

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERLENGKAPAN IBU DAN ANAK
BERBASIS E-COMMERCE**

SKRIPSI



Disusun oleh :
Gracia Ernando
08.18.237

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2012**

LEMBAR PERSETUJUAN

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERLENGKAPAN IBU DAN ANAK
BERBASIS E-COMMERCE**

SKRIPSI

*Disusun dan Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelara Sarjana Teknik Informatika Strata Satu (S-1)*

Disusun Oleh :

GRACIA ERNANDO

NIM : 08.18.237

Diperiksa dan Disetujui

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Ir. Sentot Achmadi, M.Si

NIP. Y.1039500281


Febriana Santi W.S.Kom, M.Kom

NIP.P. 1031000425

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1


Joseph Dedy Irawan, ST., MT

NIP. 197404162005011002

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2012**

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERLENGKAPAN IBU DAN ANAK BERBASIS E-COMMERCE

Gracia Ernando

Abstraksi

E-commerce merupakan suatu cara pembelian atau penjualan secara online menggunakan fasilitas internet. Sistem informasi penjualan perlengkapan ibu dan anak merupakan penjualan online berbasis *e-commerce* yang khusus ditujukan untuk ibu dan balita. Sistem informasi penjualan perlengkapan ibu dan anak ini dibuat untuk memudahkan konsumen melakukan transaksi. Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan website ini adalah metode analisis dan metode perancangan. Metode analisis dilakukan dengan cara melakukan survei data. Metode perancangan dilakukan dengan cara membuat *Standart Operating Procedure (SOP)*, *Context Diagram*, *Data Flow Diagram (DFD)*.

Kesimpulan hasil pengujian dari 27 fungsi sistem yang dilakukan 26 fungsi atau 99,5% berhasil dijalankan dengan baik dan 1 fungsi sistem atau 0,5% belum berhasil dijalankan dengan baik. Mempermudah konsumen untuk melakukan transaksi secara online juga memudahkan administrator untuk mengetahui order – order produk

Kata Kunci: *E-commerce*, Sistem Informasi

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiratMu Ya Allah yang telah memberikan Rahmat dan HidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERLENGKAPAN IBU DAN ANAK BERBASIS E-COMMERCE” dengan lancar. Skripsi merupakan persyaratan kelulusan Studi di Jurusan Teknik Informatika S-1 ITN Malang dan untuk mencapai gelar Sarjana Komputer.

Keberhasilan penyelesaian laporan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Untuk itu penyusun menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Ir. Soeparno Djiwo, MT selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang
2. Bapak Ir. Sidik Noetjahjono, MT selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Nasional Malang.
3. Bapak Joseph Dedy Irawan, ST, MT selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1.
4. Bapak Ir. Sentot Achmadi, M.Si selaku Dosen Pembimbing I.
5. Ibu Febriana Santi W, S.Kom, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II.
6. Ayah dan Ibu serta saudara-saudara yang selalu memberikan do'a restu, dorongan dan semangat.
7. Teman-teman dan semua yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dan menyadari sepenuhnya akan keterbatasan pengetahuan dalam menyelesaikan laporan ini. Untuk itu penyusun mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan laporan ini.

Harapan penulis semoga laporan skripsi ini memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pembaca.

Malang, September 2012

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	1
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan.....	2
1.5. Metodologi.....	2
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Sistem Informasi.....	5
2.1.1 Definisi Sistem Informasi.....	5
2.1.2 Jenis-jenis Sistem Informasi.....	5
2.1.3 Manfaat Sistem Informasi.....	7
2.2 Metodologi Pengembangan Sistem.....	8
2.3 Dokumentasi Pengembangan Sistem.....	10
2.3.1 Pemodelan Proses.....	10
2.3.2 Pemodelan Data.....	11
2.3.3 Pengertian Entity Relationship Diagram (ERD).....	12
2.3.3.1 Kardinalitas Dalam Relationship.....	13
2.4 MySQL 5.0.....	14
2.5 Internet.....	14
2.6 World Wide Web (WWW).....	15
2.7 PHP.....	17
2.7.1 PHP dalam HTML.....	17
2.7.2 Kemampuan PHP.....	18
2.8 HTML.....	18
2.8.1 Pengertian HTML.....	18
2.8.2 Tag dalam HTML.....	19
2.9 Pengertian E-Commerce.....	20
2.9.1 Manfaat E-Commerce.....	20
2.9.2 Jenis - jenis E-commerce.....	23
2.9.3 Model Bisnis E-commerce.....	24
2.9.4 Sistem Pembayaran dalam E-commerce.....	26
2.9.5 Model-model Pembayaran Online.....	26
BAB III ANALISA DAN RANCANGAN SISTEM.....	28
3.1 Analisa Sistem.....	28
3.2 Produk yang di pasarkan.....	28
3.3 Sistem Penjualan Perlengkapan Ibu Dan Anak.....	29
3.4 Otorisasi Akses Sistem.....	29
3.5 Gambaran Teknis.....	30
3.6 Rancangan system.....	30
3.7 Standard Operating Procedure (SOP) Secara Offline.....	32
3.7.1 Standard Operating Procedure (SOP) Tata Cara Transaksi Pembelian.....	32

3.7.2	Standard Operating Procedure (SOP) Transaksi Penjualan	34
3.7.3	Standard Operating Procedure (SOP) Pendataan Barang	35
3.8	Standard Operating Procedure (SOP) Secara Online	36
3.8.1	Data Flow Diagram (DFD)	36
3.8.2	DFD (Data Flow Diagram) level 1	38
3.9	DFD (Data Flow Diagram) level 2	41
3.9.1	DFD (Data Flow Diagram) level 2 : transaksi	41
3.9.2	DFD (Data Flow Diagram) level 2 : master	44
3.9.3	DFD (Data Flow Diagram) level 2 : pembuatan laporan	47
3.10	ERD (Entity Relational Diagram)	49
3.11	Rancangan Database	50
3.12	Desain Layout Sistem	55
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		62
4.1	Kebutuhan Perangkat Lunak	62
4.2	Layout Program	62
4.2.1	Halaman Beranda	62
4.2.2	Halaman Informasi Cara Belanja	63
4.2.3	Halaman Kontak	63
4.2.4	Halaman Register	64
4.2.5	Halaman Buku Tamu	65
4.2.6	Halaman Index Login	65
4.2.7	Halaman Kategori Produk Pigeon	66
4.2.8	Halaman Detail Produk	67
4.2.9	Halaman Keranjang Belanja	67
4.2.10	Halaman Checkout	68
4.2.11	Halaman Pilih Pembayaran	69
4.2.12	Nota Pemesanan	69
4.2.13	Halaman Login Administrator	70
4.2.14	Halaman Index Admin	70
4.2.15	Halaman Data Produk	71
4.2.16	Halaman Tambah Produk	71
4.2.17	Halaman Data Kategori Produk	72
4.2.18	Halaman Data Tambah Kategori	72
4.2.19	Halaman Login Supplier	73
4.2.20	Halaman Data Stok Supplier KukuDuckbill	73
4.3	Pengujian Program	73
BAB V PENUTUP		78
5.1	KESIMPULAN	78
5.2	SARAN	78
DAFTAR PUSTAKA		79
LAMPIRAN		80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 SDLC Waterfall	9
Gambar 2.2 Relasi 1:1	13
Gambar 2.3 Relasi 1 : M dan M : 1	13
Gambar 2.4 Relasi M : N	13
Gambar 2.5 Script PHP	17
Gambar 3.1 SOP Transaksi Pembelian	33
Gambar 3.2 SOP Transaksi Penjualan	34
Gambar 3.3 : SOP Pendataan Barang	35
Gambar 3.4 Context Diagram	36
Gambar 3.5 DFD level 1	38
Gambar 3.6 DFD level 2 Transaksi	41
Gambar 3.7 DFD level 2 Master	44
Gambar 3.8 DFD level 2 pembuatan laporan	47
Gambar 3.9 ERD	49
Gambar 3.10 Index	56
Gambar 3.11 Register	57
Gambar 3.12 Detail produk	58
Gambar 3.13 Konfirmasi User	58
Gambar 3.14 Halaman Keranjang Belanja	59
Gambar 3.15 Halaman checkout	59
Gambar 3.16 halaman Login Admin	60
Gambar 3.17 Halaman Administrator	60
Gambar 3.18 Halaman supplier	61
Gambar 4.1 Beranda	62
Gambar 4.2 Informasi	63
Gambar 4.3 Kontak	63
Gambar 4.4 Register	64
Gambar 4.5 Buku Tamu	65
Gambar 4.6 Index Login	65
Gambar 4.7 Kategori Produk	66
Gambar 4.8 Halaman Detail Produk	67
Gambar 4.9 Keranjang Belanja	67
Gambar 4.10 Checkout	68
Gambar 4.11 chekout Lanjut	68
Gambar 4.12 Pilih Pembayaran	69
Gambar 4.13 Nota Pemesanan	69
Gambar 4.14 Login Administrator	70
Gambar 4.15 Index Admin	70
Gambar 4.16 Data Tambah Produk	71
Gambar 4.17 Form Input Tambah Produk	71
Gambar 4.18 Data kategori	72
Gambar 4.19 Data Tambah Kategori	72
Gambar 4.20 Login Supplier	73
Gambar 4.21 Data Stok Supplier Kuku Duckbill	73

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Data Flow Diagram	11
Tabel 2.2 Simbol Entity Data Relationship.....	12
Tabel 2.3 Tag dalam HTML	19
Tabel 3.1 Produk.....	28
Tabel 3.2 Konsumen	50
Tabel 3.3 Admin	50
Tabel 3.4 Kategori	51
Tabel 3.5 Produk.....	51
Tabel 3.6 Supplier	52
Tabel 3.7 Tujuan	52
Tabel 3.8 Penjualan.....	52
Tabel 3.9 Keranjang Belanja View.....	53
Tabel 3.10 Keranjang Belanja	53
Tabel 3.11 Konfirmasi	54
Tabel 3.12 Buku Tamu	54
Tabel 3.13 Nota.....	55
Tabel 4.1 Parameter Pengujian Fungsi Sistem.....	74
Tabel 4.2 Tabel Pengujian.....	75
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Kepuasan User.....	76

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin cepat pada saat ini, berakibat semakin kompleks dan rumit permasalahan yang dihadapi oleh suatu perusahaan dalam bertransaksi khususnya secara online. E-commerce merupakan proses pembelian dan penjualan jasa atau produk antara dua belah pihak melalui internet (*commerce net*) dan sejenis mekanisme bisnis elektronik dengan pada transaksi bisnis berbasis individu dengan menggunakan internet sebagai media pertukaran barang atau jasa baik antar instansi atau individu dengan instansi (*Net Ready*).

Pada saat ini, internet dan transaksi secara online merupakan sarana untuk mendukung perkembangan suatu perusahaan. Sebuah website di katakan baik apabila informasi di dalamnya dapat memenuhi kebutuhan khalayak umum serta system penjualan dapat di jalankan secara optimal sehingga mempermudah dalam bertansaksi.

Desain website yang akurat dan efektif sangat di perlukan agar memudahkan konsumen dalam bertransaksi, dan transaksi penjualan dapat berjalan secara optimal serta konsumen dapat mengerti tentang sistem-sistem yang ada pada website.

Sistem informasi penjualan perlengkapan ibu dan anak ini merupakan website yang khusus ditujukan untuk ibu dan balita. Website ini menjualkan produk yang berupa perlengkapan ibu hamil, seperti baju hamil, dan perlengkapan bayi dan balita mulai dari susu formula, peralatan mandi, baju, sepatu, dan baby walker. Sistem informasi penjualan perlengkapan ibu dan anak ini dibuat agar konsumen tidak perlu bingung untuk melakukan transaksi untuk melakukan transaksi yang telah banyak dilakukan saat ini contohnya saja konsumen harus jalan dari toko satu ke toko yang lainnya untuk mencari barang atau produk yang diinginkan kosong, sehingga dengan sistem yang telah disempurnakan ini dapat menunjang tercapainya penjualan online yang cepat dan optimal.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat system informasi penjualan perlengkapan ibu dan anak berbasis E-commerce agar dapat di pergunakan untuk meningkatkan pelayanan transaksi pada konsumen dengan menggunakan PHP dan MySQL.

1.3. Batasan Masalah

Supaya pembahasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari tujuan maka kajian dibatasi pada beberapa hal sebagai berikut :

- A. Transaksi yang dimaksud adalah mulai dari order barang, transaksi pembayaran dengan menggunakan paypal dan transaksi e-banking.
- B. Barang yang dijual perlengkapan ibu dan anak yaitu baju hamil, botol susu, dot bayi, baju bayi, celana bayi, baby walker.
- C. Pembuatan website dipergunakan bahasa pemrograman PHP dan database yang digunakan MySQL.

1.4. Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah merancang dan membuat sistem informasi penjualan perlengkapan ibu dan anak berbasis E-commerce.

1.5. Metodologi.

Metode yang digunakan meliputi berbagai tahap yaitu :

A. Spesifikasi Kebutuhan

Dibutuhkan suatu sistem yang memudahkan dalam bertransaksi dalam website penjualan perlengkapan ibu dan anak.

B. Analisa Sistem

Langkah – langkah pada analisa sistem terdiri dari :

1. Mengidentifikasi Masalah

Permasalahan-permasalahan tidak akan terjadi dengan sendirinya. Tetapi pasti ada yang menyebabkannya. Penyebab dari masalah-masalah yang terjadi sebagai berikut ini.

- a. Konsumen harus berjalan ke toko yang menjual perlengkapan ibu dan anak.
 - b. Konsumen harus berjalan dari satu toko ke toko yang lain jika barang yang diinginkan tidak ada atau kosong.
 - c. Order barang yang dilakukan secara manual.
 - d. Pembuatan laporan rekapitulasi yang masih manual.
-

2. Memahami Kerja dari Sistem yang Ada

- a. Mengamati bentuk penjualan yang dilakukan secara offline atau manual
- b. Mengamati bentuk penjualan yang dilakukan secara online pada situs-situs penjualan online pada internet sehingga mengetahui alur transaksi secara langsung.
- c. Menentukan populasi calon pembeli yang akan diteliti.
- d. Yaitu menentukan calon pembeli yang akan membeli barang di toko online perlengkapan ibu dan anak.
- e. Menarik sample
- f. Yaitu bagian dari populasi yang cukup representative untuk diambil sebagai contoh dalam mendesain sistem penjualan online.

3. Menganalisis Hasil Pengamatan

a. Menganalisis Kelemahan Sistem

Langkah ini dilakukan berdasarkan data yang telah di peroleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Dari hasil penelitian yang dilakukan terdapat kelemahan sistem yang dilakukan secara manual yaitu :

1. Sistem yang lama masih melakukan pengorderan barang secara manual.
2. Pembuatan laporan rekapitulasi yang masih dilakukan secara manual.
3. Konsumen harus berjalan ke toko yang menjual perlengkapan ibu dan anak.
4. Konsumen harus berjalan dari satu toko ke toko yang lain jika barang yang di inginkan tidak ada atau kosong

b. Menganalisis Kebutuhan Informasi Pemakai/Manajemen

Dibutuhkan suatu sistem penjualan yang memudahkan dalam bertransaksi dan dalam pembuatan laporan rekapitulasi.

4. Membuat Laporan Hasil Analisis

Setelah proses analisis sistem ini selesai dilakukan, yaitu membuat laporan dari hasil penelitian yang dilakukan

C. Desain Sistem

Membuat rancangan sistem yaitu :

1. Membuat SOP
2. Membuat Data Flow Diagram (DFD)
3. Membuat Entity Relational Diagram (ERD)
4. Membuat tampilan sistem

D. Implementasi

Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan.

E. Pengujian

Melakukan Pengujian berdasarkan fungsional dan kepuasan user dari hasil implementasi yang telah dibuat.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memahami pembahasan penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan disusun sebagai berikut :

Bab 1 : Pendahuluan

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi dan sistematika penulisan.

Bab 2 : Landasan Teori

Berisi tentang teori-teori yang mendukung sistem penjualan perlengkapan ibu dan anak dan teori-teori tersebut diambil dari literatur yang sesuai dengan permasalahan yang terjadi.

Bab 3 : Analisa dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang perancangan SOP, Data Flow Diagram (DFD), perancangan Entity Relational Diagram (ERD), dan tampilan sistem.

Bab 4 : Implementasi dan Pengujian

Bab ini berisi tentang pengujian, aplikasi, struktur, dan, tampilan Aplikasi.

Bab 5 : Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Informasi

2.1.1 Definisi Sistem Informasi

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai berikut :

- A. Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.
- B. Sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan atau untuk mengendalikan organisasi.
- C. Suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

2.1.2 Jenis-jenis Sistem Informasi

Jenis-jenis sistem informasi menurut kebutuhan manajemen, antara lain:

A. *Transaction Processing System (TPS)*

TPS adalah sistem informasi yang terkomputerisasi yang dikembangkan untuk memproses data-data dalam jumlah besar untuk transaksi bisnis rutin seperti daftar gaji dan inventarisasi. Contoh: proses dan tracking order, payroll, A/P, A/R, dll.

B. *Management Information System (MIS)*

MIS adalah sistem informasi yang menyajikan berbagai bentuk laporan yang diperlukan manajemen untuk analisis dan pengambilan keputusan. Menggunakan database untuk menyimpan hasil pengolahan transaksi oleh TPS. Contoh: inventory control, annual budget, dll.

C. *Decision Support System (DSS)*

DSS adalah pengembangan SIM yang dilengkapi dengan kemampuan analisis untuk menghasilkan beberapa alternatif pertimbangan keputusan atau informasi lain yang terkait dengan suatu fokus pengambilan keputusan sebagai penunjang keputusan yang akan tetap dilakukan oleh manajemen. Contoh: production scheduling, cost analysis, dll.

D. *Executive Information System (EIS)*

ESS membantu para eksekutif atau manajemen tingkat strategis dalam mengatur interaksi mereka dengan lingkungan eksternal, memberikan berbagai informasi yang diperlukan terkait dengan masalah-masalah strategis dan pengambilan keputusan yang tidak terstruktur. ESS biasanya menyajikan informasi dalam bentuk grafik dan menggunakan data dari TPS dan MIS.

E. *Expert System (ES)/ Knowledge Work System (KWS)*

EIS adalah sistem informasi yang menggunakan ilmu, fakta dan teknik berpikir dalam pengambilan keputusan untuk masalah-masalah yang biasanya hanya dapat diselesaikan oleh para ahli atau pakar untuk bidang tertentu. ES adalah bentuk sistem Artificial Intelligence (AI).

F. AI adalah sistem yang memiliki karakteristik antara lain:

1. Berpikir seperti manusia
2. Bertingkah seperti manusia
3. Berpikir rasional
4. Bertingkah rasional

Beberapa aplikasi AI selain ES adalah : robotik, fuzzy logic, neural network, natural language, speech recognition, virtual reality,dll.

G. *Office Automation System (OAS)*

OAS mendukung perkerja data, yang biasanya tidak menciptakan pengetahuan baru melainkan hanya menganalisis informasi sedemikian rupa untuk mentransformasikan data atau memanipulasikannya dengan cara-cara tertentu sebelum membaginya atau menyebarkannya. Aspek-aspek OAS yang sudah kita kenal seperti word processing, spreadsheets, desktop publishing, electronic scheduling dan komunikasi melalui voice mail, email, dan video conferencing.

H. *Group Decision Support System (GDSS)/ Computer Supported Collaborative Work (CSCW)*

GDSS adalah sistem yang digunakan untuk membuat keputusan semi-terstruktur dan tak terstruktur oleh kelompok pengambilan keputusan, mendukung berbagai konfigurasi yang berbeda-beda baik secara hardware maupun software. GDSS membawa sekelompok (*groupware*) bersama-sama menyelesaikan masalah dengan memberi bantuan dalam bentuk pendapat, kuesioner, konsultasi dan skenario. Perangkat lunak GDSS dirancang untuk meminimalkan perilaku kelompok negatif tertentu seperti kurangnya partisipasi berkaitan dengan

kekhawatiran atau tindakan balasan untuk menyatakan bahwa sudut pandang tidak dikenal, didominasi oleh anggota kelompok vokal, dan pembuatan keputusan 'group think'.

2.1.3 Manfaat Sistem Informasi

A. Manfaat sistem informasi pada tingkat sistem kerja.

Sistem informasi pada tingkat sistem kerja dapat memberikan banyak manfaat diantaranya adalah :

1. Sistem informasi memudahkan setiap kerja menyelesaikan proses bisnisnya sehingga bisa meningkatkan efisiensi (pengguna sumberdaya) dan efektifitas (pencapaian tujuan) sehingga bisa meningkatkan produktifitas kerja baik bagi mesin atau pengguna di dalam suatu sistem kerja tersebut. Misalnya bagian marketingan sangat terbantu dengan pencatatan atau record dari produk-produk yang yang terjual di pasaran dan data konsumen dari minggu ke minggu, bulan maupun tahun melalui informasi yang disediakan oleh sistem informasi pemasaran, sehingga bagian marketing bisa memprediksi trend dan pola konsumsi konsumen dan bisa dengan cepat menentukan keinginan konsumen dan melaporkannya kepada bagian keuangan ataupun produksi sehingga bisa diambil langkah-langkah dalam menghadapi pasar.
2. Sistem informasi juga dengan mudah memberikan kemudahan aliran informasi dari suatu sistem kerja ke sistem kerja lainnya di dalam suatu organisasi/perusahaan.
3. Sistem informasi dalam suatu sistem kerja dapat mengurangi resiko- resiko akibat kelalaian manusia dan mengantisipasi kejadian yang tidak di inginkan melalui otomasi semua elemen kerja sehingga memudahkan bagi user untuk mengumpulkan, mengolah dan menampilkan data dan informasi untuk keperluan pelaporan dan pengambilan keputusan.
4. Memudahkan koordinasi diantara sistem kerja/departemen di dalam perusahaan.

B. Manfaat sistem informasi pada tingkat perusahaan.

1. Di tingkat perusahaan kegunaan sistem informasi menjadi sangat vital, mengingat perusahaan terdiri dari berbagai sistem kerja yang didalamnya tergabung dan membentuk suatu korelasi demi mencapai tujuan perusahaan. Supaya elemen-elemen sistem kerja yang ada didalam perusahaan dapat

bekerja secara terintegrasi dan saling mendukung maka aliran informasi yang terstruktur dan baik diantara sistem kerja sangatlah diperlukan. Misalnya hubungan jumlah permintaan suatu produk dengan berapa produk yang harus di produksi untuk tahun atau bulan depan memerlukan record dan pelaporan data dan informasi lintas sistem kerja. Komunikasi data atau informasi ini harus berjalan dengan baik sehingga komunikasi yang dihasilkan akan mempengaruhi kinerja perusahaan dan membantu eksekutif dalam mengambil keputusan.

2. Meningkatkan produktifitas dan kinerja perusahaan.

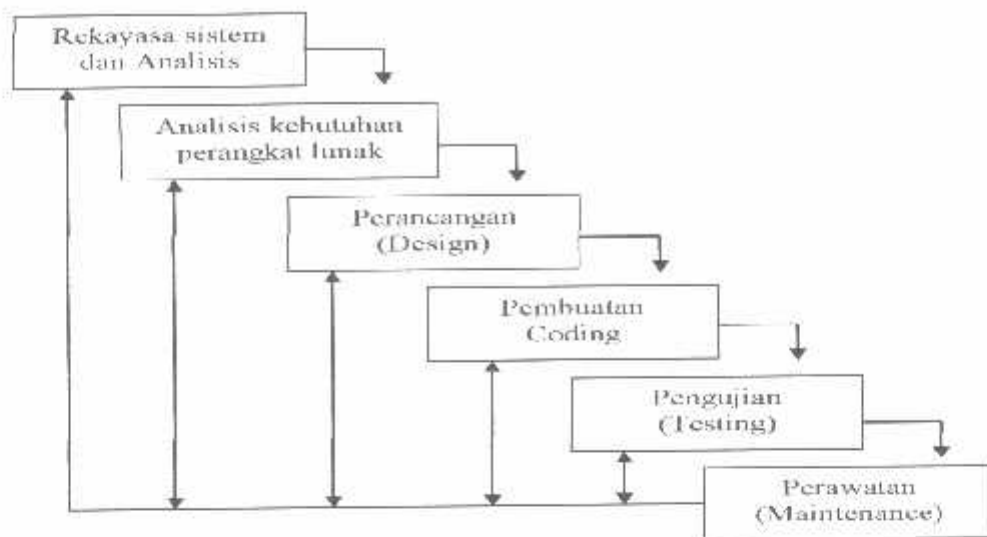
C. Kegunaan sistem informasi pada lingkungan bisnis

Mempermudah hubungan perusahaan dengan supplier, konsumen, partner maupun kompetitor, lewat data/flow informasi dari perusahaan ke masing-masing komponen diluar perusahaan sehingga perusahaan baik di tingkat manajemen operasional, taktis maupun eksekutif atas dapat mengetahui jumlah permintaan, tau apa yang harus dilakukan, dan dapat menyusun strategi demi tetap menjaga hubungan dengan komponen diluar perusahaan.

2.2 Metodologi Pengembangan Sistem

Pengembangan sisten iniformasi yang direalisasikan dengan bantuan komputer melalui suatu tahapan disebut dengan sistem analisis dan desain. Yang dimaksud dengan sistem analisis dan desain adalah peningkatan kinerja suatu organisasi dengan tujuan perbaikan prosedur-prosedur dan metode yang lebih baik. Dalam pengembangan "sistem informasi penjualan perlengkapan ibu dan anak berbasis *e-commers*" penulis menggunakan *System Development Life Cycle (SDLC) Waterfall*.

Model waterfall mengusulkan sebuah pendekatan kepada perkembangan software yang sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan. Model ini melingkupi aktivitas – aktivitas sebagai berikut : rekayasa dan pemodelan sistem/informasi, analisis kebutuhan, desain, *coding*, pemeliharaan dan pengujian.



Gambar 2.1 SDLC Waterfall

- A. **Rekayasa Sistem dan Analisis**
Pembentukan kebutuhan dari semua elemen sistem dan menganalisa kebutuhan keinginan user. Meliputi input output, waktu pengerjaan, ukuran dan jumlah data yang ditangani.
- B. **Analisa Kebutuhan Sistem**
Menganalisa masalah informasi yang dihadapi oleh perusahaan dan mengetahui kekurangn-kekurangan dalam system yang sedang berlaku, kegiatan analisis berguna sebagai dasar untuk merencanakan system baru atau mengadakan perubahan-perubahan terhadap system lama agar dapat memenuhi kebutuhan.
- C. **Perancangan (Design)**
Penentuan proses dan data untuk menyusun system baru yang diinginkan pemakai untuk memenuhi kebutuhan.
- D. **Pembuatan Coding**
Penerapan hasil desain dari system lama ke system yang bari ke dalam pemrograman. Dalam kegiatan ini, perlu pertimbangan masalah yang timbul karena adanya perubahan system.

F. Pengujian (Testing)

Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (system testing).

F. Perawatan (Maintenance)

Mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.

2.3 Dokumentasi Pengembangan Sistem

2.3.1 Pemodelan Proses

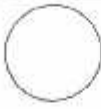



Gambaran lengkap mengenai ruang lingkup proses dalam sistem informasi yang akan dirancang dapat lebih mudah dilakukan dengan mempelajari hierarki prosesnya. Metode yang paling umum dalam pemodelan proses-proses dalam suatu sistem informasi adalah dengan membuat *Data Flow Diagram* (DFD).

Menurut Ed Yourdon, salah satu pencetus teori *Structured Analysis* dengan mempopulerkan model DFD yang lebih dikenal dengan notasi Yourdon-DeMarco, dalam testimoninya pada buku "*Just Enough Structured Analysis*" memberikan definisi yang sangat menarik tentang DFD, yaitu : "*The dataflow diagram is a modeling tool that allows us to picture a system as a network of functional processes, connected to one another by 'pipelines' and 'holding tanks' of data*". (Yourdon, 2006)

Ed Yourdon juga menambahkan bahwa DFD hanya merupakan satu dari banyak jenis perangkat pemodelan yang dapat dipergunakan oleh analis sistem. DFD hanya menyediakan satu sudut pandang dari sistem, yaitu perspektif *functional-oriented*. Jika seorang analis sistem akan mengembangkan sistem dimana hubungan data (*data relationship*) lebih penting daripada fungsionalitas sistem, maka sebaiknya analis sistem tersebut tidak perlu menekankan spesifikasi pada DFD (atau bahkan tidak perlu membuatnya satupun) dan lebih berkonsentrasi pada perancangan *Entity-Relationship Diagrams* (ERD). Selain itu, jika sistem yang akan dibangun memiliki karakteristik *real-time* sistem yang lebih dominan daripada aspek-aspek lain (seperti sistem akuisisi data, aplikasi informasi berbasis web, *switcher* telepon, proses kontrol perangkat elektronik, dan lain-lain), maka lebih efektif bagi seorang analis sistem untuk lebih berkonsentrasi membuat *State-Transition Diagrams* daripada membuat DFD (Yourdon, 2006).

Adapun notasi DFD yang akan dipergunakan dalam pengembangan sistem biasanya mengikuti notasi berdasarkan metode Yourdon-DeMarco atau Gane-Sarsson. Berikut ini adalah notasi/symbol dalam DFD menurut Yourdon-DeMarco:

Tabel 2.1 Simbol Data Flow Diagram

Simbol	Uraian
	Gambar lingkaran menunjukkan proses transformasi data yang dapat mewakili suatu pekerjaan atau proses.
	Gambar anak panah menunjukkan aliran data.
	Gambar kotak persegi menunjukkan entity.
	Gambar dua garis lurus yang sejajar menunjukkan tempat penyimpanan data atau file.

2.3.2 Pemodelan Data

Pemodelan data adalah suatu teknik untuk mengatur dan mendokumentasikan data sistem. Umumnya pemodelan data dipergunakan untuk mendefinisikan persyaratan bisnis untuk sebuah *database*, sehingga terkadang disebut sebagai pemodelan *database*. (Whitten & Bentley, 2004).

Model data jarang dibuat selama fase investigasi awal pada analisis sistem. Waktu yang singkat dalam fase tersebut membuat konstruksi model data menjadi tidak praktis. Sayangnya, pemodelan data jarang dihubungkan dengan fase analisis masalah pada analisis sistem. Beberapa analis lebih suka menggambarkan model proses untuk mendokumentasikan sistem yang ada, tapi analis lainnya berpendapat bahwa model data lebih superior dan lebih efektif untuk mendokumentasikan sistem, oleh karena alasan berikut (Whitten & Bentley, 2004)




1. Model data membantu analisis secara cepat mengidentifikasi kosakata bisnis secara lebih lengkap daripada model proses.
2. Model data hampir selalu dibangun lebih cepat daripada model proses.
3. Model data lengkap dapat dibuat pada secarik kertas. Model proses sering membutuhkan lebih banyak kertas.

4. Pembuat model sering dan mudah terjebak pada detail yang tidak perlu.
5. Model data untuk sistem yang telah ada dan yang diusulkan jauh lebih mirip daripada model proses untuk sistem yang telah ada dan diusulkan. Konsekuensinya, tidak terdapat banyak pekerjaan yang terbuang pada saat melanjutkan ke fase selanjutnya.

2.3.3 Pengertian Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu model jaringan (*network*) yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak. Tujuan utama dari penggambaran ERD adalah untuk menunjukkan struktur objek data (*entity*) dan hubungan (*relationship*) yang ada pada objek tersebut. ERD berguna bagi profesional sistem, karena ERD memperlihatkan hubungan antara *data store* pada DFD. Beberapa bentuk simbol yang digunakan dalam ERD pada **Tabel 2.2**.

Tabel 2.2 Simbol Entity Data Relationship

Nama	Simbol	Keterangan
Entitas atau objek data (<i>entity</i>)		Entity adalah objek yang dapat dibedakan dengan objek lainnya. Entity dapat berupa ruang, lokasi, kejadian yang dapat digambarkan dengan elemen data atau atribut
Relasi (hubungan)		Relationship adalah hubungan yang terjadi antara satu entitas atau lebih. Kumpulan dari Relationship yang sejenis disebut Relationship set.
Atribut		Atribut adalah elemen data yang menunjukkan ciri atau karakter dari entitas. Atribut menggambarkan informasi apa saja yang terdapat dalam suatu entitas

2.3.3.1 Kardinalitas Dalam Relationship

Cardinality Ratio menjelaskan batasan jumlah keterhubungan satu entitas dengan entitas lainnya. Terdapat tiga jenis cardinality Ratio, yaitu :

A. *(one to one) 1:1*

Entity hanya boleh berhubungan dengan satu entity kedua dan sebaliknya.

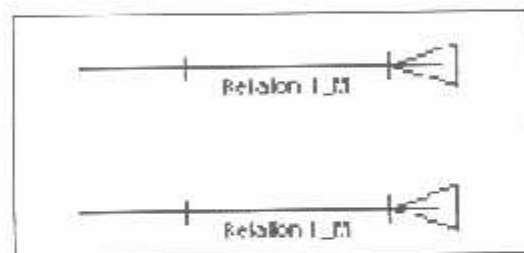
Gambar dari relasinya ada pada **Gambar 2.2** :



Gambar 2.2 Relasi 1:1

B. *(one to many) 1:M atau (many to one) M:1*

Entity pertama boleh banyak berhubungan dengan entity kedua, tetapi entity kedua hanya boleh berhubungan dengan satu entity atau sebaliknya. Gambar dari relasinya ada pada **Gambar 2.2**:

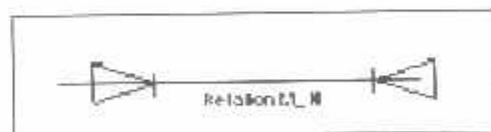


Gambar 2.3 Relasi 1 : M dan M : 1

C. *(many to many) M:N*

Entity pertama boleh banyak berhubungan dengan entity kedua dan sebaliknya.

Gambar relasinya ada pada **Gambar 2.3**.



Gambar 2.4 Relasi M : N

2.4 MySQL 5.0

MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengelolaan datanya (Arif, 2011)

MySQL 5 merupakan versi mayor yang cukup revolusioner disbanding versi-versi sebelumnya. Pada versi mayor 5 (MySQL 5.x), MySQL telah memasukkan beberapa fitur profesional yang makin membuat RDBMS MySQL menjadi layak diperhitungkan untuk digunakan sebagai back-end sistem aplikasi berskala enterprise. Adapun fitur-fitur terbaru ini antara lain stored procedure, triggers, dukungan terhadap cursor, view dan sub-queries, serta beberapa fungsi SQL yang mengikuti standar SQL:2003 yang baru diadopsi oleh 3 DBMS besar dunia (the big-three), yaitu produk Microsoft SQL Server 2005, Oracle 10g, dan IBM DB-2 (Rudyanto: 2011).

2.5 Internet

Istilah internet berasal dari bahasa latin, inter, yang berarti "antara". Secara kata per kata internet berarti jaringan antara atau penghubung. Memang itulah fungsinya, internet menghubungkan berbagai jaringan yang tidak saling bergantung pada satu sama lain dengan sedemikian rupa, sehingga mereka dapat berkomunikasi. Internet adalah jaringan komputer yang saling terhubung keseluruhan dunia tanpa mengenal batas teritorial, hukum dan budaya. Secara fisik dianalogikan sebagai jaring laba-laba (the web) yang menyelimuti bola dunia dan terdiri dari titik-titik (node) yang saling berhubungan.

Node bisa berupa komputer, jaringan lokal atau peralatan komunikasi, sedangkan garis penghubung antar simpul disebut sebagai tulang punggung (back bone) yaitu media komunikasi terestrial (kabel, serat optik, microwave, radio link) maupun satelit. Node terdiri dari pusat informasi dan database, peralatan komputer dan perangkat interkoneksi jaringan serta peralatan yang dipakai pengguna untuk mencari, menempatkan dan bertukar informasi di internet.

Menurut Lani Sidharta (1996) walaupun secara fisik internet adalah interkoneksi antar jaringan komputer namun secara umum internet harus dipandang sebagai sumber daya informasi. Isi internet adalah informasi, dapat dibayangkan sebagai suatu database atau perpustakaan multimedia yang sangat besar dan lengkap. Bahkan internet dipandang sebagai dunia dalam bentuk lain (maya) karena hampir seluruh aspek

kehidupan di dunia nyata ada di internet seperti bisnis, hiburan, olah raga, politik dan lain sebagainya.

Salah satu isu terpenting di internet adalah penerapan standart komputerisasi terbuka (open computing standart). Karena internet working dan internet mengintegrasikan semua sistem, jenis dan tipe komputer yang ada di dunia, maka harus ada standar yang menjamin komputer dapat saling berbicara satu sama lain dalam bahasa yang sama. Menurut Drew Heywood (1996) standar bahasa komputer universal telah dikembangkan sejak 1969, terdiri dari serangkaian protokol komunikasi disebut Transfer Control Protokol (TCP) yang bertugas mengendalikan transmisi paket data, koreksi kesalahan dan kompresi data dan internet protokol (IP) yang bertugas sebagai pengenali (identifier) dan pengantar paket data ke alamat yang dituju.

Protokol TCP/IP menyatukan bahasa dan kode berbagai komputer di dunia, sehingga menjadi standar utama jaringan komputer. TCP/IP berkembang cepat dan kaya fasilitas karena berifat terbuka dan bebas digunakan, ditambahkan kemampuan baru oleh siapa pun dan gratis karena tidak dimiliki oleh siapa pun. Oleh karena itu, hingga saat ini jaringan-jaringan tersebut saling terhubung diseluruh belahan dunia.

Seluruh jaringan yang tersebar di setiap penjuru dunia sudah terkondisikan dengan internet. Lalu lintas data internet ke seluruh Amerika dan penjuru dunia saat ini disebarkan oleh jaringan pusat yang disebut VBNS (Very High Speed Backbone Network Service). Adapun seluruh biaya yang dikeluarkan di biayai oleh badan Ilmu Pengetahuan Nasional Amerika Serikat. Dari jaringan itu, komputer-komputer yang terhubung dengan internet akan saling berkomunikasi dan saling mengirimkan data sehingga internet dapat dinikmati oleh seluruh umat manusia untuk berkomunikasi melalui komputer baik di rumah maupun di kantor-kantor.

Dengan demikian, internet dapat didefinisikan dengan hubungan berbagai jenis komputer dan jaringan di dunia, yang berbeda sistem operasi maupun aplikasinya di mana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan media komunikasi (telepon dan satelit) yang menggunakan protokol standar dalam berkomunikasi yaitu protokol TCP/IP. Internet berfungsi sebagai media komunikasi.

2.6 World Wide Web (WWW)

World Wide Web adalah fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen web disebut *web page* dan link dalam web membuat user bisa pindah dari satu page ke page yang lain (*hyper text*), baik antar page

yang disimpan dalam server yang sama atau server di seluruh dunia. Pages diakses dan dibaca melalui web browser seperti netscape navigator atau internet explorer.

World Wide Web sering disingkat sebagai WWW atau web saja, yaitu sebuah sistem di mana informasi dapat kita nikmati dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain serta dapat di akses oleh perangkat lunak yang disebut browser. Informasi di web pada umumnya ditulis dalam format HTML. Informasi lainnya disajikan dalam bentuk grafis (dalam format GIF, JPG, PNG), suara (dalam format AU, WAV), dan objek multimedia lainnya (seperti MIDI, Shockwave, Quicktime Movie, 3D World). WWW dijalankan dalam server yang disebut HTTPD.

Karena berbasis text, Hypertext Markup Language (HTML) dikenali dan diterjemahkan semua jenis komputer dalam bentuk tampilan informasi yang sama. HTML adalah kreasi Tim Berners Lee, ilmuawan European Laboratory For Particle Physic (CERN-organisasi penelitian 18 negara Eropa) di geneva Swiss. Pada bulan Maret 1989 Tim memperkenalkan Web Dan HTML sebagai standar antar muka distribusi informasi di internet yang mampu menggabungkan teks, grafik dan multimedia dengan metode navigasi menu pada mesin UNIX.

HTML adalah bahasa kode pemrograman yang menjadi dasar bagi terwujudnya WEB. Dengan HTML seluruh sistem komputer yang berbeda dapat mengenali format-format yang ditampilkan dalam situs-situs internet tanpa perbedaan yang berarti, termasuk di dalamnya penampilan multimedia (grafik, suara, citra video). HTML berbasis teks yang sangat sederhana dan praktis sehingga dapat dipahami oleh berbagai jenis komputer dan platform sistem yang berbeda.

Dokumen HTML berisi perintah-perintah teks yang disebut tag untuk menampilkan tulisan, gambar, warna, suara, video, animasi dan sebagainya serta link yang menghubungkan berbagai topik. Dengan bentuk hypertext maka halaman internet (web site - kios Internet) akan dapat dibangun secara cepat serta ditampilkan dengan cantik. Dalam konsep hypertext ini pembacaan suatu dokumen tidak harus urut namun bisa meloncat antar topik bahkan di print maupun di copy ke media penyimpanan lokal (misalnya Harddisk). Format Hypertext juga memungkinkan pemakai mesin yang hanya bisa mengenali teks untuk mengakses dokumen dalam bentuk teks saja. Perbedaannya hanya terletak pada tidak ditampilkannya gambar, grafik, animasi, video, suara dan warna.

2.7 PHP

Menurut Rudyanto (2011) PHP (Hypertext preprocessor) adalah bahasa server side scripting yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Karena PHP merupakan server-side scripting maka sintaks dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi di server kemudian hasilnya dikirimkan ke browser dalam format HTML. Dengan demikian kode program yang ditulis dalam PHP tidak akan terlihat oleh user sehingga keamanan halaman web lebih terjamin. PHP dirancang untuk membentuk halaman web yang dinamis, yaitu halaman web yang dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini, seperti menampilkan basis data kehalaman web.

PHP termasuk dalam *open source product*, sehingga source code PHP dapat diubah dan distribusikan secara bebas. PHP juga mampu lintas platform, artinya PHP dapat berjalan di banyak sistem operasi yang beredar saat ini, diantaranya : Sistem Operasi Microsoft Windows (semua versi), Linux, dan Mac OS.

PHP menurut Janner Simarmata PHP mempunyai kepanjangan *HyperText Preprocessor*, merupakan bahasa (*scripting language*) yang dirancang secara khusus untuk penggunaan pada web.

2.7.1. PHP dalam HTML

Dalam PHP terdapat kode program yang menyatu dengan tag-tag HTML dalam suatu *file*. Perintah dalam PHP dimulai dengan tag `<?>` Dan ditutup dengan `?>`

Contoh :

```
<?php
    echo("<b>Hello World</b>");
?>
```

Gambar 2.5 Script PHP

Dalam penulisan PHP spasi tidak berpengaruh pada baris perintah. hal ini memudahkan pengguna dalam pengaturan penulisan, agar programnya lebih mudah dibaca. Dan dalam penulisan program, PHP membedakan *variable* huruf kecil (`$a`) dengan variabel huruf besar (`$A`), sedangkan untuk fungsi-fungsi, PHP tidak membedakan huruf besar dengan huruf kecil.

2.7.2 Kemampuan PHP

Kelahiran PHP dibandingkan dengan bahasa pemrograman lain adalah sebagai berikut :

- A. Bahasa pemrograman PHP adalah sebuah bahasa *script* yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya
- B. *Web Server* yang mendukung PHP adalah dengan menggunakan *apache* dengan konfigurasi yang relatif mudah.
- C. Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya developer yang siap membantu dalam pengembangan.
- D. Dalam sisi pemahamanan, PHP adalah bahasa *scripting* yang paling mudah karena referensi yang banyak.
- E. PHP adalah bahasa *open source* yang dapat digunakan di berbagai mesin (*linux, unix, windows*) dan dapat dijalankan secara *runtime* melalui *console* serta juga dapat menjalankan perintah-perintah *system*.

Selain itu script PHP dapat berjalan pada beberapa kondisi diantaranya :

- A. *Server-side scripting*, membutuhkan 3 faktor untuk membuatnya bekerja yaitu PHP parser (*CGI atau server module*), *web server* dan *web browser*. *Web server* untuk menjalankannya bersama dengan instalasi koneksi PHP. Sehingga *output* program PHP dapat diakses dengan *web browser*.
- B. *Command line scripting*, memungkinkan menjalankan *script* PHP tanpa *web server* atau *browser* tapi membutuhkan PHP parser untuk menjalankannya. Tipe ini idealnya digunakan untuk *script executed* dipakai pada *windows* atau untuk memproses teks sederhana

2.8 HTML

2.8.1 Pengertian HTML.

HTML adalah singkatan dari *Hyper Text Markup Language*, merupakan suatu file teks biasa (bisa diedit menggunakan *Notepad*) namun mengandung berbagai tag *markup*.

Editor HTML merupakan aplikasi GUI (*graphical user interface*) yang sangat mudah digunakan. GUI ini memiliki banyak fungsi yang ditujukan untuk mempermudah dalam memproses isi suatu web.

2.8.2 Tag dalam HTML

Tag markup bertugas untuk memberikan informasi kepada *browser* tentang bagaimana cara menampilkan teks yang ada diantara tag tersebut. Berikut ini adalah beberapa tag yang sering digunakan dalam HTML pada **Tabel 2.3**

Tabel 2.3 Tag dalam HTML

TAG	FUNGSI
<html> .. </html>	Berguna untuk menandai awal dan akhir dari suatu dokumen HTML.
<head> ... </head> : header	Adalah <i>header</i> dari dokumen HTML, dan tidak ditampilkan pada <i>window browser</i> .
<title> ... </title>	Digunakan untuk memberikan judul pada dokumen HTML, yang akan ditampilkan di title bar pada <i>browser</i> .
<body> ... </body>	Digunakan untuk teks atau isi yang akan ditampilkan oleh <i>browser</i> .
 : line break	Setiap ada tag ini, maka <i>browser</i> akan turun satu baris dan menuliskan teks selanjutnya di baris baru tersebut.
<p> : paragraph	Jika ada tag ini, maka <i>browser</i> akan menulis teks selanjutnya di paragraf yang baru.
<hr> : horizontal rule	Tag ini akan menampilkan garis lurus horizontal di <i>window</i> .
<a href> .. 	Yaitu tag untuk membuat rujukan ke suatu dokumen lainnya. Tag ini juga bisa digunakan untuk me-link ke bagian tertentu pada dokumen yang sama, yaitu dengan menandai bagian tersebut dengan tag <a name>.
 ... 	Tag untuk menampilkan teks dalam bentuk huruf tebal.
<table> dan </table>	Tag untuk membuat suatu tabel.

<code><th></code> dan <code></th></code>	Digunakan untuk membuat suatu teks menjadi <i>heading</i> atau judul dari kolom.
<code><tr></code> dan <code></tr></code>	Digunakan untuk memulai suatu baris di dalam tabel.
<code><td></code> dan <code></td></code>	Berfungsi untuk memulai suatu kolom di dalam suatu baris.

2.9 Pengertian E-Commerce

Menurut Sunarto (2009) e-commerce merupakan proses pembelian dan penjualan jasa atau produk antara dua belah pihak melalui internet (*commerce net*) dan sejenis mekanisme bisnis elektronik dengan pada pada transaksi bisnis berbasis individu dengan menggunakan internet sebagai media pertukaran barang atau jasa baik antar instansi atau individu dengan instansi (*Net Ready*).

2.9.1 Manfaat E-Commerce

A. Manfaat E-commerce bagi organisasi atau perusahaan.

1. Kemampuan grafis internet mampu memperlihatkan produk apa adanya (Natural) serta dapat membuat brosur berwarna dan menyebarkannya tanpa ongkos/biaya cetak.
 2. Lebih aman membuka toko online dibanding membuka toko biasa.
 3. Berjualan di dunia maya internet tidak mengenal hari libur dan hari besar, semua transaksi bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja.
 4. Tanpa batas-batas wilayah dan waktu, sehingga memberikan jangkauan pemasaran yang luas dan tak terbatas oleh waktu.
 5. Arus pendapatan yang baru yang mungkin sulit atau tidak dapat diperoleh melalui cara konvensional.
 6. Meningkatkan pangsa pasar, di mana penggunaan e-commerce memungkinkan untuk meningkatkan pangsa pasar yang semula mempunyai pangsa pasar didalam negeri saja, dengan adanya e-commerce maka pangsa pasar menjangkau luar negeri.
 7. Menurunkan biaya operasi. Penggunaan teknologi internet memungkinkan kita untuk melakukan kegiatan perdagangan selama 24 jam sehari, 7 hari dalam seminggu, akan tetapi tidak berpengaruh terhadap biaya yang
-

dikeluarkan untuk biaya lembur karyawan atau pegawai, karena segala sesuatunya dikerjakan oleh komputer yang tidak membutuhkan operator untuk menjalankan proses perdagangan, cukup hanya dengan penggunaan software tertentu maka semua aktifitas dalam transaksi perdagangan dapat dilakukan.

8. Penghematan besar yang dimungkinkan melalui email. Penghematan ini terjadi karena berkurangnya penggunaan kertas dalam segala proses transaksi, dimana segala sesuatunya di dalam e-commerce menggunakan data digital sehingga tidak membutuhkan kertas sebagai media yang pada akhirnya memberikan penghematan besar terhadap penguluran dalam proses transaksi.

B. Manfaat E-commerce bagi konsumen.

1. Memungkinkan transaksi jual beli secara langsung, mudah dan nikmat. Maksudnya adalah proses jual beli yang terjadi dalam e-commerce tidak membutuhkan perantara. Proses transaksinya terjadi langsung antara merchant dengan konsumen sehingga memberikan kemudahan bagi pengguna karena tidak memerlukan proses transaksi yang berbelit-belit dan cenderung lama yang pada akhirnya memberikan kenikmatan terhadap customer dalam melakukan transaksi terhadap konsumen dalam melakukan transaksi.
 2. Disintermediation adalah proses meniadakan calo dan pedagang perantara. Dengan kata lain, konsumen tidak perlu membayar lebih untuk sebuah barang atau jasa yang dibelinya. Penggunaan e-commerce merupakan proses transaksi langsung antara merchant dan konsumen tanpa memerlukan perantara meskipun keberadaan para pihaknya jauh atau berbeda negara. Dengan e-commerce konsumen dapat mengecek langsung keberadaan barang yang dibutuhkan serta mendapatkan harga yang langsung diberikan merchant sehingga biaya yang dikeluarkan tidak jauh lebih mahal. Hal ini berbeda dengan perdagangan secara konvensional, ketika seorang dari suatu negara membutuhkan barang atau jasa dari luar negeri, orang tersebut tidak mungkin mendatangi langsung penjual barang tersebut di negaranya, karena hal tersebut tentu saja menambah biaya dan memerlukan cukup banyak waktu, itupun belum termasuk dengan keberadaan barang yang dibutuhkan, apakah masih ada atau telah habis. Sehingga orang yang membutuhkan barang tersebut tentu saja
-

membutuhkan perantara pedagang lain dalam hal ini adalah importir yang tentu saja harga barang yang dibutuhkan akan semakin mahal.

3. Menggunakan digital cash atau elektronik cash, Tanpa harus membayar dengan uang tunai. Maksudnya adalah customer tidak perlu membawa uang tunai untuk membayar transaksi jual beli yang dilakukannya dengan pihak merchant. Transaksi pembayaran yang dilakukan oleh customer cukup dengan mentransfer sejumlah uang sesuai dengan harga barang yang dipesan ditambah ongkos kirim melalui rekening yang telah disediakan oleh pihak merchant. Bisa juga hanya dengan memasukkan nomor kartu kredit yang di miliki oleh customer dalam bentuk pembayaran yang telah disediakan oleh pihak merchant. Dengan cara ini pihak merchant mampu memberikan kemudahan dalam bertransaksi yang kemudian memberikan rasa aman karena tidak perlu membawa uang tunai dalam jumlah yang cukup banyak untuk diserahkan kepada merchant yang penuh resiko terhadap tindak kejahatan seperti perampokan dan sebagainya.
 4. Memberikan kesempatan kepada konsumen yang berada di belahan dunia manapun untuk dapat menggunakan sebuah produk atau mendapatkan service yang dihasilkan dari beberapa yang berbeda dengan melakukan transaksi dan meraih informasi dari pihak pertama sepanjang tahun tanpa terbatas oleh ruang dan waktu.
 5. Memberikan kesempatan kepada konsumen untuk mendapatkan produk atau service terbaik dari berbagai pilihan yang ada karena konsumen mendapatkan kesempatan untuk memilih berbagai jenis produk atau service secara langsung.
 6. Memberikan kesempatan kepada konsumen yang terpisah tempat tinggalnya dari produsen untuk berinteraksi, berdiskusi, dan bertukar pengalaman. Sehingga akan sangat menguntungkan produsen untuk meningkatkan kualitas produk atau service sesuai dengan yang di inginkan oleh konsumen.
-

C. Manfaat E-commerce bagi masyarakat.

1. Semakin banyak manusia yang bekerja dan beraktifitas di rumah dengan menggunakan internet berarti mengurangi perjalanan untuk bekerja, belanja, dan aktifitas lainnya sehingga mengurangi kemacetan jalan dan mereduksi polusi udara.
2. Meningkatkan daya beli dan kesempatan masyarakat untuk mendapatkan produk atau service yang terbaik karena perusahaan yang mengeluarkan produk atau service dapat menjualnya lebih murah karena biaya produksi yang rendah.
3. Mengurangi pengangguran karena masyarakat semakin bergairah untuk berbisnis dengan cara kerja yang gampang dan tanpa modal yang besar.
4. Meningkatkan daya kreatifitas masyarakat. Berbagai jenis produk dapat dipasarkan dengan baik sehingga membantu pemerintah untuk menggairahkan perdagangan khususnya bagi usaha kecil menengah.

2.9.2 Jenis - jenis E-commerce

Menurut Sunarto (2009) Jenis – jenis E-commerce terdiri dari enam jenis. Masing – masing memiliki karakteristik yang berbeda.

A. *Bussines to Bussines (B2B)*

1. Trading Partners yang sudah diketahui dan umumnya memiliki hubungan yang cukup lama. Informasi hanya dipertukarkan dengan partner tersebut sehingga jenis informasi yang dikirimkan dapat disusun sesuai kebutuhan.
2. Pertukaran data (data exchange) berlangsung berulang-ulang dan secara berkala, dengan format data yang sudah disepakati bersama sehingga memudahkan pertukaran data untuk dua entitas yang menggunakan standar yang sama.
3. Salah satu pelaku dapat melakukan inisiatif untuk mengirimkan data, tidak harus menunggu partner.
4. Model yang umum digunakan adalah per-to-per dimana processing intelligence dapat didistribusikan di kedua pihak.

B. *Bussines to Consumer (B2C)*

Bussines to Customer (B2C) merupakan transaksi ritel dengan pembelian individual. Selain itu Bussines to Customer (B2C) juga dapat berarti mekanisme toko

online (*electronic shopping mall*) yaitu transaksi antara e-merchant dan e-customer. Karakteristik *Bussines to Consumer (B2C)* adalah sebagai berikut :

1. Terbuka untuk umum di mana informasi diseberkan ke umum.
2. Layanan yang diberikan bersifat umum generic dengan mekanisme yang digunakan oleh khalayak ramai. Sebagai contoh, karena sistem web sudah umum digunakan maka layanan diberikan dengan menggunakan web.
3. Layanan diberikan berdasarkan permohonan (*on demand*). Konsumen melakukan inisiatif dan produsen harus siap memberikan respon sesuai dengan permohonan.
4. Pendekatan *client-server* sering digunakan di mana diambil asumsi klien (*consumer*) menggunakan sistem yang minimal (*berbasis web*) dan *processing (Bussines Procedure)* diletakkan disisi server.

C. *Consumer to Consumer (C2C)*

Consumer to Consumer (C2C) merupakan transaksi dimana konsumen menjual produk secara langsung kepada konsumen lainnya. Selain itu juga, seorang individu juga bias mengiklankan produknya berupa barang atau jasa, pengetahuan, keahliannya di salah satu situs lelang.

D. *Consumer to Bussines (C2B)*

Consumer to Bussines (C2B) merupakan individu yang menjual produk atau jasa kepada organisasi dan individu yang mencari penjual dan melakukan transaksi.

E. *Non-Bussines Elektronik Commerce*

Non-Bussines Elektronik Commerce meliputi kegiatan non bisnis seperti kegiatan lembaga pendidikan, organisasi nirlaba, keagamaan dan lain-lain.

F. *Intrabussines (originalzatinal) Elektronik commerce*

Kegiatan ini meliputi semua aktifitas internal organisasi melalui internet untuk melakukan pertukaran barang, jasa, dan informasi serta menjual produk perusahaan kepada karyawan dan lain-lain.

2.9.3 Model Bisnis E-commerce

Secara umum model bisnis e-commerce terdiri dari :

- A. Penjualan online secara langsung tanpa melalui perantara.
-

- B. Sistem tender (*reverse auction*) elektronik yaitu model dimana seorang pembeli meminta calon penjual untuk mengajukan penawaran harga sedangkan pemenangnya adalah penjual yang mengajukan harga terendah.
 - C. Lelang dengan harga beli "*name your own price*", yaitu model dimana pembeli menentukan harga yang mampu dibayarnya dan mengajak para penjual yang dapat menjual dengan harga tersebut.
 - D. *Affiliate marketing*, yaitu perjanjian dimana rekanan pemasaran (perusahaan, organisasi, atau bahkan perorangan) mengacu konsumen ke situs web penjual.
 - E. *Viral marketing*, pemasaran dari "mulut ke mulut" dimana konsumen menganjurkan sebuah produk atau jasa perusahaan kepada teman-temannya atau orang lain dengan cara mengisi halaman yang berisi hyperlink pada web anda, misalnya dengan kalimat "beritahu pada teman anda tentang produk ini" atau beri tahu halaman ini pada teman anda.
 - F. *Group purchasing*, pembelian dalam skala besar yang memungkinkan sekelompok pembeli mendapatkan potongan harga.
 - G. Lelang online, penjual menjual barangnya kepada penawar tertinggi.
 - H. Personalisasi produk atau jasa, menciptakan produk atau jasa sesuai dengan spesifikasi yang diminta pembeli.
 - I. Pasar elektronik (e-market) dan *exchange*, pertemuan dilakukan secara virtual antara penjual dan pembeli di *cyberspace*. Pihak penjual dan pembeli memiliki kedudukan yang sama. Penjual secara bebas menjajakan produk atau jasanya kepada pembeli, sementara pembeli dapat melakukan transaksi dengan penjual yang dipilihnya.
 - J. Integrator rantai pertambahan nilai (*value chain integrator*), pengintegrasian rangkaian proses atau aktifitas perubahan bahan mentah dari perusahaan yang berbeda menjadi produk jadi. Rantai nilai ini akan semakin meningkatkan efisiensi dan efektifitas proses penciptaan produk secara keseluruhan.
 - K. Penyedia layanan *Value Chain Integrator*.
 - L. Broker informasi (*brokerage*), seperti infosehat.com
 - M. Pertukaran barang atau jasa (*barter*).
 - N. Keanggotaan (*membership*)
 - O. Fasilitator rantai pasokan (*supply chain*), yaitu fasilitator jaringan yang terdiri dari beberapa perusahaan yang secara bersama-sama berkerja untuk menciptakan dan mengantarkan sebuah produk ke tangan pemakai akhir (*end user*).
-

2.9.4 Sistem Pembayaran dalam E-commerce

Sistem pembayaran melalui internet yang aman merupakan hal terpenting dalam dunia bisnis online karena alasan-alasan berikut :

- A. Jika pelaku e-commerce tidak mengatur untuk menerima kartu kredit secara aman melalui internet, maka sistem pembayarannya yang dipakai dapat menimbulkan penipuan atau pemalsuan kartu kredit. Hal tersebut merupakan salah satu penghalang utama dalam perdagangan online melalui internet. Sistem-sistem pembayaran internet yang menggunakan peng-kode-an tingkat tinggi lebih memberikan jaminan daripada transaksi dengan kartu kredit langsung melalui jaringan.
- B. Sistem-sistem pembayaran yang aman di internet merupakan daya tarik bagi para calon pelanggan dan keyakinan mengenai legitimasi kepada siapa mereka membeli atau membayar. Sementara merk dagang barang yang ditawarkan melalui internet juga merupakan barang yang dijamin kualitasnya. Dalam hal ini, sistem-sistem yang ditawarkan sekiranya dapat digunakan untuk mengecek pedagang atau penjual sebelum konsumen menggunakan layanan pembayaran dengan menggunakan referensi kredit agen yang telah di kenal sistem-sistem pembayaran melalui agen dapat melindungi konsumen karena agen tidak akan mengizinkan pedagang mengakses kartu kredit para pelanggan atau pembeli.

2.9.5 Model-model Pembayaran Online

A. *Paypal*

Paypal merupakan salah satu alat pembayaran (payment processor) teraman dan banyak digunakan di dunia internet. Saat ini, orang Indonesia sudah dapat memindahkan uang yang berada di account *paypal* langsung ke rekeningnya. Pengguna internet dapat membeli barang di ebay, lisensi software original, keanggotaan situs, urusan bisnis, mengirim dan menerima donasi atau sumbangan dan mengirim uang ke pengguna *paypal* lain di seluruh duni. *Paypal* mengatasi kekurangan dalam pengiriman uang tradisional seperti cek atau *money order* yang prosesnya memakan waktu yang lama. *Paypal* tidak berbeda dengan rekening bank. Hal pertama yang perlu dilakukan adalah membuat account kemudian mengisi account tersebut dengan dana dari kartu kredit atau mentransfer dana dari *account paypal* orang lain ke *balance paypal* kita. Jika proses ini sudah di selesaikan, anda sudah dapat untuk bertransaksi. Pada bulan februari 2008 *paypal* sudah menerima 190 negara dan 16 mata uang.

Pengguna *paypal* di indonesia haru menggunakan hitungan US dollar karena rupiah belum ada di *paypal*.

Paypal memberikan kebijaksanaan perlindungan tertulis untuk pembeli. Pembeli yang menggunakan *paypal* dapat melakukan komplain dalam waktu 45 hari jika pembeli belum mendapatkan barang yang dipesan atau barang yang dipesan tidak sesuai deskripsi yang diberitahukan penjual. Jika pembeli menggunakan kartu kredit akan mendapatkan pengembalian uang atau chargeback dari perusahaan kartu kredit. *Paypal* juga melindungi penjual dari pengembalian uang atau komplain yang tidak benar dari pembeli setelah dilakukan pembuktian. Kebijakan perlindungan tertulis untuk penjual dirancang untuk melindungi penjual dari klaim pembeli yang mengaku telah mengirim uang akan tetapi tidak terdapat catatan bukti pembayaran dan catatan transaksi. Setiap pembelian menggunakan *paypal* selalu ada catatan bukti di *account paypal* pengirim dan penerima uang yang nantinya dijadikan bukti bahwa telah terjadi transaksi keuangan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan sarana pembayaran online *paypal* lebih aman dari alat pembayaran online lain baik bagi pembeli dan penjual.

B Transver Via ATM

Transfer via ATM merupakan pengiriman uang secara elektronik yang dilakukan oleh konsumen di mesin ATM untuk melakukan pembayaran secara online kepada penjual. Dengan mesin ATM ini memungkinkan konsumen melakukan transfer uang kapan saja tanpa terikat waktu, karena mesin ini beroperasi 24 jam sehari dan 7 hari seminggu.

BAB III
ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisa Sistem

Aplikasi penjualan perlengkapan ibu dan anak ini dibuat supaya para konsumen dapat mudah dalam bertransaksi secara online tanpa harus datang ke toko tersebut. Di dalam aplikasi ini, terdapat menu-menu seperti menu dari barang-barang yang di jual. Penjelasan tentang cara belanja pada toko online. Selain itu, di dalam penjualan perlengkapan ibu dan anak ini terdapat beberapa unit bagian kerja, antara lain :

A. Pemilik (Manajer)

1. Menerima laporan-laporan yang berhubungan dengan penjualan dan pembelian barang.
2. Mengatasi masalah yang ada dan mengambil keputusan yang di perlukan
3. Mengawasi dan mengkoordinasi setiap bagian yang ada di bawahnya dapat saling menunjang demi kelancaran pengelolaan usaha.

B. Unit Penjualan

1. Bertanggung jawab atas penjualan barang pada konsumen dan pembelian barang dengan pemasok.
2. Membuat laporan penjualan pada toko online
3. Melakukan pendataan barang, supplier, dan transaksi penjualan toko online.

C. Unit pengiriman

1. Mengepak dan memeriksa barang yang telah di order konsumen
2. Mengirimkan barang yang telah siap dan sesuai dengan order konsumen

3.2 Produk yang di pasarkan.

Sesuai dengan jenis usaha yang di jalankan yaitu penjualan perlengkapan ibu dan anak maka disediakanlah berbagai macam perlengkapan ibu dan anak, seperti Tabel 3.1

Tabel 3.1 Produk

No.	Nama Barang	Merk
1	Botol susu	Pigeon, NUK, kuku duckbill.
2	Dot bayi	Pigeon, NUK, kuku duckbill.
3	Kop Asi	Pigeon, NUK, kuku duckbill.
4	Sepatu bayi	Carter

5	Tempat tidur	Kuku duckbill
6	Gunting kuku	Kuku duckbill
7	Tas bayi	Carter

3.3 Sistem Penjualan Perlengkapan Ibu Dan Anak

Penjualan perlengkapan ibu dan anak ini akan menampilkan macam-macam barang yang berhubungan dengan perlengkapan ibu hamil, bayi, dan balita yang di kategorikan berdasarkan merk dan jenis barangnya. user dapat melakukan pencarian barang dengan cara melihat Katalog-katalog dari barang yang di jual.

Diperlukan adanya otorisasi akses data terhadap terhadap user untuk membatasi data-data yang di perbolehkan di akses oleh user sesuai dengan level-level user. Otorisasi akses data ini diterapkan supaya dapat memperkecil kemungkinan memanipulasi data, perubahan harga dan pencurian data pada web database oleh user yang tidak berwenang.

3.4 Otorisasi Akses Sistem

Desin aplikasi ini merupakan serangkaian aliran data yang terbentuk dari beberapa aktifitas atau proses yang terjadi secara online. Sehubungan dengan otorisasi akses data user dalam system ini akan dikelompokkan sebagai berikut :

A. Administrator

Administrator adalah user yang bertanggung jawab penuh atas seluruh aktifitas system. Wewenang administrator antara lain :

1. Mengetahui, melakukan serta mengontrol laporan-laporan baik produk, maupun member transaksi
2. Membuat user untuk mengakses fasilitas halaman administrator.
3. Melakukan pembatalan terhadap alasan-alasan tertentu.
4. Melakukan pemblokiran terhadap account pengunjung dengan alasan tertentu.

B. Member

User ini memiliki hak untuk melakukan proses transaksi pembelian barang.

C. Supplier

Supplier memiliki hak untuk melakukan penambahan stok produk dari produk masing-masing supplier

3.5 Gambaran Teknis

Proses-proses yang ada dalam system ini adalah sebagai berikut :

- A. Pembuatan website untuk produk-produk yang ditawarkan ke pelanggan.
- B. Pemesanan secara langsung dan tersedianya tagihan.
- C. Otomasi account pelanggan secara aman (baik nomor rekening maupun nomor kartu kredit)

Adapun urutan proses-proses yang akan dilakukan oleh customer saat melakukan transaksi adalah sebagai berikut :

- A. Pembeli melakukan koneksi internet.
- B. Pembeli mencari produk melalui website si penjual produk.
- C. Pembeli memilih produk-produk yang tersedia pada Katalog.
- D. Pembeli memasan produk, mengisi order pembelian terjadi proses transaksi
- E. Sistem mengkonfirmasi pesanan lengkap dengan detail produk yang dipesan.
- F. Pembeli melakukan pembayaran dengan cara mentransfer sejumlah uang sesuai dengan harga barang ke rekening bank yang sudah tercantum atau dengan cara membayar melalui paypal.
- G. Pembeli malakukan konfirmasi ulang untuk merubah status order.
- H. Order disetujui dan dilakukan konfirmasi terhadap pembeli.
- I. Produk dikirim ke pembeli.

3.6 Rancangan system

Bagian-bagian system yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

A. Sub system Katalog Online

Digunakan untuk menampilkan daftar produk yang ditawarkan. Sub system ini juga akan menampilkan macam-macam perlengkapan ibu dan anak berdasarkan kategori-kategori yang telah ditentukan. Barang-barang yang dibeli oleh konsumen akan dimasukkan kedalam shopping chart.

B. Sub Sistem Shopping chart

Pada shopping chart akan ditampilkan semua barang yang telah dibeli oleh konsumen beserta detail dari barang tersebut dan akumulasi harga dari semua harga

barang. Seorang konsumen dapat membatalkan, menambah item barang yang telah dipesannya pada bagian ini.

C. Sub Sistem Panduan Pembelian

Dalam sistem ini konsumen dapat meminta bantuan dari sistem untuk memberikan informasi bagaimana cara belanja pada toko online ini.

D. Sub Sistem Chek-out (Pembayaran)

Dalam bagian ini sistem akan meminta data-data pribadi dari konsumen, dan pembayaran yang dilakukan serta biaya dan cara pengiriman dari barang yang dipesan. Metode pembayaran ditentukan dengan cara mentransfer uang sejumlah harga produk pada rekening bank yang telah terdaftar yaitu BRI dan BCA. Konsumen dapat melakukan pembayaran melalui paypal.

E. Sub Sistem Administrasi dan Maintenance

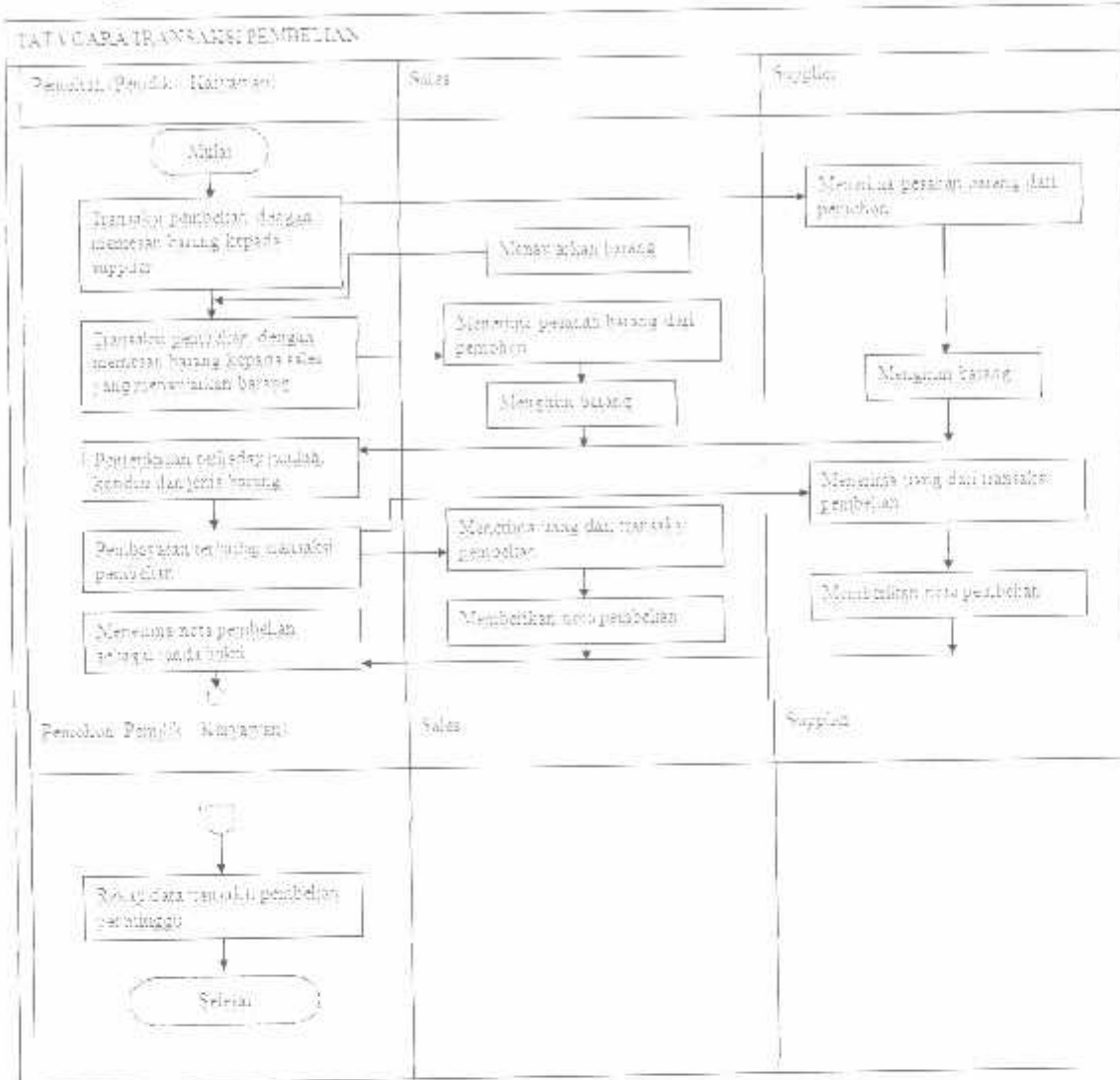
1. Pengelolaan data user dan member meliputi penambahan, pengeditan dan penghapusan user.
 2. Pengelolaan data barang yang akan ditampilkan di catalog online.
 3. Pembatalan dan penyetujuan data transaksi oleh administrator.
 4. Pembuatan informasi-informasi laporan yang diperlukan.
-

3.7 Standard Operating Procedure (SOP) Secara Offline

3.7.1 Standard Operating Procedure (SOP) Tata Cara Transaksi Pembelian

- A. Deskripsi : Prosedur operasi ini menguraikan tata cara Transaksi Pembelian
- B. Pihak yang Terkait :
1. Pemilik
 2. Karyawan
 3. Supplier
 4. Sales
- C. Dokumen yang Dihasilkan : Nota pembelian
- D. Prosedur Kerja
1. Transaksi pembelian barang dapat dilakukan dengan dua cara :
 - a. Memesan barang kepada supplier
 - b. Memesan barang kepada sales yang menawarkan barang
 2. Setelah terjadi kesepakatan antara pemilik dengan supplier atau sales, maka barang akan dikirim ke toko
 3. Pada saat barang datang, lakukan pemeriksaan terhadap jumlah, kondisi dan jenis barang
 4. Pemilik melakukan pembayaran barang. Pembayaran dilakukan dengan dua cara:
 - a. Secara tunai
 - b. Secara kredit (uang muka sebesar 50% pembayaran sisanya pada waktu yang telah disepakati oleh pemilik dengan supplier atau sales)
 5. Pemilik menerima nota pembelian sebagai barang bukti transaksi pembelian
 6. Pemilik melakukan rekap data transaksi pembelian per minggu
 7. Proses selesai
-

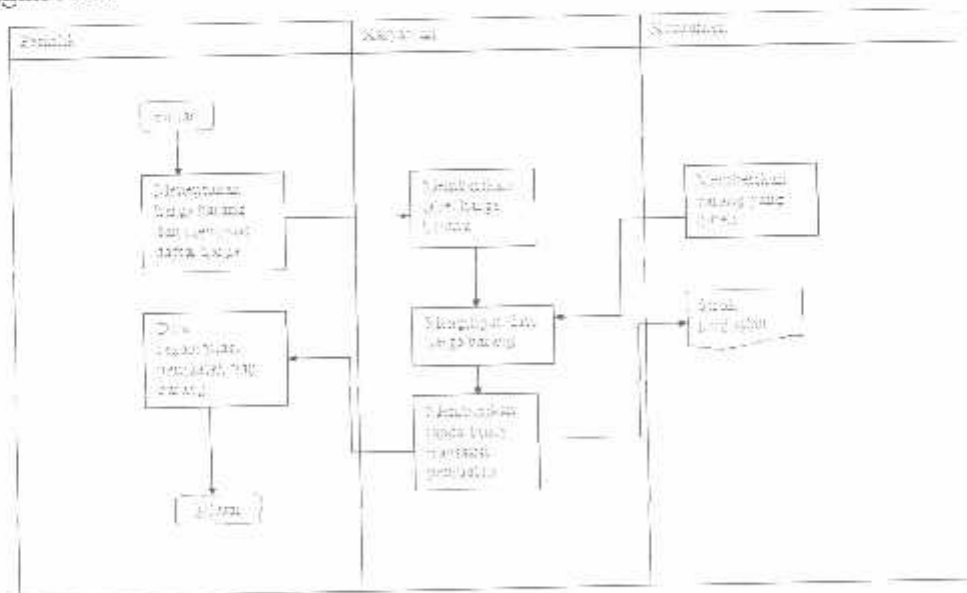
E. Bagan Alir



Gambar 3.1 SOP Transaksi Pembelian

3.7.2 Standard Operating Procedure (SOP) Transaksi Penjualan

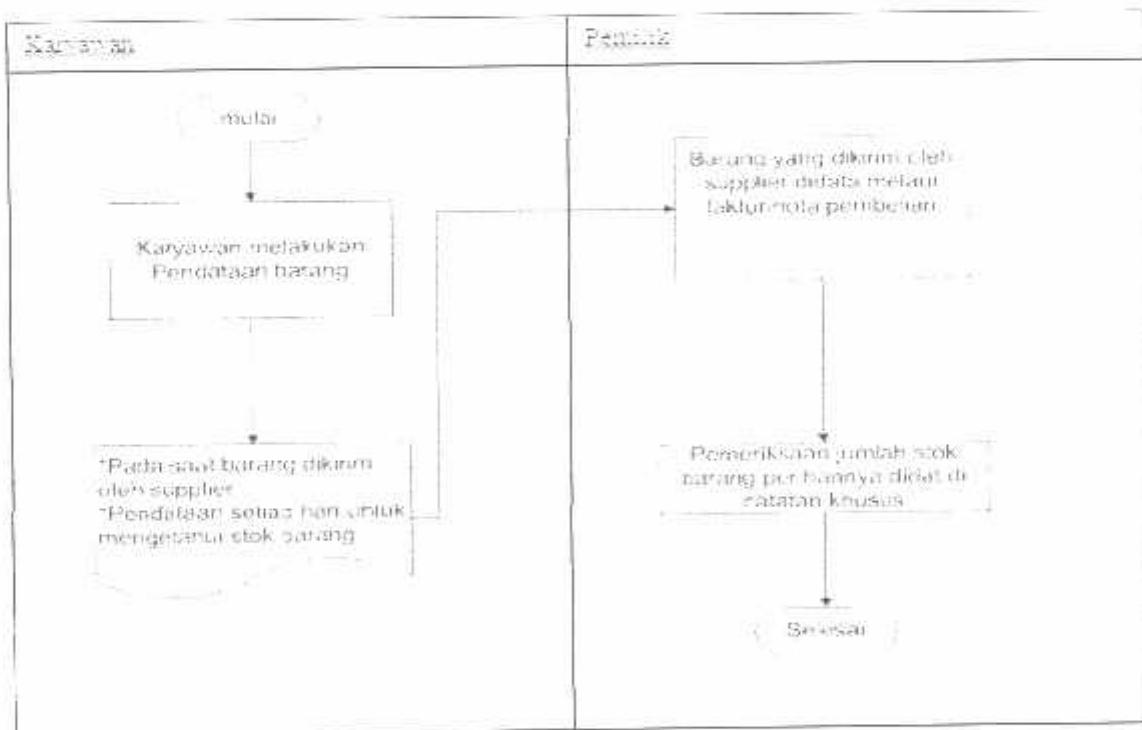
- A. Deskripsi : Prosedur operasi ini menguraikan proses transaksi penjualan
- B. Pihak Yang Terkait :
1. Pemilik
 2. Karyawan
 3. Konsumen
- C. Dokumen yang dihasilkan : Struk penjualan
- D. Prosedur Kerja :
1. Pemilik menentukan harga tiap barang dan membuat daftar harga barang.
 2. Karyawan memberikan label harga ke masing-masing barang yang akan dijual sesuai dengan daftar harga barang.
 3. Konsumen memberikan barang yang dibeli kepada karyawan yang bertugas sebagai kasir.
 4. Karyawan mengimputkan data harga barang pada mesin kasir.
 5. Karyawan memberikan struk penjualan dari mesin kasir kepada konsumen sebagai bukti tanda penjualan.
 6. Data rekapitulasi penjualan tiap barang per harinya dicetak dari mesin kasir untuk pemilik sebagai data transaksi penjualan.
- E. Bagan Arus :



Gambar 3.2 SOP Transaksi Penjualan

3.7.3 Standard Operating Procedure (SOP) Pendataan Barang

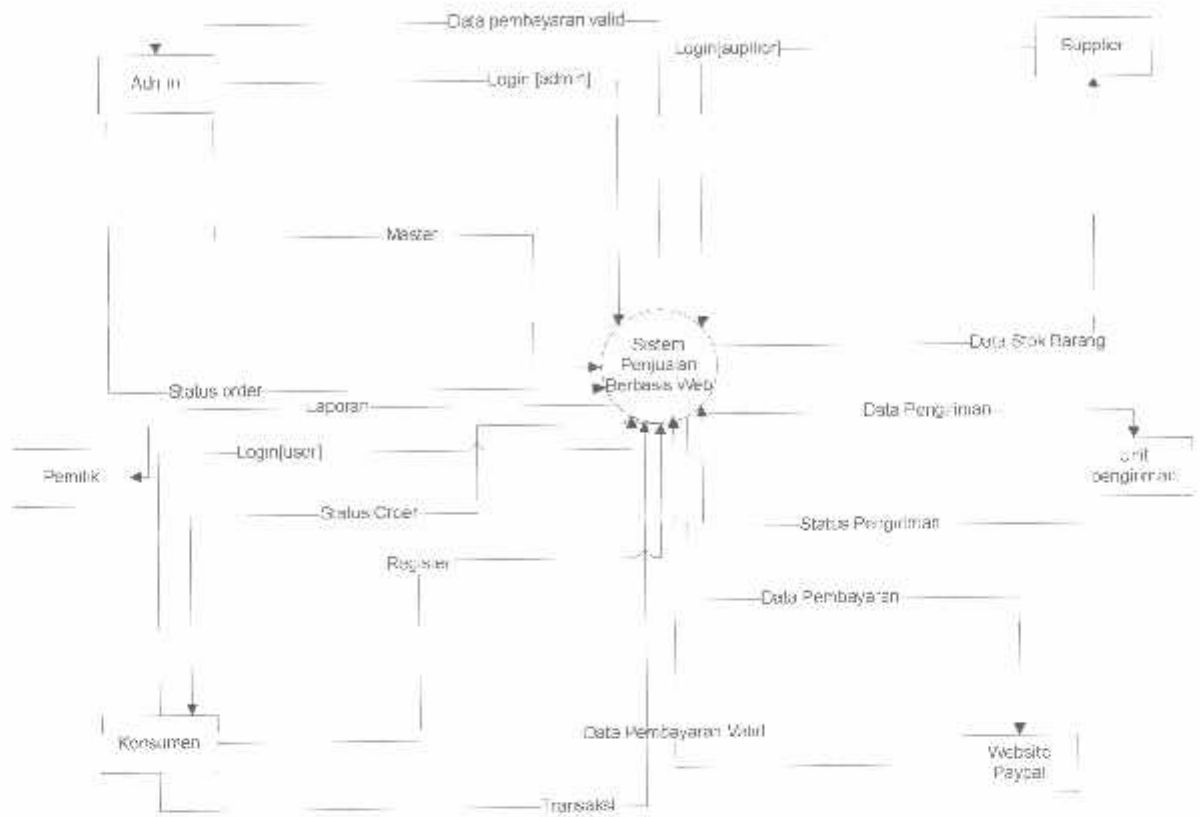
- A. Deskripsi : Prosedur operasi ini menguraikan tata cara pendataan barang.
- B. Pihak yang Terkait :
1. Pemilik
 2. Karyawan
- C. Dokumen yang dibutuhkan : Faktur Pembelian
- D. Dokumen yang dihasilkan : Catatan jumlah Stok barang
- E. Prosedur Kerja :
1. Karyawan melakukan pendataan barang
 - a. Pada saat barang dikirim oleh supplier
 - b. Setiap hari untuk melakukan pemeriksaan jumlah stok barang.
 2. Barang yang dikirim oleh supplier di data melalui faktur/nota pembelian.
 3. Pemeriksaan jumlah stok barang per harinya di data di catatan khusus.
- F. Bagan Arus :



Gambar 3.3 : SOP Pendataan Barang

3.8 Standard Operating Procedure (SOP) Secara Online

3.8.1 Data Flow Diagram (DFD)



Gambar 3.4 Context Diagram

Keterangan :

Konsumen:

1. Konsumen melakukan registrasi pada sistem.
2. Konsumen melakukan login pada sistem.
3. Konsumen melakukan transaksi pada pada sistem.
4. Konsumen mendapatkan status order dari sistem.

Admin :

1. Admin melakukan login pada sistem.
2. Admin memberikan data Master pada sistem.
3. Admin mendapatkan data pembayaran valid dari sistem.
4. Admin memberikan status order pada sistem.
5. admin mendapat laporan dari sistem.

Supplier :

1. Supplier melakukan login pada sistem.
2. Supplier mendapat stok data dari sistem.

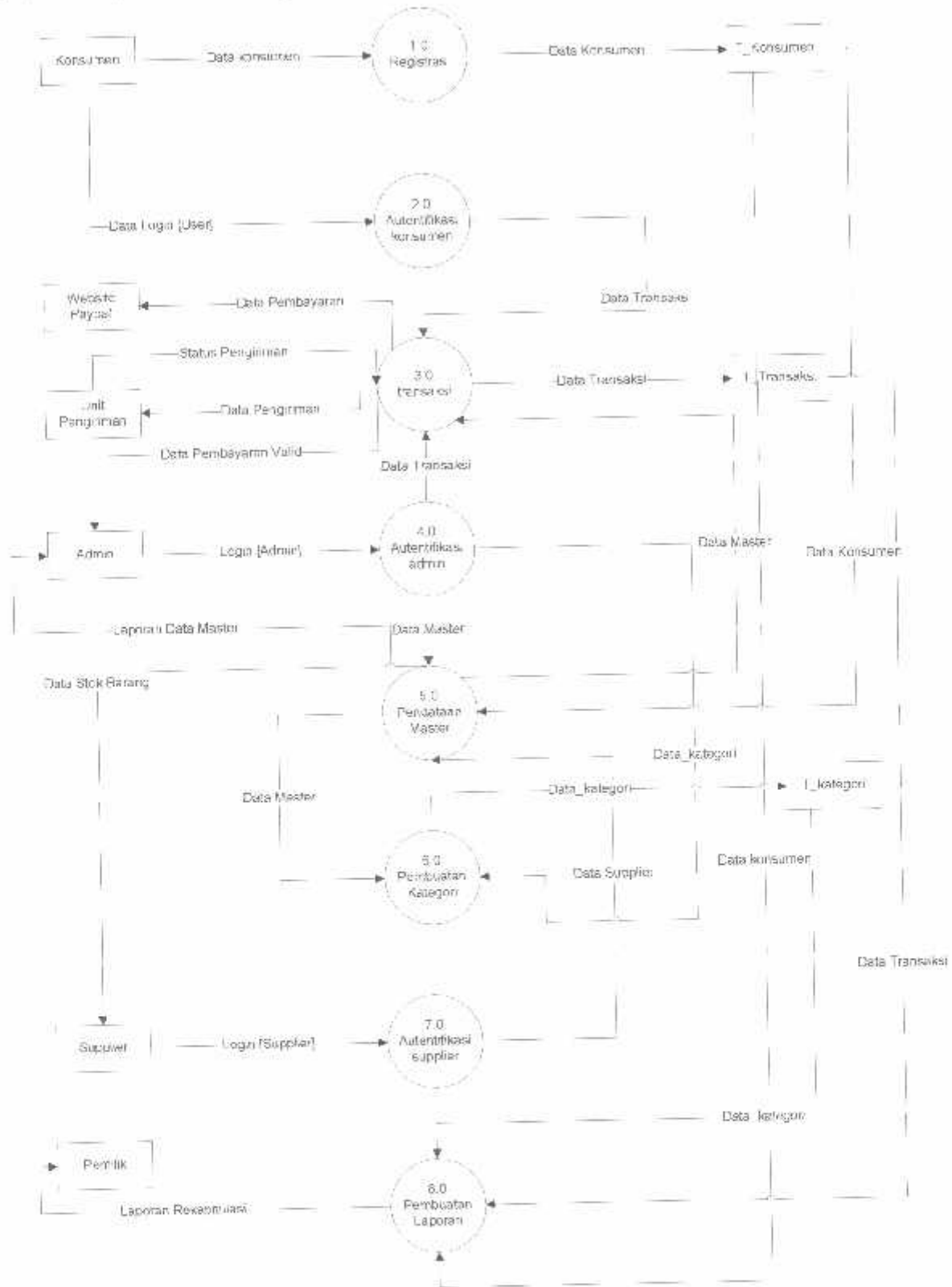
Unit Pengiriman :

1. Unit mendapatkan data pengiriman dari sistem.
2. Unit pengiriman memberikan status pengiriman dari sistem.

Website Paypal :

1. Paypal mendapatkan data pembayaran dari sistem.
 2. Paypal memberikan data pembayaran valid
-

3.8.2 DFD (Data Flow Diagram) level 1



Gambar 3.5 DFD level 1

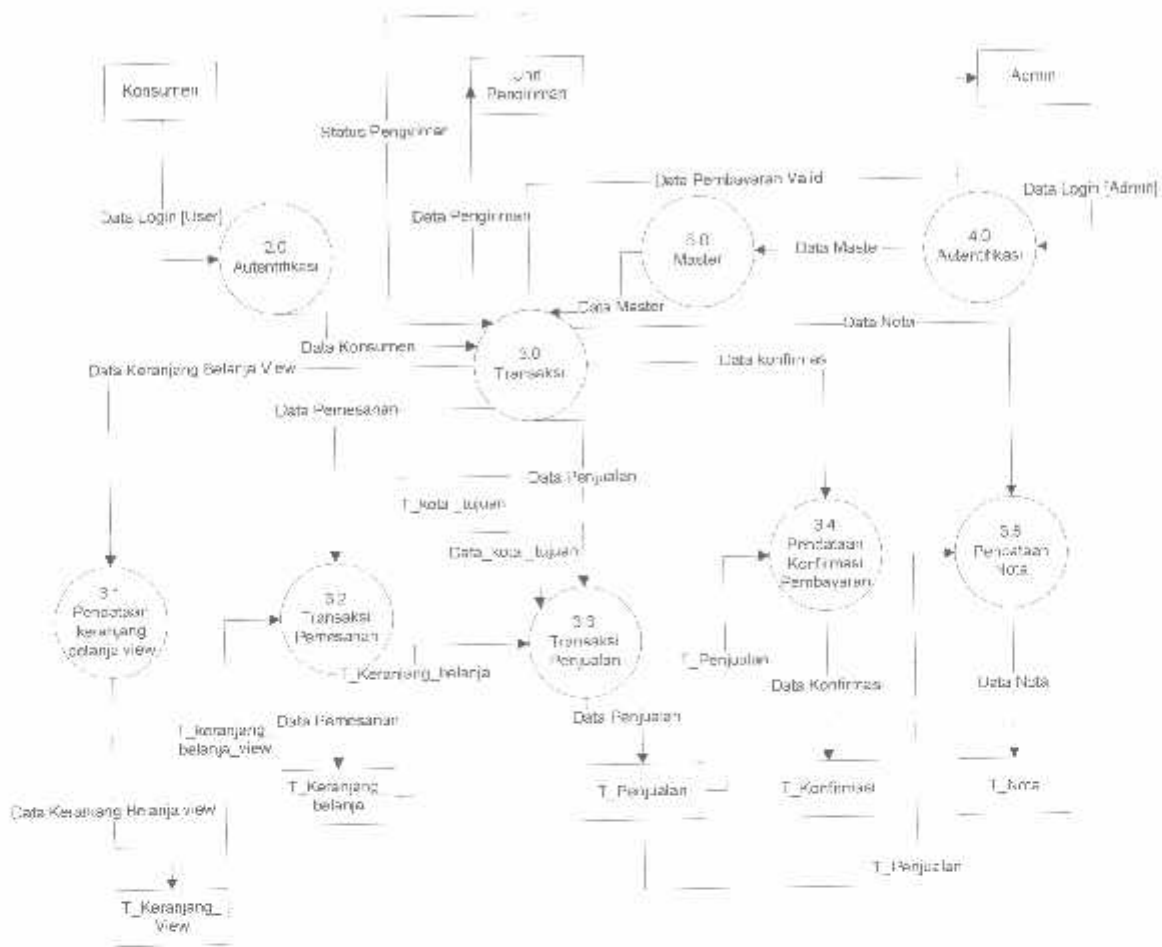
Kamus data dari **Gambar 3.5**

- a. Modul : 1.0
 Nama Modul : Registrasi
 Masukan : Data Konsumen
 Keluaran : Data Konsumen
 Ringkasan Proses : Merupakan proses registrasi yang dilakukan konsumen untuk dapat mengakses website penjualan perlengkapan ibu dan anak.
- b. Modul : 2.0
 Nama Modul : Outentifikasi Konsumen
 Masukan : Data Login[User]
 Keluaran : Data transaksi
 Ringkasan Proses : Proses yang dilakukan untuk memberikan hak akses konsumen halaman mana saja yang bisa diakses oleh konsumen pada website penjualan perlengkapan ibu dan anak.
- c. Modul : 3.0
 Nama Modul : Transaksi
 Masukan : Data transaksi, data master, status pengiriman
 Keluaran : Data transaksi, data pembayaran, data pembayaran valid, data-pengiriman
 Ringkasan Proses : Merupakan proses transaksi pembayaran yang dilakukan konumen setelah konsumen memesan produk dari website penjualan perlengkapan ibu dan anak .
- d. Modul : 4.0
 Nama Modul : Outentifikasi admin
 Masukan : Login [Admin]
 Keluaran : Data Master, Data Katalog
 Ringkasan Proses : Merupakan proses yang dilakukan untuk memberikan hak akses pada admin. Admin dapat membuka semua halaman yang ada pada website penjualan perlengkapan ibu dan anak.
-

- e. Modul : 5.0
Nama Modul : Pendataan Master
Masukan : Data Konsumen, Data Barang, Data Supplier.
Keluaran : Data Master, Stok Barang
Ringkasan Proses : Proses ini dilakukan oleh admin untuk melakukan penambahan produk, pendataan konsumen dan supplier.
- f. Modul : 6.0
Nama Modul : Pembuatan Kategori
Masukan : Data Supplier, Data Master
Keluaran : Data Kategori
Ringkasan Proses : Merupakan proses yang dilakukan oleh admin untuk membuat Kategori produk pada website penjualan perlengkapan ibu dan anak.
- g. Modul : 7.0
Nama Modul : Ootentifikasi Supplier
Masukan : Login [supplier]
Keluaran : Data Supplier
Ringkasan Proses : Merupakan proses yang dilakukan oleh supplier untuk dapat melihat jumlah stok yang tersedia pada website.
- h. Modul : 8.0
Nama Modul : Pembuatan Laporan
Masukan : Data Konsumen, Data Transaksi, Data Master, Data Katalog
Keluaran : Laporan Rekapitulasi
Ringkasan Proses : Proses ini dilakukan untuk membuat laporan rekapitulasi dari data konsumen, data transaksi, data master, data katalog dan data supplier.
-

3.9 DFD (Data Flow Diagram) level 2

3.9.1 DFD (Data Flow Diagram) level 2 : transaksi



Gambar 3.6 DFD level 2 Transaksi

Kamus data dari Gambar 3.6

- Modul : 2.0
 Nama modul : Autentifikasi Konsumen
 Masukkan : Data Login [user]
 Keluaran : Data Konsumen
 Ringkasan proses : Merupakan sebuah proses autentifikasi konsumen, agar konsumen dapat mengakses halaman transaksi pada website penjualan perlengkapan ibu dan anak.

Modul : 4.0
 Nama modul : Autentifikasi Admin
 Masukkan : Data Login[admin]
 Keluaran : Data admin
 Ringkasan proses : merupakan proses autentifikasi agar admin dapat mengakses semua data transaksi pada website penjualan perlengkapan ibu dan anak.

Modul : 5.0
 Nama modul : Master
 Masukkan : Data Master
 Keluaran : Data Master
 Ringkasan proses : Merupakan proses pendataan master.

Modul : 3.0
 Nama modul : Transaksi
 Masukkan : Data konsumen, Status Pengiriman, Data Master
 Keluaran : Status pengiriman, Data Pembayaran Valid, Data Pemesanan, Data Penjualan, Data Konfirmasi.
 Ringkasan proses : proses transaksi ini digunakan untuk melakukan pendataan transaksi yaitu transaksi pemesanan barang, penjualan, dan konfirmasi pembayaran.

Modul : 3.1
 Nama Modul : Pendataan keranjang belanja view
 Masukkan : Data Keranjang Belanja View
 Keluaran : Data Keranjang Belanja View
 Ringkasan Proses : Proses pendataan ini merupakan data yang di tampilkan ke pada user pada saat memesan Barang yang akan di pesan.

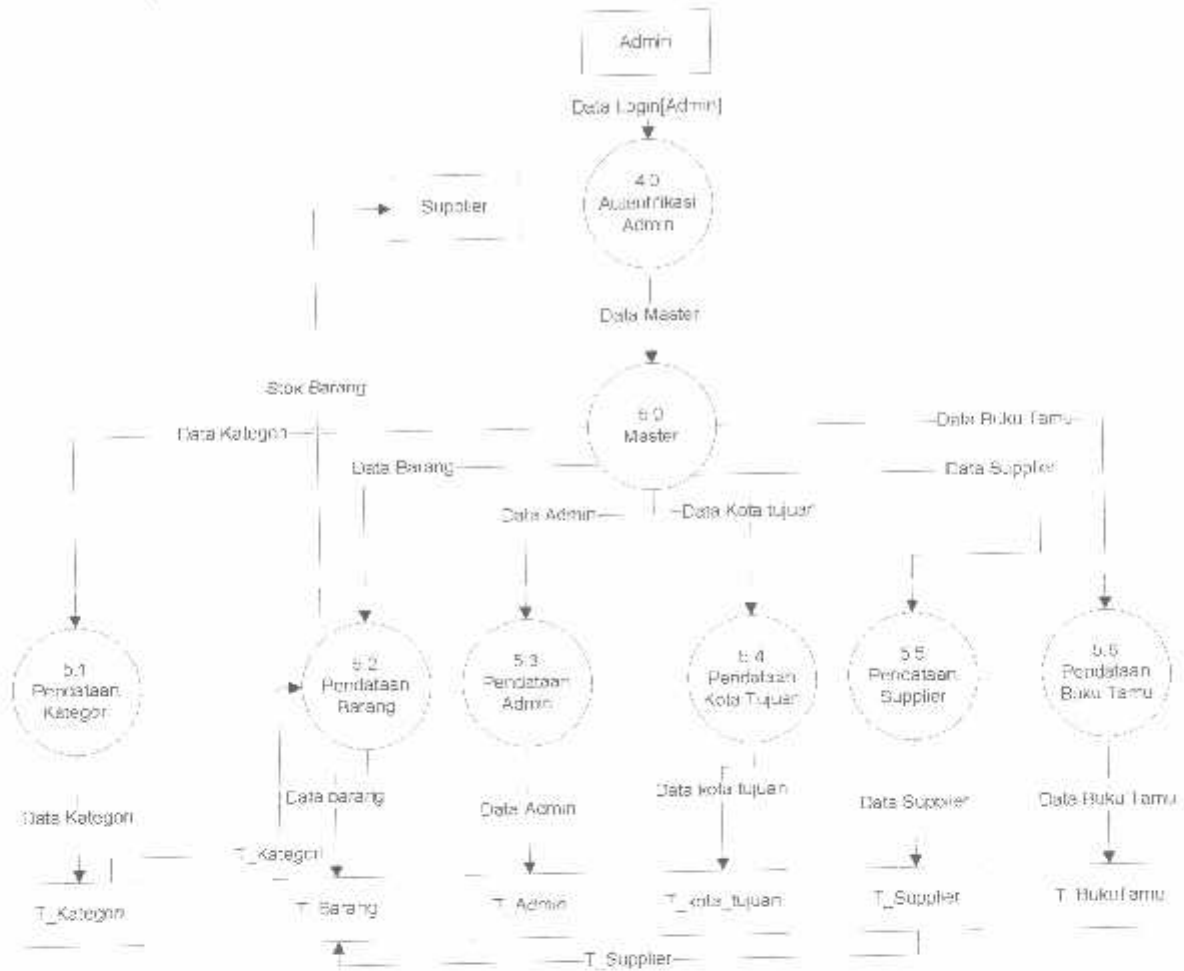
Modul : 3.2
 Nama modul : Transaksi Pemesanan
 Masukkan : Data Pemesanan
 Keluaran : Data Pemesanan
 Ringkasan proses : Merupakan proses pemesanan produk pada website penjualan perlengkapan ibu dan anak.

Modul : 3.3
Nama modul : Transaksi Penjualan
Masukkan : T_keranjang_belanja, Data Penjualan, Data_kota_tujuan
Keluaran : Data penjualan
Ringkasan proses : proses ini dilakukan setelah konsumen melakukan pemesanan barang kemudian barang yang dipesan akan disimpan pada proses penjualan.

Modul : 3.4
Nama modul : Pendataan konfirmasi pembayaran
Masukkan : T_penjualan, Data Konfirmasi
Keluaran : Data Konfirmasi
Ringkasan proses : proses ini dilakukan apabila konsumen telah melakukan pembayaran pada rekening bank. Kemudian konsumen memasukkan data konfirmasinya

Modul : 3.5
Nama Modul : Pendataan Nota
Masukkan : Data Nota, T_Penjualan
Keluaran : Data Nota
Ringkasan Proses : Proses pembuatan nota pembayaran yang digunakan sebagai bukti bahwa konsumen melakukan pemesanan barang.

3.9.2 DFD (Data Flow Diagram) level 2 : master



(Gambar 3.7 DFD level 2 Master)

Kamus data dari gambar Gambar 3.7

Modul : 4.0

Nama modul : Autentifikasi admin

Masukkan : data login[admin]

Keluaran : stok barang, data master

Ringkasan proses : Merupakan proses yang dilakukan untuk memberikan hak akses pada admin. Admin dapat membuka semua halaman yang ada pada website penjualan perlengkapan ibu dan anak. Pada DFD ini admin melakukan pendataan master yang meliputi pendataan kategori, pendataan barang, pendataan customer, pendataan admin, pendataan supplier, pendataan buku tamu.

Modul : 5.0
 Nama modul : Master
 Masukkan : data barang, data master
 Keluaran : data kategori, data barang, data customer, data admin, data supplier, data buku tamu.
 Ringkasan proses : proses master mendapatkan masukan data dari entitas gudang barang yaitu data barang.

Modul : 5.1
 Nama modul : pendataan kategori
 Masukkan : data kategori
 Keluaran : data kategori
 Ringkasan proses : proses ini merupakan proses pendataan kategori produk yang dilakukan oleh administrator dan data disimpan pada tabel kategori.

Modul : 5.2
 Nama modul : pendataan barang
 Masukkan : data barang
 Keluaran : data barang
 Ringkasan proses : proses ini merupakan proses pendataan barang atau produk yang dilakukan oleh administrator dan data disimpan pada tabel barang.

Modul : 5.3
 Nama modul : pendataan admin
 Masukkan : data admin
 Keluaran : data admin
 Ringkasan proses : merupakan proses pendataan admin. Dan data admin disimpan pada tabel admin.

Modul : 5.4
 Nama modul : Pendataan Kota tujuan
 Masukkan : data kota tujuan
 Keluaran : data kota tujuan

Ringkasan proses : merupakan proses pendataan kota tujuan beserta harga tarif pengiriman.

Modul : 5.5

Nama modul : pendataan supplier

Masukkan : data supplier

Keluaran : data supplier

Ringkasan proses : merupakan proses pendataan supplier produk. Proses ini dilakukan oleh administrator yang melakukan penginputan data supplier dan data supplier disimpan pada tabel supplier.

Modul : 5.6

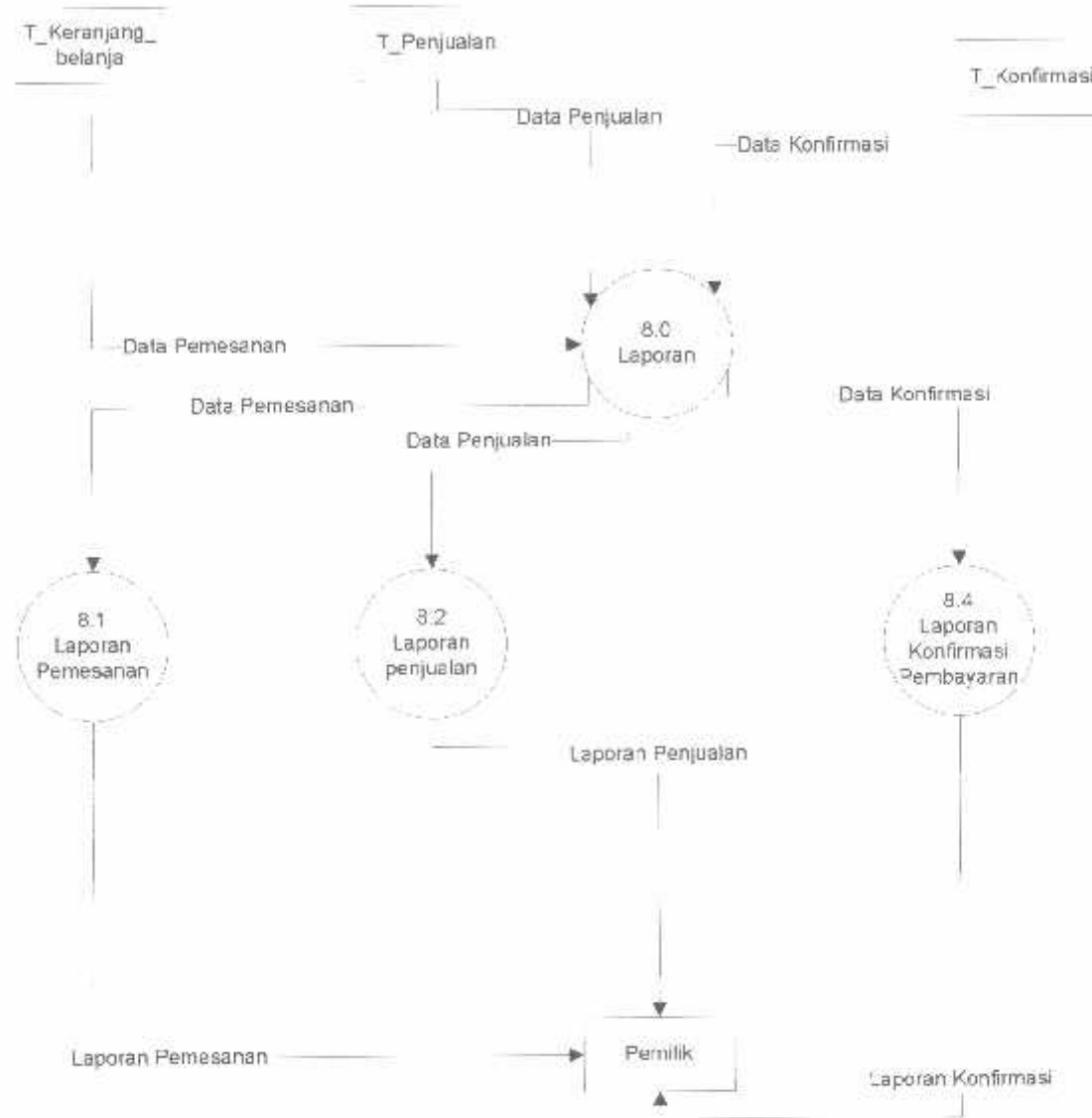
Nama modul : pendataan buku tamu

Masukkan : data buku tamu

Keluaran : data buku tamu

Ringkasan proses : merupakan proses dari penyimpanan data pada tabel buku tamu.

3.9.3 DFD (Data Flow Diagram) level 2 : pembuatan laporan



Gambar 3.8 DFD level 2 pembuatan laporan

Kamus data dari Gambar 3.8

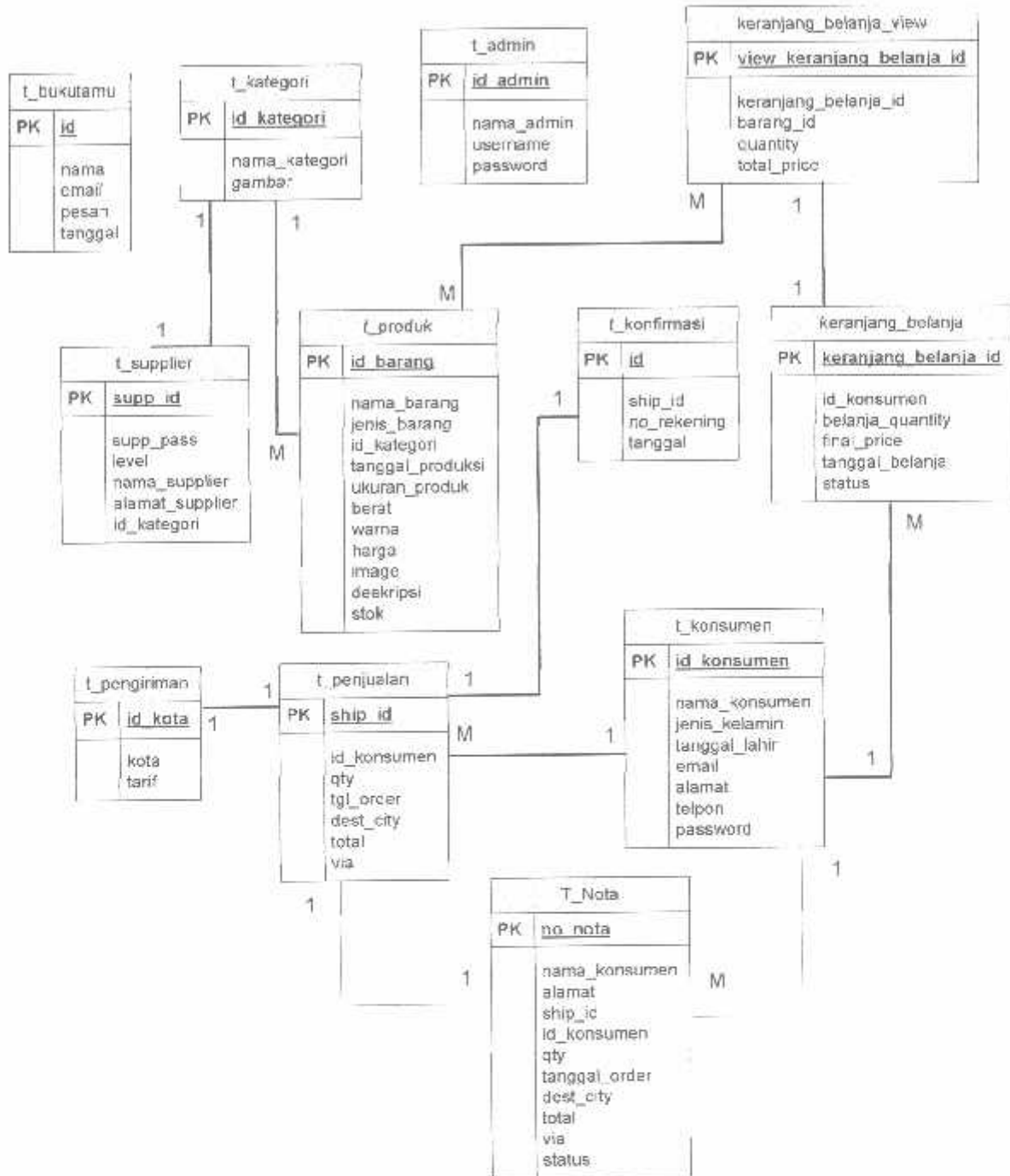
Modul	: 8.0
Nama modul	: Laporan
Masukkan	: Data pemesanan, Data Penjualan, Data konfirmasi
Keluaran	: Data Pemesanan, Data Penjualan, Data konfirmasi
Ringkasan Proses	: Merupakan proses pembuatan laporan rekapitulasi

Modul : 8.1
Nama modul : Laporan Pemesanan
Masukkan : Data pemesanan
Keluaran : Laporan Pemesanan
Ringkasan Proses : merupakan proses pembuatan laporan Pemesanan barang dari konsumen.

Modul : 8.2
Nama modul : Laporan Penjualan
Masukkan : Data penjualan
Keluaran : Laporan Penjualan
Ringkasan Proses : Merupakan Proses pembuatan Laporan Penjualan barang

Modul : 8.3
Nama modul : laporan Konfirmasi Pembayaran
Masukkan : Data konfirmasi
Keluaran : Laporan Konfirmasi Pembayaran
Ringkasan Proses : Merupakan proses pembuatan laporan Konfirmasi pembayaran konsumen.

3.10 ERD (Entity Relational Diagram)



Gambar 3.9 ERD

3.11 Rancangan Database

Berdasarkan schema database yang telah dibuat diatas, maka dapat dibuat tabel-tabel dengan rincian sebagai berikut :

1. Tabel Konsumen

Pada tabel 3.2 tabel konsumen terdiri dari id konsumen, nam_konsumen, jenis_kelamin, tanggal_lahir, email, alamat, telpon, dan password. Tabel konsumen ini digunakan untuk menyimpan data konsumen pada website penjualan perlengkapan ibu dan anak. Selain untuk menyimpan data konsumen tabel ini juga digunakan untuk Login pada website.

Tabel 3.2 Konsumen

NO	FIELD	TYPE	SIZE	KEY
1	ID_KONSUMEN	INTEGER	11	PK
2	NAMA_KONSUMEN	VARCHAR	50	
3	JENIS_KELAMIN	VARCIAR	20	
4	TANGGAL_LAHIR	DATE		
5	EMAIL	VARCHAR	50	
6	ALAMAT	VARCHAR	50	
7	TELPON	VARCHAR	20	
8	PASSWORD	VARCIAR	50	

2. Tabel Admin

Tabel Admin terdiri dari id_admin, nama_admin, username, dan password table admin ini digunakan untuk menyimpan data admin dan juga digunakan untuk login pada website penjualan perlengkapan ibu dan anak.

Tabel 3.3 Admin

NO	FIELD	TYPE	SIZE	KEY
1	ID_ADMIN	INTEGER	5	PK
2	NAMA_ADMIN	VARCHAR	50	
3	USERNAME	VARCHAR	30	
4	PASSWORD	VARCIAR	50	

3. Tabel Kategori

Tabel kategori terdiri dari `id_kategori`, `nama_kategori`, dan `gambar`. Table admin ini digunakan untuk menyimpan data kategori pada website, dan juga digunakan untuk membuat menu produk berdasarkan dari kategori produk.

Tabel 3.4 Kategori

NO	FIELD	TYPE	SIZE	KEY
1	ID_KATEGORI	INTEGER		PK
2	NAMA_KATEGORI	VARCHAR	50	
3	GAMBAR	VARCHAR	250	

4. Tabel Produk

Tabel produk terdiri dari `id_barang`, `nama_barang`, `jenis_barang`, `id_kategori`, `tanggal_produksi`, `ukuran produk`, `berat`, `harga`, `image`, `deskripsi`, dan `stok`. Table produk digunakan untuk penyimpanan dan penambahan data produk.

Tabel 3.5 Produk

NO	FIELD	TYPE	SIZE	KEY
1	ID_BARANG	INTEGER	11	PK
2	NAMA_BARANG	VARCHAR	30	
3	JENIS_BARANG	VARCHAR	50	
4	ID_KATEGORI	INTEGER	5	
5	TANGGAL_PRODUKSI	DATE		
6	UKURAN_PRODUK	VARCHAR	100	
7	BERAT	VARCHAR	50	
8	HARGA	MONEY		
9	IMAGE	VARCHAR	250	
10	DESKRIPSI	TEXT		
11	STOK	INTEGER	11	

5. Tabel Supplier

Tabel supplier terdiri dari `id_supp`, `supp_id`, `supp_pas`, `level`, `nama_supplier`, `alamat_supplier` table supplier ini berfungsi untuk menyimpan data login untuk masuk pada menu supplier.

Tabel 3.6 Supplier

NO	FIELD	TYPE	SIZE	KEY
1	ID_SUPP	INT	5	PK
2	SUPP_ID	VARCHAR	20	
3	SUPP_PAS	VARCHAR	50	
4	LEVEL	VARCHAR	15	
5	NAMA_SUPPLIER	VARCHAR	30	
6	ALAMAT_SUPPLIER	VARCHAR	50	

6. Tabel Tujuan

Tabel tujuan terdiri `id`, `kota`, dan `tarif` Table tujuan ini berfungsi untuk mendata tujuan dan tarif pengiriman barang.

Tabel 3.7 Tujuan

NO	FIELD	TYPE	SIZE	KEY
1	ID	INTEGER	11	PK
2	KOTA	VARCHAR	255	
3	TARIF	DECIMAL	10,0	

7. Tabel Penjualan

Tabel penjualan terdiri dari `ship_id`, `id_konsumen`, `qty`, `tanggal_order`, `destcity`, `total`, dan `via pembayaran`. Table penjualan ini berfungsi untuk menyimpan data barang yang dibeli dan kota tujuan pengiriman konsumen. Table dapat dilihat pada Tabel 3.9.

Tabel 3.8 Penjualan

NO	FIELD	TYPE	SIZE	KEY
1	SHIP_ID	INTEGER	11	PK
2	ID_KONSUMEN	INTEGER	11	
3	QTY	INTEGER	11	
4	TANGGAL_ORDER	DATETIME		

5	DEST_CITY	VARCHAR	255	
6	TOTAL	DECIMAL	10,0	
7	VIA	VARCHAR	30	

8. Tabel Keranjang Belanja View

Tabel keranjang belanja view terdiri dari view `keranjang_belanja_id`, `barang_id`, `quantity`, dan `total_price`. Table keranjang belanja view ini berfungsi untuk menyimpan data keranjang belanja konsumen pada website.

Tabel 3.9 Keranjang Belanja View

NO	FIELD	TYPE	SIZE	KEY
1	VIEW KERANJANG_BELANJA_ID	INTEGER	11	PK
2	KERANJANG_BELANJA_ID	INTEGER	11	
3	BARANG_ID	INTEGER	11	
4	QUANTITY	INTEGER	11	
5	TOTAL_PRICE	DECIMAL	15,0	

9. Tabel Keranjang Belanja

Tabel keranjang belanja terdiri dari `keranjang_belanja_id`, `id_konsumen`, `belanja_quantity`, `final_price`, `tanggal_belanja`, dan `status`. Table keranjang belanja ini berfungsi untuk menyimpan pesanan barang konsumen pada website penjualan perlengkapan ibu dan anak. Table dapat dilihat pada Tabel 3.11.

Tabel 3.10 Keranjang Belanja

NO	FIELD	TYPE	SIZE	KEY
1	KERANJANG_BELANJA_ID	INTEGER	11	PK
2	ID_KONSUMEN	INTEGER	11	
3	BELANJA_QUANTITY	INTEGER	2	
4	FINAL_PRICE	DECIMAL	15,0	
5	TANGGAL_BELANJA	DATETIME		
6	STATUS	VARCHAR	15	

10. Tabel Konfirmasi

Tabel konfirmasi terdiri dari konfirmasi_id, ship_id, nama_bank, atas nama, no rekening, jumlah transfer, tanggal konfirmasi, dan status. Table konfirmasi ini berfungsi untuk menyimpan data konfirmasi pembayaran konsumen.

Tabel 3.11 Konfirmasi

NO	FIELD	TYPE	SIZE	KEY
1	KONFIRMASI_ID	INTEGER	11	PK
2	SHIP_ID	INTEGER	11	
3	NAMA_BANK			
4	ATAS_NAMA	INTEGER	11	
5	NO_REKENING	DATE		
6	JUMLAH TRANSFER	VARCHAR	30	
7	TANGGAL_KONFIRMASI	VARCHAR	50	
8	STATUS	MONEY		

11. Tabel Buku Tamu

Tabel buku tamu terdiri dari id_buku_tamu, nama, email, pesan, tanggal_post. Table buku tamu ini berfungsi untuk menyimpan pesan-pesan dari konsumen pada website penjualan perlengkapan ibu dan anak.

Tabel 3.12 Buku Tamu

NO	FIELD	TYPE	SIZE	KEY
1	ID_BUKU_TAMU	INTEGER	11	PK
2	NAMA	VARCHAR	200	
3	EMAIL	VARCHAR	50	
4	PESAN	TEXT		
5	TANGGAL_POST	DATETIME		

12. Tabel Nota

Tabel nota terdiri dari no_nota, nama_konsumen, alamat, ship_id, id_konsumen, qty, tanggal_order, dest_city, total, via, dan status. Table nota ini digunakan untuk membuat struk pemesanan barang pada website penjualan perlengkapan ibu dan anak berbasis e-commerce

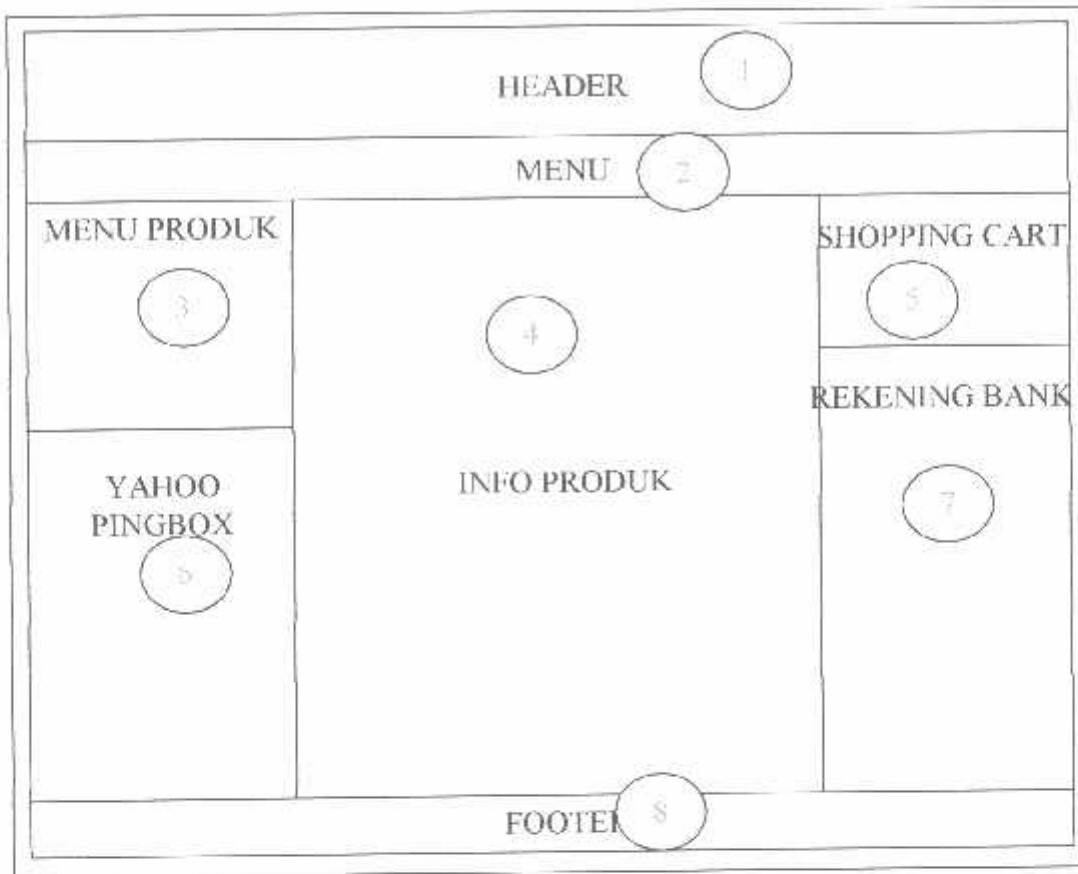
Tabel 3.13 Nota

NO	FIELD	TYPE	SIZE	KEY
1	NO_NOTA	INTEGER	11	PK
2	NAMA_KONSUMEN	VARCHAR	50	
3	ALAMAT	VARCHAR	50	
4	SHIP_ID	INTEGER	11	
5	ID_KONSUMEN	INTEGER	11	
6	QTY	INTEGER	11	
7	TANGGAL_ORDER	DATETIME		
8	DEST_CITY	VARCHAR	255	
9	TOTAL	DECIMAL	10,0	
10	VIA	VARCHAR	30	
11	STATUS	VARCHAR	10	

3.12 Desain Layout Sistem

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susuna artistik. Hal ini bias juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunitatif dalam sebuah cara yang data memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan. Berikut tampilan dari website penjualan perlengkapan ibu dan anak.

A. Tampilan Index



Gambar 3.10 Index

Keterangan dari Gambar 3.10

1. Header area margin atas yang pada website ini di berikan images yang berhubungan dengan penjualan perlengkapan ibu dan anak.
2. Menu area ini merupakan menu-menu dari website yang berisi beranda, produk baru buat akun, cara belanja dan konfirmasi pembayaran.
3. Menu produk yang berisikan tentang menu dari produk-produk yang di sajikan berdasarkan merk dari produk tersebut.
4. Info produk berisikan info dari produk-produk yang disajikan.
5. Shopping cart atau keranjang belanja berisi jumlah item dari barang belanja user.
6. Berisikan yahoo pingbox.
7. Berisikan image dan text rekening-rekening bank dan paypal yang digunakan user untuk melakukan transaksi pembayaran
8. Footer berisikan tahun pembuatan *website* ini.

B. Tampilan Halaman Register

The image shows a registration form with the following fields and a button:

- Nama Lengkap
- Jenis kelamin
- Tanggal Lahir
- Email
- alamat
- No Telpon
- Password
- Register

Gambar 3.11 Register

Keterangan Gambar 3.11

Pada halaman register terdapat inputan yang harus di isi user untuk melakukukan registrasi yaitu :

- Nama lengkap
- Jenis kelamin
- Tanggal lahir
- Email
- Alamat
- No telpon
- Password

C. Tampilan halaman Detail Produk

The screenshot shows a product detail page layout. On the left, there is a large rectangular area labeled 'Image'. To the right of this area, the following product details are listed: 'Nama Produk', 'Harga', 'Ukuran', 'Berat', 'Warna', and 'Desripsi'. Below the 'Desripsi' label, there are three horizontal lines representing text input or display. At the bottom left of the page, there is a rounded rectangular button labeled 'Beli'.

Gambar 3.12 Detail produk

Keterangan dari Gambar 3.12

Pada halaman detail produk terdapat image yaitu berisi tentang gambar dari produk, data detail dari produk dan button beli.

D. Halaman Konfirmasi

The screenshot shows a confirmation page titled 'Halaman Konfirmasi'. The text on the page reads: 'Terima kasih anda telah membeli produk kami. Halaman ini adalah halaman informasi pembayaran dari pemesanan produk. Silahkan anda masukkan Id pesanan anda yang telah kami kirimkan pada saat checkout, pada form dibawah ini.' Below this text, there are five input fields with labels: 'SHIP ID', 'Nama BANK', 'Atas Nama', 'No_rekening', and 'Jumlah yang ditransfer'. At the bottom right of the page, there is a button labeled 'KONFIRMASI'.

Gambar 3.13 Konfirmasi User

Keterangan dari Gambar 3.13

Halaman ini dibuat untuk mengkonfirmasi pembayaran melalui rekening bank. Terdapat inputan yang digunakan memasukkan id pesanan user untuk melanjutkan konfirmasi.

E. Tampilan Halaman Keranjang Belanja

Tanggal produk _waktu

action	Nama Produk	Jml	Harga

Check Out

Gambar 3.14 Halaman Keranjang Belanja

Keterangan dari Gambar 3.14

Halaman ini dibuat untuk melihat barang, menambah quantity, dan melihat total harga barang yang harus dibayar oleh konsumen.

F. Tampilan Halaman checkout

Shipping Detail

Nama

Jenis kelamin

Alamat

Shipping Id

Customer id

Harga sub total

Tanggal pesan

Pengiriman

Kota tujuan

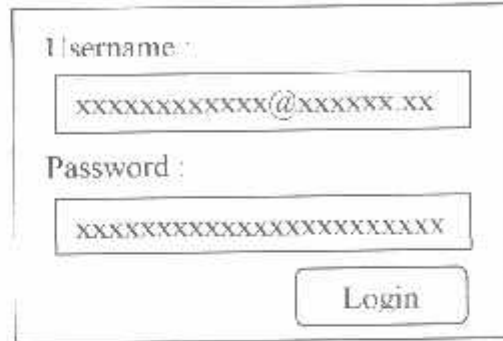
LANJUT

Gambar 3.15 Halaman checkout

Keterangan dari **Gambar 3.15**

Halaman checkout digunakan untuk melakukan pendataan pengiriman barang konsumen dan kemudian tombol lanjut berfungsi untuk melakukan proses pembayaran dari barang yang sudah dipesan oleh konsumen.

G. Tampilan Login Admin



The image shows a login form with the following elements:

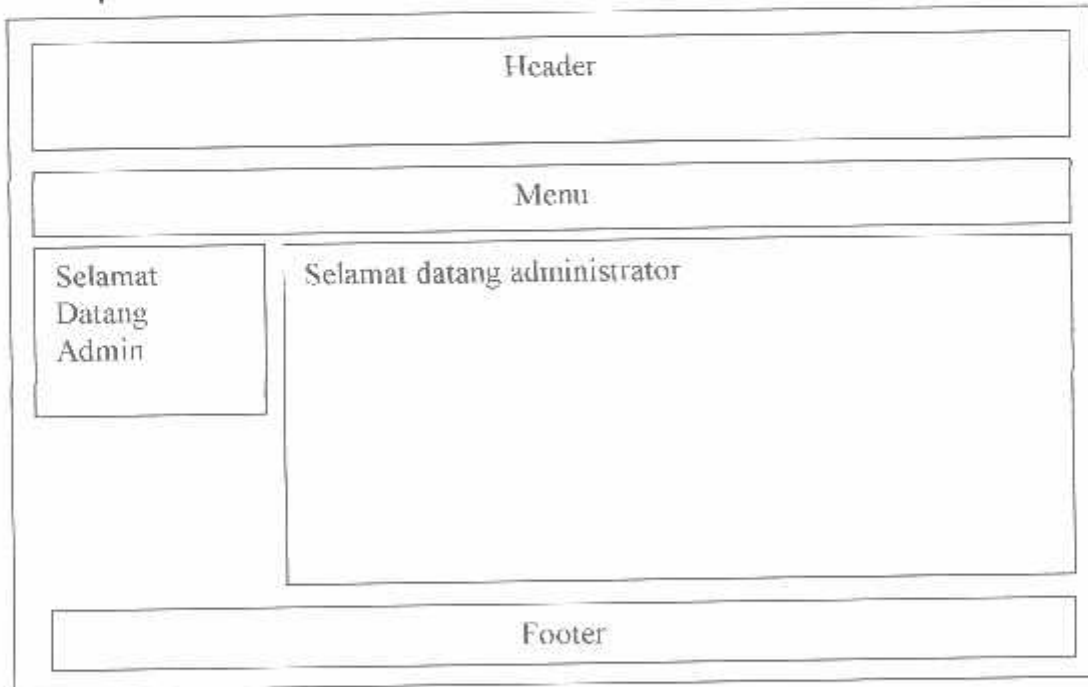
- A label "Username :" followed by a text input field containing "xxxxxxxxxxxxx@xxxxxx.xx".
- A label "Password :" followed by a text input field containing "xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx".
- A "Login" button located below the password field.

Gambar 3.16 halaman Login Admin

Keterangan dari **Gambar 3.16**

Halaman ini digunakan untuk login pada halaman administrator.

H. Tampilan Halaman Administrator



The image shows a layout for the administrator page with the following components:

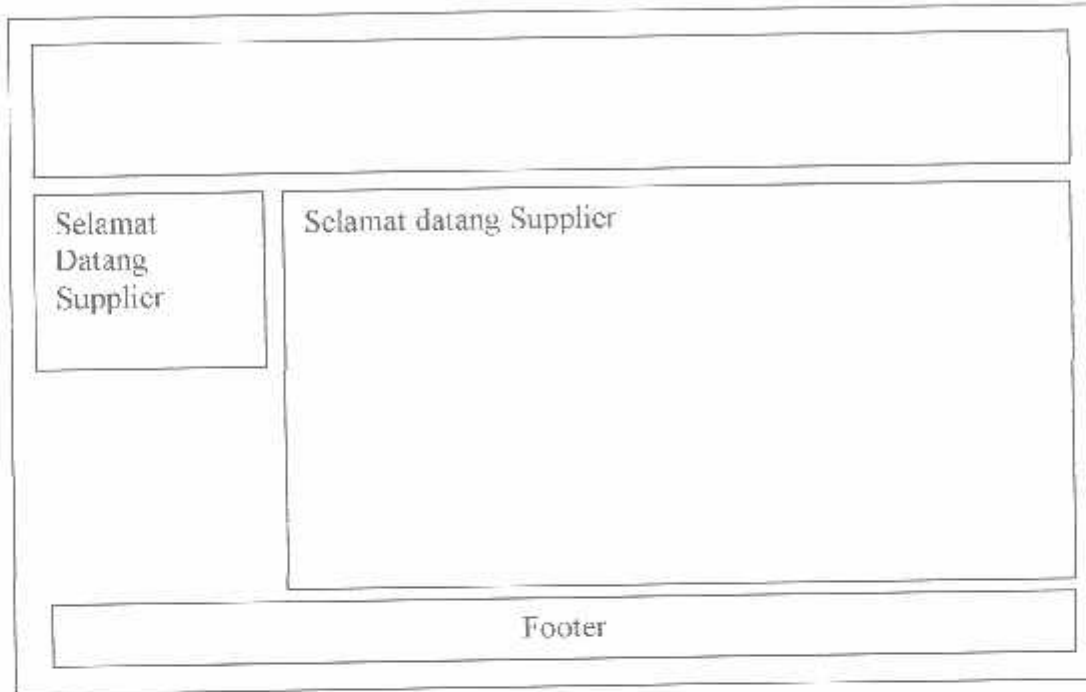
- Header:** A horizontal bar at the top.
- Menu:** A horizontal bar below the header.
- Sidebar:** A vertical box on the left containing the text "Selamat Datang Admin".
- Main Content:** A large area on the right containing the text "Selamat datang administrator".
- Footer:** A horizontal bar at the bottom.

Gambar 3.17 Halaman Administrator

Keterangan dari **Gambar 3.17**

Halaman admin ini digunakan admin untuk mengecek pendataan dan transaksi-transaksi yang terjadi pada website penjualan perlengkapan ibu dan anak.

L. Halaman Supplier



Gambar 3.18 Halaman supplier

Keterangan dari **Gambar 3.18**

Halaman supplier ini di gunakan supplier untuk melihat stok barang dari produk-produk yang tersedia pada website penjualan perlengkapan ibu dan anak.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Kebutuhan Perangkat Lunak

Untuk membangun aplikasi ini dibutuhkan sebuah perangkat lunak. Kebutuhan minimum perangkat lunak yang dibutuhkan adalah :

- A. Server
 - 1. Sistem Operasi berbasis windows.
 - 2. PHP dan MySQL versi 5.x ke atas.
 - 3. Aplikasi PHPMyAdmin untuk menyimpan tabel-tabel.

- B. Client
 - 1. Sistem Operasi berbasis windows maupun linux.
 - 2. Browser.

4.2 Layout Program

4.2.1. Halaman Beranda

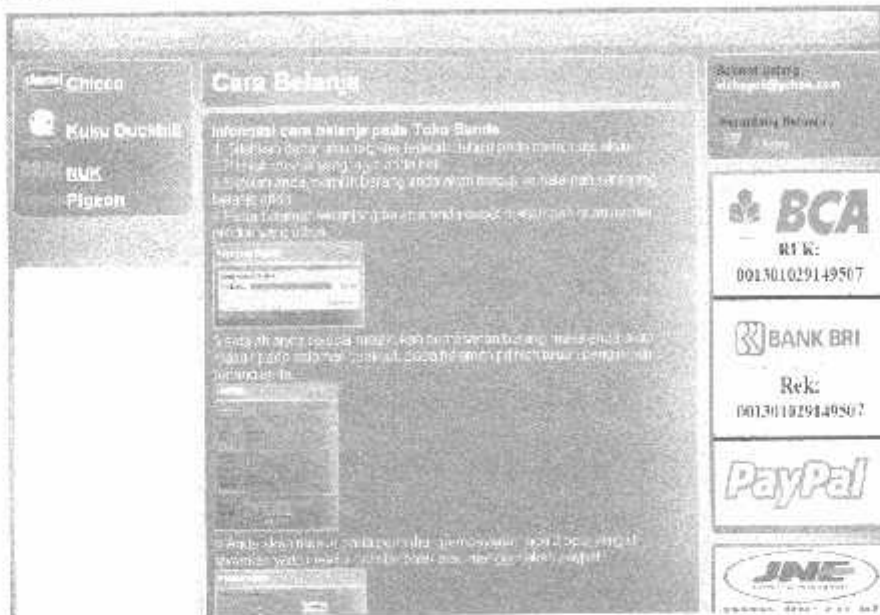


Gambar 4.1 Beranda

Pada **Gambar 4.1** terdapat menu-menu yang menghubungkan halaman satu dengan halaman yang lainnya. Seperti menu informasi cara belanja, Informasi cara

belanja berfungsi sebagai panduan atau langkah-langkah yang harus dilakukan dalam berbelanja pada website ini.

4.2.2. Halaman Informasi Cara Belanja



Gambar 4.2 Informasi

Pada Gambar 4.2 menjelaskan tentang bagaimana cara belanja pada website penjualan perlengkapan ibu dan anak. Didalam halaman ini di jelaskan dari awal pertama register sampai melakukan pembayaran.

4.2.3. Halaman Kontak



Gambar 4.3 Kontak

Pada **Gambar 4.3** merupakan halaman ini menyediakan informasi tentang alamat dan no telpon dari pemilik website.

4.2.4. Halaman Register



The image shows a web registration form titled "Buat Akun". It is divided into two main sections: "Masukkan Data Pribadi" and "Masukkan Data Alamat".

Masukkan Data Pribadi:

- Nama Lengkap: Text input field.
- Jenis Kelamin: Dropdown menu with "Laki-Laki" selected.
- Tanggal Lahir: Date picker showing "1" for the day, "1" for the month, and "1890" for the year.
- Email: Text input field.

Masukkan Data Alamat:

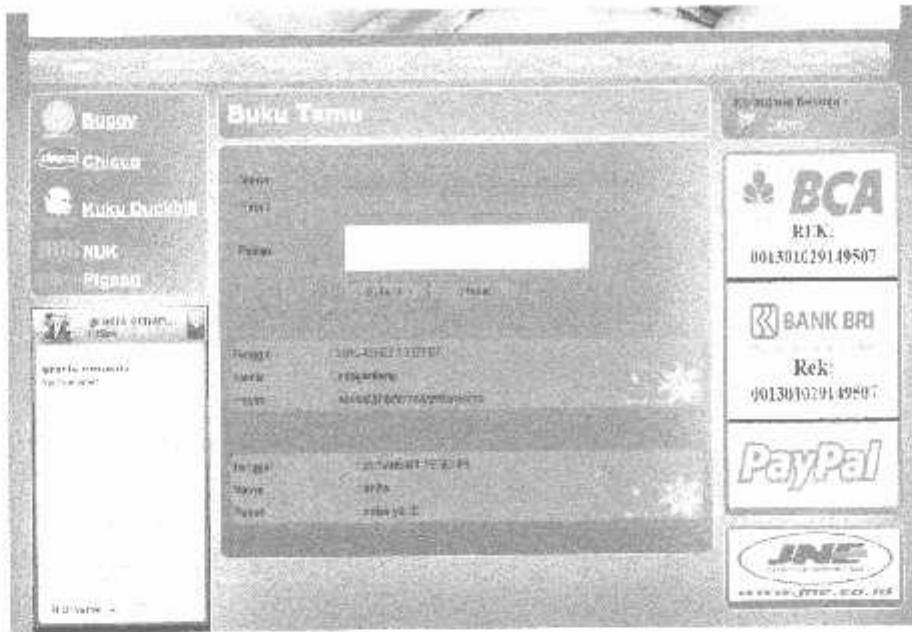
- Alamat: Large text area for address.
- No. Telpn: Text input field.
- Password: Text input field.

At the bottom, there is a note: "*) Isi semua kolom" and two buttons: "Simpan" and "Clear".

Gambar 4.4 Register

Pada **Gambar 4.4** digunakan sebagai *form* pendaftaran konsumen baru yang akan melakukan transaksi dalam *website* ini.

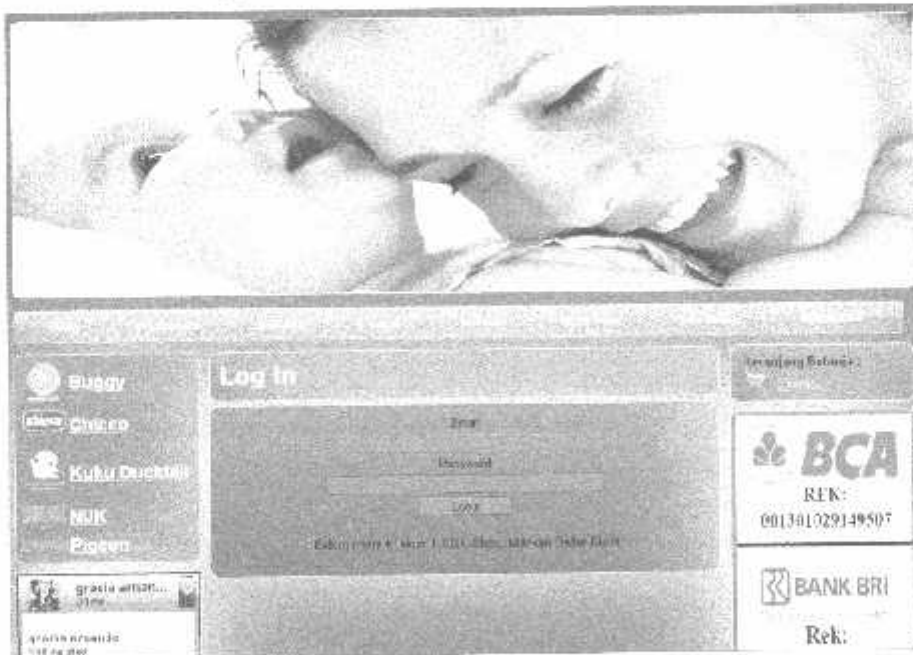
4.2.5. Halaman Buku Tamu



Gambar 4.5 Buku Tamu

Pada **Gambar 4.5** digunakan sebagai tempat untuk saran maupun kritikan dari konsumen

4.2.6. Halaman Index Login



Gambar 4.6 Index Login

Pada **Gambar 4.6** merupakan halaman index login. Konsumen harus melakukan login terlebih dahulu jika ingin membeli barang atau produk pada website penjualan perlengkapan ibu dan anak.

4.2.7. Halaman Kategori Produk Pigeon



Gambar 4.7 Kategori Produk

Pada **Gambar 4.7** adalah halaman yang digunakan untuk memilih barang berdasarkan kategori produk yang tersedia.

4.2.8. Halaman Detail Produk



Gambar 4.8 Halaman Detail Produk

Pada Gambar 4.8 adalah halaman detail dari suatu produk yg dipilih oleh konsumen. Pada halaman ini memberikan data lengkap dari produk tersebut.

4.2.9. Halaman Keranjang Belanja



Gambar 4.9 Keranjang Belanja

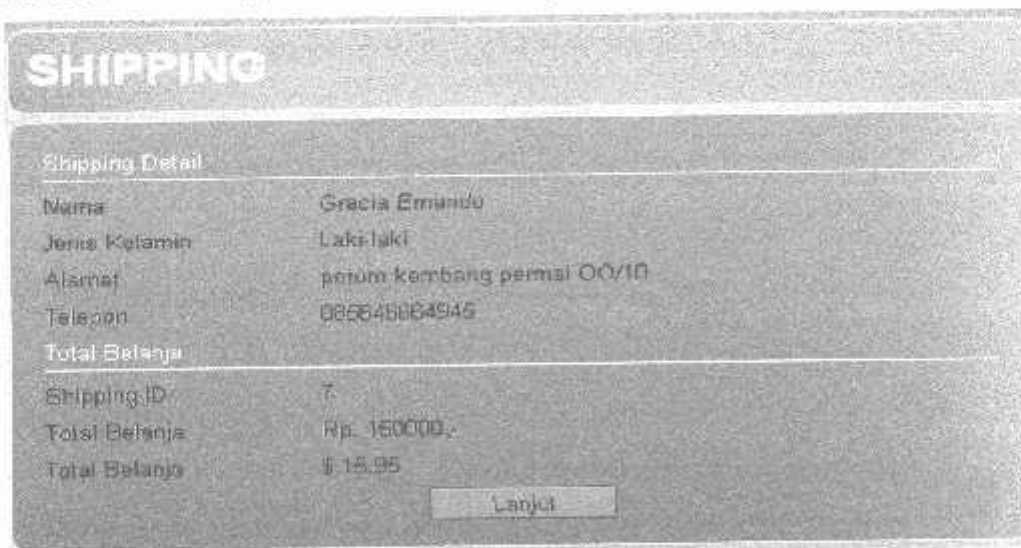
Pada Gambar 4.9 merupakan halaman keranjang belanja yang berisi produk barang yang di beli, harga produk, harga total, dan tanggal order.

4.2.10. Halaman Checkout



Gambar 4.10 Checkout

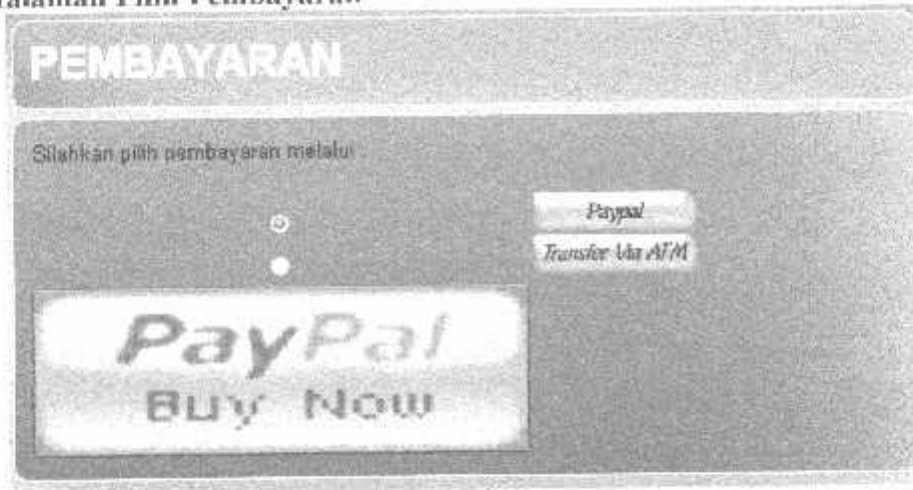
Pada Gambar 4.10 adalah halaman detail dari data konsumen beserta produk yang di beli oleh konsumen. Di halaman ini konsumen memilih kota tujuan pengiriman. Setelah memilih kota tujuan konsumen masuk pada halaman checkout yang selanjutnya



Gambar 4.11 checkout Lanjut

Pada Gambar 4.11 merupakan halaman yg memberikan harga keseluruhan dari barang yang dibeli konsumen ditambah biaya pengiriman.

4.2.11 Halaman Pilih Pembayaran



Gambar 4.12 Pilih Pembayaran

Pada Gambar 4.12 adalah halaman yang digunakan oleh konsumen untuk memilih pembayaran sesuai dengan keinginan konsumen. Konsumen dapat memilih Pembayaran melalui via ATM atau Paypal.

4.2.12. Nota Pemesanan



Gambar 4.13 Nota Pemesanan

Pada Gambar 4.13 adalah tampilan dari nota pemesanan yang dibagikan kepada konsumen sebagai bukti konsumen telah memesan barang.

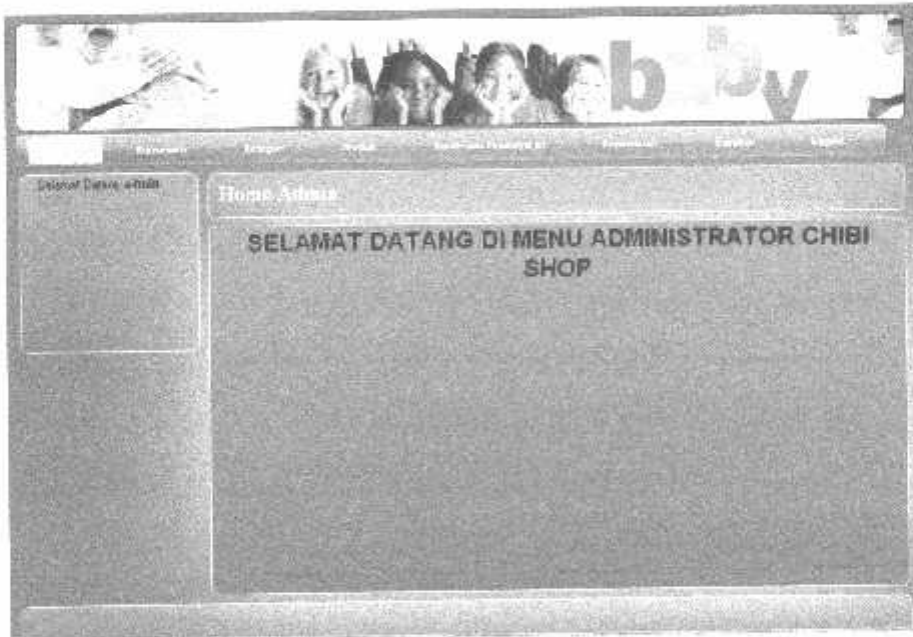
4.2.13. Halaman Login Administrator



Gambar 4.14 Login Administrator

Pada **Gambar 4.14** admin akan diminta untuk mengisi form login admin dan passwordnya untuk melakukan penambahan, pengupdatean maupun penghapusan data pada *website*. *Script* yang digunakan untuk melakukan autentifikasi login ini adalah :

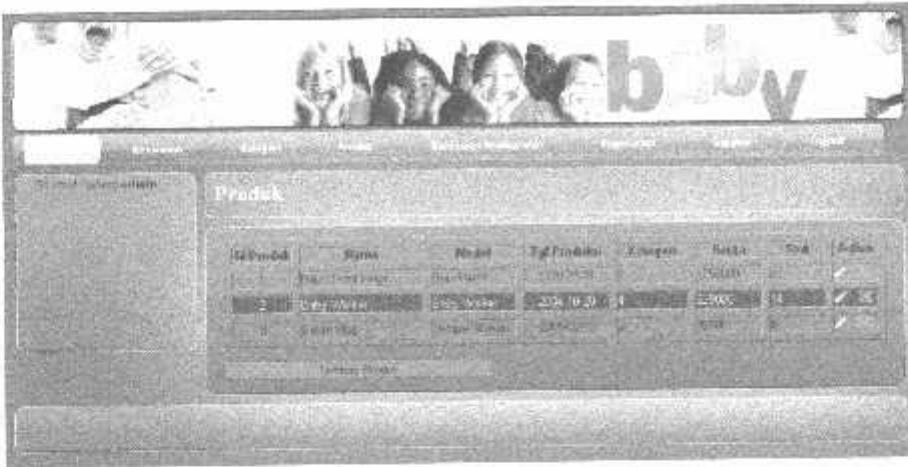
4.2.14. Halaman Index Admin



Gambar 4.15 Index Admin

Pada **Gambar 4.15** Halaman index admin ini terdapat beberapa menu untuk menambah, menghapus dan mengubah data pada website ini.

4.2.15. Halaman Data Produk

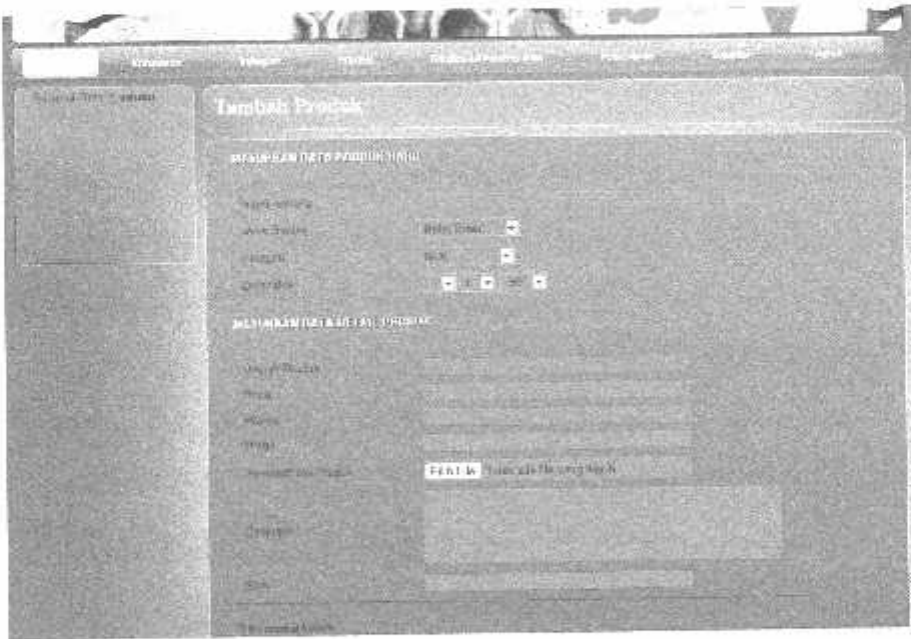


ID Produk	Nama	Brand	Tag Produk	Kategori	Harga	Stok	Aksi
1	Kardus Besar	Kardus	Kardus	Kardus	Rp. 10.000	10	[Edit] [Hapus]

Gambar 4.16 Data Tambah Produk

Pada Gambar 4.16 adalah tampilan halaman Produk yang digunakan untuk menampilkan data produk yang ditampilkan pada katalog website penjualan perlengkapan ibu dan anak.

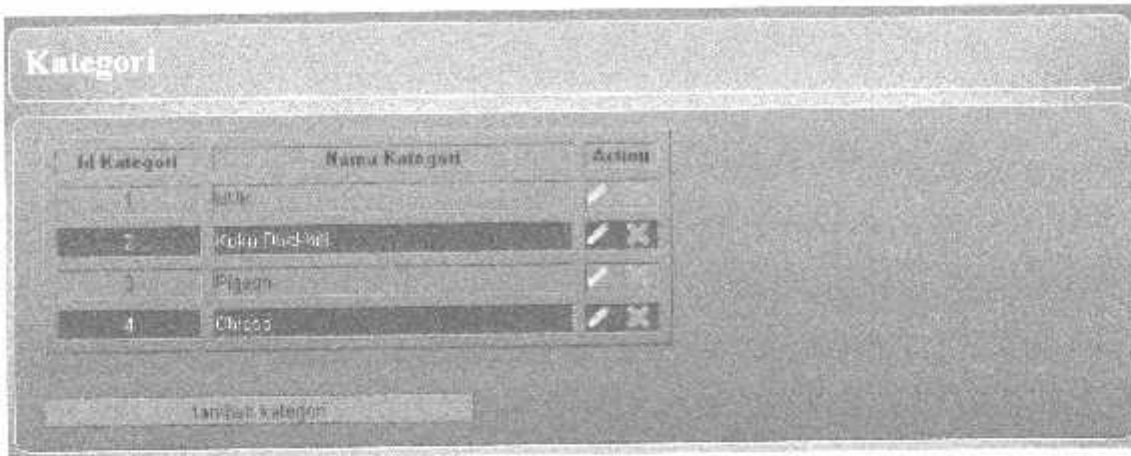
4.2.16. Halaman Tambah Produk



Gambar 4.17 Form Input Tambah Produk

Pada Gambar 4.17 merupakan form penginputan barang pada website penjualan perlengkapan ibu dan anak.

4.2.17. Halaman Data Kategori Produk



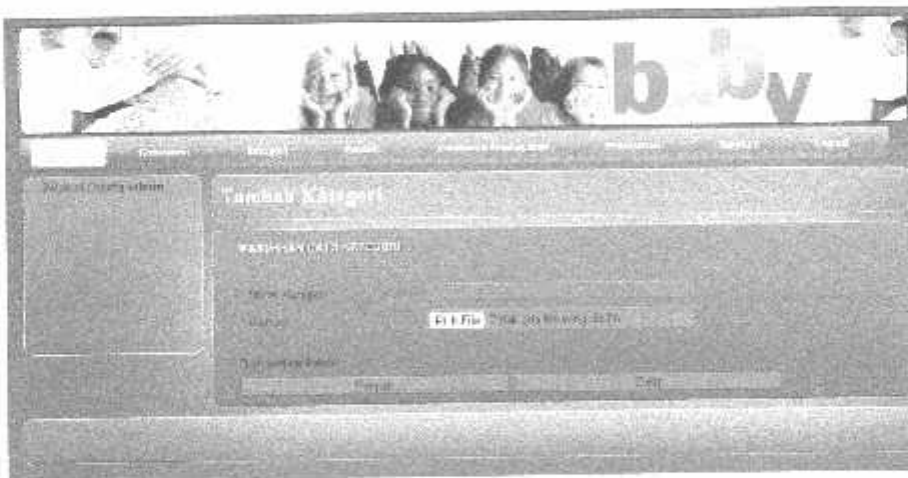
Id Kategori	Nama Kategori	Action
1	Baju	[edit] [delete]
2	Kain Dasi	[edit] [delete]
3	Pigeon	[edit] [delete]
4	Dress	[edit] [delete]

Tambah kategori

Gambar 4.18 Data kategori

Pada **Gambar 4.18** merupakan tampilan data dari kategori website penjualan perlengkapan ibu dan anak.

4.2.18. Halaman Data Tambah Kategori



Tambah Kategori

Kategori (wajib diisi)

Nama Kategori

Materi

Ditambahkan pada

Kain Dasi

Simpan

Batal

Gambar 4.19 Data Tambah Kategori

Pada **Gambar 4.19** merupakan form penginputan penambahan data kategori

4.2.19. Halaman Login Supplier

Gambar 4.20 Login Supplier

4.2.20. Halaman Data Stok Supplier KukuDuckhill

Materi	Nama	Unit	Batas Stok	Kategori	Harga	Stok
1	Juta Kac	Pengiriman	30000-40	2	12000	0
2	Stok	0000000000	0000000000	00000000	00000000	00000000

Batas Pengiriman Stok 30

Gambar 4.21 Data Stok Supplier Kuku Duckhill

Pada Gambar 4.21 adalah halaman yang digunakan supplier untuk melihat stok barang yang tersisa pada website penjualan perlengkapan ibu dan anak.

4.3. Pengujian Program

Pengujian dilakukan berdasarkan fungsionalitas dan kepuasan user. Pengujian berdasarkan fungsionalitas menggunakan parameter 27 fungsi sistem. Sedangkan pengujian berdasarkan kepuasan user menggunakan parameter 14 pertanyaan berupa kuisisioner yang disebarkan ke 15 pemakai.

A. Pengujian Berdasarkan Fungsi Sistem.

Pengujian fungsi sistem diuji berdasarkan parameter 27 fungsi seperti pada Tabel

4.1.

Tabel 4.1 Parameter Pengujian Fungsi Sistem

NO	FUNGSI
1	Register
2	Log In
3	Menampilkan Produk Keseluruhan
4	Pemilihan Produk Berdasarkan Merk
5	Detail Produk
6	Penambahan Produk Pada Keranjang Belanja
7	Penambahan Quantity Setiap Item
8	Penambahan item Pada keranjang Belanja
9	checkout
10	Pemilihan Pembayaran
11	Pembayaran Via Paypal
12	Konfirmasi Pembayaran
13	Log In Admin
14	Tambah Produk Admin
15	Edit Produk Admin
16	Delete Produk Admin
17	Tambah Kategori
18	Edit Kategori
19	Delete Kategori
20	Menampilkan Data konsumen
21	Delete Data Konsumen
22	Menampilkan Data Konfirmasi
23	Menampilkan Data Penjualan
24	Menampilkan data Pemesanan
25	Menampilkan Data Supplier
26	Log In Supplier
27	Menampilkan Data Stok Berdasarkan Supplier Produk

Setelah melalui pengujian keseluruhan sistem di peroleh hasil pengujian sistem seperti pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Tabel Pengujian

NO	FUNGSI	BERHASIL	TIDAK BERHASIL.
1	Register	✓	
2	Log In	✓	
3	Menampilkan Produk Keseluruhan	✓	
4	Pemilihan Produk Berdasarkan Merk	✓	
5	Detail Produk	✓	
6	Penambahan Produk Pada Keranjang Belanja	✓	
7	Penambahan Quantity Setiap Item	✓	
8	Penambahan item Pada keranjang Belanja	✓	
9	Checkout	✓	
10	Pemilihan Pembayaran	✓	
11	Pembayaran via paypal		✓
12	Konfirmasi Pembayaran	✓	
13	Log In Admin	✓	
14	Tambah Produk Admin	✓	
15	Edit Produk Admin	✓	
16	Delete Produk Admin	✓	
17	Tambah Kategori	✓	
18	Edit Kategori	✓	
19	Delete Kategori	✓	
20	Menampilkan Data konsumen	✓	
21	Delete Data Konsumen	✓	
22	Menampilkan Data Konfirmasi	✓	
23	Menampilkan Data Penjualan	✓	
24	Menampilkan data Pemesanan	✓	
25	Menampilkan Data Supplier	✓	
26	Log In Supplier	✓	
27	Menampilkan Data Stok Berdasarkan	✓	

Dari hasil pengujian berdasarkan fungsional sistem pada Tabel 4.2 dapat di ambil kesimpulan bahwan 26 fungsi atau 96,2% dari 27 fungsi sistem yang diuji dapat

dijalankan dengan baik. Dan 1 fungsi atau 3,8% fungsi sistem belum berjalan dengan baik. Hasil 96,2% diperoleh dari :

$$\frac{26}{27} \times 100\%$$

Keterangan :

26 : adalah jumlah pengujian yg berhasil

27 : adalah jumlah pengujian yang dilakukan

Hasil dari 3,8% diperoleh dari :

$$\frac{1}{27} \times 100\%$$

Keterangan :

1 : adalah jumlah pengujian yang belum berhasil

27 : adalah jumlah pengujian yg dilakukan

B. Pengujian Berdasarkan Kepuasan User.

Pengujian ini di uji dengan cara memberikan quisioner pada user atau pengguna yang di ujikan kepada 15 user. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah tahapan yang dilakukan sudah berjalan dengan baik dan pengujian ini sangat membantu dalam penyempurnaan website yang dibangun. Hasil dari pengujian kepuasan user seperti terlihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Pengujian Kepuasan User

No	Item Penilaian	Baik	Cukup	Kurang	Jelek
1	Tampilan desain	8	5	1	
2	Perpaduan Desain Warna	9	5		
3	Relevansi antara menu dan isi	8	5	1	
4	Tata letak menu	4	10		
5	Relevansi alamat web dan isi	6	7	1	
6	Pemilihan size image	7	5	2	
7	Pemilihan size font	7	6	1	
8	Kelengkapan menu pilihan	9	4	1	
9	Kelengkapan produk yang dijual	4	7	3	
10	Kemudahan dalam berbelanja	9	5		

11	Pemilihan jasa pengiriman barang	11	3		
12	Kemudahan dalam pembayaran dengan menggunakan transfer ATM	12	2		
13	Kemudahan dalam pembayaran dengan menggunakan Paypal	5	6	3	
14	Kemudahan dalam melakukan konfirmasi pembayaran	8	6		
JUMLAH		107	76	13	0
		54,6%	38,8%	6,6%	0%

Kesimpulan secara keseluruhan dan hasil kuisioner yang dilakukan kepada 14 responden dengan 14 item yang disediakan, maka didapatkan hasil 54,6% menyatakan baik, 38,8% menyatakan cukup, dan 8% menyatakan kurang. Dari prosentase tersebut dapat dikatakan bahwa perancangan web ini sudah baik. Hasil dari 54,6% user mengatakan baik diperoleh dari :

$$\frac{107}{196} \times 100\%$$

Keterangan :

107 : adalah jumlah dari user yang mengatakan baik.

196 : adalah jumlah total dari user mengatakan baik, cukup, kurang, dan jelek.

Hasil dari 38,8% user mengatakan cukup

$$\frac{76}{196} \times 100\%$$

Keterangan :

76 : adalah jumlah dari user yang mengatakan baik.

196 : adalah jumlah total dari user mengatakan baik, cukup, kurang, dan jelek.

Hasil dari 38,8% user mengatakan kurang

$$\frac{13}{196} \times 100\%$$

Keterangan :

13 : adalah jumlah dari user yang mengatakan baik.

196 : adalah jumlah total dari user mengatakan baik, cukup, kurang, dan jelek.

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Dari hasil pengujian fungsional sistem dan kepuasan user dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kesimpulan berdasarkan hasil pengujian fungsi sistem adalah dari 27 fungsi sistem yang dilakukan 26 fungsi atau 96,2% fungsi sistem berhasil dijalankan dengan baik. Dan 1 fungsi atau 3,8% fungsi sistem belum berjalan dengan baik.
2. Kesimpulan secara keseluruhan dan hasil kuisioner yang dilakukan kepada 15 responden dengan 14 item yang disediakan, maka didapatkan hasil 54,6% menyatakan baik, 38,8% menyatakan cukup, dan 8% menyatakan kurang. Dari prosentase tersebut dapat dikatakan bahwa perancangan web ini sudah baik.

5.2 SARAN

Adapun saran yang dapat diberikan untuk pengembangan sistem lebih lanjut adalah sebagai berikut :

1. Pada halaman supplier ditambahkan sebuah fitur agar dapat menginputkan stok ke produk barang.
2. Pada halaman administrator ditambahkan sebuah fitur yang dapat memberikan informasi stok barang yang sudah dikirim dan belum dikirim.
3. Ditambahkan sebuah fitur pada halaman user yaitu bukti pemesanan produk yang dikirimkan ke email konsumen.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, Rudyanto , 2011, *Penrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta : Penerbit Andi Offset
- Bahra , 2005, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta :Penerbit Andi Offset
- Daryanto, 2004, *Memahami Kerja Internet*, Yrama Widya, Bandung.
- Jogiyanto , 2005, *Analisis dan Desain*.yogyakarta: Penerbit Andi Offset
- Sunarto, Ardi , 2009, *Seluk Beluk E-commerce*.Jakarta : SEI
- Whitten, Jeffery L. & Bentley, Lonnie D., 2004, "*System Analysis and Design Methods 6th Ed*", The McGraw-Hill Education, New York.



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : J. Bendungan Sigur-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : J. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Nomor : ITN-62/T.Inf/TA/2012
Lampiran : -
Perihal : Bimbingan Skripsi

4 April 2012

Kepada : Yth. Sdr.Ir. Sentot Achmadi , MT
Dosen Pembimbing Program Studi Teknik Informatika S1
Institut Teknologi Nasional
M a l a n g

Dengan hormat
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam Proposal Skripsi untuk mahasiswa :

Nama : Gracia Ernando
Nim : 0818237
Prodi : Teknik Informatika S1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan tersebut kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama masa waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal ;

4 April 2012 s/d 4 Oktober 2012

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S1.

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.


Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S1
Ketua,





Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP : 197404162005021002

Form S-4a



FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Gracia Ernando
NIM : 08.18.237
Masa Bimbingan : 4 April 2012 – 4 Oktober 2012
Judul Skripsi : Sistem Informasi Penjualan Perlengkapan Ibu dan Anak Berbasis
E-commerce

NO	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1	5/07/2012	Revisi Bab I dan II	
2	6/07/2012	ACC Bab I, Bab II, dan Revisi Bab III	
3	30/07/2012	ACC Bab III IV dan V	
4	3/08/2012	ACC Kompre	
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Malang, 4 Agustus 2012

Dosen Pembimbing



Ir. Sentot Achmadi, MSi.

NIP. Y. 1039500281

Form S-4b



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSEPO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karang o. Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Nomor : ITN-62/T.Inf/TA/2012
Lampiran : -
Perihal : Bimbingan Skripsi

4 April 2012

Kepada : Yth. Sdr. Febriana Shanti W, M.Kom
Dosen Pembimbing Program Studi Teknik Informatika S1
Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan hormat
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam Proposal Skripsi untuk mahasiswa :

Nama : Gracia Ernando
Nim : 0818237
Prodi : Teknik Informatika S1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan tersebut kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama masa waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal ;

4 April 2012 s/d 4 Oktober 2012

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S1.
Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S1
Ketua,

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP : 197404162005021002

Form S-4a



FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Gracia Ernando
NIM : 08.18.237
Masa Bimbingan : 4 April 2012 – 4 Oktober 2012
Judul Skripsi : Sistem Informasi Penjualan Perlengkapan Ibu dan Anak Berbasis
E-commerce

NO	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1	19/06/2012	Bab I (Refisi) Bab II (Refisi)	<i>for</i>
2	19/06/2012	Bab I (ACC)	<i>for</i>
3	28/6/2012	Bab II (ACC)	<i>for</i>
4	05/07/2012	Bab III (Refisi)	<i>for</i>
5	07/07/2012	Bab II (ACC), Bab III (ACC) Bab IV (Refisi)	<i>for</i>
6	12/07/2012	Bab IV ACC, Makalah Seminar Hasil (Refisi)	<i>for</i>
7	21/07/2012	ACC Makalah Seminar hasil	<i>for</i>
8	1/08/2012	Bab V ACC	<i>for</i>
9	3/08/2012	ACC Kompre	<i>for</i>
10			

Malang, 4 Agustus 2012

Dosen Pembimbing,

Febriana Santi Wahyuni, S.kom.Mkom

NIP.P. 1031000425

Form S-4b



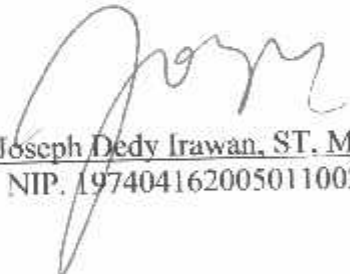
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
Jl. Karanglo KM.2 Malang

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

NAMA : GRACIA ERNANDO
NIM : 0818237
JURUSAN : Teknik Informatika S-1
JUDUL : Sistem Informasi Penjualan Perlengkapan Ibu Dan Anak Berbasis E-Commerce

Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :
Hari : Senin
Tanggal : 6 Agustus 2012
Nilai : 86.62 (A)

Panitia Ujian Skripsi :
Ketua Majelis Penguji


Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005011002

AnggotaPenguji :

Dosen Penguji I


Michael Ardita, ST, MT
NIP.P.1031000434

Dosen Penguji II

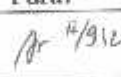
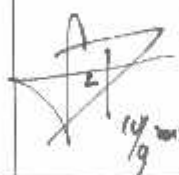

Sonny Prasetyo, ST, MT
NIP.P. 1031000433



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
Jl. Karanglo Km. 2 Malang

FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : Gracia Ernando
NIM : 0818237
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : Sistem Informasi Penjualan Perlengkapan Ibu Dan Anak Berbasis E-Commerce

	Perbaikan	Paraf
Penguji 1	1. Daftar Pustaka belum berkaitan dengan tulisan (landasan teori) (+ nested link)	- 
Penguji 2	1. Latar belakang ditambah tentang e-commerce 2. Tambah Ship ID pada report check out 3. Penulisan tabel tidak boleh bold & letaknya di tengah 4. Rumus perhitungan pengujian disertakan 5. Setiap gambar harus terkait dengan paragraf sebelumnya / sesudahnya 6. Penulisan dirapikan 7. Daftar pustaka dilengkapi	 14/9/2021

Anggota Penguji :

Penguji Pertama



Michael Ardita, ST, MT
NIP.P.1031000434

Penguji Kedua



Sonny Prasetyo, ST, MT
NIP.P.1031000433

Mengetahui

Dosen Pembimbing I



Ir. Sentot Achmadi, M.Si
NIP.Y. 1039500281

Dosen Pembimbing II



Febriana Santi W, S.Kom, M.Kom
NIP.P. 1031000425

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Gracia Ernando

NIM : 0818237

Program Studi : Teknik Informatika SI ITN Malang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Sistem Informasi Penjualan Perlengkapan Ibu dan Anak Berbasis E-Commerce" yang saya buat adalah hasil karya sendiri, tidak merupakan plagiatisasi dari karya orang lain. Dalam skripsi ini tidak memuat karya orang lain, kecuali dicantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, dan apabila dikemudian hari ada pelanggaran atas surat pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksinya.

Malang, 06 Agustus 2012

Yang membuat pernyataan,



Gracia Ernando

NIM. 0818237

Evaluasi Website Sistem Penjualan Perlengkapan Ibu dan Anak Berbasis

E-Commerce

Nama : Faisal Imron

No	Item Penilaian	Baik	Cukup	Kurang	Jelek
1	Tampilan desain		✓		
2	Perpaduan Desain Warna	✓			
3	Relevansi antara menu dan isi	✓			
4	Tata letak menu	✓			
5	Relevansi alamat web dan isi	✓			
6	Pemilihan size image		✓		
7	Pemilihan size font	✓			
8	Kelengkapan menu pilihan	✓			
9	Kelengkapan produk yang dijual		✓		
10	Kemudahan dalam berbelanja		✓		
11	Pemilihan jasa pengiriman barang	✓			
12	Kemudahan dalam pembayaran dengan menggunakan transfer ATM	✓			
13	Kemudahan dalam pembayaran dengan menggunakan Paypal		✓		
14	Kemudahan dalam melakukan konfirmasi pembayaran	✓			
	JUMLAH				


 Faisal Imron

Evaluasi Website Sistem Penjualan Perlengkapan Ibu dan Anak Berbasis

E-Commerce

Nama : AGUNG SUBANDA

No	Item Penilaian	Baik	Cukup	Kurang	Jelek
1	Tampilan desain	✓			
2	Perpaduan Desain Warna	✓			
3	Relevansi antara menu dan isi	✓			
4	Tata letak menu	✓			
5	Relevansi alamat web dan isi	✓			
6	Pemilihan size image	✓			
7	Pemilihan size font	✓			
8	Kelengkapan menu pilihan	✓			
9	Kelengkapan produk yang dijual		✓		
10	Kemudahan dalam berbelanja		✓		
11	Pemilihan jasa pengiriman barang		✓		
12	Kemudahan dalam pembayaran dengan menggunakan transfer ATM		✓		
13	Kemudahan dalam pembayaran dengan menggunakan Paypal		✓		
14	Kemudahan dalam melakukan konfirmasi pembayaran		✓		
	JUMLAH				


 AGUNG SUBANDA

Evaluasi Website Sistem Penjualan Perlengkapan Ibu dan Anak Berbasis

E-Commerce

Nama : Arita Isahly Chairina

No	Item Penilaian	Baik	Cukup	Kurang	Jelek
1	Tampilan desain	✓			
2	Perpaduan Desain Warna	✓			
3	Relevansi antara menu dan isi	✓			
4	Tata letak menu		✓		
5	Relevansi alamat web dan isi		✓		
6	Pemilihan size image	✓			
7	Pemilihan size font		✓		
8	Kelengkapan menu pilihan	✓			
9	Kelengkapan produk yang dijual		✓		
10	Kemudahan dalam berbelanja	✓			
11	Pemilihan jasa pengiriman barang	✓			
12	Kemudahan dalam pembayaran dengan menggunakan transfer ATM	✓			
13	Kemudahan dalam pembayaran dengan menggunakan Paypal		✓		
14	Kemudahan dalam melakukan konfirmasi pembayaran	✓			
	JUMLAH				


Arita Isahly Chairina

Evaluasi Website Sistem Penjualan Perlengkapan Ibu dan Anak Berbasis

E-Commerce

Nama : Muhammad Adam

No	Item Penilaian	Baik	Cukup	Kurang	Jelek
1	Tampilan desain	✓			
2	Perpaduan Desain Warna	✓			
3	Relevansi antara menu dan isi	✓			
4	Tata letak menu	✓			
5	Relevansi alamat web dan isi		✓		
6	Pemilihan size image		✓		
7	Pemilihan size font	✓			
8	Kelengkapan menu pilihan	✓			
9	Kelengkapan produk yang dijual		✓		
10	Kemudahan dalam berbelanja	✓			
11	Pemilihan jasa pengiriman barang	✓			
12	Kemudahan dalam pembayaran dengan menggunakan transfer ATM	✓			
13	Kemudahan dalam pembayaran dengan menggunakan Paypal	✓			
14	Kemudahan dalam melakukan konfirmasi pembayaran	✓			
	JUMLAH				


 Muhammad Adam

Evaluasi Website Sistem Penjualan Perlengkapan Ibu dan Anak Berbasis

E-Commerce

Nama : Alfian Hasan Muaisy

No	Item Penilaian	Baik	Cukup	Kurang	Jelek
1	Tampilan desain	✓			
2	Perpaduan Desain Warna	✓			
3	Relevansi antara menu dan isi	✓			
4	Tata letak menu	✓			
5	Relevansi alamat web dan isi		✓		
6	Pemilihan size image			✓	
7	Pemilihan size font	✓			
8	Kelengkapan menu pilihan	✓			
9	Kelengkapan produk yang dijual	✓			
10	Kemudahan dalam berbelanja	✓			
11	Pemilihan jasa pengiriman barang		✓		
12	Kemudahan dalam pembayaran dengan menggunakan transfer ATM	✓			
13	Kemudahan dalam pembayaran dengan menggunakan Paypal			✓	
14	Kemudahan dalam melakukan konfirmasi pembayaran	✓			
	JUMLAH				

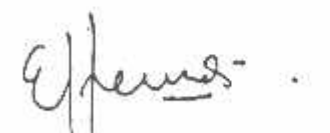

 ALFIAN H.M.

Evaluasi Website Sistem Penjualan Perlengkapan Ibu dan Anak Berbasis

E-Commerce

Nama : Nur Toha Efendy .

No	Item Penilaian	Baik	Cukup	Kurang	Jelek
1	Tampilan desain	✓			
2	Perpaduan Desain Warna	✓			
3	Relevansi antara menu dan isi		✓		
4	Tata letak menu		✓		
5	Relevansi alamat web dan isi	✓			
6	Pemilihan size image	✓			
7	Pemilihan size font		✓		
8	Kelengkapan menu pilihan			✓	
9	Kelengkapan produk yang dijual		✓		
10	Kemudahan dalam berbelanja		✓		
11	Pemilihan jasa pengiriman barang	✓			
12	Kemudahan dalam pembayaran dengan menggunakan transfer ATM		✓		
13	Kemudahan dalam pembayaran dengan menggunakan Paypal		✓		
14	Kemudahan dalam melakukan konfirmasi pembayaran		✓		
	JUMLAH				


 Nur Toha Efendy

Evaluasi Website Sistem Penjualan Perlengkapan Ibu dan Anak Berbasis

E-Commerce

Nama : PUTUT SURYO W

No	Item Penilaian	Baik	Cukup	Kurang	Jelek
1	Tampilan desain		✓		
2	Perpaduan Desain Warna	✓			
3	Relevansi antara menu dan isi			✓	
4	Tata letak menu		✓		
5	Relevansi alamat web dan isi		✓		
6	Pemilihan size image	✓			
7	Pemilihan size font	✓			
8	Kelengkapan menu pilihan	✓			
9	Kelengkapan produk yang dijual			✓	
10	Kemudahan dalam berbelanja	✓			
11	Pemilihan jasa pengiriman barang		✓		
12	Kemudahan dalam pembayaran dengan menggunakan transfer ATM	✓			
13	Kemudahan dalam pembayaran dengan menggunakan Paypal			✓	
14	Kemudahan dalam melakukan konfirmasi pembayaran	✓			
	JUMLAH				



PUTUT SURYO W

Evaluasi Website Sistem Penjualan Perlengkapan Ibu dan Anak Berbasis

E-Commerce

Nama : *Yasrah Susanto*

No	Item Penilaian	Baik	Cukup	Kurang	Jelek
1	Tampilan desain		✓		
2	Perpaduan Desain Warna	✓			
3	Relevansi antara menu dan isi	✓			
4	Tata letak menu		✓		
5	Relevansi alamat web dan isi		✓		
6	Pemilihan size image			✓	
7	Pemilihan size font		✓		
8	Kelengkapan menu pilihan		✓		
9	Kelengkapan produk yang dijual		✓		
10	Kemudahan dalam berbelanja		✓		
11	Pemilihan jasa pengiriman barang	✓			
12	Kemudahan dalam pembayaran dengan menggunakan transfer ATM	✓			
13	Kemudahan dalam pembayaran dengan menggunakan Paypal			✓	
14	Kemudahan dalam melakukan konfirmasi pembayaran	✓			
	JUMLAH				

Yasrah Susanto

Evaluasi Website Sistem Penjualan Perlengkapan Ibu dan Anak Berbasis

E-Commerce

Nama : MUCHTAR LUHFI

No	Item Penilaian	Baik	Cukup	Kurang	Jelek
1	Tampilan desain	✓			
2	Perpaduan Desain Warna		✓		
3	Relevansi antara menu dan isi	✓			
4	Tata letak menu		✓		
5	Relevansi alamat web dan isi	✓			
6	Pemilihan size image		✓		
7	Pemilihan size font	✓			
8	Kelengkapan menu pilihan	✓			
9	Kelengkapan produk yang dijual		✓		
10	Kemudahan dalam berbelanja	✓			
11	Pemilihan jasa pengiriman barang	✓			
12	Kemudahan dalam pembayaran dengan menggunakan transfer ATM	✓			
13	Kemudahan dalam pembayaran dengan menggunakan Paypal		✓		
14	Kemudahan dalam melakukan konfirmasi pembayaran	✓			
	JUMLAH				



Muchtar Luhfi

Evaluasi Website Sistem Penjualan Perlengkapan Ibu dan Anak Berbasis

E-Commerce

Nama : Rian Kristiantoto

No	Item Penilaian	Baik	Cukup	Kurang	Jelek
1	Tampilan desain	✓			
2	Perpaduan Desain Warna	✓			
3	Relevansi antara menu dan isi		✓		
4	Tata letak menu		✓		
5	Relevansi alamat web dan isi		✓		
6	Pemilihan size image			✓	
7	Pemilihan size font		✓		
8	Kelengkapan menu pilihan			✓	
9	Kelengkapan produk yang dijual		✓		
10	Kemudahan dalam berbelanja	✓			
11	Pemilihan jasa pengiriman barang	✓			
12	Kemudahan dalam pembayaran dengan menggunakan transfer ATM	✓			
13	Kemudahan dalam pembayaran dengan menggunakan Paypal		✓		
14	Kemudahan dalam melakukan konfirmasi pembayaran		✓		
	JUMLAH				



Rian Kristiantoto

Evaluasi Website Sistem Penjualan Perlengkapan Ibu dan Anak Berbasis

E-Commerce

Nama : ANINDYA NIRMALA P

No	Item Penilaian	Baik	Cukup	Kurang	Jelek
1	Tampilan desain		✓		
2	Perpaduan Desain Warna		✓		
3	Relevansi antara menu dan isi	✓			
4	Tata letak menu		✓		
5	Relevansi alamat web dan isi	✓			
6	Pemilihan size image	✓			
7	Pemilihan size font	✓			
8	Kelengkapan menu pilihan	✓			
9	Kelengkapan produk yang dijual	✓			
10	Kemudahan dalam berbelanja	✓			
11	Pemilihan jasa pengiriman barang	✓			
12	Kemudahan dalam pembayaran dengan menggunakan transfer ATM	✓			
13	Kemudahan dalam pembayaran dengan menggunakan Paypal	✓			
14	Kemudahan dalam melakukan konfirmasi pembayaran	✓			
	JUMLAH				

ANINDYA NIRMALA PERMATA

Evaluasi Website Sistem Penjualan Perlengkapan Ibu dan Anak Berbasis

E-Commerce

Nama : YULIAN ADRI.S

No	Item Penilaian	Baik	Cukup	Kurang	Jelek
1	Tampilan desain	✓			
2	Perpaduan Desain Warna		✓		
3	Relevansi antara menu dan isi		✓		
4	Tata letak menu		✓		
5	Relevansi alamat web dan isi		✓		
6	Pemilihan size image	✓			
7	Pemilihan size font		✓		
8	Kelengkapan menu pilihan		✓		
9	Kelengkapan produk yang dijual	✓			
10	Kemudahan dalam berbelanja	✓			
11	Pemilihan jasa pengiriman barang	✓			
12	Kemudahan dalam pembayaran dengan menggunakan transfer ATM	✓			
13	Kemudahan dalam pembayaran dengan menggunakan Paypal	✓			
14	Kemudahan dalam melakukan konfirmasi pembayaran		✓		
	JUMLAH				

YULIAN ADRI.S

Evaluasi Website Sistem Penjualan Perlengkapan Ibu dan Anak Berbasis

E-Commerce

Nama : Tofan Hermanto P.

No	Item Penilaian	Baik	Cukup	Kurang	Jelek
1	Tampilan desain			✓	
2	Perpaduan Desain Warna		✓		
3	Relevansi antara menu dan isi		✓		
4	Tata letak menu		✓		
5	Relevansi alamat web dan isi	✓			
6	Pemilihan size image	✓			
7	Pemilihan size font		✓		
8	Kelengkapan menu pilihan		✓		
9	Kelengkapan produk yang dijual			✓	
10	Kemudahan dalam berbelanja		✓		
11	Pemilihan jasa pengiriman barang	✓			
12	Kemudahan dalam pembayaran dengan menggunakan transfer ATM	✓			
13	Kemudahan dalam pembayaran dengan menggunakan Paypal	✓			
14	Kemudahan dalam melakukan konfirmasi pembayaran		✓		
	JUMLAH				



Tofan Hermanto Putro

Evaluasi Website Sistem Penjualan Perlengkapan Ibu dan Anak Berbasis

E-Commerce

Nama : Faris Trilaksono

No	Item Penilaian	Baik	Cukup	Kurang	Jelek
1	Tampilan desain		✓		
2	Perpaduan Desain Warna		✓		
3	Relevansi antara menu dan isi		✓		
4	Tata letak menu		✓		
5	Relevansi alamat web dan isi		✓		
6	Pemilihan size image		✓		
7	Pemilihan size font		✓		
8	Kelengkapan menu pilihan	✓			
9	Kelengkapan produk yang dijual	✓			
10	Kemudahan dalam berbelanja	✓			
11	Pemilihan jasa pengiriman barang	✓	✗		
12	Kemudahan dalam pembayaran dengan menggunakan transfer ATM	✓			
13	Kemudahan dalam pembayaran dengan menggunakan Paypal	✓			
14	Kemudahan dalam melakukan konfirmasi pembayaran		✓		
	JUMLAH				


Faris

Lampiran 1. Script untuk membuat fungsi simpan register

```
if($nama_kons!=" && $jenis_klm!=" && $tanggal_lahir!=" && $email_kons!=" &&
$alamat_kons!=" && $no_telp!=" && $password!="){
    if(!ereg($validtelp,$no_telp))
    {
        header("location:akun.php?error=6");
    }
    elseif(!ereg($valid_mail,$email_kons)){
        header("location:akun.php?error=7");?>
        <meta http-equiv="refresh" content="2,akun.php"><?php
    }
    else{
        include ("config.php");
        $data_kons = new Mysql();
        $data_kons->connect();
        $res = $data_kons->execute("insert into
t_konsumen(nama_konsumen,jenis_kelamin,tanggal_lahir,email,alamat,telpon,password)
Values('$nama_kons','$jenis_klm','$tanggal_lahir','$email_kons','$alamat_kons','$no_telp','$password')");
        if($res){
            echo "Registrasi berhasil ! Silahkan melakukan login <a href='user_login.php'>-
Login </a>";
            ?>
            <script>
            window.location.href="akun.php";
            </script>
            <?
        }
        else {
            //include "akun.php";
            echo "Data gagal ditambahkan!" $data_brg->getErrors();
                //echo $data_kons->getErrors();
            }
            $data_kons->closeConnection();
        }
    }
}
```

Lampiran 2. Script untuk fungsi login user.

```
if (empty($email) && empty($password)) {
    //kalau username dan password kosong
    header('location:user_login.php?error=1');
    break;
} else if (empty($email)) {
    //kalau username saja yang kosong
    header('location:user_login.php?error=2');
    break;
} else if (empty($password)) {
    //kalau password saja yang kosong
    header('location:user_login.php?error=3');
    break;
}

$q = mysql_query("select * from t_konsumen where email='$email' and
password=md5('$password')");

if (mysql_num_rows($q) == 1) {
    //kalau username dan password sudah terdaftar di database
    //buat session dengan nama username dengan isi nama user yang login
    while($data = mysql_fetch_array($q)){
        $_SESSION['mail'] = $data['email'];
        $_SESSION['pass_'] = $data['password'];
        $_SESSION['cust_id'] = $data['id_konsumen'];
    }
    if($_SESSION['product_id']){
        header('Location:order.php');
    }else {
        //redirect ke halaman index
        header('location:user_login.php');
    }
} else {
    //kalau username ataupun password tidak terdaftar di database
    header('location:user_login.php?error=4');
}
}
```

Lampiran 3. Script untuk menampilkan keseluruhan produk.

```
// Menampilkan keseluruhan produk
$produk = new Mysql();
$produk->connect();

$index = $_GET['index'];
if(empty($index)) $page = 1, else $page = $index;

$max_results = 3;
$from = (($page * $max_results) - $max_results);
if($produk->execute("select * from t_produk order by tanggal produksi desc limit
$from,$max_results")){
    if($produk->getNumRows() > 0){
        $data = $produk->getDataSet();
        for($i = 0;$i < count($data); $i++){
            ?>
<table border="0" cellpadding="0" cellspacing="0" width="100%" align="center">
    <tr>
        <td
            width="128"
            rowspan="2"></td>
        <td valign="top" width="90%"><div style="margin:10pt">
            <p><?=$data[$i][1]?></p>
            <p><?=$data[$i][10]?></p>
            <span
                style="font-size:14pt;color:yellow;font-weight:700">Rp.
            <?=$data[$i][8]?>.-</span>
            </div>
        </td>
        <td valign="bottom"><input class="button" type="button" value="Detail"
onClick="window.location.href='?id=<?=$data[$i][0]?>';"/></td>
    </tr>
    <tr>
        <td>
    </td>
    </tr>
</tr>
</table>
<hr /><br>
```

Lampiran 4. Script untuk menampilkan produk berdasarkan kategori produk.

```
if($_GET['kat'] && $_GET['id']==""){
$kat = $_GET['kat'];
$produk_kategori = new Mysql();
$produk_kategori->connect();
if($produk_kategori->execute("select a.*,b.nama_kategori from t_produk as a join
t_kategori as b on a.id_kategori=b.id_kategori where a.id_kategori='$kat'")){

if($produk_kategori->getNumRows(>0){

$data = $produk_kategori->getDataSet();
for($i = 0;$i < count($data); $i++){
?>
<table border="0" cellpadding="0" cellspacing="0" width="100%" align="center">
<tr>
<td> </td>
<td valign="top" width="90%"><div style="margin: 10pt 0">
<p><?=$data[$i][1]?></p>
<p><?=$data[$i][10]?></p>
<span style="font-size: 14pt;color:yellow;font-weight: 700"> Rp. <?=$data[$i][8]?>,-
</span>
</div>
</td>
<td valign="bottom"><input class="button" type="button" value="Detail"
onClick="window.location.href='?id=<?=$data[$i][0]?>';"/></td>
</tr>
</table><hr />
<?php
}
}
}
```


Lampiran 5. Script untuk menampilkan keranjang belanja user.

```

if($_SESSION['mail'] && $_SESSION['pass_']){
    $view_basket = new Mysql(); $view_basket->connect();
    $id_konsumen = $_SESSION[cust_id];
    if($view_basket->execute("select a.*,b.*,c.nama_barang from keranjang_belanja as a
join keranjang_belanja_view as b on a.keranjang_belanja_id=b.keranjang_belanja_id
join t_produk as c on b.barang_id=c.id_barang where a.id_konsumen='$id_konsumen'
and a.status='ORDER'")){
        if($view_basket->getNumRows()>0){
            $data = $view_basket->getDataSet();
            $jam = substr($data[0][4],11,9);
            $data[0][4] = substr($data[0][4],0,10);
            $tgl = explode("-", $data[0][4]);
            ?>
            <tr><td colspan="5" style="padding-bottom: 5pt">Langgal :
<?=$tgl[2]."-". $tgl[1]."-". $tgl[0]. " ". $jam;?></td></tr>

            <?php
            for($i=0;$i<count($data);$i++){
                if($data[$i][9]>1){
                    $hargasatuan = $data[$i][10]/$data[$i][9];
                }
                else{
                    $hargasatuan = $data[$i][10];
                }
            }
            ?>
            <input type="hidden" name="item[<?=$i?>]" value="<?=$data[$i][6]?>">
            <input type="hidden" name="harga[<?=$i?>]" value="<?=$hargasatuan?>">
            <tr>
            <td width="10"><a href="?do=del&item=<?=$data[$i][6]?>" alt="Delete"></a></td>
            <td width="200"><b><?=$data[$i][11]?></b></td>
            <td width="30"><input type="text" size="5" maxlength="1" name="qty[<?=$i;?>]"
value="<?=$data[$i][9]?>"></td>
            <td width="150" align="right">Rp<?=$data[$i][10]?></td>
            </tr>

            <?php
            }
            ?>

            <tr><td colspan="5" height="10">&nbsp;</td></tr>
            <tr><td colspan="5" align="right">Total :
            Rp<?=$_SESSION['final_price'];?></td></tr>

```

```
        <?php
        }
        else {
            ?>
            <div class="notify">Belum ada item dalam keranjang belanja
anda</div>
            <?
            }
            }
        }
```
