

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN  
PAKAIAN BERBASIS WEB PADA TOKO  
C2 COLECTION BEKASI**

**Moch. Hidayatul Muttakin<sup>1</sup>, Herlawati<sup>2</sup>, Melinda<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Jurusan Manajemen Informatika, Amik BSI Bekasi  
Jl. Cut Mutiah No. 88 Bekasi Timur  
Mhmuttakin1@gmail.com

<sup>2</sup>Program Studi Sistem Informasi, STMIK Nusa Mandiri Bekasi  
K1-Jl. Raya Kaliabang No.8 Perwira, Bekasi  
Herlawati.hlw@nusamandiri.ac.id

<sup>3</sup>Jurusan Manajemen Informatika, AMIK BSI Bekasi  
Jl. Cut Mutiah No. 88 Bekasi Timur  
melinda

**ABSTRACT**

*The technology and information are growing rapidly so that possibly to everyone from the whole world can access the information easily which they needed in a short time. Every living factors are really helped because of the internet network, including the business world.*

*C2 Colection Store is a store which provides every clothing products that market through the internet. This store needs special page in the cyber world in order the customer could order directly without coming to that store. For this reason the writer tries to make the final assignment about design web of information systems for clothing sales constitute PHP, MySQL, dan Adobe Dreamweaver CS5.*

*C2 Colection store website in the internet is a media of marketing and also the place of selling-buying transaction that is the best solution to make efficiently of the time and distance to customer. Through the internet the information about the stuff that sold can spread quickly even to abroad, so that can help in cutting advertising cost or promotion.*

*Because of that, with online goods selling is better than manual selling in one place. So that makes the store growing rapidly and making ease the customer to buy the products which they needed.*

**Key Words:** *System, Clothing Sales, Adobe Dreamweaver CS5*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan *internet* tidak hanya untuk sarana informasi maupun *entertainment* namun saat ini banyak digunakan untuk transaksi secara *online*. Hal ini sangat menguntungkan karena bisnis melalui *online* bisa menjangkau seluruh wilayah di berbagai dunia.

Banyak orang yang mudah melirik *internet* untuk melancarkan bisnisnya. Bisnis *internet* merupakan suatu bisnis yang dalam prosesnya baik dalam pemesanan maupun pembayarannya seluruhnya menggunakan media *internet*. Bisnis ini juga disebut *e-commerce*.

*E-commerce* menggambarkan cakupan yang luas mengenai teknologi, proses, dan praktik yang dapat melakukan transaksi

tanpa menggunakan kertas sebagai sarana mekanisme transaksi. *E-commerce* telah memberikan pengaruh yang besar terhadap pertumbuhan tata-sosial dan ekonomi masyarakat.

Pada saat ini toko pakaian adalah salah satu bisnis yang cukup berkembang pesat. Banyak sekali orang yang memilih membuka usaha toko pakaian, karena baju tidak akan kadaluarsa, banyak macamnya, tidak mudah rusak, serta banyak sekali peminatnya terutama kaum wanita.

Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi mengenai, model dan harga pakaian pada Toko C2 Colection Bekasi.

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan informasi yang mempunyai sifat online dalam efisiensi waktu, yaitu dapat diakses dimana saja dan kapan saja dibutuhkan sehingga pihak yang berwenang dan membutuhkan informasi tidak mengalami kesulitan untuk memperolehnya dan efektif.

## II. LANDASAN TEORI

### 2.1. Konsep Dasar Program

Menurut Binanto (2005a:1) mendefinisikan bahwa “Program adalah himpunan atau kumpulan intruksi tertulis yang dibuat oleh *programmer* atau suatu bagian *executable* dari suatu *software*”.

Beberapa cara dan teknik pemrograman menurut Binanto (2005b:1-2), adalah:

- Pemrograman *Procedural*  
Suatu rangkaian *procedure* yang memanipulasi data.
- Pemrograman *Functional*  
Pemrograman ini berdasarkan teori fungsi matematika.
- Pemrograman Terstruktur  
Suatu teknik yang memecah masalah besar menjadi lebih kecil dan lebih mudah dipahami.
- Pemrograman Berbasis Modul  
Suatu grup dari entitas variabel, *procedure*, atau fungsi.
- Pemrograman Berorientasi Objek  
Perlakuan untuk data dan *procedure* yang memanipulasinya.
- Pemrograman *Declarative*  
Pemrograman ini mendeskripsikan suatu masalah dengan pernyataan (*declarative*) daripada memecahkan masalah dengan implementasi algoritma.

#### 2.1.1. Internet/Website

Menurut Setiawan (2004a:19) mendefinisikan bahwa “Internet (*International Networking*) adalah jaringan komputer berskala Internasional/global yang dapat membuat masing-masing komputer saling berkomunikasi”.

#### 2.1.2. Web Server/Apache2triad

Menurut Gunawan (2010a:15) mendefinisikan bahwa “*Web server* adalah sebuah perangkat lunak *server* yang berfungsi menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari klien yang dikenal dengan *web browser* dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman *web* yang umumnya berbentuk dokumen HTML”.

#### 2.1.3. E-Commerce

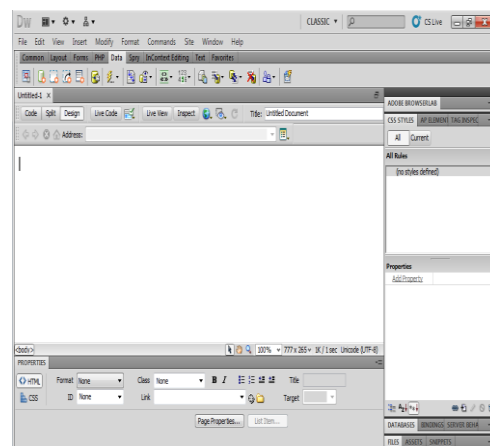
Menurut Fuady (2005a:407) mendefinisikan bahwa “*E-Commerce* juga dapat diartikan sebagai suatu proses berbisnis dengan memakai teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan, konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik atau penjualan barang, servis, dan informasi secara elektronik”.

Ada beberapa manfaat *e-commerce* menurut Fuady (2005b:408), sebagai berikut:

- Dapat menekan biaya barang dan jasa.
- Dapat meningkatkan kepuasan konsumen sepanjang yang menyangkut kecepatan untuk mendapatkan barang yang dibutuhkan dengan kualitas yang terbaik sesuai dengan harganya.
- Dapat bertransaksi dengan cepat dan biaya yang murah tanpa melalui proses yang berbelit-belit, di mana pihak pembeli (*buyer*) cukup mengakses internet ke *website* perusahaan yang mengiklankan produknya di internet, yang kemudian pihak pembeli (*buyer*) cukup mempelajari *term of condition* (ketentuan-ketentuan yang diisyaratkan) pihak penjual.

#### 2.1.4. Adobe Dreamweaver CS5

Menurut Sadeli (2011a:2) mendefinisikan bahwa “*Dreamweaver* merupakan suatu perangkat lunak *web editor* keluaran *adobe* sistem yang digunakan untuk membangun dan mendesain suatu *website*”.



Sumber: Sadeli (2010:3)

Gambar II.1. Tampilan Ruang Kerja Adobe Dreamweaver CSS5.

Berdasarkan gambar tersebut, menurut Sadeli (2011c:3) pada aplikasi ini terdapat beberapa bagian utama, diantaranya :

a. *Peroperties Bar*

Lembar menu yang digunakan untuk menampilkan menu-menu untuk *toolbar* yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan serta mengatur tampilan dokumen dan fungsi lainnya.

b. *Document Toolbar*

Lembar yang digunakan untuk menampilkan *file-file* dokumen yang anda buat berupa jendela dokumen (berbentuk *tab*).

c. *Search dan CS Live*

Menu *toolbar* yang digunakan sebagai pencarian informasi yang akan menuju ke kotak dialog *Adobe Community Help*.

d. *Document Windows*

Jendela dokumen yang digunakan untuk meletakkan objek-objek atau komponen untuk membuat dan merancang *website*.

e. *Property Inspector*

*Properties tab* yang digunakan untuk mengatur *properties* dari objek-objek yang digunakan seperti mengatur jenis font, warna dan ukuran dari teks dan lain sebagainya.

f. *Panel Group*

Kumpulan panel yang saling berkaitan, panel-panel ini dikelompokkan pada judul-judul tertentu berdasarkan fungsinya.

### 2.1.5. Adobe Photoshop CS5

Menurut Hakim (2010a:3) mendefinisikan bahwa “*Adobe photoshop CS5* adalah salah satu *software* populer untuk pengeditan gambar *bitmap* secara profesional”.

### 2.1.6. Personal Home Page (PHP)

Menurut Gunawan (2010c:12) mengatakan bahwa “*PHP* adalah bahasa pemrograman yang memungkinkan para *web developer* untuk membuat aplikasi *web* yang dinamis dengan cepat dan mudah”.

*PHP* adalah bahasa *server-side scripting* yang bisa menyatu dengan tag-tag *HTML*. *Server-side scripting* adalah sintaks dan perintah-perintah yang dijalankan pada *server* dan disertakan pada dokumen *HTML*. Pada suatu halaman *web* dinamis, *PHP* berfungsi sebagai bahasa pemrograman yang menjelaskan suatu perintah tertentu, sedangkan *HTML* berfungsi sebagai struktur dari desain halaman *web* (Gunawan 2010d:12).

Pada gambar II.3. adalah contoh *skrip* *PHP* sederhana:

```
<? Php
Print (“Hello”);
?>
```

Sumber:Gunawan (2010:13)

**Gambar II.2.**  
**Contoh Skrip PHP Sederhana.**

Penjelasan dari *skrip* tersebut menurut Gunawan (2010f:13) adalah sebagai berikut: Tag “*<?php*” berfungsi memberi tahu *server*, awal dari *skrip* *PHP*.

Tag “*?>*” berfungsi memberi tahu *server*, akhir dari *skrip* *PHP*.

Tag “*<?php*” dan “*?>*” mengawali dan mengakhiri *skrip* *PHP*, sedangkan perintah *PHP* ada di antara keduanya, pada akhir setiap perintah harus diberi tanda *semicolon* (;) yang merupakan penanda akhir dari *statement* *PHP*. Ini adalah aturan dasar dalam menulis *skrip* *PHP*.

### 2.1.7. MySQL

Menurut Gunawan (2010g:15) “*MySQL* adalah aplikasi atau sistem untuk mengelola *database* atau manajemen data”.

*MySQL* banyak digunakan dan menjadi pilihan karena berbagai keunggulan. Keunggulan yang utama diantaranya karena aplikasinya gratis, dan bisa dipakai oleh siapa saja. Selain itu *MySQL* dikenal sebagai sistem *database* yang efisien dan *realible*, proses *query* *MySQL* cepat dan mudah, sehingga cocok sekali digunakan untuk aplikasi berbasis *web*. *MySQL* juga mudah dihubungkan dengan berbagai bahasa pemrograman dan aplikasi, sehingga tingkat kompatibilitasnya tinggi (Gunawan, 2010h:15).

### 2.1.8. CSS (*Cascading Style Sheet*)

Menurut Rahardja dkk (2009a:37) mendefinisikan bahwa “*CSS (Cascading style Sheet)* adalah salah satu fasilitas yang diberikan untuk pemrograman *HTML* sehingga pengaturan atau desain tampilan *web-page* menjadi lebih baik”.

Ada beberapa kemampuan yang dimiliki *CSS* menurut Rahardja dkk (2009b:37), yaitu:

- Mengatur Posisi secara *absolute*.
- Mengubah warna.
- Mengubah besar *font*.

## 2.2.Peralatan Pendukung(Tools Program)

Perancangan sebuah program tidak terlepas dari penggunaan peralatan pendukung dalam perancangan program, selain untuk memberikan kemudahan dalam merencanakan prosedur-prosedur yang akan dipakai oleh sebuah program, juga memaksimalkan pemberian informasi. Adapun peralatan pendukung yang penulis gunakan yaitu:

### 2.2.1. Normalisasi

Menurut Kusri (2007a: 40) menjelaskan bahwa normalisasi merupakan cara pendekatan dalam membangun desain logika basis data relasional yang tidak secara langsung berkaitan dengan model data, tetapi dengan menerapkan sejumlah aturan dan kriteria standar untuk menghasilkan struktur tabel yang normal. Pada dasarnya desain logika basis data relasional dapat menggunakan prinsip normalisasi maupun transformasi dari model E-R ke bentuk fisik.

Dalam perspektif normalisasi sebuah *database* dikatakan baik jika setiap tabel yang membentuk basis data sudah dalam keadaan normal. Menurut Kusri (2007b:40) suatu tabel dikatakan normal jika:

- a. Jika ada dekomposisi/penguraian tabel, maka dekomposisinya dijamin aman (*lossless-join decomposition*).
- b. Terpeliharanya ketergantungan fungsional pada saat perubahan data (*dependency preservation*).
- c. Tidak melanggar *Boyce Code Normal Form* (BCNF), jika tidak bisa minimal tidak melanggar bentuk normalisasi ketiga.

Ada beberapa macam istilah yang harus dipahami sebelum merancang basis data menurut Kusri (2007c:22-24), diantaranya:

1. Superkey  
Satu atau lebih atribut (kumpulan atribut) yang dapat membedakan setiap baris data dalam tabel secara unik.
2. Candidate Key  
Kumpulan atribut minimal yang membedakan setiap baris data dalam tabel secara unik.
3. Kunci Relasi (Relation Keys)/Kunci Utama (Primary Key)  
Nilai dari kunci relasi harus mengidentifikasi sebuah baris yang unik didalam sebuah relasi.

4. Kunci Alternatif (Alternate Key)  
Kunci yang tidak ada di Dunia nyata, tetapi diadakan dan dijadikan primary key.
5. Komposit Key  
Primary key yang terdiri dari lebih dari satu.
6. Foreign Key (FK)  
Sebuah FK merupakan sekumpulan atribut dalam suatu relasi.
7. Kardinalitas Pemetaan  
Menunjukkan jumlah entity lain dengan suatu relationship sets. Kardinalitas meliputi:
  - a. Hubungan satu ke satu (*one to one*)  
Yaitu satu *entity* dalam A dihubungkan dengan maksimum satu *entity*.
  - b. Hubungan satu ke banyak (*one to many*)  
Yaitu satu *entity* dalam A dihubungkan dengan sejumlah *entity* dalam B dihubungkan dengan maksimum satu *entity* dalam A.
  - c. Hubungan banyak ke satu (*many to one*)  
Yaitu satu *entity* dihubungkan dengan maksimum satu *entity* B. Satu *entity* dalam B dapat dihubungkan dengan sejumlah *entity* dalam A.
  - d. Hubungan banyak ke banyak  
Satu *entity* dalam A dihubungkan dengan sejumlah *entity* dalam B dihubungkan dengan sejumlah *entity* dalam A.

Ada beberapa bentuk-bentuk normalisasi menurut Kusri (2007d:41-42) antara lain:

- a. Bentuk Tidak Normal (*Unnormalized Form*)  
Bentuk ini merupakan kumpulan data yang akan direkam, tidak ada keharusan mengikuti format tertentu, dapat saja tidak lengkap dan terduplikasi. Data dikumpulkan apa adanya sesuai keadaan.
- b. Bentuk Normal Tahap Pertama (1NF)  
Sebuah tabel disebut 1NF jika:
  1. Tidak ada baris yang duplikat dalam tabel tersebut
  2. Masing-masing *cell* bernilai tunggal
 Permintaan yang menyatakan tidak ada baris yang duplikat dalam sebuah tabel berarti tabel tersebut memiliki sebuah kunci, meskipun kunci tersebut dibuat dari kombinasi lebih dari satu kolom atau bahkan kunci tersebut merupakan kombinasi dari semua kolom.

- c. Bentuk Normal Tahap Kedua (2NF)  
2NF terpenuhi jika pada sebuah tabel semua atribut yang tidak termasuk dalam *primary key* memiliki ketergantungan fungsional pada *primary key* secara utuh. Sebuah tabel dikatakan tidak memenuhi 2NF, jika ketergantungannya hanya bersifat parsial (hanya tergantung pada sebagian dari *primary key*). Bentuk normal kedua ini dianggap belum memadai karena meninjau sifat ketergantungan atribut terhadap *primary key*.
- d. Bentuk Normal Tahap Ketiga (3NF)  
Sebuah tabel dikatakan memenuhi bentuk normal ketiga, jika untuk setiap ketergantungan fungsional dengan notasi  $X \rightarrow A$ , dimana A mewakili semua atribut tunggal di dalam tabel yang tidak ada di dalam X, maka:
1. X haruslah *super key* pada tabel tersebut.
  2. Atau A merupakan bagian dari *primary key* pada tabel tersebut.
- e. Bentuk Normal Keempat (4NF) dan Kelima (5NF)  
Penerapan aturan normalisasi sampai bentuk normal ketiga sudah memadai untuk menghasilkan tabel berkualitas baik. Namun demikian, terdapat pula bentuk normal keempat (4NF) dan kelima (5NF). Bentuk normal keempat berkaitan dengan sifat ketergantungan banyak nilai (*multivalue dependence*) pada suatu tabel yang merupakan pengembangan dari ketergantungan fungsional.

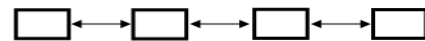
### 2.2.2. Struktur Navigasi

Menurut Binanto (2010:268) menjelaskan bahwa “Struktur navigasi adalah susunan menu atau hirarki dari suatu situs yang menggambarkan isi dari setiap halaman dan *link* atau navigasi tiap halaman pada suatu situs *web*”.

Struktur navigasi dapat digolongkan menurut kebutuhan akan objek, kemudahan pemakaian, keinteraktifitasnya dan kemudahan membuatnya yang berpengaruh terhadap waktu pembuatan suatu situs *web*. Bentuk dasar struktur navigasi menurut Binanto sebagai berikut:

#### a. *Linear*

Pengguna akan melakukan navigasi secara berurutan, dari *frame* atau *byte* informasi yang satu ke yang lainnya.

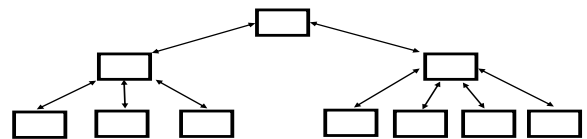


Sumber: Binanto (20010:269)

**Gambar II.3.**  
**Struktur Navigasi *Linear***

#### b. *Hierarkis*

Struktur dasar ini disebut juga struktur “linier dengan percabangan” karena pengguna melakukan navigasi di sepanjang cabang pohon struktur yang terbentuk oleh logika isi.



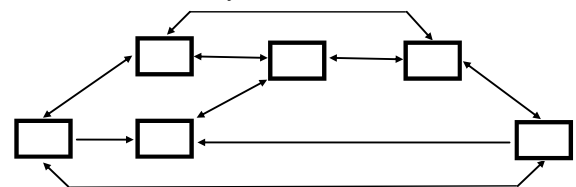
Sumber: Binanto (20010:269)

**Gambar II.4.**

#### Struktur Navigasi *Hierarkis*

#### c. *Nonlinear*

Pengguna akan melakukan navigasi dengan bebas melalui isi proyek dengan tidak terikat dengan jalur yang sudah ditentukan sebelumnya.



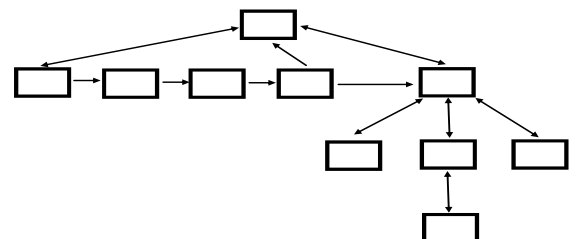
Sumber: Binanto (20010:270)

**Gambar II.5.**

#### Struktur Navigasi *Nonlinear*

#### d. *Komposit*

Pengguna akan melakukan navigasi dengan bebas (secara nonlinier) tetapi terkadang dibatasi presentasi linier film atau informasi penting dan/atau pada data yang paling terorganisasi secara logis pada suatu hierarki.



Sumber: Binanto (20010:270)

**Gambar II.6.**  
**Struktur Navigasi *Komposit***

### III. PEMBAHASAN

#### 3.1. Analisa Perancangan Program

Dalam pembuatan *web* ini tentu mempunyai rancangan mulai dari tinjauan Perusahaan, struktur organisasi dan fungsinya serta tinjauan kasus. Semua akan dibahas dengan penjelasannya.

##### 3.1.1. Tinjauan Perusahaan

Toko C2 Collection yang beralamatkan di Bekasi Timur ini, merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang perdagangan penjualan pakaian. Dalam tinjauan perusahaan ini berisi tentang sejarah perusahaan, struktur organisasi serta fungsi dari masing-masing bagian yang ada dalam Toko tersebut.

##### 1. Sejarah Perusahaan

Nama pemilik Toko C2 Collection adalah Suci Meiretno dengan lulusan Strata 1 (S1) fakultas hukum TriSakti anak pertama dari dua bersaudara, dimulai dari hobi berdagang dari waktu SMA (Sekolah Menengah Atas) dengan berjualan kaset CD, kemudian masuk merambah penjualan produk *Sophie Martin* dan baju muslim Rabbana dengan menggunakan katalog produk. Lulus kuliah tahun 2009 Mei, pemilik Toko pernah bekerja di sebuah perusahaan di Jakarta, lelah menjadi seorang karyawan swasta pada akhirnya mempunyai ide untuk mendirikan sebuah Toko pakaian agar usaha yang dijalankan bisa terus berkembang..

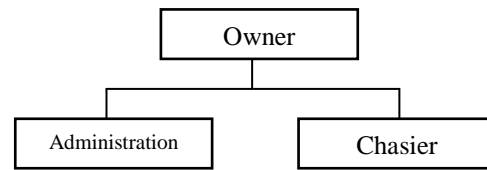
Berfikir lebih lanjut, akhirnya dengan dorongan semangat dari seorang ayah yang berencana untuk membuka sebuah usaha sendiri dan membuka lapangan pekerjaan bagi orang lain, akhirnya Suci Meiretno membuka sebuah Toko Pakaian yang bernama Toko C2 Collection yang beralamatkan di jalan Sulawesi Raya F. 4 Nomor 14 Perumnas Tiga Bekasi Timur, alasan membuka usaha Toko pakaian adalah karena dari dasar hobi berjualan, pakaian tidak akan pernah kedarluasa dan faktor orang tua yang bekerja di *Departemen Store*.

##### 2. Struktur Organisasi dan Fungsi

Keberhasilan suatu organisasi tidak akan tercapai tanpa adanya kerja sama yang baik antara fungsi-fungsi organisasi atau juga dengan para pegawainya. Oleh karena itu diperlukan suatu koordinasi yang baik pada masing-masing bagian itu dapat dikerjakan dengan efektif, akurat, dan jelas. Secara garis besar struktur organisasi yang berjalan

pada Toko C2 Collection dapat di gambarkan sebagai berikut:

##### a. Struktur Organisasi



Sumber: Toko C2 Collection

**Gambar III.1.**  
**Struktur Organisasi Toko C2 Collection**

##### b. Fungsi Organisasi

###### 1. Owner

Pemilik toko memiliki kekuasaan serta bertanggung jawab penuh dalam mengkoordinir semua bawahannya, serta mengambil keputusan yang tepat dalam proses kegiatan pada Toko. karyawan.

###### 2. Administration Head

Bertugas membuat rekapan *stock unit* yang tersedia setiap harinya, membuat laporan bulanan kepada *owner* akan kinerja keuangan Toko.

###### 3. Chasier

Bertugas menerima uang muka dari *customer* kemudian membuat kwitansi penerimaan uang. Mengeluarkan kas operasional Toko dan membuat laporan pengeluaran kas operasional Toko serta bertanggung jawan terhadap kas kecil Toko beserta pengeluarannya.

##### 3.1.2. Tinjauan Kasus

Dalam tahap ini masalah yang terjadi adalah sistem penjualan pakaian berupa baju anak-anak, kemeja, celana atau rok jeans, baju muslim dan pakaian olahraga yang masih manual dalam arti masih menggunakan *social network* serta informasi dari mulut ke mulut oleh keluarga atau teman terdekat. Maka dari itu penjualan tidak berjalan maksimal dengan jangkauan penjualan yang minim. Untuk itu muncul sebuah ide yaitu dengan membuat sebuah rancangan *website* agar dapat memperluas jaringan informasi tentang penjualan pakaian, memperbaharui sistem penjualan, dan memaksimalkan sasaran penjualan.

##### 3.2. Spesifikasi Rancangan Web

Di dalam spesifikasi rancangan, penulis menggambarkan rancangan halaman *web*.

### 3.2.1. Rancangan Halaman Web

Dalam rancangan web, penulis menggambarkan rancangan setiap halaman dalam web yang penulis buat.

#### a. Rancangan Halaman Web yang Diakses Pengunjung (*Front-End*)

Halaman ini muncul pertama kali saat diakses oleh pengunjung web. Halaman ini diberi nama index.php.



Gambar III.2. Rancangan Halaman Web Pengunjung (*Front-End*)

#### b. Rancangan Halaman Web yang Diakses Pelanggan atau member (*Front-End*)

Halaman ini muncul saat pelanggan atau member sudah login member. Halaman ini diberi nama home.php.



Gambar III.3. Rancangan Halaman Web Pelanggan (*Front-End*)

## c. Rancangan Halaman Login Admin

Halaman ini adalah portal admin untuk masuk ke halaman admin guna pengelolaan *web*.



**Gambar III.4. Rancangan Halaman Login Admin**

d. Rancangan Halaman Web yang Diakses Admin (*Back-End*)

Halaman ini muncul pertama kali saat diakses oleh pengelola admin. Halaman ini diberi nama *home.php*.



**Gambar III.5. Rancangan Halaman Web Admin (*Back-End*)**

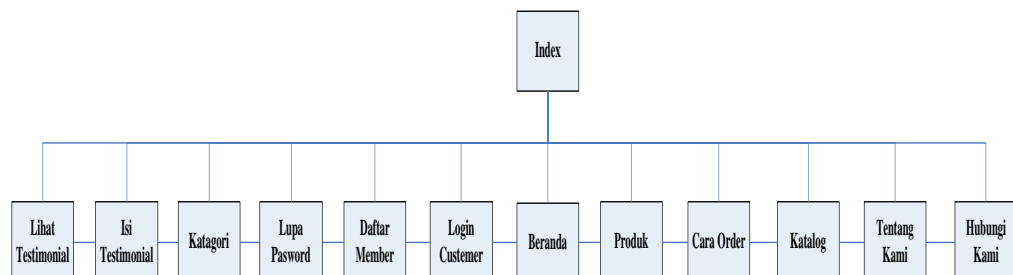
### 3.3. Sarana Pendukung Program

Di dalam pembuatan program, penulis menggambarkan sarana pendukung program,

diantaranya: struktur navigasi dan normalisasi,

#### 3.3.1. Struktur Navigasi

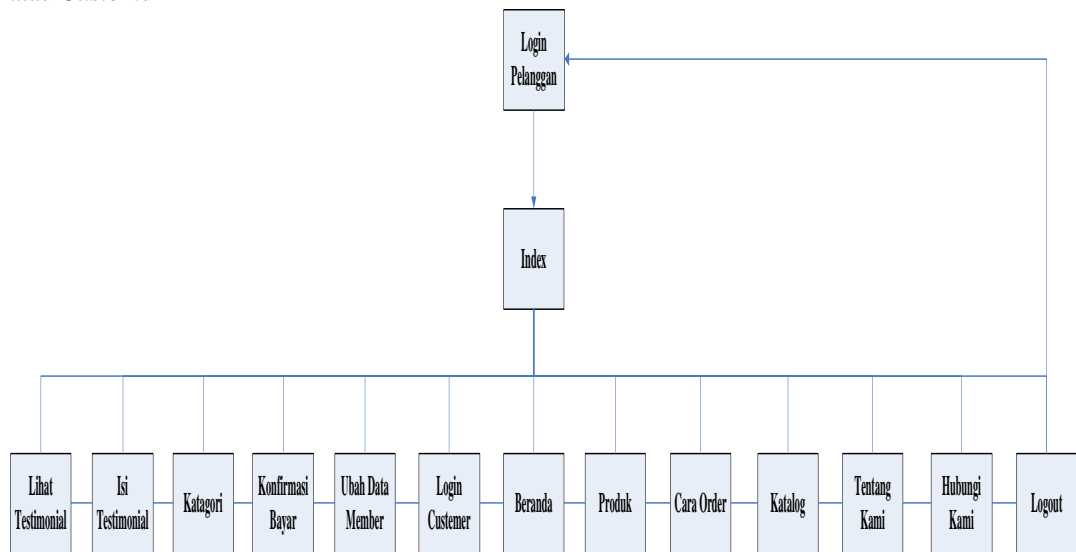
##### 1. Struktur Navigasi Halaman Pengunjung



**Gambar III.6. Struktur Navigasi Halaman Pengunjung**

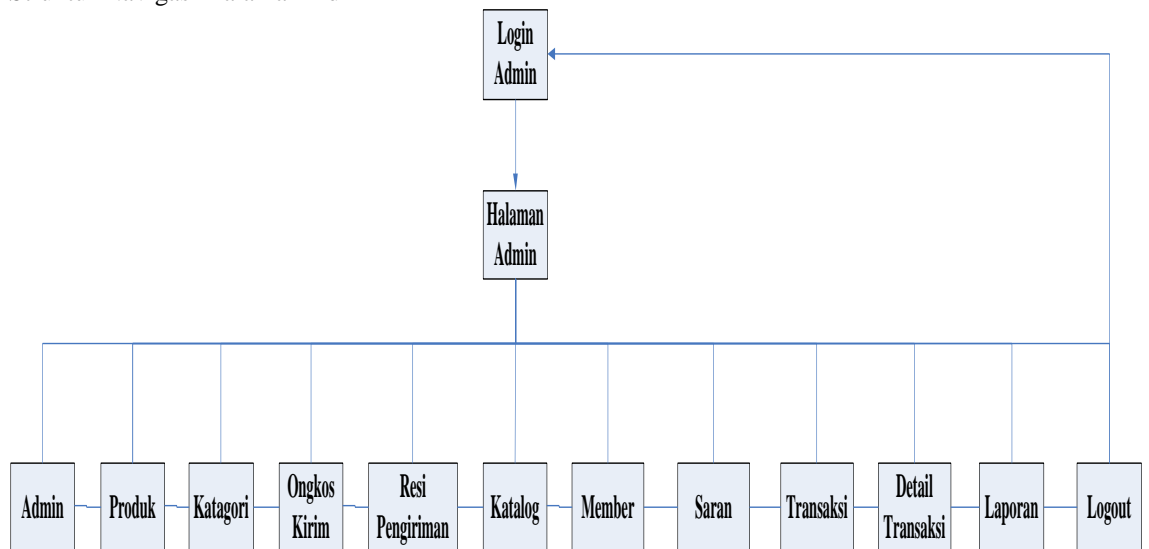


2. Struktur Navigasi Halaman Pelanggan atau *Customer*



**Gambar III.7. Struktur Navigasi Halaman Pelanggan atau *Customer***

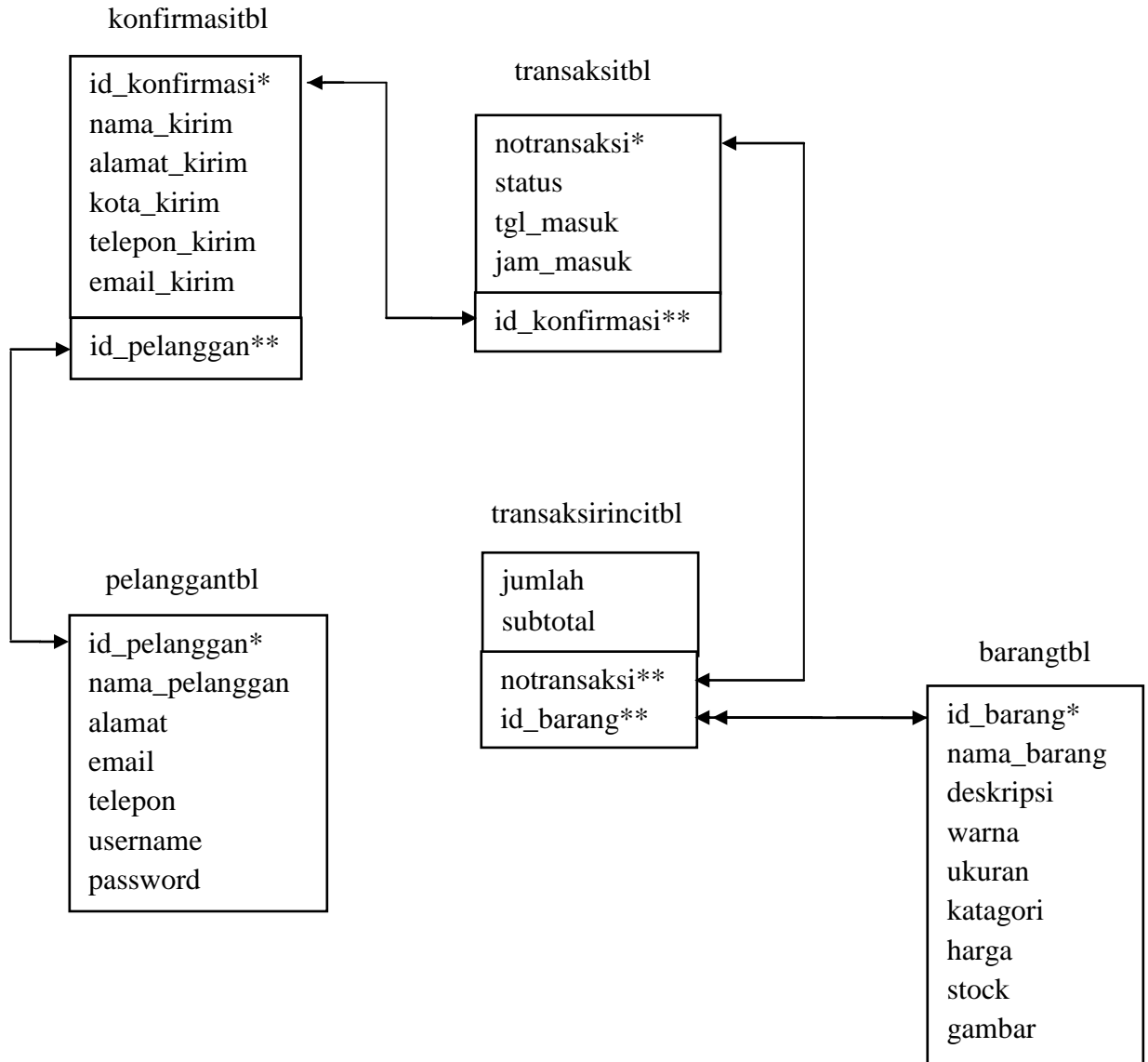
3. Struktur Navigasi Halaman Admin



**Gambar III.8. Struktur Navigasi Halaman Admin**

### 3.3.2. Normalisasi

#### 1. Bentuk Normal Ketiga (*Third Normal Form-3NF*)



Keterangan : \* = Kunci Utama (*Primary Key*)  
 \*\* = Kunci Asing (*Foreign Key*)  
 ↔ = *One to One Relationship*  
 ↔↔ = *One to Many Relationship*

**Gambar III.9.**  
**Bentuk Normal Ketiga**

## IV. PENUTUP

### 4.1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya, penulis mencoba menarik kesimpulan, yaitu sebagai berikut:

1. *Website* C2 Colection sudah bisa diakses di [www.c2colection.hol.es](http://www.c2colection.hol.es).
2. Jika ingin berbelanja di *website* C2 Colection, *customer* diharuskan melakukan login *member*, yang di dahului pendaftaran *member* baru terlebih dahulu.
3. *Website* C2 Colection sudah menampilkan detail dari barang-barang yang ingin dijual.
4. Proses pembelian pada *website* C2 Colection sangat mudah dan cepat.
5. Proses transaksi pada *website* C2 Colection lebih menghemat waktu dan jarak.
6. Membuat sistem penjualan berbasis *web* C2 Colection, *customer* dapat melakukan transaksi dimanapun ia berada.
7. Pasaran yang dijangkau dengan sistem penjualan berbasis *web* C2 Colection dapat merambah hingga luar negeri.

### 4.2. Saran

Untuk membuat sistem penjualan berbasis *web* yang baik, penulis memberikan saran-saran yang berkaitan dengan program perancangan sistem *web* ini, antara lain:

1. Aspek Manajerial
  - a. Mengadakan pelatihan terhadap karyawan atau pihak admin Toko dalam mempelajari sistem *website* yang telah dibuat.
  - b. Promosikan *website* melalui iklan atau banner yang dipasang di *website-website* terkenal.
2. Aspek Sistem/Program
  - a. Pembaharuan informasi dan produk harus selalu dilakukan agar *website* tetap diminati pengunjung.
  - b. Keamanan *website* harus lebih diperketat untuk menghindari terjadinya penipuan, untuk itu pengelola *website* maupun *customer* harus teliti dalam bertransaksi melalui *internet*.
  - c. Melakukan *back-up* data-data penting.
3. Aspek Penelitian Selanjutnya
  - a. Dibuatnya *invoice* tentang data yang sudah dibeli oleh pelanggan.

- b. Dibuatnya sistem pengiriman email data barang yang dibeli secara otomatis ke email *customer*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Binanto, Iwan. 2005. Konsep Bahasa Pemograman. Yogyakarta: Andi.
- Binanto, Iwan. 2010. Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Andi.
- Fuady, Munir. 2005. Pengantar Hukum Bisnis “Menata Bisnis Modern Di Era Global”. Bandung: PT. Cipta Aditya Bakti.
- Gunawan, Wahyu. 2010. Kebut Sehari Jadi Master PHP. Yogyakarta: Genius Publisher.
- Hakim, Rachmad. 2010. Panduan Instan Photoshop CS5. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo.
- Kusrini. 2007. Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data. Yogyakarta: Andi.
- Rahardja, Untung, Augury El Rayeb dan Asep Saefulloh. 2009. Siapa Saja Bisa Membuat Wibsite Dengan CSS dan HTML. Yogyakarta: Andi.
- Sadeli, Muhammad. 2011. Dreamweaver CS5 untuk Orang Awam. Palembang: Maxikom.
- Setiawan, Andi. 2004. Mudah Tepat Singkat Pemograman HTML “Standarisasi, Konfigurasi dan Implementasi”. Bandung: CV. Yrama Widya.