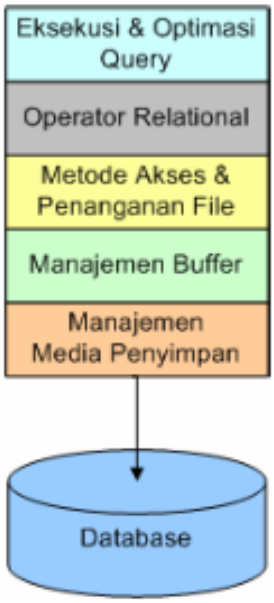
2.5.3 *DBMS (Database Management System*)

DBMS atau *Database Management System* menurut Rosa (2011:45) adalah suatu sistem aplikasi yang digunakan untuk menyimpan, mengelola, dan menampilkan data. Suatu sistem aplikasi disebut DBMS jika memenuhi persyaratan minimal sebagai berikut :

- Menyediakan fasilitas untuk mengelola akses data
- Mampu menangani integritas data

- Mampu menangani akses data dan
- Mampu menangani backup data

Beberapa DBMS versi *open source* yang cukup berkembang dan paling banyak digunakan saat ini seperti MySQL, PostgreSQL, Firebird dan SQLite. Untuk struktur DBMS dapat dilihat pada Gambar 2.4.



Gambar 2.4 Struktur umum DBMS

2.5.4 MySQL

MySQL adalah SQL-DBMS yang bersifat *multi-user* dan *multi-threaded*. MySQL berjalan sebagai server yang melayani banyak pengguna untuk mengakses sejumlah basis data. DBMS ini sangat populer di dunia aplikasi berbasis web sebagai komponen basis data. (Mulyanto, 2008: 259)

Tidak seperti Microsoft Access, default instalasi MySQL tidak menyediakan GUI bagi pengguna untuk berinteraksi dengan basis data. Pengguna dapat berinteraksi dengan client yang menggunakan perintah-perintah berbasis teks. Namun saat ini telah banyak GUI yang dikembangkan untuk mempermudah interaksi dengan basis data, baik itu berupa aplikasi stand-alone (misalnya MySQL-Front, MySQL-GUI, dan lain-lain) atau yang berbasis web (misalnya, phpMyAdmin). Bahkan dengan menggunakan komponen MyODBC, MySQL dapat diakses dengan GUI dari Microsoft Access seperti halnya basis data yang

kompatibel dengan ODBC lainnya.

Menurut Nugroho (2011:29) MySQL (My Strukture Query Language) adalah sebuah program pembuat *database* yang bersifat open source. MySQL sebenarnya produk yang berjalan pada platform Linux karena sifatnya open source MySQL dapat dijalankan pada semua platform baik Windows maupun Linux. *Database* MySQL adalah *database* yang sangat powerfull, stabil, mudah.

MySQL sangat banyak dipakai dalam sistem *database* web dengan menggunakan PHP. PHP juga memberikan fasilitas *database* Karena PHPTriad dilengkapi dengan *database* MySQL maka terdapat tempat untuk menyimpan data (store), dan untuk mengambil kembali data anda (retrieve). Seperti sistem *database* SQL (*Structured Query Language*) yang lain, MySQL juga dilengkapi dengan perintah-perintah dan sintaks-sintaks SQL, dengan keunggulan sebagai berikut.

a. Konsep *database* MySQL berkecepatan tinggi tentang sistem penyajian data.
b. Harga yang relatif murah, karena ada yang dapat diperoleh secara gratis
c. Sintaks bahasanya menggunakan perintah yang sederhana.

Pembuatan mySQL dapat dilakukan dengan menggunakan phpmyadmin yang berbasis web dengan tampilannya seperti yang terlihat pada Gambar 2.5.

Gambar 2.5 Antarmuka Phpmyadmin

2.6 Website

Website adalah halaman atau situs suatu perusahaan / lembaga / sekolah / universitas yang bias diakses melalui internet. Website merupakan wadah untuk

menampilkan seluruh informasi yang berhubungan dengan intansi terkait. (Yendri, 2012:1)

Word Wide Web atau Web adalah sub sistem dari internet. Word Wide Web adalah daerah yang sangat populer dimana menyediakan segala macam informasi dari seluruh dunia dan menyajikan secara multimedia.

Pada dasarnya website adalah sebuah cara untuk menampilkan suatu di internet. Website adalah sebuah tempat di internet, siapa saja didunia ini dapat mengunjunginya, kapan saja mereka dapat mengetahui tentang segala hal, memberi pertanyaan, memberikan masukan atau bahkan mengetahui dan membeli produk. Internet bagaikan sebuah pusat perdagangan terbesar didunia dan website adalah salah satu toko atau kios di pusat perdagangan tersebut.

2.6.3 Hypertext Markup Language (HTML)

HTML Menurut Dian Sano (2010:3) merupakan kependekan *Hyper Text Markup Language*, yakni merupakan bahasa standar yang digunakan oleh protocol http (*hyper text transfer protocol*). Dan html mempunyai ciri-ciri:

- Tersusun oleh tag-tag (sebagai penanda, karena inilah maka html disebut sebagai markup language), misalnya <html>…</html>.
- Pada umumnya tag selalu mempunyai tag pembuka seperti diatas <html> dan kemudian selalu ada tag penutupnya </html>, namun ada beberapa tag yang tidak mempunyai tag penutup misalnya <br>, <hr> dan sebagainya.
- Tidak ada case sensitive (huruf kecil dan huruf besar dianggap sama)
- Nama file berupa *.html atau *.htm.

HTML dewasa ini dikenal sebagai bahasa standard untuk membuat dokumen web. Sesungguhnya Hypertext Markup Language (HTML) justru tidak dibuat untuk mempublikasikan informasi di web, namun oleh karena kesederhanaan serta kemudahan penggunaanya, HTML kemudian dipilih orang untuk mendistribusikan informasi di web. Perintah-perintah HTML diletakkan dalam file berekstenksi *.html dan ditandai dengan mempegunakan tag (tanda) berupa karakter “<” dan “>” . Tidak seperti bahasa pemrograman berstruktur procedural seperti Pascal atau C, HTML tidak mengenal jumping ataupun looping. Kode-kode HTML dibaca oleh browser dari atas ke bawah tanpa adanya lompatan-lompatan.

Struktur sebuah dokumen HTML pada dasarnya dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu header dan body. Masing-masing ditandai oleh pasangan container tag <head> dan <body>. Bagian head berisikan judul dokumen dan informasi-informasi dasar lainnya, sedangkan bagian body adalah data dokumennya. Pengaturan format teks dan pembentukan link dilakukan terhadap objeknya langsung dengan ditandai oleh tag-tag HTML, seperti terlihat pada contoh berikut:

```
<html>
<head>
<title>Halaman Judul</title>
</head>
<body bgcolor=”#FFFFFF”>
<h1>Ini adalah Heading 1</h1>
```

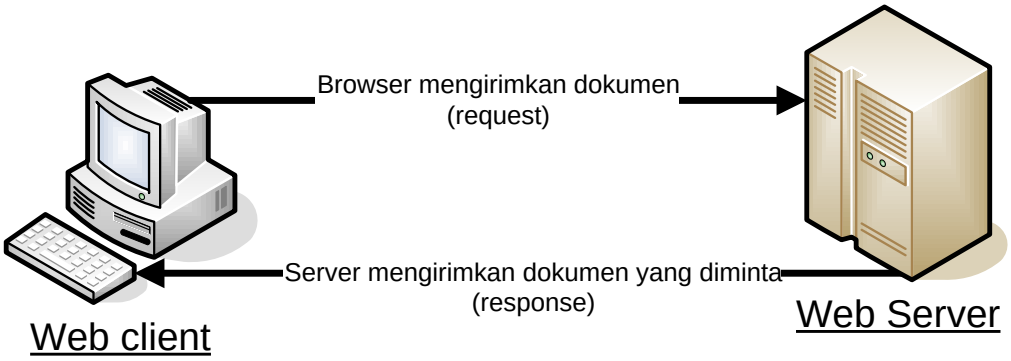
Ini adalah bagian tubuh dokumen. Semua yang ditulis di sini akan ditampilkan ke layer browser</body></html> HTML diatur oleh konsorsium WWW (W3C). Semua perubahan atas standard bahasa HTML harus disahkan terlebih dahulu oleh konsorsium ini. Sejauh ini, HTML telah mengalami berbagai revisi sepanjang hidupnya. Standar paling akhir yang sekarang diperkenalkan adalah standar HTML 4.0 yang mendukung antara lain CSS (cascading style sheet), dynamic content positioning (penempatan isi secara otomatis) dan sebagainya. sehingga banyak masalah inkompatibilitas antara macam-macam browser web.

2.7 PHP *(Personal Home Page / Hypertext Preprocessing)*

PHP adalah skrip yang dijalankan di server. Jadi konsepnya berbeda dengan javascript, yang dijalankan diklien. Keuntungan penggunaan PHP, kode yang menyusun program tidak perlu diedarkan ke pmekai sehingga kerahasiaan kode dapat dilindungi. (Kadir, 2012:512)

PHP merupakan singkatan berulang dari *PHP Hypertext Preprocessor*, yang sebelumnya merupakan *Personal Home Page*, pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdof pada tahun 1995 CMIIW. *PHP: Hypertext Preprocessor* adalah bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP banyak dipakai untuk memrogram situs web dinamis. PHP dapat digunakan untuk membangun sebuah CMS. Untuk menjalankan PHP diperlukan Web Server seperti Apache, PHP Interpreter, MySQL sebagai database.

Jika dilihat dari kerjanya, pemrograman berbasis internet (web) dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu pemrograman *client-side* dan pemrograman *server-side* seperti terlihat pada Gambar 2.6.



Gambar 2. 6. Konsep kerja Web Client dan Web Server pada pemrograman server-side (Nugroho, 2011:14)

Pemrograman *server-side* merupakan pemrograman yang diolah pada sisi server (*server-side*). Berbeda dengan model pemrograman *client-side* akan diolah atau diterjemahkan oleh komputer client.

PHP merupakan salah satu bahasa pemrograman *server-side* diantara beberapa pemrograman yang ada. Sejak diluncurkan, PHP mendapat respon yang sangat baik dari kalangan pengembang aplikasi web. Kemudahan untuk dipahami, serta sintaknya yang mirip bahasa *C* menjadikan pemrograman ini cepat dikenal oleh kalangan luas. (Didik, 2011:3)

Kode PHP diawali dengan tanda lebih kecil (<) dan diakhiri dengan tanda lebih besar (>). Ada

tiga cara untuk menuliskan script PHP yaitu :

```
1. <?
     script PHP
   ?>
2. <?php
     Script PHP
   ?>
3. <SCRIPT LANGUAGE=”php”>
    Script php
   </script>
```

Pemisah antar instruksi adalah tanda titik koma (;). Untuk membuat atau menambahkan komentar, standar penulisan adalah /*komentar*/, //komentar dan #komentar. Untuk menuliskan script PHP, ada dua cara yang sering digunakan yaitu Embedded Script dan Non- Embedded Script.

a. Embedded Script

Embedded Script yaitu script PHP yang disisipkan diantara tag-tag HTML.

Contoh dari Embedded Script :

```
<html>
        <head>
        <title>Embedded Script</title>
        </head>
        <body>
                <?php
                        Echo “Hallo, selamat menggunakan PHP”;
                ?>
        </body>
</html>
```

b. Non-Embedded Script

Non-Embedded Script adalah script program PHP murni. Termasuk tag HTML yang disisipkan dalam script PHP.

Contoh dari Non-Embedded Script :

```
<?php
        echo “<html>”;
        echo “<head>”;
        echo “<title>Mengenal PHP</title>”;
        echo “</head>”;
        echo “<body>”;
        echo “<p>PHP cukup jitu</p>’;
        echo “</body>”;
        echo “</html>”;
?>
```

Autentikasi dan *tracking user* sangatlah penting untuk keamanan *database* . Hanya orang – orang yang berhaklah yang dapat mengaksesnya. Dengan membatasi hak akses hanya bagi anggota yang telah terdaftar maka resiko pencurian, pengubahan, penghapusan data – data dalam *database* dapat dihindari.

Setelah *user* melewati suatu aplikasi login yang dibuat, maka untuk dapat mengakses sebuah halaman administrasi harus ditentukan suatu variabel yang dapat muncul pada setiap halaman yang dibuat untuk menandakan bahwa *user* tersebut adalah *autentik* dan dapat mengakses halaman tersebut, untuk itu dapat menggunakan *session*.

Session adalah cara menjaga suatu data yang melintasi akses yang beruntun. Dengan *session*, kita dapat membangun lebih banyak aplikasi dan meningkatkan daya tarik sebuah web. *User* yang telah lulus autentikasi akan diberi ID unik yang disebut ID session, ID tersebut disimpan di *cookie* klien atau di URL dan dapat diakses pada setiap halaman yang dibuka selama *session* tersebut belum dihapus.

Untuk memulai sebuah variabel *session* pada PHP digunakan sintaks :

```
session_start();
```

session akan terbentuk atau menjadi peringkasan *session* saat ini berdasarkan ID session yang saat ini sedang diminta melalui metode GET, POST, atau sebuah *cookie*.

Untuk mengakhiri / menghapus *session* dari variabel pada PHP ada 2 macam, yaitu tergantung dari setting *register_global* dari *php.ini* apakah aktif atau tidak, apabila *register_global* non-aktif, maka script yang digunakan adalah :

```
unset($_SESSION['test']);
```

Dan apabila *register_global* aktif digunakan *script* berikut ini :

```
session_unregister('count');
```

Apabila telah selesai memakai aplikasi maka *user* harus *logout* dengan memakai perintah seperti diatas karena jika tidak dilakukan browser akan masih tetap mengenal *session* yang telah digunakan sebelumnya dan *user* lain yang tidak otentik dapat masuk kepada level *Administrator* ini dengan mudah.

2.8 Pengertian Macromedia Dreamweaver

Macromedia Dreamweaver 8, atau biasa disebut “Dreamweaver 8”,adalah sebuah perangkat lunak aplikasi untuk mendesain dan membuat halaman web. Dengan menggunakan Dreamweaver 8, ketika membuat sebuah halaman web, dan user tidak perlu lagi mengetik kodekode HTML atau kode-kode lainnya secara manual. user cukup melakukan klik beberapa kali, maka halaman web yang

diinginkan sudah jadi. Selain HTML, Dreamweaver 8 juga mendukung CSS, JavaScript, PHP, ASP, dan bahasa pemrograman lainnya untuk membuat web. Hal ini akan sangat menguntungkan Anda. Sebagai contoh, jika dahulu Anda harus mengetikkan kode-kode CSS untuk membuat Style tertentu, maka dengan Dreamweaver 8, Anda cukup melakukan klik beberapakali saja. (Arief, 2012:2)

Dreamweaver merupakan software utama yang digunakan oleh *Web* Desainer maupun *Web Programmer* guna mengembangkan situs *Web*. Ruang kerja, fasilitas dan kemampuan Dreamweaver mampu meningkatkan produktivitas dan evektifitas dalam desain maupun membangun situs *Web*. Dreamweaver juga dilengkapi dengan fasilitas untuk manajemen situs yang cukup lengkap.

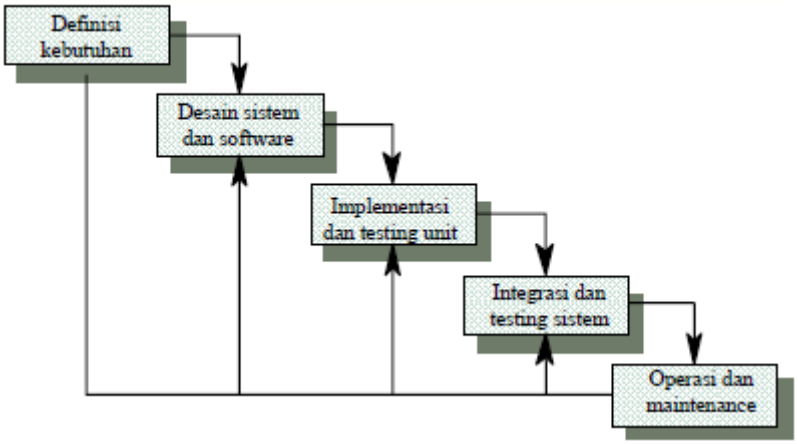
2.9 Web Browser

Web browser adalah sebuah perangkat lunak yang memungkinkan penggunan untuk menampilkan dan berinteraksi dengan text, gambar, and informasi yang ada pada halaman web pada sebuah di World Wide Web (WWW) atau local area network (LAN). (Web01, Web02). Meskipun hasil survei dalam kurun waktu Juli 2010 sampai dengan Juli 2006 menunjukkan IE tetap mempunyai pangsa pasar tertinggi, namun Firefox 2.0 buatan Mozilla telah didownload sebanyak dua juta kali hanya dalam waktu 24 jam sejak pertama kali ditaruh di internet. Pertumbuhan browser Firefox cukup pesat salah satu sebab utamanya karena didukung para pengguna internet dan komunitas open-source. Mereka lebih memilih browser bikinan Mozilla karena faktor keamanan yang lebih andal dibanding Internet Explorer milik Microsoft (Web03). Meskipun pemilihan browser sangat bergantung minat perseorangan, ada beberapa hal/fitur yang dapat menjadikan browser yang satu lebih baik daripada browser yang lainnya (Web04). Dengan mengetahui fitur yang dimiliki/didukung oleh browser kita dapat melihat seberapa baik satu browser jika dibandingkan dengan yang lainnya. (Unggul, 2012: 1)

2.10 Metode Pengembangan Sistem

. Tahapan-tahapan dalam SDLC (*Systems Development Life Cycle*) model waterfall menurut Rosa (2011:35) adalah sebagai berikut:

1. Analisa, langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa malakukan sebuah penelitian, wawancara atau study literatur. Seorang sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user* tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user* requirment atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem. Dokumen ini lah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menterjemahkan ke dalam bahasa pemprogram.
2. Desain, proses desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Proses ini berfokus pada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut software requirment. Dokumen inilah yang akan digunakan proggrammer untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.
3. *Coding & Testing*, *coding* merupakan penerjemahan design dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh programmer yang akan meterjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan ini lah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.
4. Penerapan, tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa, design dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*.
5. Pemeliharaan, perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (periperal atau sistem operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.



Gambar 2.4 Diagram SDLC
Sumber : Rosa (2011)

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada Toko Hijab Cantique Banda Aceh dimulai dari bulan September 2014 sampai dengan Desember 2014. Objek dari penelitian ini difokuskan pada sistem informasi penjualan *online* yang selengkapnya uraian kegiatan penelitian seperti yang terlihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

No	Uraian	BULAN															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pencarian Data pada Pustaka																
2	Desain Proposal																
3	Seminar																
4	Membuat sistem																
5	Pembuatan Laporan hasil																
6	Seminar hasil																

3.2 Alat dan Bahan

Untuk alat dan bahan yang digunakan adalah berupa Hardware dan Software berikut ini:

1. *Hardware*

   Adapun hardware yang digunakan untuk pembuatan sistem informasi penjualan ini adalah satu unit laptop.

2. *Software*

   Adapun software yang digunakan untuk pembuatan sistem informasi penjualan ini adalah PHP dan MySQL.

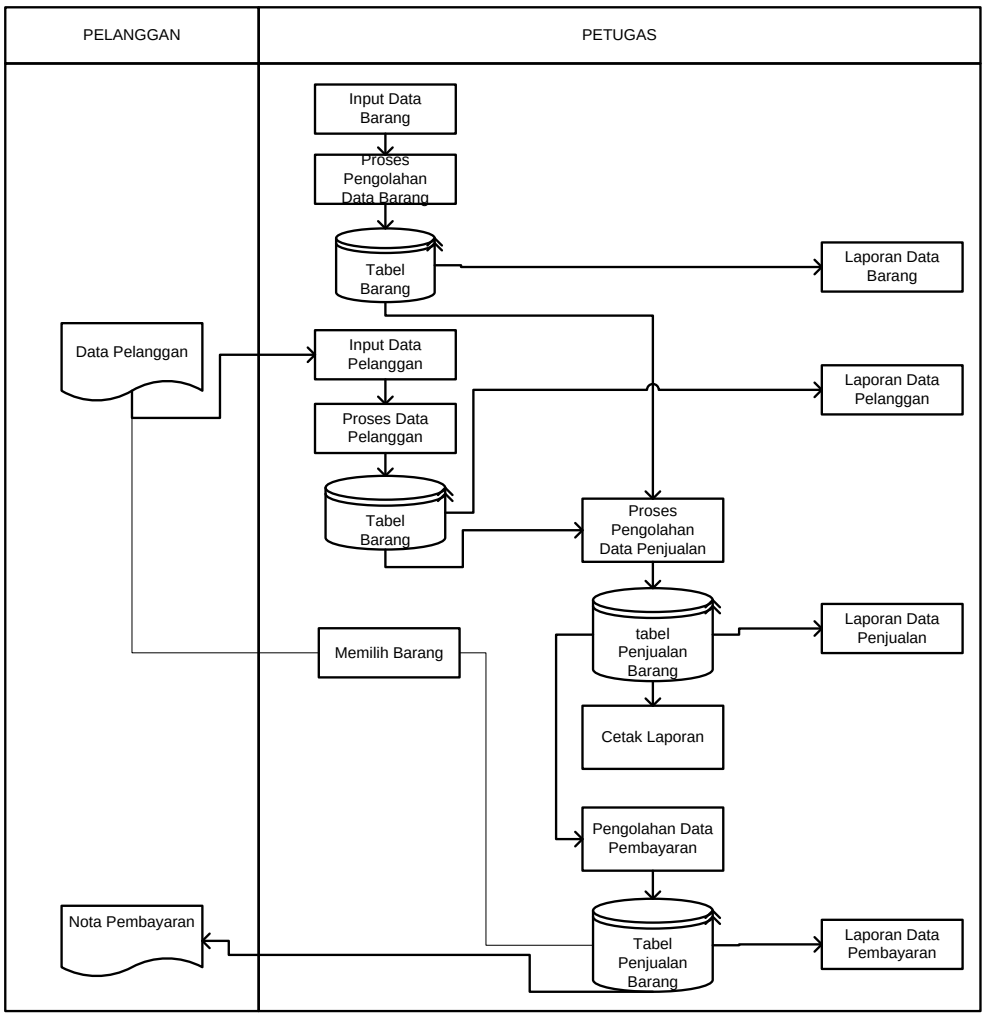
3.3 Rancangan Sistem

Perancangan proses dalam suatu sistem dilakukan untuk memudahkan dalam pengaliran suatu data dalam program sehingga memudahkan seseorang dalam

pembuatan sistem agar sistem dapat dengan mudah dimengerti oleh orang yang menggunakan sistem tersebut.

3.3.1 *Flowmap* Sistem

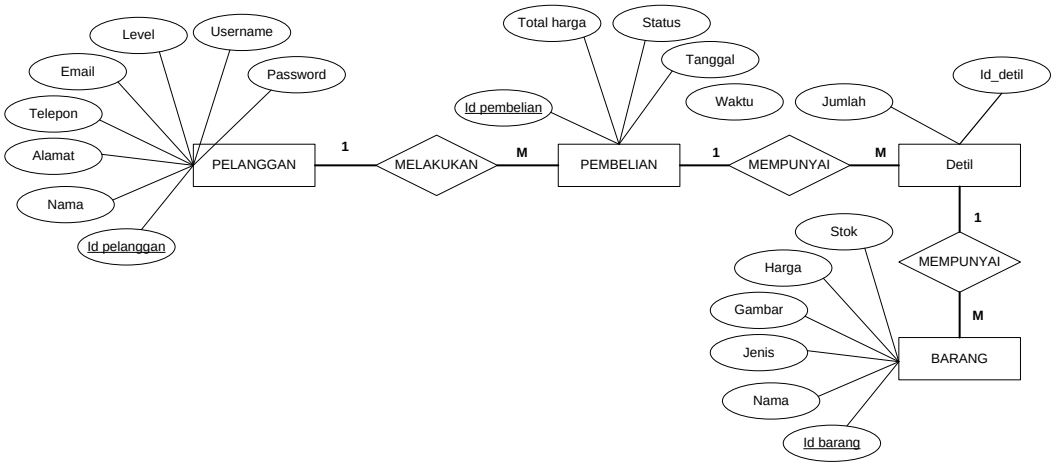
Flowmap usulan sistem pengolahan data penjualan pada Toko Hijab Cantique Banda Aceh yang akan diusulkan seperti terlihat pada *Gambar* 3.1 dapat dijelaskan bahwan petugas menginput data barang dan menyimpan pada data barang dan petugas dapat mencetak laporan data barang. Sedangkan pelanggan menginput data pelanggan dan data tersebut disimpan pada data pelanggan. Setelah pelanggan mendaftar maka pelanggan memilih barang belanjaan dan pelanggan dapat mencetak resit atau nota pemesanan dari sistem. Barang yang telah dipesan akan diproses oleh pertugas dengan melihat data laporan penjualan.



Gambar 3.1 Flowmap Usulan

3.3.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

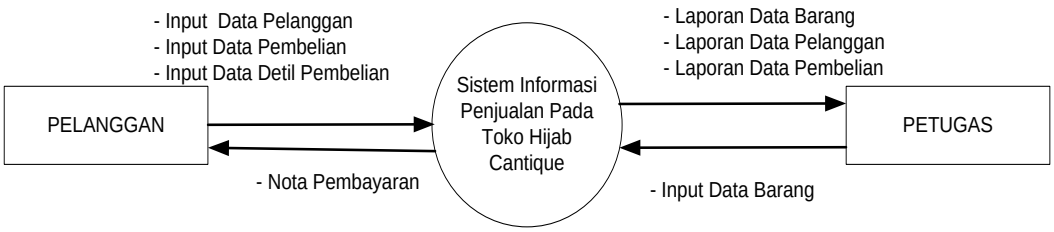
Entity Relationship Diagram pada *Gambar* 3.2 menyajikan bahwa setiap pelanggan melakukan banyak pembelian dan setiap pembelian mempunyai banyak detil pembelian, serta setiap detil pembelian mempuanyai satu barang.



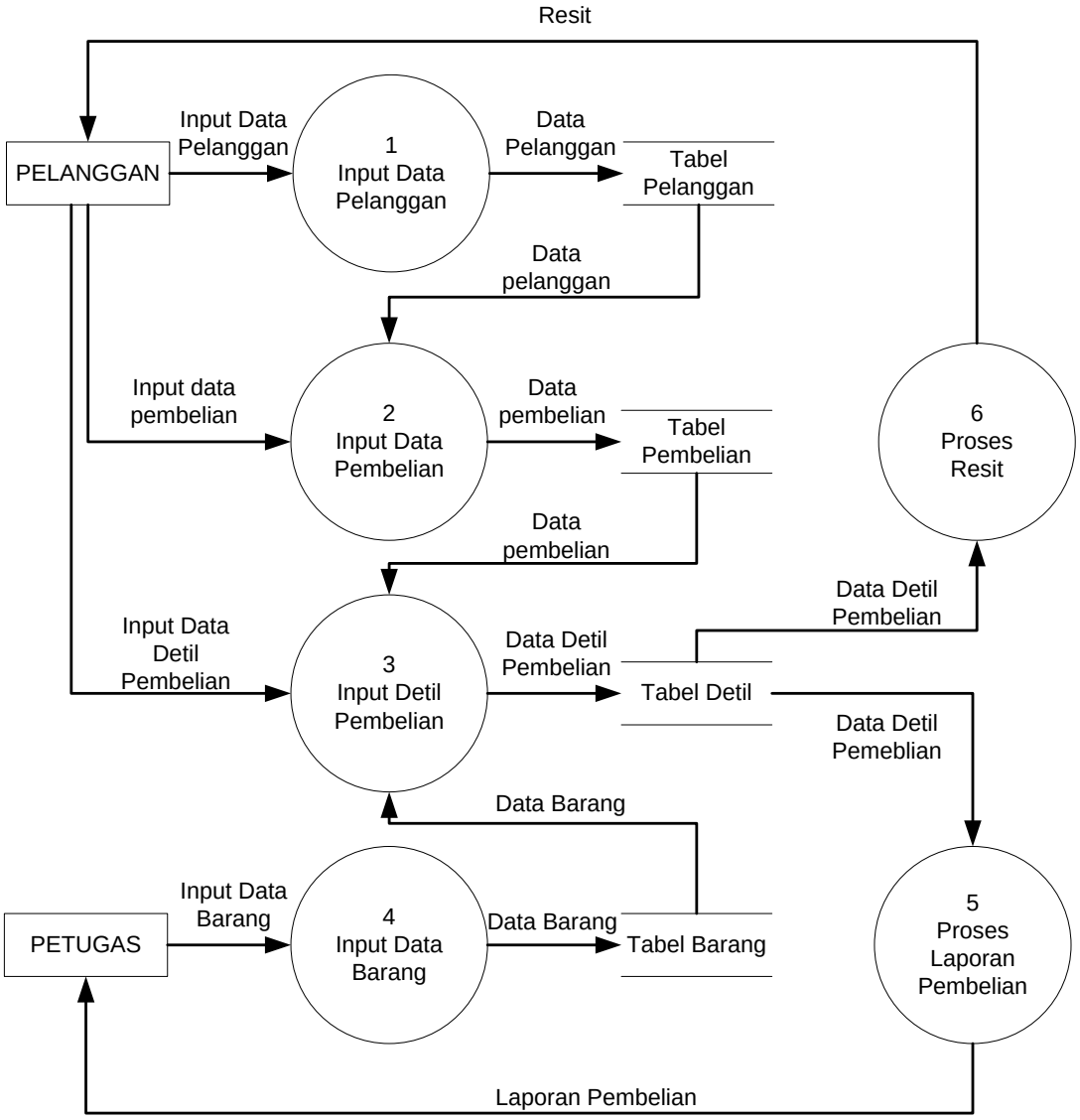
Gambar 3.2 Entity Relationship Diagram

3.3.3 *Data Flow Diagram* (DFD)

Pada Data Flow Diagram Level 0 atau sering disebut dengan Diagram Konteks pada Gambar 3.3 dapat dijelaskan bahwa sistem informasi penjualan online toko Hijab Cantique terdapat 2 user diantaranya pelanggan dan petugas. Tugas dari pelanggan adalah menginput data pelanggan, pembelian dan data detil pembelian. sedangkan petugas hanya menginput data barang dan mengakses laporan data barang, data pelanggan dan data pembelian.



Gambar 3.3 Diagram Konteks



Gambar 3.4 DFD Level 1

Pada Gambar 3.4 dapat dijelaskan bahwa pelanggan menginput data pelanggan dan disimpan pada tabel pembelian, selanjutnya pelanggan menginput data pembelian dengan mengakses data pelanggan serta menyimpannya pada table pembelian. Setelah melakukan pembelian maka pelanggan memerlukan input data detil pembelian dengan mengakses data pembelian dan data barang serta menyimpanny apada table detil. Dari table data detil dapat diperoses laporan resit yang dikembalikan ke pelanggan. Sedangkan tugas petugas adalah menginput data barang dengan menyimpan data barang pada table barang.

3.3.4 Struktur Database

Tabel merupakan dasar dari seluruh database sebagai penyimpanan data. Dalam pembuatan sistem informasi pengolahan data penjualan ini, Tabel yang direncanakan antara lain dapat dilihat pada Tabel 3.2 sampai dengan Tabel 3.5.

Tabel 3.2 Pelanggan

No	Nama Field	Type	Size	Key	Keterangan
1	Id_pelanggan	Int	15	Primary Key	Id pelanggan
2	Nama	varchar	30		Nama
3	Alamat	text			Alamat
4	Telepon	varchar	15		Telepon
5	*Email*	varchar	50		Email
6	Level	varchar	15		Level
7	Username	Varchar	15		Username
8	Userpass	Varchar	30		Password

Tabel 3.3 Pembelian

No	Nama Field	Type	Size	Key	Keterangan
1	Id_pembelian	Int	15	Primary Key	Id pembelian
2	Id_pelanggan	Int	15	Foreign Key	Id pelanggan
3	Total_harga	Bigint	20		Total harga
4	Status	Varchar	30		Status pembelian
5	Tanggal	date			
6	Waktu	Time			

Tabel 3.4 Detil

No	Nama Field	Type	Size	Key	Keterangan
1	Id_detil	Int	15	Primary Key	Id detil
2	Id_pembelian	Int	15	Foreign Key	Id pembelian
3	Id_barang	Varchar	15	Foreign Key	Id Barang
4	Jumlah	integer	15		Jumlah

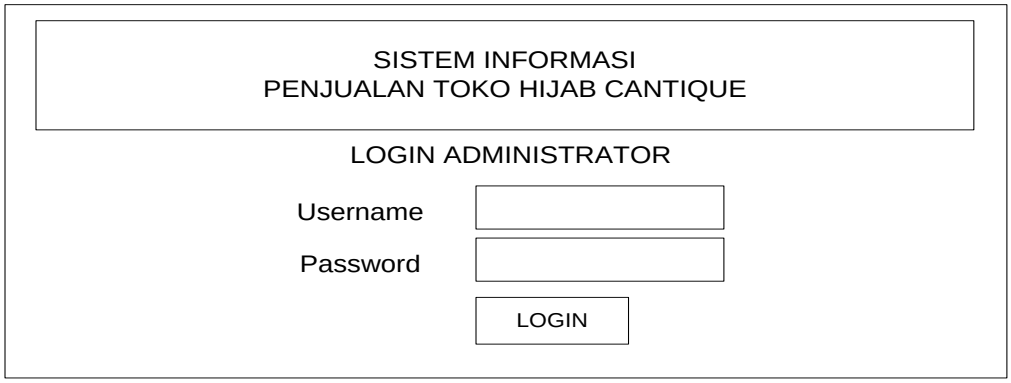
Tabel 3.5 Tabel Barang

No	Nama Field	Type	Size	Key	Keterangan
1	Id_barang	varchar	15	Primary Key	Id barang
2	Nama	varchar	30		Nama barang
3	Jenis	varchar	30		Jenis barang
4	Gambar	Varchar	30		Lokasi gambar
5	Harga	Bigint	7		Harga barang
6	Stok	Int	15		Sisa barang

3.5 Rancangan Antarmuka

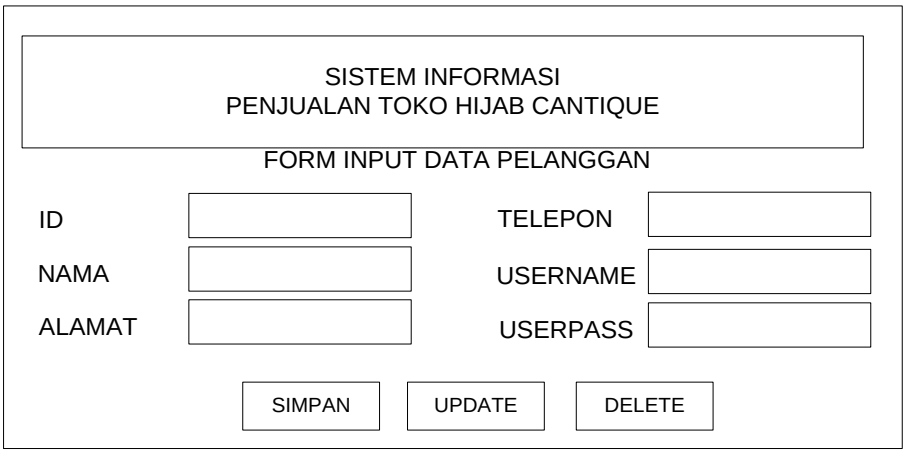
Perancangan antarmuka adalah proses membuat perancangan form-form tampilan layar, selain itu dalam proses ini juga ditentukan bentuk dan isi dokumen sumber untuk memasukkan data yang kemudian diolah menjadi keluaran yang dapat digunakan oleh administrasi, pelanggan, keuangan dan direktur. Perancangan antarmuka terdiri atas perancangan form *Input* dan form *Output* .

Rancangan form login berfungsi untuk masuk ke form berikutnya, yaitu dengan memasukan *username* dan *password* yang telah didaftarkan di server, kemudian klik tombol login untuk meneruskan ke form berikutnya dan batal untuk keluar dari program seperti terlihat pada gambar 3.6.



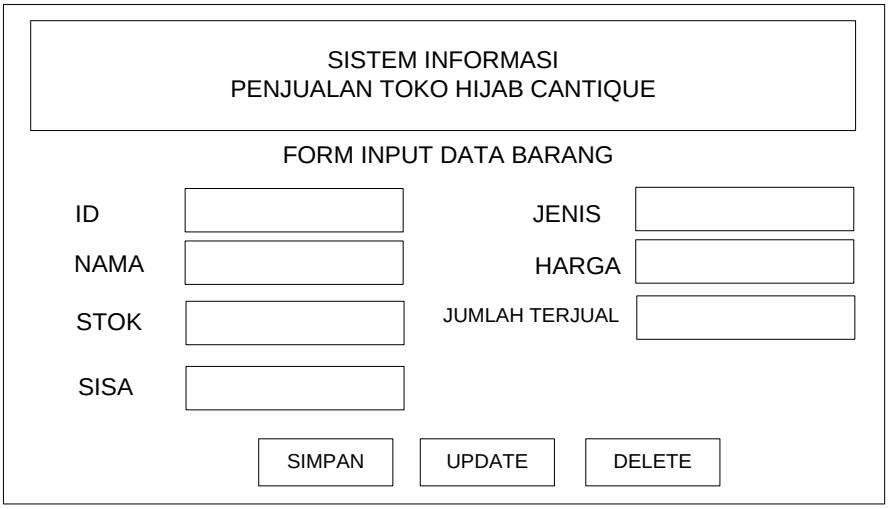
Gambar 3.6 Form Login

Sistem pendaftaran member dapat dilakukan dengan menggunakan menu *create member* pada menu utama pelanggan sehingga tampil form input data pelanggan. pada Gambar 3.7 terlihat form pendaftaran pelanggan baru.



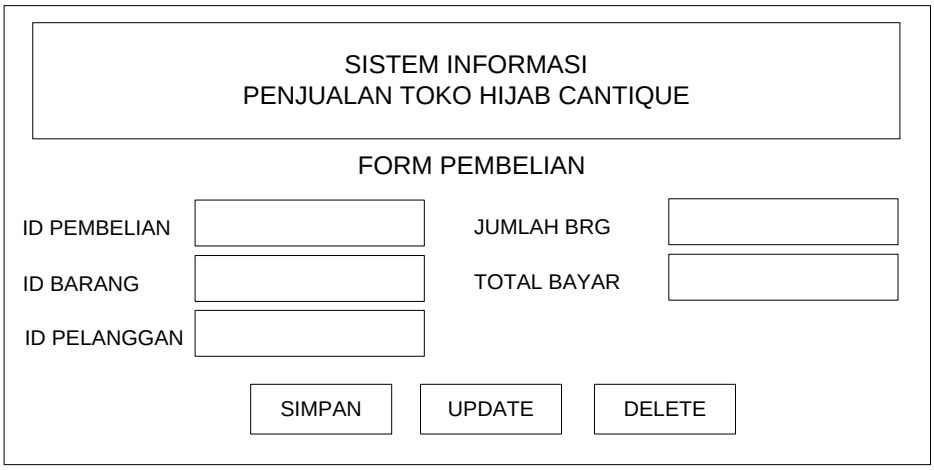
Gambar 3.7 Form *Input* Data Pelanggan

Halaman ini adalah respon dari aksi pada menu data > input data barang. Dalam form terdapat 6 input data yaituide barang, nama barang, jenis, Gambar, stok dan harga. Halaman input barang terlihat pada Gambar 3.8.

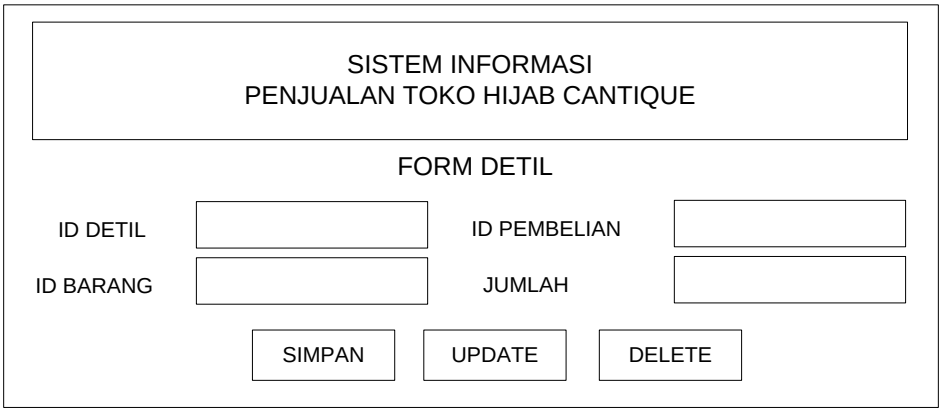


Gambar 3.8 Form *Input* Data Barang

Halaman ini adalah respon dari aksi pada menu data > data pelanggan. Pada halaman ini tidak terdapat input pembelian, hanya saja terdapat daftar pembelian yang terlihat pada Gambar 3.8 dan admin dapat melihat detil setiap pembelian jika menekan no pembelian seperti terlihat pada Gambar 3.9. dan form update status jika sudah menerima konfirmasi pembayaran dari pelanggan. Sedangkan pada Gambar 3.10 adalah detil pembelian. Untuk mengakses form ini adalah lanjutan setelah pelanggan melakukan pendaftaran pembelian.

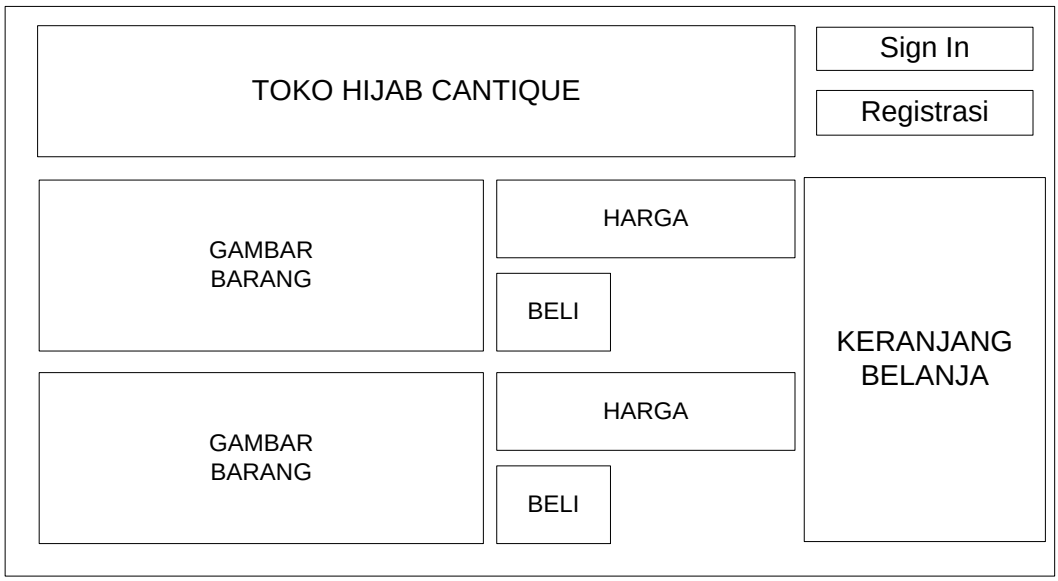


Gambar 3.9 Form Pembelian



Gambar 3.10 Form *Input* Data detil

Halaman ini menampilkan produk yang dijualkan ke pelanggan dengan informasi harga. Halaman pelanggan terlihat pada Gambar 3.11



Gambar 3.11 Tampilan Home

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem penjualan online pada toko hijab cantique berbasiskan web telah dibuat dengan tampilan keluaran pada sisi admin yatu form jenis barang, merek barang, supplier, dan form barang. Sedangkan disisi pelanggan terdapat form pembelian dan detil pembelian. Begitu juga data yang telah diinputkan telah dapat diolah dan menghasilkan laporan daftar pesanan.

4.1 Halaman Form Login.

Halaman ini adalah Halaman form login yang terlihat pada gambar 4.1 adalah form yang berfungsi sebagai tempat otentifikasi user. Pada form ini terdapat 2 input yaitu username dan password. Penggunaan form ini adalah user memasukkan username dan password setelah itu klik tombol login. Jika data user tidak diotentifikasi maka halaman form akan kembali ke form logi. Jika data user benar maka akan langsung masuk ke form input data.

Gambar 4.1 Halaman form login

4.2 Halaman Supplier

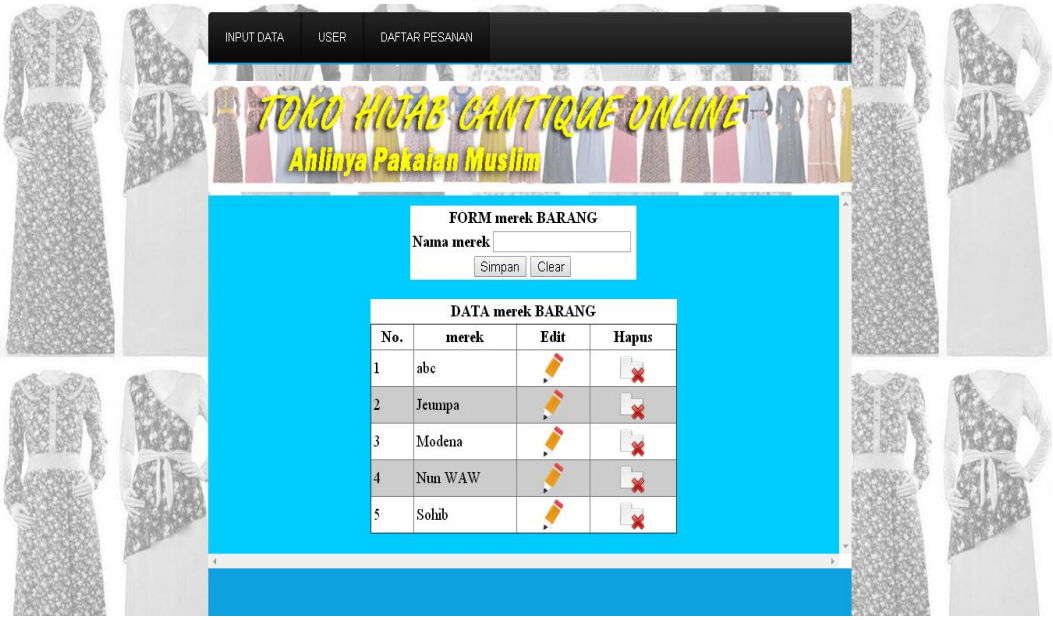
Halaman form supplier yang terlihat pada gambar 4.2 berfungsi sebagai form input data supplier. Form tersebut mempunyai beberapa input diantaranya nama supplier, alamat, kontak dan telepon. Penggunaan form ini diawali dengan memasukkan data input pada textfield yang sesuai dengan nama entitinya dan dilanjutkan dengan mengklik tombol simpan. Jika data tersebut tersimpan maka semua data yang diinputkan akan ditampilkan pada tabel daftar dibawah form input. Pada tabel daftar data yang telah diinputkan dan terdapat 2 ikon proses, diantaranya adalah ikon link edit dan ikon link hapus. Ikon-ikon tersebut mewakili proses untuk tiap datanya.

Gambar 4.2 Halaman form Supplier

4.3 Halaman Merek

Halaman form merek yang terlihat pada gambar 4.3 berfungsi sebagai form input data merek. Form tersebut mempunyai beberapa input diantaranya nama merek. Penggunaan form ini diawali dengan memasukkan data input pada textfield yang sesuai dengan nama entitinya dan dilanjutkan dengan mengklik tombol simpan.

Jika data tersebut tersimpan maka semua data yang diinputkan akan ditampilkan pada tabel daftar dibawah form input. Pada tabel daftar data yang telah diinputkan dan terdapat 2 ikon proses, diantaranya adalah ikon link edit dan ikon link hapus. Ikon-ikon tersebut mewakili proses untuk tiap datanya.



Gambar 4.3 Halaman form merek

4.4 Halaman Jenis

Halaman form jenis yang terlihat pada gambar 4.4 berfungsi sebagai form input data jenis. Form tersebut mempunyai beberapa input diantaranya nama jenis. Penggunaan form ini diawali dengan memasukkan data input pada textfield yang sesuai dengan nama entitinya dan dilanjutkan dengan mengklik tombol simpan. Jika data tersebut tersimpan maka semua data yang diinputkan akan ditampilkan pada tabel daftar dibawah form input. Pada tabel daftar data yang telah diinputkan dan terdapat 2 ikon proses, diantaranya adalah ikon link edit dan ikon link hapus. Ikon-ikon tersebut mewakili proses untuk tiap datanya.

Gambar 4.4 Halaman form jenis

4.5 Halaman Barang

Halaman form barang yang terlihat pada gambar 4.5 berfungsi sebagai form input data barang. Form tersebut mempunyai beberapa input diantaranya kode barang, kode jenis, kode merek, kode supplier, nama barang, stok, harga_jual, harga_beli. Penggunaan form ini diawali dengan memasukkan data input pada textfield yang sesuai dengan nama entitinya dan dilanjutkan dengan mengklik tombol simpan. Jika data tersebut tersimpan maka semua data yang diinputkan akan ditampilkan pada tabel daftar dibawah form input. Pada tabel daftar data yang telah diinputkan dan terdapat 2 ikon proses, diantaranya adalah ikon link edit dan ikon link hapus. Ikon-ikon tersebut mewakili proses untuk tiap datanya.

Gambar 4.5 Halaman form barang

4.6 Halaman Detil Pembelian

Halaman form detil pembelian yang terlihat pada gambar 4.6 berfungsi sebagai form input data detil pembelian dari pelanggan. Form tersebut mempunyai beberapa input diantaranya kode penjualan, kode barang dan jumlah barang yang dipesan. Penggunaan form ini diawali dengan memasukkan data input pada textfield yang sesuai dengan nama entitinya dan dilanjutkan dengan mengklik tombol simpan. Jika data tersebut tersimpan maka semua data yang diinputkan akan ditampilkan pada tabel daftar dibawah form input. Pada tabel daftar data yang telah diinputkan dan terdapat 2 ikon proses, diantaranya adalah ikon link edit dan ikon link hapus. Ikon-ikon tersebut mewakili proses untuk tiap datanya.

Gambar 4.6 Halaman form detil pembelian

4.8 Halaman Laporan

Pada gambar 4.9 terdapat resit pembelian yang terdiri dari nomor pembelian dan tanggal. Selain itu pula data detil dari pembelian diantaranya data nama barang, harga satuannya dan jumlah unit harga totalnya. Pada baris bawah akhir terdapat total harga keseluruhannya. Sedangkan pada gambar 4.10 terdapat laporan penjualan berdasarkan tanggal, baik dalam harian, mingguan, bulanan maupu tahunan.

No.Pesanan	Tanggal	Waktu	Total Biaya	Status Pembayaran	Detil Pesanan
14	2014-11-19	01:38:43	Rp.378000	LUNAS	
13	2014-11-19	01:28:06	Rp.378000	LUNAS	
12	2014-11-19	01:24:53	Rp.378000	LUNAS	
11	2014-11-19	01:20:07	Rp.350000	LUNAS	
10	2014-11-19	01:02:55	Rp.165000	LUNAS	
18	2014-12-06	18:39:03	Rp.328000	BELUM LUNAS	

Gambar 4.7 Laporan daftar pesanan

No.	Barang	Harga	Unit	Jumlah Harga
1	tas aceh 1	150000	1	Rp.150000
2	Jilbab Turki	178000	1	Rp.178000
Total Biaya detil				Rp.328000

No.	Nama Pelanggan	Email	Alamat	Telepon
1	surya	surya@gmail.com	Banda	0853276781

Gambar 4.8 Laporan detil pesanan

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian merancang dan membangun Sistem penjualan online pada Toko Hijab Cantique berbasiskan Web dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Rancangan sistem informasi penjualan pada telah dapat menyajikan data berbasis web dengan lebih cepat, tepat, efektif dan efesien pada Hijab Cantique Banda Aceh.
2. Hasil sistem penjualan yang dihasilkan telah memberi kemudahan pengolahan data stok barang pada Toko Hijab Cantique.

5.2 Saran

Rancangan sistem informasi ini masih banyak kekurangan baik bagi penulis maupun pihak Toko Hijab Cantique Banda Aceh. Oleh karenanya, maka penulis memberikan saran untuk perbaikan kedepan nya yaitu

1. Diharapkan peneliti selanjutnya untuk mengembangkan sistem ini kearah informasi berbasis mobile seperti android.
2. Diharapkan untuk sistem kedepannya dapat ditambahkan sistem keamanan web sehingga terhindar dari exploitasi pengrusakan web dari pihak cracker.