

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN
PRODUK KERAJINAN ACEH ONLINE
(STUDI KASUS PADA PT. TAMAN BINTARA)**

SKRIPSI

**Diajukan untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat
guna memperoleh gelar Sarjana Komputer
Universitas Ubudiah Indonesia**



Oleh

**Nama : Taufik
Nim : 131020120114**

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS UBUDIAH INDONESIA
BANDA ACEH
2014**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN
PRODUK KERAJINAN ACEH ONLINE
(STUDI KASUS PADA PT. TAMAN BINTARA)**

SKRIPSI

**Di ajukan untuk melengkapi tugas dan
memenuhi syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Komputer
Universitas U'Budiyah Indonesia**

Oleh
Nama : Taufik
NIM : 131020120114

Penguji I Disetujui, Penguji II

Muttaqin, S.T, M.Cs

T. Khairuman, M. Si

Ka. Prodi Teknik Informatika

Pembimbing

Fathiah, S.T, M,Eng

Muslim, M. Info Tech

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Jurnalis J. Hius, ST., MBA

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN PRODUK KERAJINAN ACEH ONLINE (STUDI KASUS PADA PT. TAMAN BINTARA)

Tugas Akhir oleh Taufik telah dipertahankan didepan dewan penguji pada tanggal 22 Juli 2014.

Dewan Penguji:

- | | |
|------------|-----------------------------|
| 1. Ketua | Muslim, M. Info Tech |
| 2. Anggota | Muttaqin, S.T, M.Cs |
| 3. Anggota | T. Khairuman, M. Si |

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum. Wr. Wb

Dengan mengucapkan Alhamdulillah, puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “**Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Produk Kerajinan Aceh Online (Studi Kasus Pada PT. Taman Bintara)**”. Selawat serta salam semoga senantiasa tercurah atas Nabi Muhammad SAW, para sahabat serta pengikutnya hingga hari kiamat nanti.

Penyusunan Tugas Akhir merupakan sebagian upaya untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Komputer Program Studi Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer. Dalam penyelesaian 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, Ibunda dan Keluarga tercinta, atas kasih sayang dan doanya.
2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Ubudiyah Indonesia Bapak Jurnalis J. Hius, MBA.
3. Ibu Fathiah, S.T., M.Eng selaku Ketua Prodi Teknik Informatika dan seluruh staf jajarannya.
4. Bapak Muslim, M. Info Tech selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
5. PT. Taman Bintara yang telah memberi saya kesempatan dalam penelitian Tugas Akhir ini.

6. Teman sejurusan dan semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan ide, saran, dan kritik dalam menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini.

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

Penulis menyadari bahwa 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 Tugas Akhir ini dapat memberi manfaat bagi pembaca sekalian.

Wassalamu'alaikumWr. Wb.

Banda Aceh, Juli 2014

Penulis,

(Taufik)

NIM : 131020120114

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi penjualan kerajinan aceh *online* pada PT. Taman Bintara dengan konsep *e commerce*. *Elektronik Commerce* adalah kegiatan-kegiatan bisnis dengan tujuan mengambil keuntungan seperti penjualan, pembelian, pelayanan, informasi, dan perdagangan melalui perantara yaitu melalui suatu jaringan komputer, terutama internet. Dengan adanya *e-Commerce* ini memudahkan *costumer* untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ketempatnya. Manfaat dari penerapan penggunaan *e-Commerce*, akan memberikan gambaran tentang bagaimana teknik sistem penjualan yang dibutuhkan dalam menghadapi persaingan perusahaan di era globalisasi saat ini. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer, dengan melakukan wawancara langsung kepada pihak-pihak yang bersangkutan, dan data sekunder yaitu data pelengkap yang sifatnya mendukung keperluan data primer seperti buku-buku, literatur dan sumber-sumber tertulis yang diambil langsung dari objek penelitian. Dari data-data yang diperoleh maka penulis merancang sebuah aplikasi penjualan *online* untuk meningkatkan penjualan kerajinan aceh di. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan penjualan kerajinan aceh serta memudahkan pelanggan untuk melakukan transaksi pembelian.

Kata Kunci: Pembelian dan Penjualan , *e-Commerce*, kerajinan Aceh, aplikasi *onlie*

ABSTRACT

The study aims to design an online application of Aceh craft sales at PT. Taman Bintara with the concept of e-commerce. Electronic Commerce is a business activity with the aim of taking advantage such as sales, purchases, services, information, and trade through intermediaries, namely through a computer network, especially the Internet. By facilitate by e-commerce customer can make buying and selling without having to come into place. The benefits of implementing the use of e-Commerce, will provide an overview of how the system of sales techniques required to compete in this globalization era. The data used in the study is primary data, with direct interviews to the parties concerned, and a complementary secondary data is data that supports the needs of its primary data such as books, literature and writing resources are taken directly from the object of research . From the data obtained, the authors designed an online sales application to increase sales in the Aceh craft. this application is expected to boost sales of Aceh craft and allows customers to make purchases.

Keywords: Buying and selling, e-Commerce, Aceh craft, online application.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Penelitian	4
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Profil Perusahaan	5
2.2 Pengertian Perancangan	5
2.3 Perancangan Sistem	5
2.3.1 <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	5
2.3.2 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	6
2.4 Pengertian Aplikasi	7
2.5 Definisi Sistem	8
2.6 Penjualan	9
2.7 Pengertiandan Tujuan Sistem Informasi Penjualan	10
2.8 <i>Elektronik Commerce (e-Commerce)</i>	11
2.8.1 <i>Manfaate-Commerce</i>	11
2.9 <i>Website</i>	12
2.10 <i>Xampp</i>	13
2.10.1 <i>Apache web server</i>	13
2.10.2 <i>PHP</i>	13
2.10.3 <i>MYSQL</i>	14
 BAB III METODELOGI PENELITIAN	
3.1 Ruang Lingkup Penelitian.....	15
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	15
3.3 Alat dan bahan penelitian.....	15

3.4 Jenis Penelitian.....	16
3.5 Rancangan Penelitian.....	16
3.6 Metode Pengumpulan Data.....	17
3.6.1 Jenis Data.....	17
3.6.2 Teknik Pengumpulan Data	17
3.7 Metode Perancangan	18
3.7.1 <i>Diagram Konteks</i>	18
3.7.2 DFD (<i>Data Flow Diagram</i>)	19
3.7.3 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	21
3.7.4 Hasil <i>Final Mapping</i>	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Implementasi	24
4.1.1 <i>Public Site</i>	24
4.1.1.1 <i>Bagian Header</i>	26
4.1.1.2 <i>Bagian Main Content</i>	32
4.1.1.3 <i>Bagian Footer</i>	33
4.1.2 <i>Administrator Site</i>	33
4.1.2.1 Pengolahan Data Barang.....	34
4.1.2.2 Pengolahan Kategori Barang.....	35
4.1.2.3 Pengolahan Data Pembayaran.....	35
4.1.2.4 Pengolahan Biaya Kirim	36
4.1.2.5 Pengolahan Data Bank	37
4.1.2.6 Pengolahan Data Member	37
4.1.2.7 Pengolahan Data <i>Site</i>	38
4.1.2.8 Laporan	39
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	40
5.2 Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA.....	42
BIODATA PENULIS.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model sistem	8
Gambar 3.1 Bagan tahapan penelitian	17
Gambar 3.2 <i>Diagram konteks</i>	18
Gambar 3.3 DFD (<i>Data Flow Diagram</i>) level 1.....	19
Gambar 3.4 DFD (<i>Data Flow Diagram</i>) level 1 proses 1	19
Gambar 3.5 DFD (<i>Data Flow Diagram</i>) level 1 proses 2	19
Gambar 3.6 DFD (<i>Data Flow Diagram</i>) level 1 proses 3.....	20
Gambar 3.7 DFD (<i>Data Flow Diagram</i>) level 1 proses 4.....	20
Gambar 3.8 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	21
Gambar 4.1. Tampilan halaman awal <i>mozilla firefox</i>	24
Gambar 4.2. . Halaman utama <i>public</i>	25
Gambar 4.3. Bagian <i>header</i>	26
Gambar 4.4. Daftar barang berdasarkan kategori	26
Gambar 4.5. Halaman pendaftaran member.	27
Gambar 4.6. Halaman <i>login</i>	27
Gambar 4.7. Tampilan <i>menu</i> member.....	28
Gambar 4.8. Tampilan daftar pembelian member	28
Gambar 4.9. Tampilan <i>form</i> konfirmasi pembayaran	29
Gambar 4.10. Tampilan menu keranjang member.....	29
Gambar 4.11. Tampilan daftar barang pembelian yang ada dalam keranjang .	30
Gambar 4.12. Tampilan <i>form</i> pengiriman barang	31
Gambar 4.13. Tampilan akhir proses pengorderan	31
Gambar 4.14. Tampilan main <i>content</i>	32
Gambar 4.15. Tampilan bagian <i>footer</i>	33
Gambar 4.16. Tampilan halaman <i>login administrator</i>	33
Gambar 4.17. Tampilan halaman utama <i>administrator</i>	34
Gambar 4.18. Tampilan pengelolaan daftar barang.....	34
Gambar 4.19. Tampilan pengelolaan daftar kategori barang.....	35
Gambar 4.20. Tampilan daftar data pembayaran member	35
Gambar 4.21. Tampilan detail data pembayaran	36
Gambar 4.22. Tampilan pengolahan daftar biaya kirim	37
Gambar 4.23. Tampilan daftar bank	37
Gambar 4.24. Tampilan daftar member	38
Gambar 4.25. Tampilan menu data <i>site</i>	38
Gambar 4.26. Tampilan form pengeditan <i>content about us</i>	39
Gambar 4.27. Tampilan form pengeditan <i>content</i> cara belanja	39
Gambar 4.28. Tampilan <i>menu</i> laporan.....	39

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol <i>Data Flow Diagram</i>	6
Tabel 2.2 Simbol-simbol <i>Entity Relationship Diagram</i>	7

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejalan dengan cepatnya perkembangan bidang teknologi, perusahaan-perusahaan makin dipacu untuk menggunakan teknologi yang maju sebagai senjata untuk tetap *survive* dan memenangkan persaingan yang kian hari terasa ketat. Akhir-akhir ini penggunaan internet yang menjurus kepada *cyberspace* kelihatannya akan mendominasi seluruh kegiatan di atas permukaan bumi di masa kini dan masa datang dan secara umum akan berubah menjadi alat untuk persaingan antara perusahaan yang satu dengan yang lainnya. Dampak pada aspek persaingan adalah terbentuknya tingkat kompetisi yang semakin tajam, globalisasi ekonomi juga membuat perubahan menjadi konstan, pesat, radikal, serentak, dan pervasif. Sehingga perusahaan harus memiliki kemampuan yang cepat untuk beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi sehingga perusahaan akan mampu bersaing dengan para kompetitornya.

Penggunaan teknologi diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar terhadap dunia bisnis yang kompetitif tersebut. Perusahaan yang mampu bersaing dalam kompetisi tersebut adalah perusahaan yang mampu mengimplementasikan teknologi ke dalam perusahaannya. Salah satu jenis implementasi teknologi dalam hal meningkatkan persaingan bisnis dan penjualan produk produk adalah dengan menggunakan *Electronic Commerce (e-Commerce)* untuk memasarkan berbagai macam produk atau jasa, baik dalam bentuk fisik maupun digital.

Penggunaan internet telah mengalami perkembangan yang luar biasa dibidang bisnis terutama pada perusahaan skala besar. Sejak ditemukannya teknologi internet tersebut pada tahun 1990-an penggunaannya meluas karena dipandang memberikan manfaat yang sangat besar bagi kelancaran proses-proses bisnis. Motif serta manfaat *e-commerce* dalam meningkatkan pelayanan Penggunaan internet telah mengalami perkembangan yang luar biasa dibidang bisnis terutama pada perusahaan skala besar.

Sejak ditemukannya teknologi internet tersebut pada tahun 1990-an penggunaannya meluas karena dipandang memberikan manfaat yang sangat besar bagi kelancaran proses-proses bisnis terhadap pelanggan serta meningkatkan daya saing perusahaan dalam hal ini menjadi sudut pandang dari penulis yang dijadikan sebagai obyek dalam penelitian ini. Melihat kenyataan tersebut, maka penerapan teknologi *e-Commerce* merupakan salah satu faktor yang penting untuk menunjang keberhasilan suatu produk dari sebuah perusahaan. Untuk mempercepat dan meningkatkan penjualan cepat maka dengan melihat perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat tersebut kita dapat memanfaatkan suatu layanan secara *online* yang berupa *e-Commerce*.

Elektronik Commerce adalah kegiatan-kegiatan bisnis dengan tujuan mengambil keuntungan seperti penjualan, pembelian, pelayanan, informasi, dan perdagangan melalui perantara yaitu melalui suatu jaringan komputer, terutama internet. Dengan adanya *e-Commerce* ini memudahkan *costumer* untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ketempatnya. Manfaat dari penerapan penggunaan *e-Commerce*, akan memberikan gambaran tentang bagaimana teknik sistem penjualan yang dibutuhkan dalam menghadapi persaingan perusahaan di era globalisasi saat ini.

Dalam penelitian ini, obyek penelitian yaitu PT. Taman Bintara yang merupakan sebuah badan usaha yang bergerak di bidang penjualan berbagai jenis produk kerajinan Aceh yang beralamat di Jalan Mon Kuta Lambhuk Kecamatan Ulee Kareng Kota Banda Aceh. PT. Taman Bintara menawarkan suatu produk yang bermutu dengan kualitas terbaik, yang mana target memasarkan produk tersebut, sasaran pangsa pasar adalah cenderung pada anak muda hingga dewasa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, penulis berupaya untuk memecahkan permasalahan yang kemudian dirangkum dalam Tugas Akhir dengan judul “**Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Produk Kerajinan Aceh Online (Studi Kasus Pada PT. Taman Bintara).**”

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang sudah dikemukakan pada pembahasan latar belakang diatas, maka secara garis besar rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana mengaplikasikan sistem penjualan pada PT. Taman Bintara agar dapat meningkatkan omset penjualan.
- 2) Bagaimana membuat sebuah sistem transaksi baru pada PT. Taman Bintara, agar konsumen dapat mengetahui produk terbaru dan dapat bertransaksi *online* secara mudah.
- 3) Bagaimana membangun sebuah situs penjualan yang dapat dijadikan sebagai media promosi dan penjualan produk kerajinan Aceh pada PT. Taman Bintara.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup merupakan hal yang sangat penting untuk menentukan sebelum sampai tahap pembahasan selanjutnya, agar pembahasan suatu masalah dalam penelitian dapat terarah atau fokus terhadap suatu tujuan penelitian, adapun ruang lingkup masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Sistem *e-Commerce* yang akan dibangun ini bersifat B2C (*Business to Consumer*)
- 2) Penelitian ini sebatas pada masalah tentang penjualan produk kerajinan Aceh pada PT. Taman Bintara.
- 3) Data yang digunakan dalam pembangun situs ini adalah data produk, kategori produk, detail produk, gambar produk, harga produk, cara transaksi dan profil PT. Taman Bintara.

1.4 Batasan Masalah

Agar dalam pembuatan situs e-Commerce dapat mencapai sasaran, maka batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah sistem yang dibangun akan berdasarkan dari kebutuhan yang diperlukan oleh Atjeh Online Shop. Adapun batasan yang lebih spesifik adalah sebagai berikut:

- 1) Program aplikasi *e-Commerce* ini bersifat simulasi dalam arti data-data produk yang dipakai hanya sebatas contoh atau formulasi.
- 2) Sistem pembayaran yang digunakan untuk sistem *e-Commerce* pada PT. Taman Bintara ini yaitu sistem transfer bank. Sistem ini dianggap paling aman (tidak mengambil banyak resiko).
- 3) Pada situs ini yang akan dibangun ini tidak menangani Sistem Informasi Akuntansi , hanya sebatas histori transaksi penjualan/pembelian produk.
- 4) Bahasa yang di gunakan dalam situs ini adalah bahasa Indonesia.
- 5) Dalam membangun aplikasi ini menggunakan bahasa pemogramman PHP, MySQL sebagai database, Notepad++ sebagai *text* editornya, Adobe Photoshop sebagai editor grafis, XAMPP sebagai *web server* dan Mozilla Firefox/Google Crome sebagai *browser*.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk membangun sebuah situs penjualan berbasis *Elektronik Commerce* pada PT. Taman Bintara.
- 2) Untuk membuat sistem transaksi jual beli *online*, agar dapat meningkatkan omset penjualan konvensional pada PT. Taman Bintara.
- 3) Untuk memberikan sarana promosi produk kerajinan Aceh yang memberikan kemudahan bagi kensumen tanpa langsung datang ke toko sovenir dan juga dapat menyentuh konsumen diluar kota.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Perusahaan

PT. Taman Bintara merupakan perusahaan baru yang bergerak di bidang penjualan *online* khususnya penjualan produk kerajinan Aceh, perusahaan ini didirikan berdasarkan notaris T. Muhammad Ali Bahar, SH. M.Kn nomor 04 tanggal 5 Januari 2013 dan kemudian di sahkan oleh Kementrian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor: AHU-11303.AH.01.01.Tahun 2013 Tanggal 7 Maret 2013.

2.2 Pengertian Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (*system flowchart*), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem (Sunarto, 2009 : 8).

2.3 Perancangan Sistem

2.3.1 *Data Flow Diagram* (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari system, dimana data disimpan proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut (Kristanto, 2008:61). Sedangkan menurut Indrajani (2011:11) menyatakan bahwa *Data Flow Diagram* (DFD) adalah sebuah alat yang menggambarkan aliran data sampai sebuah sistem selesai, dan kerja atau proses dilakukan dalam sistem tersebut. Dalam DFD terdapat 4 komponen utama, yaitu:

1) *External Agents*

Agen eksternal mendefinisikan orang atau sebuah unit organisasi, system lain, atau organisasi yang berada di luar sistem proyek tapi dapat mempengaruhi kerja sistem.

2) *Process*

Proses adalah penyelenggaraan kerja atau jawaban, datangnya aliran data atau kondisinya.

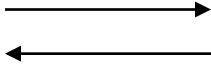
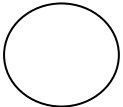
3) *Data Stores*

Data Stores adalah penyimpanan data

4) *Data Flow*

Data Flow mempresentasikan sebuah input dalam ke dalam sebuah proses atau *output* dari data (informasi) pada sebuah proses penyimpanan data.

Tabel 2.1. Simbol-simbol *Data Flow Diagram*

Simbol	Keterangan
	<i>External Entity</i> , yaitu sumber atau tujuan dari aliran data dari atau ke system
	<i>Data Flow</i> , digunakan untuk menggambar aliran data dari satu proses ke proses lainnya
	<i>Process</i> , digunakan untuk mentransformasikan data secara umum
	<i>Data Store</i> , digunakan untuk menyimpan data atau file.

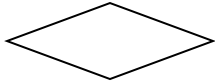
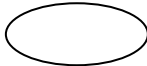
Sumber : (Indrajani, 2011:12)

2.3.2 *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Indrajani (2011:18), *Entity Diagram* adalah sebuah pendekatan *top-bottom* dalam perancangan basis data yang dimulai dengan mengidentifikasi data-data

terpenting yang disebut dengan entitas dan hubungan antara entitas-entitas tersebut yang digambarkan dalam suatu model.

Tabel 2.2. Simbol-simbol Entity Relationship Diagram (ERD)

Simbol	Keterangan
<i>Entity</i> 	Berupa orang, kejadian, tau benda dimana data akan dikumpulkan
<i>Relationship</i> 	Menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas
<i>Atribute</i> 	Informasi yang diambil tentang sebuah entitas
<i>Link</i> 	Sebagai penghubung antara himpunan relasi dengan himpunan entitas dan himpunan entitas dengan atributnya.

Sumber : (Indrajani, 2011:19)

2.4 Pengertian Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata “*application*” yang artinya penerapan, penggunaan, lamaran. Sedangkan dalam bidang komputer aplikasi didefinisikan sebagai program siap pakai, program yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna untuk aplikasi lain. Istilah ini mulai masuk ke dalam istilah teknologi informasi semenjak tahun 2003 (Saputra,., ett all 2012:14).

Adapun pengertian aplikasi adalah penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan. Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. Aplikasi yang dirancang untuk penggunaan praktisi khusus dapat dibagi menjadi 2 (dua) yaitu:

- 1) Aplikasi software spesialis, program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu.
- 2) Aplikasi paket, suatu program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk jenis masalah tertentu.

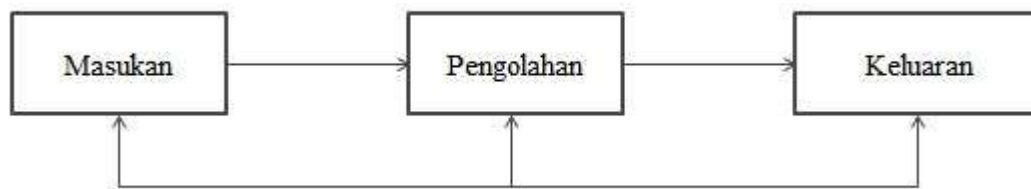
Menurut Sutarman (2007:31) aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, game, pelayanan masyarakat, periklanan dan hampir semua proses kegiatan.

Salah satu contoh aplikasi komputer yaitu Aplikasi Web yang merupakan bagian dari internet sebagai komunitas jaringan komputer yang memberikan pelayanan *www* (*world wide web*). Dengan demikian, definisi teknis dari *World Wide Web* adalah semua sumber daya dan semua pengguna diinternet yang menggunakan HTTP (*Hyper Text Transfer Protocol*)

2.5 Definisi Sistem

Secara sederhana system dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur atau varabel- variable yang saling terorganisasi, saling berinteraksi, dan saling bergantung satu sama lain. Sistem sebagai seperangkat elemen yang digabungkan satu dengan yang lainnya untuk satu tujuan bersama (Hanif Al Fatta, 2007:3).

system terdiri dari unsur- unsur masukan (*input*), pengolahan (*processing*), serta keluaran (*output*).



Gambar 2.1 Model sistem

Gambaran di atas menunjukkan bahwa system atau pendekatan system minimal harus mempunyai empat komponen, yakni masukan, pengolahan, keluaran, dan balikan atau control.

2.6 Penjualan

Istilah penjualan mempunyai pengertian dalam arti mikro dan pengertian dalam arti makro. Pengertian penjualan dalam arti mikro yaitu penyelenggaraan kegiatan yang berusaha mencapai tujuan organisasi, dengan cara memperkirakan kebutuhan langganan dan mengarahkan suatu arus barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan dari produsen ke konsumen, sedangkan dalam arti makro penjualan merupakan proses sosial yang mengarahkan arus barang-barang dan jasa-jasa dari suatu perekonomian dari produsen ke konsumen, dengan cara yang seefektif menyesuaikan penawaran dan permintaan dan untuk mencapai tujuan yang diinginkan masyarakat.

Manajemen penjualan mempunyai tugas untuk mempengaruhi tingkat kepuasan konsumen mengenai suatu produk. Jadi dipastikan tujuan penjualan pada umumnya yaitu ingin melayani konsumen dengan cara yang terbaik sampai keinginan konsumen mengenai produk tersebut menjadi terpuaskan. Dimana aktivitas penjualan itu sendiri merupakan salah satu kegiatan perusahaan yang berorientasi kepada pencapaian laba dengan melakukan serangkaian kegiatan berupa :

1. Riset Pasar

Riset pasar mengusahakan agar memperoleh apa yang diinginkan oleh public dan seberapa jauh mereka mau membayar untuk itu.

2. Pengembangan Produk

Menghubungkan antara pasar dan tehnik yaitu menerjemahkan keinginan konsumen terhadap spesifikasi produk.

3. Penentuan Harga

Bertugas menentukan harga yang sesuai dan kompetitif terhadap tiap produk yang dibuat perusahaan.

4. Promosi

Salah satu aktivitas penjualan yang paling penting yaitu upaya untuk membuat masyarakat sadar dan mengetahui akan produk melalui advertensi dan kegiatan lainnya.

5. Manajemen Penjualan

Kegiatan mengenai administrasi personel penjual seperti penerimaan bukti transaksi penjualan, pembelian, hutang, piutang dan lain sebagainya.

Disamping itu aktivitas-aktivitas diatas tidak dapat berjalan dengan baik apabila tidak ditunjang dengan saluran informasi yang baik. Adanya informasi yang dikumpulkan sangat membantu para manajer dalam membuat perencanaan dan pengambilan keputusan khususnya bagi manajer.

2.7 Pengertian dan Tujuan Sistem Informasi Penjualan

Sistem informasi penjualan merupakan suatu sistem yang terdiri dari kumpulan orang, peralatan dan prosedur yang memadukan antara pekerjaan mesin (komputer) dan manusia yang menyajikan keakuratan informasi bagi para pemakai dalam membuat keputusan untuk memecahkan masalah didalam perusahaan, sedangkan tujuan Sistem Informasi Penjualan yaitu merupakan salah satu dari sistem informasi yang terpenting pada perusahaan umumnya. Sistem Informasi penjualan ini bertujuan untuk membantu manajer dalam berbagai hal seperti :

- a) Membantu manajemen dalam pengambilan keputusan
- b) Manajemen dapat menerima laporan lebih sering dan terperinci
- c) Manajemen dapat memonitor prestasi produk, pasar, karyawan, penjualan dan berbagai unit pemasaran lainnya.

Sistem informasi penjualan ini sangat berperan dalam setiap perusahaan, agar aktivitas penjualan yang dilakukan dapat cepat serta akurat diselesaikan dan informasi yang tersaji dapat tepat waktu pada saat dibutuhkan.

2.8 Elektronik Commerce (e-Commerce)

Elektronik Commerce (*e-Commerce*) merupakan konsep baru yang di gambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada *word wide web* internet (Saputra,. ett all 2012:14) atau proses jual beli atau pertukatan produk, jasa dan informasi melalui jaringan informasi termasuk internet.

Sedangkan dalam buku M. Suyanto (2003:20) mendefinisikan *e-Commerce* dari beberapa perspektif berikut :

1. Perspektif Komunikasi : *e-Commerce* merupakan pengiriman informasi, produk/layanan, atau pembayaran melalui lini telepon, jaringan komputer atau sarana eletronik lainnya.
2. Perspektif Proses Bisnis : *e-Commerce* merupakan aplikasi teknologi menuju otomisasi transaksi dan aliran kerja perusahaan.
3. Perspektif Layanan : *e-Commerce* merupakan salah satu alat yang memenuhi keinginan perusahaan, konsumen dan manajemen dalam memangkas *service cost* ketika meningkatkan mutu barang dan kecepatan pelayanan.
4. Perspektif Online : *e-Commerce* berkaitan dengan kapasitas jual beli produk dan informasi di internet dan jasa *online* lainnya.

2.8.1 Manfaat e-Commerce

Manfaat yang dapat diperoleh dari *e-Commerce* bagi organisasi menurut M. Suyanto (2003:22) adalah :

1. Memperluas *market place* hingga kepasar nasional dan international.
2. Menurunkan biaya pembuatan, pemrosesan, pendistribusian, penyimpanan dan pencarian informasi yang menggunakan kertas.
3. Memungkinkan pengurangan *inventory* dan *overhead* dengan menyederhanakan *supply chain* dan *management tipe "pull"*.
4. Mengurangi waktu antara *outlay* modal dan penerimaan produk dan jasa.
5. Mendukung upaya-upaya *business process reengineering*.
6. Memperkecil biaya telekomunikasi – internet lebih murah dibanding VAN.

7. Akses informasi lebih cepat

Selain mempunyai manfaat bagi perusahaan, menurut M. Suyanto (2003) *e-Commerce* juga mempunyai manfaat bagi konsumen, yaitu :

1. Memungkinkan pelanggan untuk berbelanja atau melakukan transaksi lain selama 24 jam sehari sepanjang tahun dari hampir setiap lokasi dengan menggunakan fasilitas jaringan internet.
2. Memberikan lebih banyak pilihan kepada pelanggan.
3. Pengiriman menjadi sangat cepat.
4. Pelanggan bisa menerima informasi yang relevan secara detail.
5. Memberi tempat bagi para pelanggan lain di *Electronic Community* dan bertukar pikiran serta pengalaman.
6. Memudahkan persaingan yang ada pada akhirnya akan menghasilkan diskon secara substansial.

Menurut M. Suyanto (2003:24) selain manfaat terhadap organisasi, konsumen *e-Commerce* juga mempunyai manfaat bagi masyarakat, antara lain :

1. Memungkinkan orang untuk bekerja di dalam rumah dan tidak harus keluar rumah untuk berbelanja. Ini berakibat menurunkan arus kepadatan lalu lintas di jalan serta mengurangi polusi udara.
2. Memungkinkan sejumlah barang dagangan dijual dengan harga lebih rendah.
3. Memungkinkan orang di negara-negara dunia ketiga dan wilayah pedesaan untuk menikmati aneka produk dan jasa yang akan susah mereka dapatkan tanpa *e-Commerce*.

2.9 Website

Website adalah salah satu media yang berbasis teknologi yang berkembang saat ini. Website merupakan sistem yang didalamnya terdapat kumpulan file *index* yang saling berhubungan dalam sebuah website dan sekumpulan file lain yang dicantumkan didalamnya sebagai informasi sebagai pengunjung sebuah website.

Prinsip utama dari sebuah website adalah memberikan informasi mengenai perusahaan, organisasi, lembaga pemerintahan ataupun informasi yang berkembang dalam masyarakat serta perkembangan yang terjadi dalam setiap waktu. Di dalam pemakaian dan efisiensi meliputi penyajian informasi, akuratnya informasi yang diberikan serta kecepatan penyampaian informasi. (Solusindo, Media, 2004:12).

2.10 Xampp

2.10.1 Apache web server

Apache merupakan pengembangan web server yang dikeluarkan oleh NSCA pada tahun 1995 dan saat ini merupakan tulang punggung *www (world wide web)*. *Apache* berfungsi memenuhi kebutuhan client dengan browser, seperti Mozilla, IE, dan lain-lain. (Putranto, 2004:9).

Apache adalah paket aplikasi yang digunakan untuk web server yang handal dan stabil, jika dibandingkan dengan web server lainnya, *apache* masih menjadi andalan para web master. Perkembangan server ini sangat pesat sehingga hampir semua server web menggunakan *apache*, aplikasi ini juga dapat diperoleh secara gratis.

2.9.2 PHP

PHP adalah bahasa (*scripting language*) yang telah dirancang secara khusus untuk penggunaan pada Web. PHP adalah tool untuk pembuatan halaman web dinamis. Kaya akan fitur yang membuat perancangan Web dan pemograman lebih mudah, PHP digunakan pada 13 juta domain. PHP kependekan untuk *Hypertext Preprocessor*. Pada awal pengembangannya oleh *Rasmus Lerdorf*, dia menyebutnya sebagai *tools Personal Home Page*.

Seperti bahasa pemograman web lainnya PHP memproses seluruh perintah yang berada dalam skrip PHP didalam *web server* dan menampilkan outputnya kedalam *web browser klien*. PHP adalah bahasa *scripting* yang menghasilkan output HTML ataupun output lain sesuai keinginan pemogram (misalnya:PDF, dan lain-lain) yang dijalankan pada *server side*. Artinya, semua sintaks kita berikan akan sepenuhnya

dijalankan pada server sedangkan yang dikirimkan ke browser hanya hasilnya (output) saja (Simarmata, 2006:21).

2.9.3 MySQL

MySQL adalah sebuah program *database server* yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat cepat, *multiuser* serta menggunakan perintah standar SQL (*Structured Query Language*). MySQL merupakan sebuah *database server* yang *free*, MySQL pertama kali dirintis oleh seorang programmer *database* bernama *Michael Widenius* (Nugroho, 2005:11).

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Ruang lingkup Penelitian

Ruang lingkup merupakan hal yang sangat penting untuk menentukan sebelum sampai tahap pembahasan selanjutnya, agar pembahasan suatu masalah dalam penelitian dapat terarah atau fokus terhadap suatu tujuan penelitian, apabila kita mengkaji lebih dalam maka kita dapat melihat luasnya permasalahan yang ada dalam penelitian ini sehingga dibatasi menggunakan ruang lingkup masalah agar penelitian ini dapat menyajikan hasil yang akurat.

Pada penelitian ini, fokus yang paling mendasar adalah bagaimana membangun sistem penjualan berbasis web guna peningkatan omset penjualan pada PT. Taman Bintara.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian merupakan hal yang mendasari pemilihan, pengolahan, dan penafsiran suatu data dan keterangan yang berkaitan dengan apa yang menjadi tujuan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada PT. Taman Bintara yang beralamat di Jalan Mon Kuta Lambhuk Kecamatan Ulee Kareng Kota Banda Aceh. Pemilihan lokasi dilakukan secara sengaja (*purposive*) dengan pertimbangan bahwa adanya kesediaan lembaga tersebut untuk memberikan informasi yang diperlukan sesuai dengan penelitian. Sedangkan waktu penelitian akan dilaksanakan pada April sampai dengan Juli 2014.

3.3 Alat dan Bahan Penelitian

Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini berupa *hardware* dan *software*.

1. Perangkat keras (*hardware*)

- Laptop Sony Vaio

2. Perangkat Lunak (*software*)

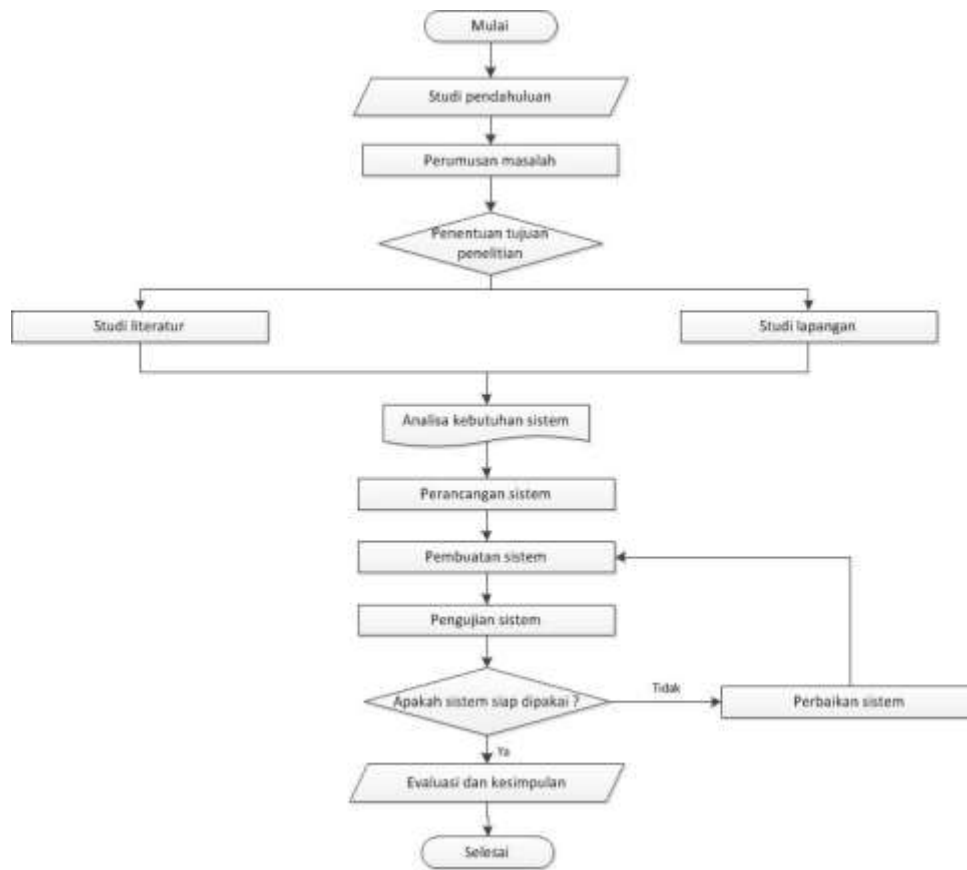
- Xampp versi 1.6.4 *support* PHP 5.2.4 sebagai *webserver* dan untuk manajemen *database*.
- *Macromedia Dreamwaver MX*, yaitu editor yang digunakan untuk mendesain tampilan database web
- Adobe Photoshop CS4 sebagai editor grafis
- Goggle chrome sebagai *browser*

3.4 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan metode kualitatif, yakni penelitian yang dilakukan dalam bidang Teknologi Informasi (IT) khususnya bidang rekayasa perangkat lunak. Penelitian ini dilakukan dengan cara membangun suatu aplikasi perangkat lunak berupa sistem penjualan secara *online* atau juga disebut dengan *e-Commerce*. Dalam penelitian ini ditunjang pula dengan *library research* (kepuustakaan) yaitu sumber data yang berupa buku-buku atau dokumentasi yang berkaitan dengan pembahasan.

3.5 Rancangan Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui tahapan-tahapan seperti yang terlihat pada gambar 3.1:



Gambar 3.1 Bagan tahapan penelitian

3.6 Metode Pengumpulan Data

3.6.1 Jenis Data

1. Data primer, merupakan data yang dihimpun sendiri dari responden langsung pada objek penelitian.
2. Data sekunder, yaitu data pelengkap yang sifatnya mendukung keperluan data primer seperti buku-buku, literatur dan sumber-sumber tertulis yang diambil langsung dari objek penelitian.

3.6.2 Teknik Pengumpulan Data

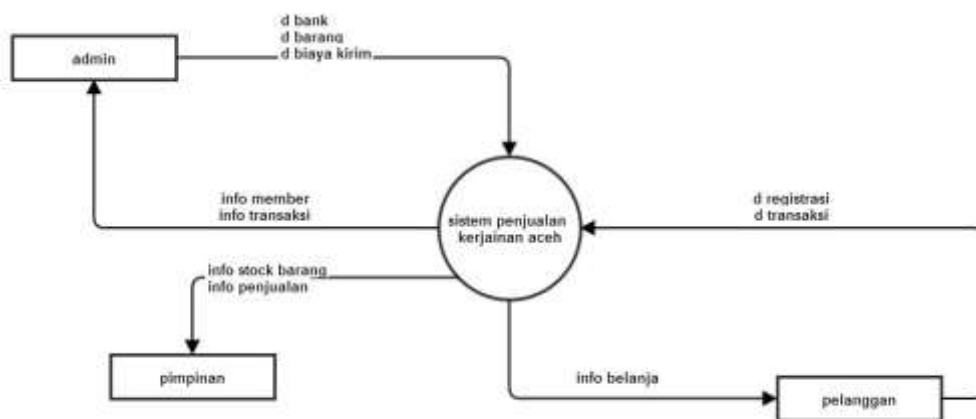
1. Kajian pustaka, yaitu dilakukan dengan cara mengumpulkan dan mempelajari teori-teori dan literatur yang berhubungan dengan judul penelitian.

2. Wawancara, yaitu dengan mewawancarai pihak yang terkait langsung dengan pengelola penjualan produk kerajinan Aceh pada PT. Taman Bintara baik secara terstruktur maupun tidak terstruktur yang berkaitan dengan sistem penjualan, pemasaran, jenis-jenis katagori produk, detai produk, harga maupun konten-konten yang akan ditampilkan pada situs yang akan dibangun.
3. Dokumentasi, yaitu berupa arsip data pembelian maupun penjualan yang ada pada objek penelitian guna mendukung rancangan situs yang akan dibangun.

3.7 Metode Perancangan

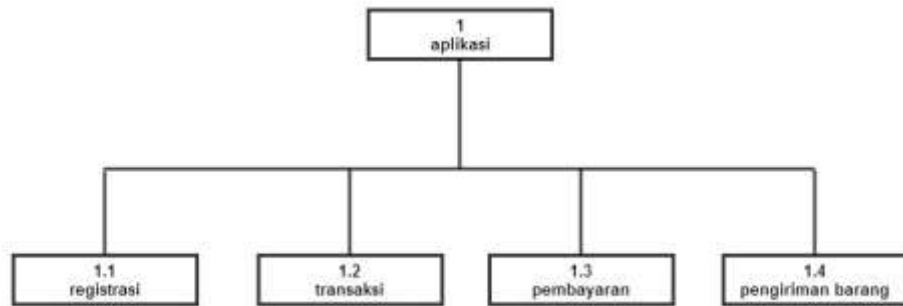
Metode yang digunakan penulis metode analisis dan perancangan terstruktur, yakni berorientasi pada data, di mana dalam metode ini menggunakan alat bantu berupa *flowmap*, *diagram konteks*, *data flow diagram (DFD)*, tabel relasi dan *entity relationship diagram (ERD)*.

3.7.1 Diagram Konteks

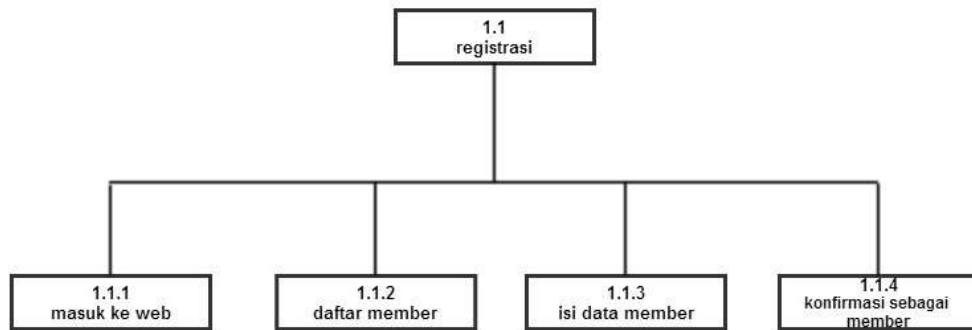


Gambar 3.2 Diagram konteks

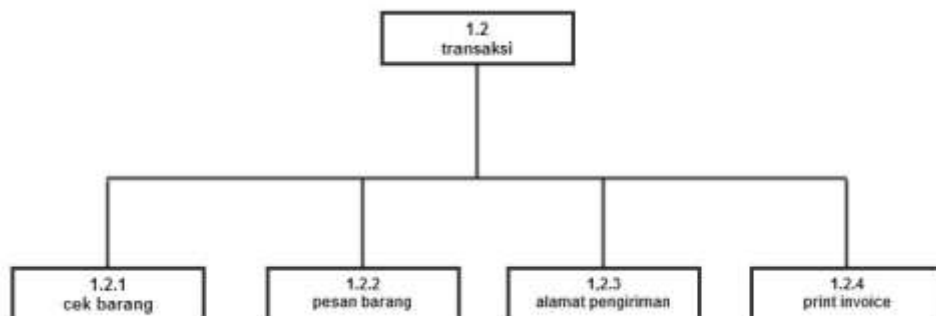
3.7.2 Data Flow Diagram (DFD)



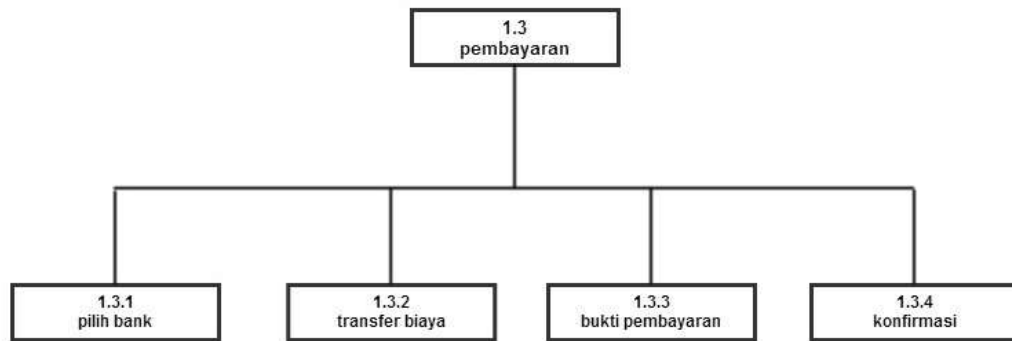
Gambar 3.3 Data Flow Diagram (DFD) level 1



Gambar 3.4 Data Flow Diagram (DFD) level 1 proses 1



Gambar 3.5 Data Flow Diagram (DFD) level 1 proses 2

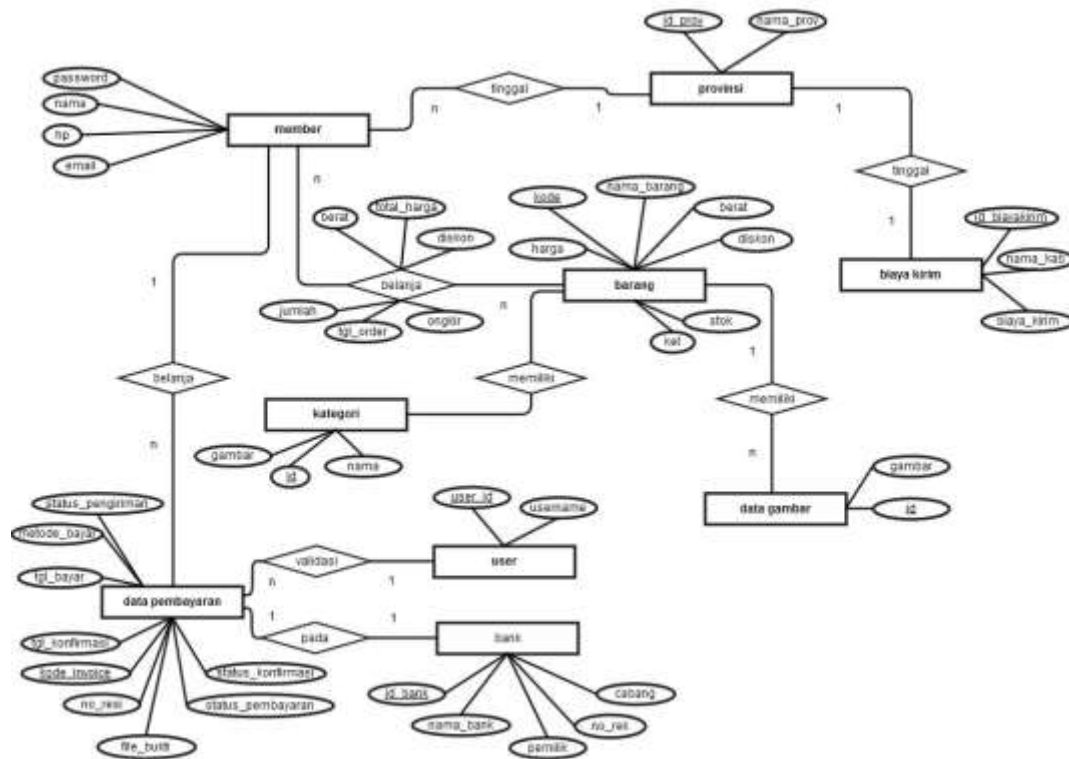


Gambar 3.6 *Data Flow Diagram (DFD) level 1 proses 3*



Gambar 3.7 *Data Flow Diagram (DFD) level 1 proses 4*

3.7.3 Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 3.8 Entity Relationship Diagram (ERD)

3.7.4 Hasil Final Mapping

1. - Member¹ (email, Password, nama, hp)
 - Provinsi¹ (id_prov, nama_prov)
 - Biaya_kirim¹ (id, biaya_kirim, nama_kab, biaya_kirim)
 - Barang¹ (kode, nama_barang, berat, stok, ket, harga, diskon)
 - Data_gambar¹ (id, gambar)
 - Bank¹ (id.bank, nama_bank, no_rek, pemilik, cabang)
 - Data_pembayaran¹ (kode_invoice, tgl_bayar, tgl_konfirmasi, no_resi, status_konfirmasi, status_pembayaran, file_bukti, status_pengiriman, metode_bayar)

- User¹ (user_id, user, nama)
 - Kategori¹ (id, nama, gambar)
 - Site¹ (id, about_us, profil, cara_belanja)
2. 1:1 (one to one)
- Data_pembayaran² (kode_invoice, tgl_bayar, tgl_konfirmasi, no_resi, status_konfirmasi, status_pembayaran, file_bukti, status_pengiriman, metode_bayar, id_bank*)
3. 1:n (one to many)
- Data_pembayaran³ (kode_invoice, tgl_bayar, tgl_konfirmasi, no_resi, status_konfirmasi, status_pembayaran, file_bukti, status_pengiriman, metode_bayar, id_bank*, id_member*)
 - Data_pembayaran⁴ (kode_invoice, tgl_bayar, tgl_konfirmasi, no_resi, status_konfirmasi, status_pembayaran, file_bukti, status_pengiriman, metode_bayar, id_bank*, id_member*, id_admin*)
 - Data_gambar² (id, gambar, kode_barang*)
 - Biaya_kirim² (id, biaya_kirim, nama_kab, biaya_kirim, id_prov*)
 - Member² (email, Password, nama, hp, id_prov*)
 - Barang² (kode, nama_barang, berat, stok, ket, harga, diskon, id_ktg*)
4. M:n (many to many)
- Data_belanja¹ (berat, total_harga, diskon, ongkir, jmlh, tgl_order, id_member, kode_narang)

Final Mapping

- Member² (email, Password, nama, hp, id_prov*)
- Provinsi¹ (id_prov, nama_prov)
- Biaya_kirim² (id, biaya_kirim, nama_kab, biaya_kirim, id_prov*)
- Barang² (kode, nama_barang, berat, stok, ket, harga, diskon, id_ktg*)
- Data_gambar² (id, gambar, kode_barang*)

- Bank¹ (id.bank, nama_bank, no_rek, pemilik, cabang)
- Data_pembayaran⁴ (kode_invoice, tgl_bayar, tgl_konfirmasi, no_resi, status_konfirmasi, status_pembayaran, file_bukti, status_pengiriman, metode_bayar, id_bank*, id_member*, id_admin*)
- User¹ (user_id, user, nama)
- Data_belanja¹ (berat, total_harga, diskon, ongkir, jmlh, tgl_order, id_member, kode_narang).
- Kategori¹ (id, nama, gambar)
- Site¹ (id, about_us, profil, cara_belanja)

-

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi

Secara umum pembuatan Sistem Informasi ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu: bagian *Public Site* dan *administrator site*. *Public Site* merupakan bagian dimana secara umum halaman-halaman yang dapat di akses oleh siapa saja dan secara khusus diperuntukan bagi member yang memiliki user name dan password untuk masuk ke home page mereka masing-masing. Sedangkan *administrator site* adalah bagian operator dari bagian administrator pada Atjeh Online Shop.

Implementasi dari pembuatan Sistem Informasi Penjualan ini dapat di akses melalui semua *web browser* seperti *Mozilla Firefox*, *Internet Explore* dan *web browser* lainnya.

4.1.1 *Public site*

Ketika *shortcut Mozilla Firefox* di pilih maka akan tampil seperti gambar 4.1



Gambar 4.1. Tampilan halaman awal *mozilla firefox*

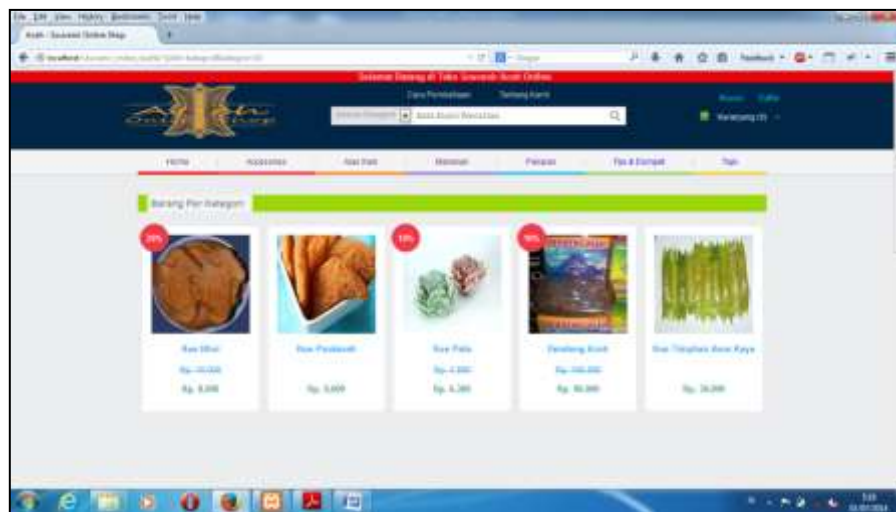
Gambar 4.1. Menunjukkan halaman depan dari *Mozilla Firefox* yang telah dipilih. Pada halaman tersebut diminta untuk memasukkan URL pada bagian *address bar*, dan untuk mengakses situs yang telah dirancang oleh penulis, maka masukkan alamat *http://localhost/souvenir_online/* pada *address bar* tersebut. Maka akan tampil halaman depan dari Atjeh Online Shop.

4.1.1.1 Bagian Header



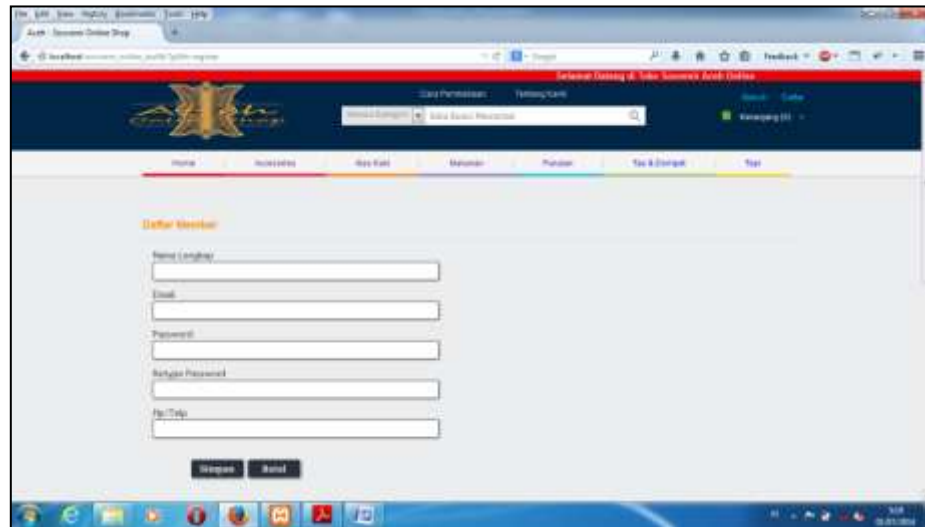
Gambar 4.3. Bagian header

Pada gambar 4.3 bagian *header*, bagian ini pengunjung dapat melihat produk dari Atjeh Online Shop dengan melakukan pencarian pada form pencarian atau melihat produk berdasarkan menu kategori yang sudah ada. Pengunjung juga dapat mengklik langsung slider yang berjalan, sehingga akan diarahkan langsung pada daftar barang kategorinya seperti gambar 4.4.



Gambar 4.4. Daftar barang berdasarkan kategori

Pada gambar 4.5 pengunjung dapat melakukan pendaftaran sebagai member maupun login agar dapat melakukan pembelian.

The screenshot shows the 'Daftar Member' (Register Member) page of the Atjeh Online Shop. The page has a dark blue header with the shop's logo and navigation links. Below the header, there is a search bar and a navigation menu. The main content area contains a registration form with the following fields: 'Nama (lengkap)', 'Email', 'Password', 'Konfirmasi Password', and 'No. Telp.'. At the bottom of the form are two buttons: 'Daftar' and 'Kembali'.

Gambar 4.5. Halaman pendaftaran member

The screenshot shows the 'Login Member' page of the Atjeh Online Shop. The page layout is similar to the registration page, with a dark blue header and navigation menu. The main content area contains a login form with the following fields: 'Email' and 'Password'. Below the form is a 'Login' button. A handwritten note 'why not?' with an arrow points to the 'Login' button. At the bottom of the page, there is a promotional banner with four sections: 'SUPER DISCOUNT', '1 DAY SHIPPING', 'TOP PRODUCTS', and 'LOWEST PRICE'.

Gambar 4.6. Halaman login

Setelah melakukan login, pengunjung dapat menelusuri seluruh bagian web Atjeh Online Shop sebagai member.

Member memiliki menu khusus seperti yang terlihat pada gambar 4.7.



Gambar 4.7. Tampilan *menu* member

- Menu Riwayat Pembelajaan

Menu ini memperlihatkan daftar riwayat dan status dari pembelian member seperti yang terlihat pada gambar 4.8.



Gambar 4.8. Tampilan daftar pembelian member

- Menu Konfirmasi pembayaran



Gambar 4.9. Tampilan *form* konfirmasi pembayaran

Halaman ini digunakan member untuk melakukan konfirmasi berdasarkan kode invoice pembelanjaan member seperti yang terlihat pada gambar 4.9.

- Menu Logout

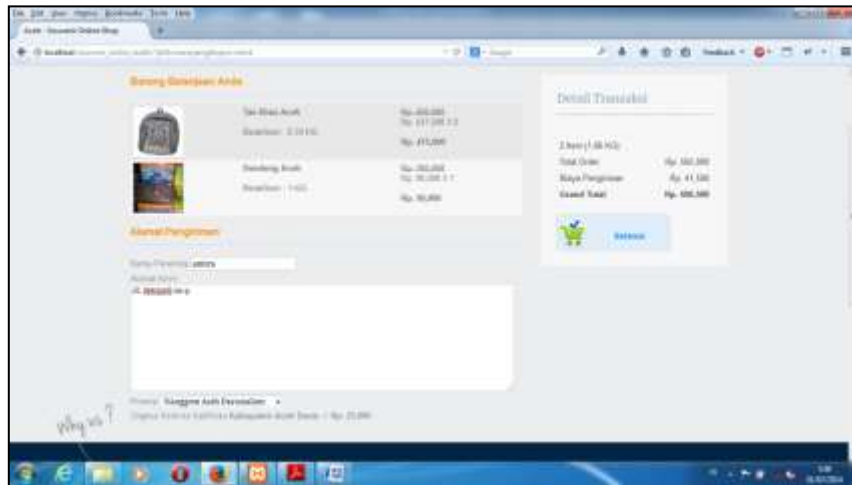
Menu ini merupakan link bagi member untuk keluar daripada accountnya.

Member juga dapat melihat daftar pembelanjaanya melalui link keranjang seperti pada gambar 4.10.



Gambar 4.10. Tampilan menu keranjang member.

Dari gambar 4.11, member dapat menentukan jumlah barang yang akan diorder sehingga sistem akan secara otomatis menghitung total harga pembelanjaannya. Member dapat menklik link **Lanjutkan Belanja** untuk melanjutkan pembelian item-item yang lain. Sedangkan link **Selesaikan Pembelian** digunakan apabila member ingin menyelesaikan pembelanjaannya berdasarkan item-item yang sudah ada pada keranjang pembelanjaannya.



Gambar 4.12. Tampilan *form* pengiriman barang

Form pengiriman yang terlihat pada gambar 4.12 diisi oleh member berdasarkan alamat yang akan digunakan member untuk pengiriman barang. Sistem juga akan otomatis menghitung jumlah ongkos kirim berdasarkan wilayah yang digunakan member untuk pengiriman barang.

Ketika form alamat pengiriman barang telah diinput dengan benar, dan sistem telah memberitahu harga pengiriman barang. Maka member dapat mengklik link **Selesai** untuk mengakhiri proses pembelanjaannya.



Gambar 4.13. Tampilan akhir proses pengorderan

Gambar 3.13 menampilkan detail keseluruhan dari proses pengorderan item-item belanjaan, detail alamat pengiriman, detail harga, dan detail bank untuk proses transfer. Member juga dapat mengdownload invoice melalui link **Download Invoice**.

4.1.1.2 Bagian Main Content



Gambar 4.14. Tampilan *main content*

Main content ini menampilkan item-item produk terbaru, item produk terlaris dan daftar mitra untuk proses pembayaran. Dan pada main content ini juga menampilkan hasil dari link-link yang diklik oleh pengguna sistem seperti yang terlihat pada gambar 4.14.

4.1.1.3 Bagian *Footer*



Gambar 4.15. Tampilan bagian *footer*

Pada bagian footer tersebut menampilkan slogan, alamat dan social media dari Atjeh Souvenir Online Shop seperti yang terlihat pada gambar 4.15.

4.1.2. Administrator Site

Untuk mengakses halaman administrator, pada url mozilla ketiklah http://localhost/souvenir_online/admin maka pengguna harus memiliki username dan password sebagai admin untuk login pada halaman utama administrator seperti yang terlihat pada gambar 4.16.



Gambar 4.16. Tampilan halaman *login administrator*.



Gambar 4.17. Tampilan halaman utama administrator.

Gambar 4.17 merupakan halaman utama administrator, pengguna dapat melakukan pengolahan content dari halaman public. Pengolahan ini meliputi pengolahan data barang, kategori barang, data pembayaran, biaya kirim, data bank, data member, data site dan laporan.

4.1.2.1. Pengolahan Data Barang

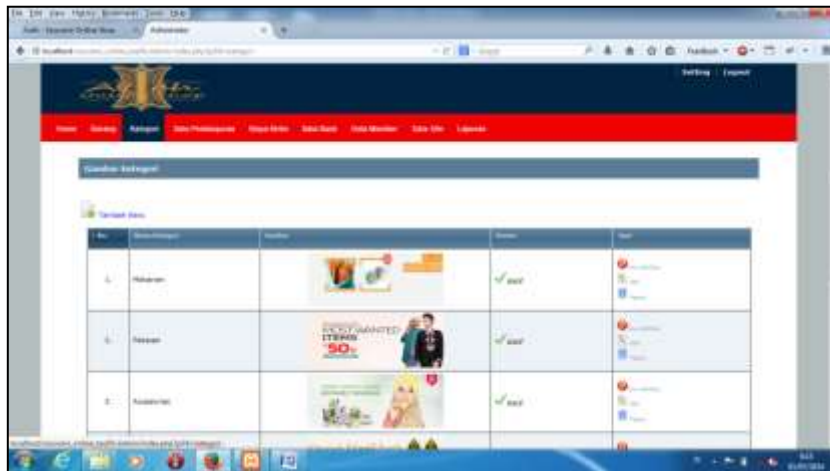
Menu ini menampilkan daftar barang, dan link-link untuk melakukan pengolahan barang tersebut seperti menambah, mengedit, dan menghapus seperti yang terlihat pada gambar 4.18.

No	Gambar	Nama	Deskripsi	Stok	Harga	Aksi
1		Kopi Hitam	Produk kopi hitam dengan aroma khas - Berat 1 kg	10	Rp 10.000 Rp 8.000	Edit Hapus
2		Kopi Susu	Produk kopi susu dengan aroma khas - Berat 1 kg	5	Rp 9.000	Edit Hapus
3		Kopi Putih	Produk kopi putih dengan aroma khas - Berat 1 kg	5	Rp 10.000 Rp 8.000	Edit Hapus
4		Kopi Susu Gula	Produk kopi susu gula dengan aroma khas - Berat 1 kg	10	Rp 10.000 Rp 8.000	Edit Hapus

Gambar 4.18. Tampilan pengelolaan daftar barang

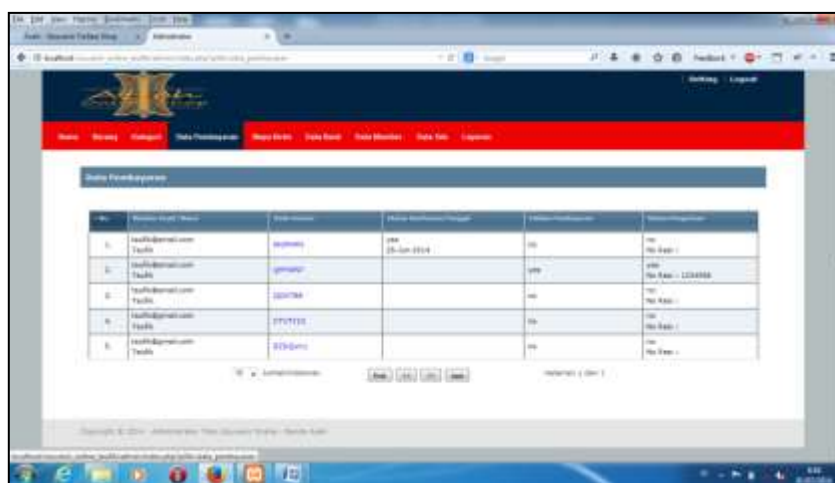
4.1.2.2. Pengolahan Kategori Barang

Pada gambar 4.19 menampilkan kategori barang, dan link-link untuk melakukan pengolahan kategori tersebut seperti menambah, mengedit, dan menghapus.



Gambar 4.19. Tampilan pengelolaan daftar kategori barang

4.1.2.3. Pengolahan Data Pembayaran



Gambar 4.20. Tampilan daftar data pembayaran member

Pada gambar 4.20, administrator dapat melihat daftar member yang telah melakukan pengorderan barang yang diurutkan berdasarkan kode invoice. Admin juga dapat melihat status konfirmasi. Jika status konfirmasi **yes** maka member telah melakukan konfirmasi untuk invoice tersebut. Untuk memvalidasi pembayaran yang dilakukan member dan memberikan status pengiriman. Maka admin dapat mengklik link **kode invoice**.

The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/souvenir_online_taufik/admin/index.php?pilih=data_pembaya`. The page title is "Aceh - Souvenir Online Shop" and the user is logged in as "Administrators".

Barang Belanjaan

	Tas Khas Aceh Berat/item : 0.33 KG	Rp. 250,000 Rp. 237,500 X 2 Rp. 475,000
	Dendeng Aceh Berat/item : 1 KG	Rp. 100,000 Rp. 90,000 X 1 Rp. 90,000

Detail Pengiriman Barang

Nama Penerima: **amira**
 No. Telp: **08889098**
 Alamat Kirim: **Jl. Merpati no 9**
 Provinsi: **Nanggroe Aceh Darussalam**
 Kabupaten/Kota: **Kabupaten Aceh Barat**
 Shipping Method: **JNE REG (Rp. 25,000)**
 Total Payment: **Rp. 606,511**
 Kode Unik: **11**

Detail Konfirmasi Pembayaran

Tanggal Bayar: **22-06-2014**
 Metode Bayar: **ATM**
 Bank: **BRI**

Bukti Pembayaran

Validasi Pembayaran ? Validasi Pengiriman ?

Gambar 4.21. Tampilan detail data pembayaran

Dari tampilan gambar 4.21, admin dapat memvalidasi pembayaran melalui link **Validasi Pembayaran?** dan validasi pengiriman melalui link **Validasi Pengiriman?**.

4.1.2.4. Pengolahan Biaya Kirim

Pengolahan biaya kirim digunakan untuk mengelola biaya pengiriman untuk setiap kabupaten di Indonesia seperti yang terlihat pada gambar 4.22.

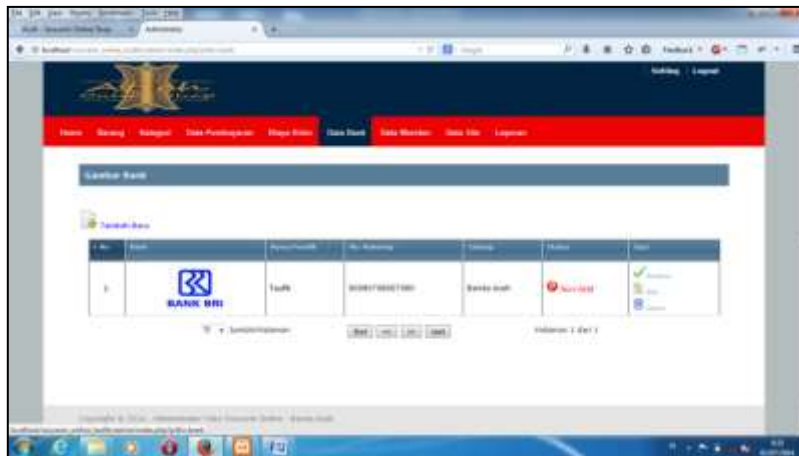


No	Nama	Keterangan	Biaya Kirim	Aksi
1.	Kategori Biaya Kirim	Kategori Biaya Kirim	Rp. 25.000	[Edit] [Hapus]
2.	Kategori Biaya Kirim	Kategori Biaya Kirim	Rp. 25.000	[Edit] [Hapus]
3.	Kategori Biaya Kirim	Kategori Biaya Kirim	Rp. 25.000	[Edit] [Hapus]
4.	Kategori Biaya Kirim	Kategori Biaya Kirim	Rp. 0	[Edit] [Hapus]
5.	Kategori Biaya Kirim	Kategori Biaya Kirim	Rp. 0	[Edit] [Hapus]

Gambar 4.22. Tampilan pengolahan daftar biaya kirim

4.1.2.5. Pengolahan Data Bank

Gambar 4.23 menampilkan daftar bank untuk proses transfer dana pembelanjaan, dan link-link untuk melakukan pengolahan bank tersebut seperti menambah, mengedit, dan menghapus.

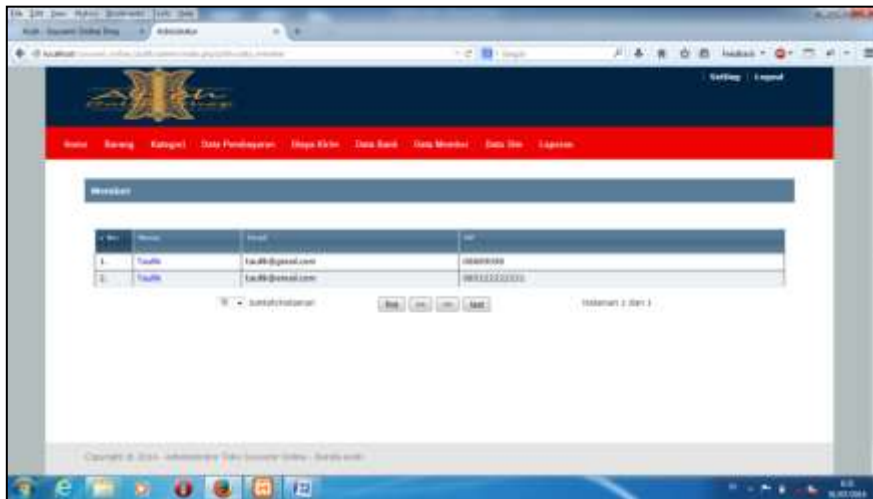


No	Logo	Nama Bank	No. Rekening	Cabang	Status	Aksi
1.		Teller	00001700001000	Banker	Aktif	[Tambah] [Edit] [Hapus]

Gambar 4.23. Tampilan daftar bank

4.1.2.6. Pengolahan Data Member

Gambar 4.24 merupakan tampilan daftar member yang telah melakukan pendaftaran pada sistem Atjeh Souvenir Online Shop.



No	Nama	Email	HP
1.	Tiajla	tiajla@gmail.com	0898765432
2.	Tiajla	tiajla@gmail.com	0898765432

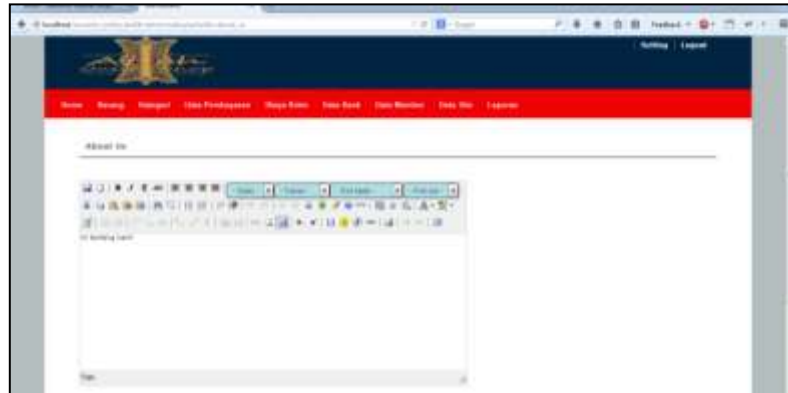
Gambar 4.24. Tampilan daftar member

4.1.2.7. Pengolahan Data Site

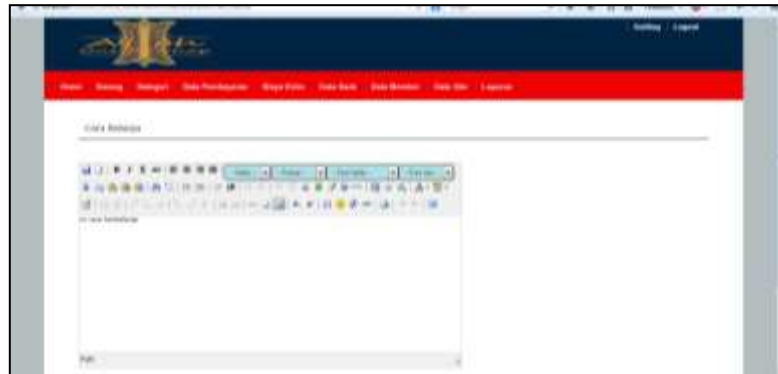
Pada menu ini, admin dapat mengubah isi dari link ***about us*** dan ***cara berbelanja*** yang tampil pada halaman publik seperti yang terlihat pada gambar 4.25.



Gambar 4.25. Tampilan menu data *site*



Gambar 4.26. Tampilan form pengeditan *content about us*



Gambar 4.27. Tampilan form pengeditan *content cara belanja*

4.1.2.8. Laporan

Menu ini digunakan untuk mencetak laporan penjualan dan laporan barang dalam bentuk PDF seperti yang terlihat pada gambar 4.28.



Gambar 4.28. Tampilan menu laporan

BAB V

P E N U T U P

Pada bab terakhir ini penulis akan mengemukakan kesimpulan yang penulis peroleh dari pembahasan bab-bab yang telah ada sebelumnya dan juga saran yang bersifat membangun, agar pengembangan aplikasi menjadi lebih mudah dan terarah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis, perancangan, dan pengujian yang telah penulis lakukan, didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dapat menyimpan, edit dan hapus data dari data penjualan seperti jumlah barang dan jumlah pelanggan yang dapat dilakukan oleh administrator.
2. Aplikasi ini dapat menyimpan hasil transaksi dan data-data penjualan yang dilakukan oleh pelanggan.
3. Pelanggan dapat melakukan transaksi pembelian, karena pelanggan tidak harus datang ke toko souvenir untuk dapat melakukan pembelian produk kerajinan Aceh, hanya dengan mengakses *website* dan melakukan registrasi pelanggan maka transaksi pembelian dapat dilakukan dengan metode transfer melalui Bank yang telah ditentukan.
4. Isi aplikasi ini menggunakan Bahasa Indonesia.
5. Dengan adanya aplikasi ini dapat mempromosikan produk-produk kerajinan yang ada di Provinsi Aceh.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran yang diharapkan yaitu :

1. Dalam sistem ini masih belum sempurna karena aplikasi ini belum dapat diaplikasikan secara langsung kepada pelanggan karena belum memiliki hosting

dan domain. Sehingga harapan penulis kedepannya segera memiliki hosting dan domain agar dapat diakses oleh pelanggan lewat *internet*.

2. Jika terdapat tampilan atau *design* yang dirasa masih belum memenuhi konsep *user friendly* maka pihak PT. Taman Bintara dapat melakukan pengembangan pada aplikasi ini.
3. Pada aplikasi ini hanya menggunakan Bahasa Indonesia. Sehingga harapan penulis kedepannya bisa di tambahkan dengan Bahasa Inggris, supaya pelanggan dari luar Indonesia juga dapat mengakses dan melakukan transaksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fatta, H. 2007. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan *dan Organisasi Modern*. Yogyakarta: Andi Offset
- Indrajani, S.Kom. M.M. 2011. *Basis Data Dalam All In One*. Jakarta :Elex Media Komputindo
- Kristanto, Andi. 2008. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta : Gaya Media.
- Nugroho, Bunafit. 2005, *Database Relational dengan MySQL*. Andi Offset, Jogjakarta.
- Putranto, Erie. 2004. *Membangun Web Portal dengan eNdonesia 8.3*. Andi, Yogyakarta.
- Saputra,ett all. 2012.*Membangun Sistem Aplikasi Ecommerce dan SMS*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Sinarmata. J. 2006. *Aplikasi Mobile Commerce Menggunakan PHP dan MySQL*. Andi, Yogyakarta.
- Solusindo, Media. 2004. *Seri Langkah-Langkah Praktis Menjadi Webmaster*. Yogyakarta : Anindya Publisher.
- Sunarto and Andi, SEI 2009.*Seluk Beluk e-Commerce*. Jogjakarta: Garailmu.
- Sutarman. 2007. *Membangun Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL edisi2*. Yogyakarta:Grahallmu.
- Suyanto, M. 2003. *Strategi Periklanan Pada E-commerce Perusahaan Top Dunia*. Yogyakarta, Andi Offsets

BIODATA

Nama : Taufik
Tempat/Tanggal Lahir : Gumpueng/10-11-1988
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Status : Belum Kawin
Alamat : Jl. Diponegoro Lr. Linggar Waru No.6 Kp Baru
Kecamatan Baiturrahman Kota Banda Aceh
No. Hp : 0852 7562 1999
Email : taufik.acheh@gmail.com

LATAR BELAKANG PENDIDIKAN

Tingkatan	Nama Sekolah	Bidang Studi	Tempat	Tahun Ijazah
MIN	MIN Gumpueng	-	Pidie	2000
MTsN	MTsN Beureunuen	-	Pidie	2003
SUPM	SUPM Ladong	Teknika Perikanan Laut	Aceh Besar	2007
Diploma	FMIPA Unsyiah	Manajemen Informatika	Banda Aceh	2012
Sarjana	U'Budiah Indonesia	Teknik Informatika	Banda Aceh	2014