

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN BERBASIS
WEB PADA TOKO SWEET BATAM**

SKRIPSI

**Oleh:
Richard Lie
161300098**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER (STMIK) GICI
BATAM
2017**

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN BERBASIS
WEB PADA TOKO SWEET BATAM**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana*

Oleh:
Richard Lie
161300098



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER (STMIK) GICI
BATAM
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web Pada
Toko Sweet Batam
Nama Mahasiswa : Richard Lie
NIM : 161300098
Program Studi : Sistem Informasi
Institusi : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
GICI Batam

Telah Memenuhi Persyaratan Untuk Diuji Di Depan Dewan Penguji
Pada Sidang Skripsi

Batam, 24 Agustus 2017

Pembimbing I



Sandy Suwandana, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 1006099201

Ka. Prodi. Sistem Informasi



Sandy Suwandana, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 1006099201

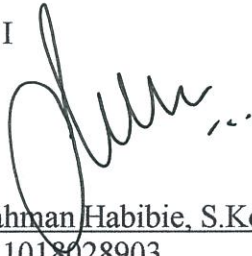
HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web Pada
Toko Sweet Batam
Nama Mahasiswa : Richard Lie
NIM : 161300098
Program Studi : Sistem Informasi
Institusi : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
GICI Batam.

Telah Di Pertahankan Di Depan Dewan Penguji Sidang
Pada Tanggal 24 Agustus 2017
Dinyatakan Lulus dan Memenuhi Syarat

Batam, 24 Agustus 2017

Penguji I



Dedi Rahman Habibie, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 1018028903

Penguji II



Mifta Rizka, S.Pd., M.Pd.E.
NIDN : 1029038902

Diketahui Oleh:
Ketua Program Studi Sistem Informasi
STMIK GICI Batam



Sandy Suwandana, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 1006099201

HALAMAN PERNYATAAN

Nama Mahasiswa : Richard Lie
NIM : 161300098
Judul Skripsi : Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web Pada
Toko Sweet Batam

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Gici Batam maupun di Perguruan Tinggi lain kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Pembimbing;
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Batam, 24 Agustus 2017

Yang membuat pernyataan,



Richard Lie
NIM : 161300098

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN BERBASIS WEB PADA TOKO SWEET BATAM” sesuai dengan yang direncanakan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, penulis akan banyak menemui kesulitan dalam penyusunan skripsi ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Kiatwansyah, selaku Ketua Pembina Yayasan Permata Harapan Bangsa Batam.
2. Bapak Bali Dalo, S.H selaku Ketua Yayasan Permata Harapan Bangsa.
3. Bapak Zainul Munir, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Gici Batam
4. Bapak Sandy Suwandana, S.Kom.,M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah mengarahkan dan membimbing penulis mengerjakan skripsi ini.
5. Staff Dosen yang telah banyak memberikan ilmu dan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, dengan segala kerendahan hati, kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca, penulis sangat mengharapkan kritik dan sarannya demi kesempurnaan skripsi ini.

Batam, 24 Agustus 2017

Penulis,



Richard Lie

NIM : 161300098

ABSTRAK

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN BERBASIS WEB PADA TOKO SWEET BATAM

Oleh :
Richard Lie

Pembimbing :
Sandy Suwandana, S.Kom., M.Kom.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh semakin banyak perusahaan dagang dan jasa yang mulai menggunakan sistem *E-Commerce* sebagai media penjualan online. Penggunaan *E-Commerce*, informasi perusahaan bisa lebih cepat tersampaikan kepelangan dan jangkauan pemasaran yang lebih luas, sehingga diharapkan bisa meningkatkan penjualan. Penelitian ini menggunakan aplikasi CMS PrestaShop sebagai media pembuatan website *E-Commerce* karena memiliki fitur lengkap dan banyak modul yang tersedia secara gratis. Disini akan dirancang sebuah media promosi dan penjualan online berbasis *website*, perancangan dan pembuatan ini dimaksudkan untuk memudahkan pengelolaan, penjualan dan promosi juga mempermudah pembeli. Agar konsumen lebih mudah memilih model-model Busana, tanpa konsumen harus datang ke toko. Mempromosikan suatu produk harus disertai, dengan konsep yang mudah dan menarik agar diminati oleh konsumen dan masyarakat. Dalam proses pembangunan website *E-Commerce* ini menggunakan teknik pembangunan secara *life cycle* atau bisa disebut dengan *waterfall*. Metode aliran data yang digunakan adalah metode terstruktur yang terdiri dari *Data Flow Diagram* (DFD) dalam menggambarkan model fungsional dan *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk menggambarkan model data. Tujuan yang ingin dicapai dari pembangunan sistem *E-Commerce* ini adalah mempermudah pembeli untuk melakukan transaksi dimanapun pembeli berada tanpa harus datang ke Toko Sweet.

Kata kunci: *E-Commerce; Prestashop; Penjualan Fashion; Toko Online*

ABSTRACT

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN BERBASIS WEB PADA TOKO SWEET BATAM

Author :
Richard Lie

Mentor :
Sandy Suwandana, S.Kom., M.Kom.

The research was motivated by increased number of businesses and service that entering E-Commerce system as online media sales. With E-Commerce, company's information that can be quickly loaded and delivered to the consumer, and reach more marketing. This study using CMS application as a media creation Prestashop E-Commerce website website for full features and many modules are available for free. On this case will be design and manufacture is intended to facilitate the management, sales and promotion, also easier for buyers. Easier for consumers to choose muslim models, consumers without having to come to the store. Promoting a product should be accompanied, with a concept that is easy and interesting to be in demand by consumers and society. In the process of E-Commerce website development using the technique development life cycle or commonly called the waterfall. Data flow method used is structured method that consist of a Data Flow Diagrams (DFD) in depicting functional model and Entity Relation Diagram (ERD) to describe the data model. The goal of the development Sweet E-Commerce system is easier for customer to conduct transaction wherever, without directly having come to Sweet.

Keywords: E-Commerce, Prestashop, Fashion Store, Online Store

DAFTAR ISI

Judul	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengertian Sistem	6
2.1.1 Karakteristik Sistem	7
2.1.2 Klasifikasi Sistem	10
2.2 Pengertian Informasi	12
2.2.1 Kualitas Informasi	13
2.2.2 Fungsi Informasi	14
2.3 Siklus Informasi	15
2.4 Definisi Sistem Informasi	16

2.4.1 Sifat Sistem Informasi	17
2.4.2 Komponen Sistem Informasi	17
2.4.3 Jenis – Jenis Sistem Informasi	19
2.5 Siklus Hidup Pengembangan Sistem	21
2.6 <i>Flowchart</i>	23
2.7 <i>Data Flow Diagram</i> (DFD)	25
2.8 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	29
2.9 Pengertian <i>E-Commerce</i>	29
2.9.1 Tipe – Tipe Aplikasi <i>E-Commerce</i>	30
2.9.2 Karakteristik <i>E-Commerce</i>	31
2.9.3 Keuntungan <i>E-Commerce</i>	32
2.9.4 Kekurangan <i>E-Commerce</i>	35
2.10 My SQL	37
2.11 PHP	38
2.12 XAMPP	38
2.13 CMS (<i>Content Management System</i>)	39
2.13.1 Jenis – Jenis CMS	40
2.14 Toko <i>Online</i>	42
2.15 Penelitian Terdahulu	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	44
3.1 Kerangka Kerja	44
3.2 Gambaran Umum Toko	46
3.3 Visi dan Misi	46
3.4 Struktur Organisasi dan Jabaran Tugas	47
BAB VI ANALISIS DAN IMPLEMENTASI	50
4.1 Analisis Sistem yang Berjalan	50
4.2 Analisis Sistem yang Diusulkan	51
4.2.1 <i>Flowmap</i>	51
4.2.2 Diagram Konteks	53

4.3 Implementasi	54
4.3.1 Implementasi Antar Muka untuk <i>Admin</i>	54
4.3.1.1 <i>Form Login Admin</i>	54
4.3.1.2 Halaman Menu Utama Admin	55
4.3.1.3 Halaman Input Product	56
4.3.1.4 Halaman Input Category	60
4.3.1.5 Halaman Menu Pelanggan	63
4.3.1.6 Halaman Data Penjualan	63
4.3.1.7 Halaman Notifikasi Pemesanan	64
4.3.1.8 Halaman History Belanja	65
4.3.1.9 Halaman Tema	65
4.3.1.10 Halaman Logo	68
4.3.2 Implementasi Antar Muka untuk User	70
4.3.2.1 Halaman Menu Utama User	70
4.3.2.2 Halaman Login User	71
4.3.2.3 Halaman Register User	72
4.3.2.4 Halaman Detail Produk	74
4.3.2.5 Halaman Keranjang Belanja	75
4.3.2.6 Halaman isi Informasi, Alamat, Pengiriman dan Pembayaran	76
4.3.2.7 Halaman Konfirmasi Pesanan	76
4.3.2.8 Halaman Invoice	77
4.3.2.9 Cara Memesan Produk	79
BAB V PENUTUP	84
5.1 Kesimpulan	84
5.2 Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Tabel Simbol <i>Flowchart</i>	24
Tabel 2.2 Simbol ERD	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Karakteristik Sistem	10
Gambar 2.2 Siklus Informasi	16
Gambar 2.3 Komponen Sistem Informasi	19
Gambar 2.4 Notasi Terminator/Entitas	26
Gambar 2.5 Arus Data (<i>data flow</i>).....	26
Gambar 2.6 Simbol Proses	27
Gambar 2.7 Simbol Simpanan Data	28
Gambar 3.1 Kerangka Kerja	44
Gambar 3.2 Logo Toko	47
Gambar 3.3 Struktur Organisasi	48
Gambar 4.1 <i>Flowmap</i>	52
Gambar 4.2 Diagram Konteks	53
Gambar 4.3 Halaman <i>Login Admin</i>	55
Gambar 4.4 Halaman <i>Menu Utama Admin</i>	56
Gambar 4.5 Halaman <i>Input Product</i>	57
Gambar 4.6 Tambah Produk	58
Gambar 4.7 Produk Baru	58
Gambar 4.8 Menambah Produk	59
Gambar 4.9 Simpan Produk	60
Gambar 4.10 Halaman <i>Input Category</i>	60
Gambar 4.11 Kategori	61
Gambar 4.12 Tambah Kategori	61
Gambar 4.13 Menambah Kategori	62
Gambar 4.14 Simpan Kategori	62
Gambar 4.15 Halaman <i>Menu Pelanggan</i>	63
Gambar 4.16 Halaman Data Penjualan	64
Gambar 4.17 <i>Form</i> Notifikasi Pemesanan	64
Gambar 4.18 Halaman <i>History</i> Belanja	65

Gambar 4.19 Halaman Tema	66
Gambar 4.20 Tema	66
Gambar 4.21 Tambah <i>Theme</i>	67
Gambar 4.22 Menambah Tema	67
Gambar 4.23 Halaman Logo	68
Gambar 4.24 Logo	69
Gambar 4.25 Tambah File Logo	69
Gambar 4.26 Simpan Logo	70
Gambar 4.27 Halaman Menu Utama <i>User</i>	71
Gambar 4.28 Halaman <i>Login User</i>	72
Gambar 4.29 Halaman <i>Register User</i>	73
Gambar 4.30 Halaman <i>Detail</i> Produk	74
Gambar 4.31 Halaman Keranjang Belanja	75
Gambar 4.32 Halaman isi Informasi, Alamat, Pengiriman, dan Pembayaran	76
Gambar 4.33 Halaman Konfirmasi Pemesanan	77
Gambar 4.34 <i>Form Invoice</i>	78
Gambar 4.35 Produk Toko Sweet	79
Gambar 4.36 Membeli Produk	80
Gambar 4.37 Produk Berhasil ditambahkan ke <i>Cart</i>	80
Gambar 4.38 Troli Belanja	81
Gambar 4.39 Informasi	81
Gambar 4.40 Alamat	82
Gambar 4.41 Pengiriman	82
Gambar 4.42 Pembayaran	83
Gambar 4.43 Pemesanan telah dikonfirmasi	83

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam memasuki dunia globalisasi, manusia mengenal teknologi yang semakin maju untuk mempermudah melakukan berbagai kegiatan dalam berbagai aspek kehidupan. Kemajuan di bidang teknologi internet merupakan salah satunya yang mengalami perkembangannya. Dengan internet semua orang dapat dengan mudah melakukan aktifitas jual beli, tanpa harus bertatap muka secara langsung dengan penjual, hal ini sangat berdampak pada kemajuan perekonomian yang didukung teknologi internet. Hal ini sangat menguntungkan kedua belah pihak baik penjual mau pun pembeli, hanya dengan mengakses internet keduanya mendapatkan apa yang mereka inginkan. bagi pihak pembeli, mereka secara mudah dapat memilih berbagai produk yang mereka inginkan dan hanya perlu mengakses internet, dan melakukan pembayaran, maka barang yang mereka inginkan akan segera mereka dapatkan. Sedangkan di pihak penjual, mereka hanya perlu mengakses internet, untuk menunggu pesanan dari pembeli, tanpa harus bermodalkan toko/kios, di tambah lagi penjual tidak perlu membuang waktu untuk pergi membuka toko dan menghabiskan biaya transportasi, penjual dapat menyiapkan barang di rumah tanpa harus membuang waktu di jalan.

Teknologi internet sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Hanya dari rumah atau ruang kantor,

calon pembeli dapat melihat produk – produk pada layar komputer atau pun melalui *smartphone*, untuk mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia. Calon pembeli dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ke toko atau tempat transaksi sehingga dari tempat duduk mereka dapat mengambil keputusan dengan cepat. Transaksi secara online dapat menghubungkan antara penjual dan calon pembeli secara langsung tanpa dibatasi oleh suatu ruang dan waktu. Itu berarti transaksi penjualan secara online mempunyai calon pembeli yang potensial dari seluruh dunia.

E-commerce sebagai salah satu bentuk aktifitas transaksi perdagangan melalui sarana internet. Dengan memanfaatkan *e-commerce*, para penjual dapat menawarkan produknya secara *online* sehingga memberikan kemudahan berbelanja, bertransaksi, dan pengiriman secara efektif dan efisien. Menggunakan website *e-commerce* sebagai salah satu media penjualan akan memperluas daerah pemasaran produk dan memudahkan pembeli untuk memilih dan memesan produk tersebut sehingga dapat meningkatkan omset penjualan toko tersebut.

Untuk memberikan solusi atas masalah tersebut penulis mencoba memberikan solusi dengan membangun aplikasi web *e-commerce* yang dapat diperbaharui dan berguna bagi pembeli untuk mengetahui informasi penjualan produk yang dijual pada toko pakaian.

Hal inilah yang mendorong penulis untuk melakukan penulisan ilmiah yang berjudul **“Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web pada Toko Sweet Batam”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur yang sedang berjalan pada Toko Sweet Batam?
2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan online berbasis web pada Toko Sweet Batam?
3. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan pakaian berbasis web pada Toko Sweet Batam ?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempersempit pembahasan maka dibatasi masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Hanya membahas perancangan sistem informasi penjualan online berbasis web pada Toko Sweet Batam.
2. Proses yang dibuat dalam sistem informasi ini hanya membahas tentang pemesanan, penjualan dan persediaan barang.
3. Pada perancangan ini, tidak dibahas tentang retur penjualan atau pengembalian barang yang telah dikirim.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui prosedur yang sedang berjalan pada Toko Sweet Batam.
2. Untuk melakukan perancangan sistem informasi penjualan online berbasis web pada Toko Sweet Batam.

3. Untuk melakukan implementasi sistem informasi penjualan pakaian berbasis web pada Toko Sweet Batam.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat adalah hal-hal yang terjadi apabila tercapainya tujuan serta bermanfaat bagi pihak lain yang dapat diperoleh dari penelitian ini, Toko Sweet Batam dapat melakukan penjualan selama 24 jam dan memperluas target pasar produknya, karena sifat internet yang tidak mengenal batasan geografis.

1. Dapat menghemat waktu, tenaga, dan biaya bagi pelanggan, karena transaksi dapat dilakukan tanpa harus datang ke toko.
2. Mempermudah pelanggan mendapatkan informasi yang terbaru dan lengkap mengenai profil, produk, layanan dan jasa.
3. Dapat meningkatkan *trust* pelanggan terhadap teknologi *e-commerce*.
4. Bertambahnya wawasan dan pengalaman penulis tentang *e-commerce* dan hal lainnya yang berkaitan dengan metodologi penulisan tugas akhir ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ini menggunakan beberapa metodologi yang bertujuan untuk mempermudah pembuatan dan perencanaan sistem yang baru sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas secara singkat teori-teori yang diperlukan dalam menjangka penulisan tugas akhir ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai deskripsi sistem yang sudah ada, evaluasi dan solusi sistem yang akan dibuat.

BAB IV ANALISIS DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini membahas mengenai batasan dan kebutuhan sistem baru, implementasi sistem baru yang telah dibuat, kesesuaian tampilan dan isi dari sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan yang menyajikan kesimpulan serta saran dari apa yang telah diterangkan dan diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Sistem

Sistem berasal dari bahasa latin (*Systēm*) dan bahasa Yunani (*Sustēma*) adalah suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi. Istilah ini sering di gunakan untuk menggambarkan suatu set entitas yang berinteraksi, dimana suatu model matematika sering di buat. Menurut Husda (2012:110).

Menurut Husda (2012:110) Sistem juga merupakan kesatuan bagian-bagian yang saling berhubungan yang berada dalam suatu wilayah serta memiliki item-item penggerak, contoh umum misalnya seperti Negara. Negara merupakan suatu kumpulan dari beberapa elemen kesatuan lain seperti provinsi yang saling berhubungan sehingga membentuk suatu Negara dimana yang berperan sebagai penggerakya yaitu rakyat yang berada di Negara tersebut. Contoh lainnya adalah sistem computer yang terdiri dari: Software, Hardware, Brainware dll.

Menurut Bertalanffy (2005:25) Sistem merupakan seperangkat unsur yang saling terikat dalam suatu antar relasi di antara unsur – unsur tersebut dengan lingkungan.

Menurut Davis (2005:20) Sebuah sistem terdiri dari bagian-bagian yang saling berkaitan yang beroperasi bersama untuk mencapai beberapa sasaran atau maksud.

Menurut Mcleod (2005:30) Sistem adalah himpunan dari unsur-unsur yang saling berkaitan sehingga membentuk suatu kesatuan yang utuh dan terpadu.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas mengenai sistem, dapat disimpulkan bahwa suatu sistem merupakan Kumpulan elemen-elemen yang saling berkaitan dan berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.1.1 Karakteristik Sistem

Menurut Husda (2012:112) Sebuah sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yang mencirikan bahwa hal tersebut bisa dikatakan sebagai suatu sistem. Adapun karakteristik yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Komponen (*Component*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, bekerja sama membentuk suatu kesatuan. Komponen-komponen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap sistem tidak peduli betapapun kecilnya, selalu mengandung komponen-komponen atau subsistem-subsistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Suatu sistem dapat mempunyai suatu sistem yang lebih besar yang disebut supra sistem, misalnya suatu perusahaan dapat disebut dengan suatu sistem dan industri yang merupakan sistem yang lebih besar dapat disebut dengan supra sistem. Kalau dipandang industri sebagai suatu sistem, maka perusahaan dapat disebut sebagai subsistem.

2. Batas Sistem (*Boundry*)

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan, karena dengan batas sistem ini fungsi dan tugas dari subsistem yang satu dengan lainnya berbeda tetapi tetap saling berinteraksi. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (scope) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Segala sesuatu diluar dari batas sistem yang mempengaruhi operasi dari suatu sistem. Lingkungan luar sistem ini dapat bersifat menguntungkan atau merugikan. Lingkungan luar yang menguntungkan harus dipelihara dan dijaga agar tidak hilang pengaruhnya, sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus di musnahkan dikendalikan agar tidak mengganggu operasi sistem.

4. Penghubung Sistem (*Interface*)

Merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Untuk membentuk satu kesatuan, sehingga sumber-sumber daya mengalir dari subsistem yang satu ke subsistem yang lainnya. Dengan kata lain output dari subsistem akan menjadi input dari subsistem yang lainnya.

5. Masukan Sistem (*Input*)

Merupakan energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa:

- a. Masukan perawatan (*Maintenance Input*) adalah energi yang di masukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi.
- b. Masukan Sinyal (*Signal Input*) adalah energi yang di proses untuk didapatkan keluaran.

Sebagai contoh didalam sistem Program adalah *maintenance input* yang digunakan untuk mengoperasikan komputernya dan data adalah *signal input* untuk diolah menjadi informasi.

6. Keluaran Sistem (*Output*)

Merupakan hasil dari energy yang diolah oleh sistem. Meliputi :

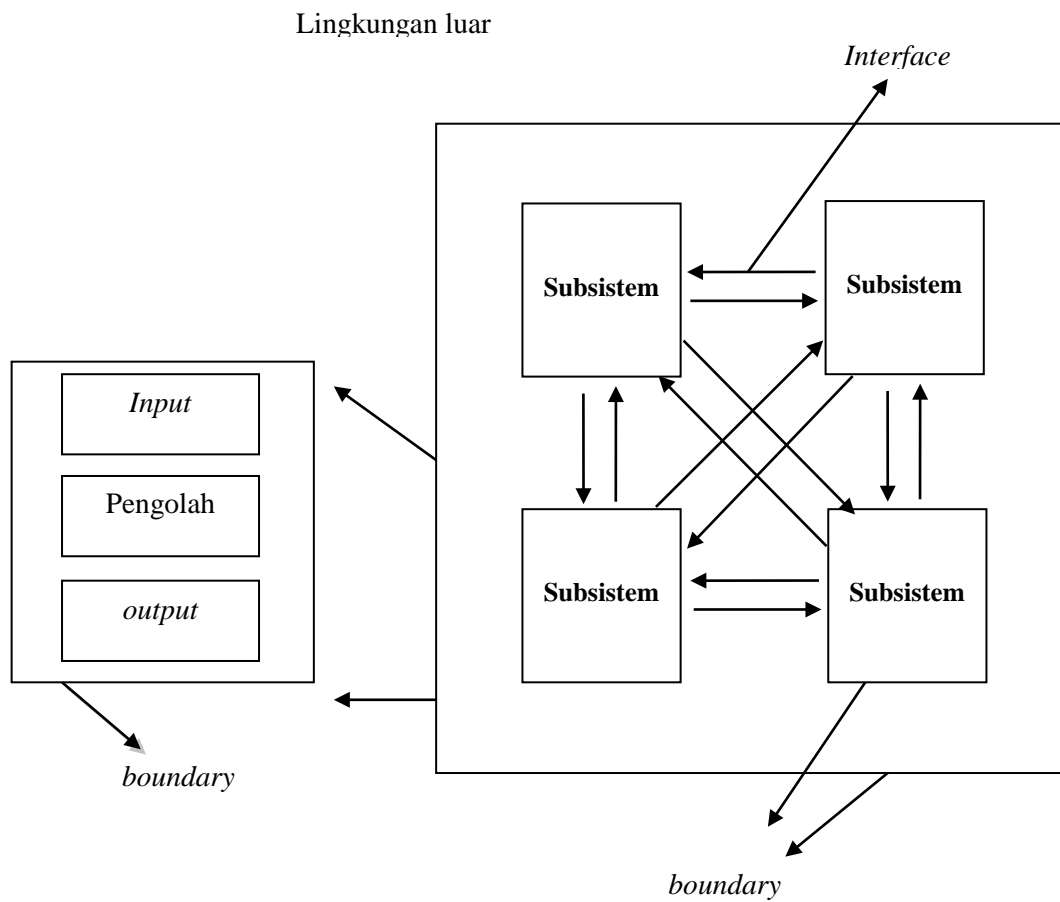
- a. Keluaran yang berguna, contohnya informasi yang dikeluarkan oleh computer.
- b. Keluaran yang tidak berguna yang dikenal sebagai sisa pembuangan, contohnya panas yang dikeluarkan oleh komputer.

7. Pengolah Sistem (*Process*)

Merupakan bagian yang memproses masukan untuk menjadi keluaran yang di inginkan. Contoh CPU pada komputer, Bagian produksi yang mengubah bahan baku menjadi bahan jadi.

8. Tujuan Sistem (*Goal*)

Setiap sistem pasti mempunyai tujuan ataupun sasaran yang mempengaruhi input yang dibutuhkan dan output yang di hasilkan. Dengan kata lain suatu sistem akan dikatakan berhasil kalau pengoperasian sistem itu mengenai sasaran atau tujuannya. Sistem yang tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya.



Gambar 2.1 Karakteristik Sistem

Sumber: Husda, Nur Elfi. (2012:114)

2.1.2 Klasifikasi Sistem

Menurut Husda (2012:115) sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang. Klasifikasi tersebut di antaranya: sistem abstrak, sistem fisik, sistem alamiah, sistem buatan manusia, sistem tertentu, sistem tak tentu, sistem tertutup, dan sistem terbuka.

1. Sistem Abstrak (*Abstract System*)
Sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik (Sistem Teologia yang merupakan suatu sistem yang menggambarkan hubungan Tuhan dengan Manusia).
2. Sistem Fisik (*Physical System*)
Merupakan sistem yang ada secara fisik sehingga setiap makhluk dapat melihatnya (Sistem Komputer, Sistem Akuntansi, Sistem Produksi dll.)
3. Sistem Alamiah (*Natural System*)
Sistem yang terjadi melalui proses alam dalam artian tidak dibuat oleh manusia. (Sistem Tata Surya, Sistem Galaxi, Sistem Reproduksi dll.)
4. Sistem Buatan Manusia (*Human Made System*)
Sistem yang dirancang oleh manusia. Sistem buatan manusia yang melibatkan interaksi manusia dengan mesin disebut human machine system (Contoh sistem informasi)
5. Sistem Tertentu (*Deterministic System*)
Sistem beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan (Contoh ; Sistem Komputer).
6. Sistem Tak Tentu (*Probabilistic System*)
Sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas. (Contoh : Sistem Manusia)
7. Sistem Tertutup (*Close System*)
Sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan sistem luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur

tangan dari pihak luarnya. Secara Teoritis sistem tersebut ada, tetapi kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanyalah relatively closed system (secara relative tertutup, tidak benar-benar tertutup).

8. Sistem Terbuka (*Open System*)

Sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Lebih spesifik dikenal juga disebut dengan sistem terotomasi, yang merupakan bagian dari sistem buatan manusia dan berinteraksi dengan control oleh satu atau lebih komputer sebagai bagian dari sistem yang digunakan dalam masyarakat modern.

2.2 Pengertian Informasi

Didalam suatu organisasi atau perusahaan, informasi merupakan sesuatu yang memiliki arti yang sangat penting didalam mendukung proses pengambilan keputusan oleh pihak manajemen. Secara umum informasi dapat didefinisikan sebagai data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berarti bagi yang menerimanya.

Menurut Davis (2005:22) Informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi si penerima dan mempunyai nilai yang nyata yang dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan yang sekarang atau keputusan-keputusan yang akan datang.

Menurut Mcleod (2005:33) Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang memiliki arti bagi si penerima dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau mendatang.

Menurut Husda (2012:117) Secara umum informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata yang digunakan yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan.

2.2.1 Kualitas Informasi

Tidak semua informasi berkualitas. Oleh karena itu, sudah seharusnya dilakukan penyaringan terhadap informasi yang beredar atau yang dapat ditangkap. Kualitas informasi di tentukan oleh beberapa factor. Menurut Husda (2012:118) :

1. Akurat

Berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan terjadi gangguan yang dapat merubah atau merusak informasi tersebut.

2. Tepat waktu

Berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi. Karena informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan. Bila pengambilan keputusan terlambat, maka dapat berakibat fatal bagi organisasi. Saat ini mahalnya nilai informasi disebabkan harus cepatnya

informasi itu di dapat sehingga diperlukan teknologi-teknologi mutakhir untuk mendapatkan, mengolah dan mengirimkannya.

3. Relevan

Berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya.

Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang berbeda-beda.

2.2.2 Fungsi Informasi

Menurut Sutanta (2003:40) Informasi diperlukan oleh para pemakai (manajemen) pada seluruh level manajemen dalam seluruh fungsi organisatoris.

Informasi tersebut dapat mempunyai beberapa fungsi, antara lain:

1. Menambah Pengetahuan

Adanya informasi akan menambah pengetahuan bagi penerimanya yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan yang mendukung proses pengambilan keputusan.

2. Mengurangi ketidakpastian

Adanya informasi akan mengurangi ketidakpastian karena apa yang akan terjadi dapat diketahui sebelumnya sehingga menghindari keraguan pada saat pengambilan keputusan.

3. Mengurangi resiko kegagalan

Adanya informasi akan mengurangi risiko kegagalan karena apa yang akan terjadi dapat diantisipasi dengan baik sehingga kemungkinan terjadinya kegagalan akan dapat dikurangi dengan pengambilan keputusan yang tepat.

4. Mengurangi keanekaragaman/variasi yang tidak diperlukan

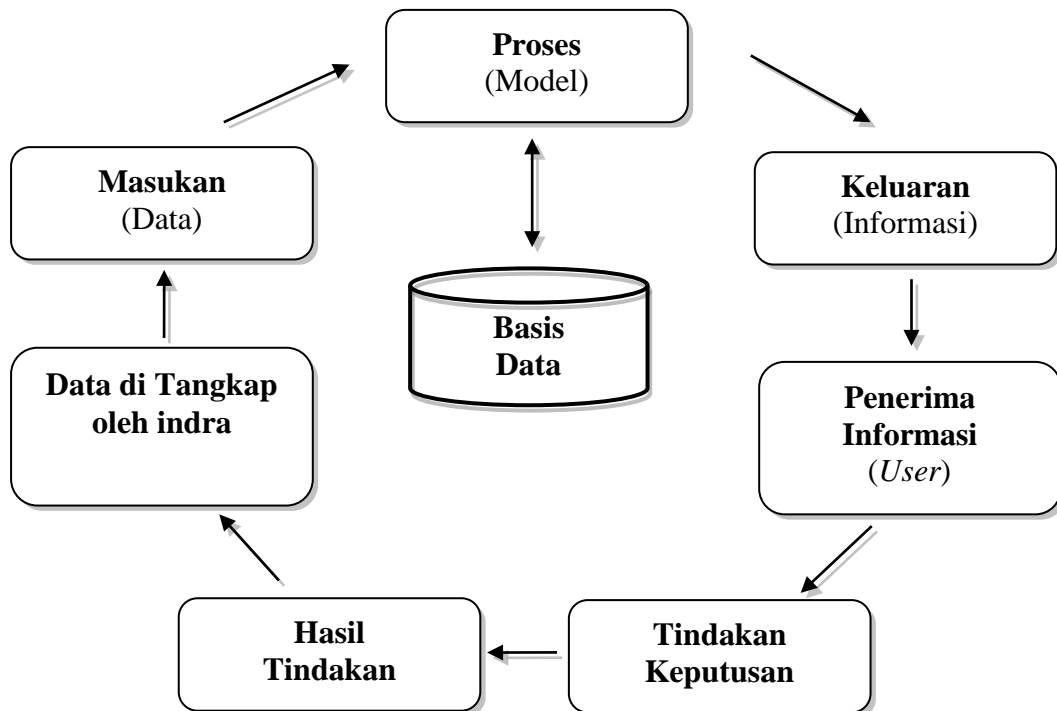
Adanya informasi akan mengurangi keanekaragaman yang tidak diperlukan karena keputusan yang diambil lebih terarah.

5. Memberi standar, aturan, ukuran, dan keputusan yang menentukan pencapaian sasaran dan tujuan.

Adanya informasi akan memberikan standar, aturan, ukuran dan keputusan yang lebih terarah untuk mencapai sasaran dan tujuan yang telah ditetapkan secara lebih baik berdasarkan informasi yang diperoleh.

2.3 Siklus Informasi

Menurut Husda (2012:117) Data dapat diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan di tangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus. Siklus informasi dapat di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.2 Siklus Informasi

Sumber: Husda, Nur Elfi. (2012:118)

2.4 Definisi Sistem Informasi

Menurut Mcleod (2005:35) : “Sistem informasi merupakan sistem yang mempunyai kemampuan untuk mengumpulkan informasi dari semua sumber dan menggunakan berbagai media untuk menampilkan informasi”.

Menurut Husda (2012:119) sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan.

2.4.1 Sifat sistem informasi

Menurut Husda (2012:120), sistem informasi harus mempunyai beberapa sifat seperti :

1. Pemrosesan informasi yang efektif.

Hal ini berhubungan dengan pengujian terhadap data yang masuk, pemakaian perangkat keras dan perangkat lunak yang sesuai.

2. Manajemen informasi yang efektif.

Dengan kata lain, operasi manajemen, keamanan dan keutuhan data yang ada harus di perhatikan.

3. Keluwesan

Sistem informasi hendaknya cukup luwes untuk menangani suatu macam operasi.

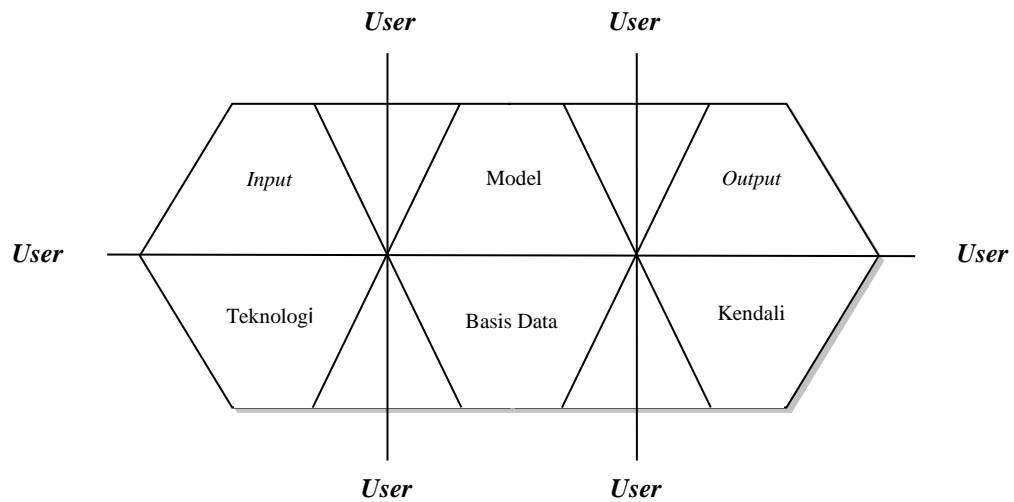
4. Kepuasan pemakai

Hal yang paling penting adalah pemakai mengetahui dan puas terhadap sistem informasi.

2.4.2 Komponen-komponen Sistem Informasi

Menurut Husda (2012:120), Sistem informasi mempunyai enam buah komponen atau disebut juga dengan blok bangunan (*building block*). Keenam komponen ini harus ada bersama-sama dan membentuk satu kesatuan. Jika satu atau lebih komponen tersebut tidak ada, maka sistem informasi tidak akan dapat melakukan fungsinya, yaitu pengolahan data dan tidak dapat mencapai tujuannya (menghasilkan informasi yang relevan, tepat waktu dan akurat). Komponen-komponen dari sistem informasi ini dapat digambarkan sebagai berikut ini :

1. Blok Masukan (*Input Block*)
Input merupakan data yang masuk kedalam sistem informasi.
2. Blok Model (*Model Block*)
Kombinasi prosedur, logika, dan model matemetik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah di tentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.
3. Blok Keluaran (*Output Block*)
Keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.
4. Blok teknologi (*Technology Block*)
Teknologi merupakan merupakan kotak alat (*tool box*) dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan, dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara menyeluruh.
5. Blok basis data (*Database Block*)
Merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu sama lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.
6. Blok Kendali (*Control Block*)
Beberapa pengendalian yang dirancang secara khusus untuk menanggulangi gangguan-gangguan terhadap sistem.



Gambar 2.3 Komponen Sistem Informasi

Sumber: Husda, Nur Elfi. (2012:120)

2.4.3 Jenis – Jenis Sistem Informasi

Menurut Husda (2012 : 122) cara pengklasifikasian sistem informasi adalah:

1. Level Organisasi

Sistem informasi menurut Level Organisasi:

a. Sistem informasi departemen

Contoh : sistem informasi SDM

b. Sistem informasi perusahaan (*Enterprise Information System*)

Contoh : Sistem informasi perguruan tinggi

c. Sistem Informasi antar Organisasi

Contoh : *E-commerce*

2. Sistem Informasi Fungsional

Sistem informasi berdasarkan area fungsional ditujukan untuk memberikan informasi bagi kelompok orang yang berada pada bagian tertentu dalam perusahaan.

Contoh :

a. Sistem informasi Akuntansi

Sistem informasi yang menyediakan informasi yang dipakai oleh fungsi akuntansi (departemen/bagian akuntansi) mencakup semua transaksi yang berhubungan dengan keuangan dalam perusahaan.

b. Sistem informasi Keuangan

Sistem informasi yang menyediakan informasi pada fungsi keuangan yang menyangkut keuangan perusahaan. Contoh: *Cashflow* dan informasi pembayaran.

3. Klasifikasi sistem informasi berdasarkan fungsi adalah sebagai berikut:

a. Sistem Pemrosesan Transaksi (*Transaction Processing System/TPS*)

Sebuah sistem yang meng-capture dan memproses data transaksi bisnis.

Misalnya : pesanan, kartu absensi, pembayaran, KRS, reservasi dll

b. Sistem Informasi Manajemen (*Management Information System/MIS*)

Sistem informasi yang menyediakan pelaporan yang berorientasi manajemen berdasarkan pemrosesan transaksi dan operasi organisasi.

c. Sistem Pendukung Keputusan (*Decision Support System/DSS*)

Sistem informasi yang mengidentifikasi berbagai alternatif keputusan atau menyediakan informasi untuk membantu pembuatan keputusan.

d. Sistem Informasi Eksekutif (*Executive Information System/EIS*)

Sistem informasi yang diperuntukkan oleh manajer eksekutif untuk mendukung perencanaan bisnis dan menilai performa rencana tersebut.

e. Sistem Pakar (*Expert System*)

Sistem informasi yang meng-capture dan menghasilkan kembali pengetahuan ahli pemecahan masalah atau para pengambil keputusan dan mensimulasikan kembali “pemikiran” ahli tersebut.

f. Sistem Komunikasi dan kolaborasi (*Communication and Collaboration System*)

Sistem yang memungkinkan komunikasi lebih efektif antara orang-orang dalam maupun luar organisasi untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi.

g. Sistem Otomatisasi Kantor (*Office Automation System*)

Sistem informasi yang mendukung aktifitas bisnis kantor secara luas yang menyediakan aliran kerja yang diperbaiki antar personil.

2.5 Siklus Hidup Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem informasi yang berbasis komputer dapat merupakan tugas kompleks yang membutuhkan banyak sumber daya dan dapat memakan waktu bertahun-tahun untuk menyelesaikannya.

Menurut Husda (2012:133) pengembangan sistem informasi berarti tindakan mengubah, mengganti atau menyusun sistem informasi yang selama ini digunakan baik secara keseluruhan maupun sebagian untuk diperbaiki menjadi sistem yang baru yang lebih baik. Untuk menjadikan sistem informasi baru yang lebih baik

diperlukan dukungan perangkat teknologi informasi. Siklus ini disebut dengan siklus hidup suatu sistem (*system life cycle*). Daur atau siklus hidup dari pengembangan sistem merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan tahapan utama dan langkah-langkah didalam tahapan tersebut dalam proses pengembangannya. Untuk lebih jelas terdapat beberapa tahapan dalam pengembangan sistem informasi yaitu:

1. Perencanaan sistem

Perencanaan sistem menyangkut estimasi dari kebutuhan-kebutuhan fisik, tenaga kerja dan dana yang dibutuhkan untuk mendukung pengembangan sistem ini serta untuk mendukung operasinya setelah diterapkan.

Perencanaan sistem dapat terdiri:

- a. Perencanaan jangka pendek meliputi periode 1 s.d. 2 tahun
- b. Perencanaan jangka panjang meliputi periode sampai dengan 5 tahun.

2. Analisis sistem

Analisis sistem didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikan.

3. Desain/Perancangan Sistem

Setelah tahap analisis sistem selesai dilakukan, maka analisis sistem telah mendapatkan gambaran dengan jelas apa yang harus dikerjakan. Tiba waktunya sekarang bagi analisis sistem untuk memikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut. Tahap ini disebut dengan perancangan sistem.

4. Evaluasi dan seleksi sistem

Tahap seleksi sistem merupakan tahap untuk memilih perangkat keras dan perangkat lunak untuk sistem informasi. Tugas ini membutuhkan pengetahuan yang cukup bagi yang melaksanakannya supaya dapat memenuhi kebutuhan rancang-bangun yang telah dilakukan.

5. Implementasi sistem

Setelah di analisis dan dirancang secara rinci dan teknologi telah diseleksi dan dipilih. Tiba saatnya, sistem untuk diimplementasi. Tahap implementasi sistem merupakan tahap meletakkan sistem supaya siap untuk di operasikan.

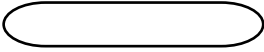
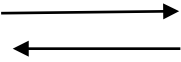

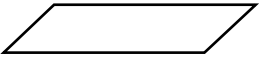
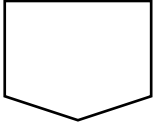
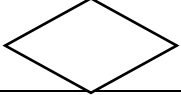



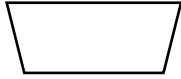
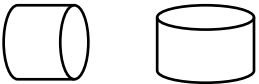
2.6 Flowchart

Flowchart merupakan urutan-urutan langkah kerja suatu proses yang digambarkan dengan menggunakan symbol-simbol yang disusun secara sistematis. (Iswandy 2015:73). *Flowchart* memiliki symbol-simbol yang digunakan untuk menggambarkan urutan program.

Dalam pembuatan *flowchart* tidak ada rumus atau patokan yang bersifat mutlak, karena *flowchart* merupakan gambaran hasil pemikiran dalam menganalisa suatu masalah dengan computer. Sehingga *flowchart* yang dihasilkan dapat bervariasi antara satu pemograman dengan pemograman lainnya. Namun secara garis besar, setiap pengolahan selalu terdiri dari tiga bagian utama, yaitu;

1. Input berupa bahan mentah.
2. Proses pengolahan.
3. Output berupa bahan jadi.

Tabel 2.1 Tabel Simbol *Flowchart*

Simbol	Fungsi
	Simbol titik terminal digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir suatu proses.
	Simbol arah data atau arus data atau aliran data
	Digunakan untuk mewakili suatu proses misalnya komputer melakukan proses pengolahan data karyawan
	Simbol input atau output digunakan untuk mewakili data input dan output
	Simbol perungunan digunakan untuk program-program yang sering digunakan dalam sebuah program yang berulang kali digunakan, biasanya dibuat pada program yang terpisah dengan sebutan sub program.
	simbol keputusan digunakan untuk suatu penyelesaian kondisi di dalam program.
	Simbol dokumen menunjukkan dokumen input dan output baik untuk proses manual, mekanik atau komputer
	Display, untuk menyatakan peralatan output yang digunakan berupa layer (vide, komputer)
	Digunakan untuk input output baik secara manual, mekanik, maupun terkomputerisasi
	Menunjukkan pekerjaan yang dilakukan secara manual
	Simbol penyimpanan (<i>storage</i>) pada komputer, misalnya menyimpan database

Untuk pengolahan data dengan computer, dapat dirangkum urutan dasar untuk pemecahan suatu masalah, yaitu:

1. Start, berisi instuksi untuk persiapan peralatan yang diperlukan sebelum menangani pemecahan masalah
2. Read, berisi instruksi untuk membaca data dari suatu peralatan input.

3. Proses : berisi kegiatan yang berkaitan dengan pemecahan persoalan sesuai dengan data yang dibaca.
4. Write : berisi instruksi untuk merekam hasil kegiatan ke peralatan output.
5. End, mengakhiri kegiatan pengolahan.

2.7 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Husda (2012:141) Data Flow Diagram atau diagram alir data (DFD) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas. DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan DFD ini sering disebut juga dengan nama Bubble chart, Bubble diagram, model proses, diagram alur kerja, atau mode fungsi.

1. Simbol-Simbol yang digunakan dalam DFD :

- a. Entitas/Terminator/ Kesatuan luar (*External Entity*)

Setiap sistem pasti mempunyai batas sistem (*boundary*) yang memisahkan suatu sistem dengan lingkungan luarnya. Kesatuan luar (*External Entity*) merupakan kesatuan (*entity*) di lingkungan luar sistem yang berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada dilingkungan luarnya yang akan memberikan input atau menerima output dari sistem. Suatu kesatuan luar dapat disimbolkan dengan suatu notasi kotak.



Gambar. 2.4 Notasi Terminator/Entitas

Sumber: Husda, Nur Elfi. (2012:141)

Entitas dapat berupa orang, sekelompok orang, organisasi, departemen di dalam organisasi, atau perusahaan yang sama tetapi diluar kendali sistem yang sedang dibuat modelnya.

b. Arus data (*data flow*)

Arus data (*data flow*) di DFD diberi simbol suatu panah. Arus data ini mengalir diantara proses (*process*), simpanan data (*data store*) dan kesatuan luar (*external entity*). Arus data ini menunjukkan arus data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem.



Gambar 2.5 Arus data (*data flow*)

Sumber: Husda, Nur Elfi. (2012:141)

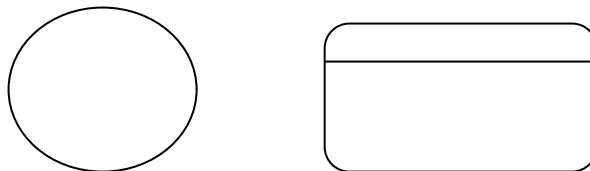
Arus – arus data dapat berbentuk sebagai berikut:

1. Formulir atau dokumen-dokumen yang digunakan perusahaan perusahaan
2. Laporan tercetak yang dihasilkan sistem.
3. Output dilayar komputer.
4. Masukan untuk dikomputer-komputer.
5. Komunikasi ucapan.
6. Surat atau memo.

7. Data yang dibaca atau direkam di file.
8. Suatu isian yang dicatat pad buku agenda
9. Transmisi data dari suatu komputer ke komputer lainnya.

c. Proses (*process*)

Suatu proses adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin, atau komputer dan hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dilakukan arus data yang akan keluar dari proses. Suatu proses dapat ditunjukkan dengan simbol lingkaran atau dengan simbol empat persegi panjang tegak dengan sudut-sudutnya tumpul.



Gambar 2.6 Simbol Proses

Sumber: Husda, Nur Elfi. (2012:142)

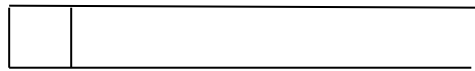
Ada beberapa hal yang perlu di perhatikan tentang proses :

1. Proses harus memiliki input dan output
2. Proses dapat dihubungkan dengan komponen terminator, data store atau proses melalui alur data.
3. Sistem/bagian/divisi/departemen yang sedang di analisis oleh professional sistem digambarkan dengan komponen proses.

d. Simpanan data (*data store*)

Simpanan data (*data store*) merupakan simpanan dari data yang dapat berupa file atau database di sistem komputer, arsip atau catatan manual, kotak tempat data di meja seseorang, tabel acuan manual, agenda atau

buku. Simpanan data di DFD dapat disimbolkan dengan sepasang garis horizontal paralel yang tertutup di salah satu ujungnya.



Gambar 2.7 Simbol simpanan data (*data store*)

Sumber: Husda, Nur Elfi. (2012:142)

2. Level Dalam DFD

Menurut Husda (2012:142), Level Dalam DFD adalah sebagai berikut :

a. Diagram Konteks

Merupakan diagram tingkat atas yang terdiri dari proses dan menggambarkan hubungan terminator dengan sistem yang mewakili suatu proses. Hubungan antar terminator dan data store tidak digambarkan.

b. Diagram Zero

Diagram zero ini merupakan diagram tingkat menengah yang menggambarkan proses utama dari dalam sistem, yang terdiri dari hubungan (*entity*), proses dataflow dan penyimpanan (*data store*)

c. Diagram Level Satu

Diagram ini merupakan dekomposisi dari diagram level zero.

d. Diagram Level Dua, Tiga, ...

Diagram ini merupakan dekomposisi dari level sebelumnya.

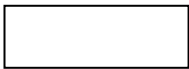
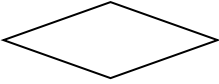


2.8 Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Husda (2012:144), ERD adalah model konseptual yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan (dalam DFD).

ERD pertama kali dideskripsikan oleh Peter Chen yang dibuat sebagai bagian dari perangkat lunak CASE. Notasi yang digunakan dalam ERD dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Simbol-Simbol ERD adalah sebagai berikut :

Tabel 2.2 Simbol ERD

Simbol	Nama
	Entitas, adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai
	Relasi, menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda
	Atribut, Berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai key diberi garis bawah)
	Garis, sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dan entitas dengan atribut.

2.9 Pengertian E-Commerce

Menurut Husda (2012:169) *E-commerce* adalah kegiatan-kegiatan bisnis yang menyangkut Konsumen (*Consumers*), Manufaktur (*Manufactures*), Service Providers dan pedagang perantara (*intermediaries*) dengan menggunakan jaringan-jaringan komputer (*Computer Networks*) yaitu internet.

Menurut Ding (2005:120) dalam Bukunya *E-commerce: Law & Practice*, mengemukakan bahwa *E-commerce* sebagai suatu konsep yang tidak didefinisikan. *E-commerce* memiliki arti yang berbeda bagi orang yang berbeda.

Jadi E-commerce digunakan sebagai transaksi bisnis antara perusahaan yang satu dengan perusahaan yang lain, antara perusahaan dengan pelanggan (*customer*), atau antara perusahaan dengan institusi yang bergerak dalam pelayanan public.

2.9.1 Tipe-tipe aplikasi *E-commerce*

Menurut Husda (2012:170) Sistem E-commerce terbagi menjadi tiga tipe aplikasi, yaitu :

1. *Electronic Markets (EMs)*

Ems adalah sebuah sarana yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk melakukan/menyajikan penawaran dalam sebuah segmen pasar, sehingga pembeli dapat membandingkan berbagai macam harga yang ditawarkan.

2. *Electronic Data Interchange (EDI)*

EDI adalah sarana untuk mengefisienkan pertukaran data transaksi-transaksi regular yang berulang dalam jumlah besar antara organisasi-organisasi komersial.

3. *Internet Commerce*

Internet Commerce adalah penggunaan internet yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk perdagangan. Kegiatan komersial ini seperti iklan dalam penjualan produk dan jasa.

2.9.2 Karakteristik *E-commerce*

Berbeda dengan transaksi perdagangan biasa, Menurut Husda (2012:171) transaksi *e-commerce* memiliki beberapa karakteristik khusus, yaitu:

1. Transaksi tanpa batas

Sebelum era internet, batas-batas geografi menjadi penghalang suatu perusahaan atau individu yang go international. Sehingga, hanya perusahaan atau individu dengan modal besar yang dapat memasarkan produknya ke luar negeri. Dewasa ini internet pengusaha kecil dan menengah dapat memasarkan produknya secara international cukup dengan membuat situs web atau dengan memasang iklan di situs-situs internet tanpa batas waktu (24 jam), dan tentu saja pelanggan dari seluruh dunia dapat mengakses situs tersebut dan melakukan transaksi secara online.

2. Transaksi anonim

Para penjual dan pembeli dalam transaksi melalui internet tidak harus bertemu muka satu sama lainnya. Penjual tidak memerlukan nama dari pembeli sepanjang mengenai pembayarannya telah diotorisasi oleh penyedia sistem pembayaran yang ditentukan, yang biasanya dengan kartu kredit.

3. Produk digital dan non digital

Produk-produk digital seperti *software* komputer, *music* dan produk lain yang bersifat digital dapat dipasarkan melalui internet dengan cara mendownload secara elektronik. Dalam perkembangannya obyek yang ditawarkan melalui internet juga meliputi barang-barang kebutuhan hidup lainnya.

4. Produk barang tak berwujud

Banyak perusahaan yang bergerak dibidang *e-commerce* dengan menawarkan barang tak berwujud seperti data, *software*, dan ide-ide yang dijual melalui internet.

2.9.3 Keuntungan dari *E-commerce*

Menurut Husda (2012:172) Adapun keuntungan dari e-commerce untuk organisasi/perusahaan, konsumen, masyarakat adalah sebagai berikut :

1. Bagi organisasi/perusahaan adalah sebagai berikut :

a. Pasar internasional

Dengan penerapan *e-commerce* sebuah perusahaan dapat memiliki sebuah pasar internasional. Bisnis dapat dijalankan tanpa harus pada batas Negara dengan adanya teknologi digital.

b. Penghematan biaya operasional

Biaya operasional dapat dihemat. Biaya untuk membuat, memproses, mendistribusikan, menyimpan dan memperbaiki kembali informasi juga dapat ditekan.

c. Kustomisasi masal

E-commerce telah merevolusi cara konsumen dalam membeli barang dan jasa. Produk barang dan jasa dapat dimodifikasi sesuai dengan keinginan konsumen. Contohnya, di masa lalu saat perusahaan *ford* mulai memasarkan mobil produksinya, para pembeli hanya dapat membeli motor yang berwarna hitam karena yang dibuat memang hanya warna tersebut.

- d. Biaya telekomunikasi yang lebih rendah.

Internet lebih murah dari sebuah jaringan tambahan yang hanya digunakan untuk telepon. Adalah lebih murah untuk mengirimkan sebuah fax atau email via internet daripada melakukan dial telepon secara langsung.

- e. Digitalisasi proses dan produk

Contohnya pada kasus produk *software* dan audio video, produk digital tersebut dapat diunduh atau dikirim lewat email secara langsung melalui internet dalam format digital.

- f. Batasan waktu kerja dapat diatasi

Bisnis dapat dijalankan tanpa mengenal batas waktu karena dijalankan secara *online* melalui internet yang selalu beroperasi setiap hari.

- 2. Bagi konsumen adalah sebagai berikut :

- a. Akses penuh 24 jam/ 7 hari

Konsumen dapat berbelanja atau mengolah berbagai transaksi lain dalam 24 jam sepanjang hari, sepanjang tahun di sebagian besar lokasi. Contohnya memeriksa saldo, membuat pembayaran dan memperoleh informasi lainnya.

- b. Lebih banyak pilihan

Konsumen tidak hanya memiliki sekumpulan produk yang bias dipilih, namun juga daftar supplier internasional sehingga konsumen memiliki pilihan produk yang lebih banyak.

c. Perbandingan harga

Konsumen dapat berbelanja di seluruh dunia dan membandingkan harganya dengan mengunjungi berbagai situs yang berbeda atau dengan mengunjungi sebuah website tunggal yang menampilkan berbagai harga dari sejumlah provider.

d. Provider pengantaran produk yang inovatif

Dengan *e-commerce*, proses pengantaran produk menjadi lebih mudah. Misalnya dalam kasus produk elektronik misalnya *software* atau berkas audio visual di mana konsumen dapat memperoleh produk tersebut cukup dengan mengunduhnya melalui internet.

3. Bagi masyarakat adalah sebagai berikut :

a. Praktek kerja yang lebih fleksibel

E-commerce memungkinkan masyarakat bias lebih fleksibel dalam menentukan tempat bekerja, misalnya mereka dapat bekerja dari rumahnya masing-masing tanpa harus pergi ke kantor.

b. Terhubungnya masyarakat dengan masyarakat lain.

Masyarakat di Negara berkembang dapat mengakses dan menikmati produk, layanan, dan informasi yang mungkin sulit mereka temukan di daerahnya.

c. Kemudahan akses fasilitas public

Masyarakat dengan mudah dapat memanfaatkan layanan publik, misalnya layanan kesehatan dan konsultasi serta pembelian resep dokter dengan mengunjungi internet.

2.9.4 Kekurangan *E-commerce*

Menurut Husda (2012:174) Adapun kekurangan dari *e-commerce* untuk organisasi/perusahaan, konsumen, masyarakat adalah sebagai berikut :

1. Bagi Organisasi / Perusahaan adalah sebagai berikut :

a. Keamanan sistem rentan di serang

Terdapat sejumlah laporan mengenai website dan basis data yang di *hack*, dan berbagai lubang kelemahan keamanan *software*. Hal ini dialami oleh sejumlah perusahaan besar seperti *Microsoft* dan lembaga perbankan.

b. Persaingan tidak sehat

Di bawah tekanan untuk berinovasi dan membangun bisnis untuk memanfaatkan kesempatan yang ada dapat memicu terjadinya tindakan ilegal yaitu penjiplakan ide dan perang harga.

c. Masalah kompatibilitas teknologi lama dengan lebih baru

Dengan perkembangan dan inovasi yang melahirkan teknologi baru, sering muncul masalah yaitu sistem bisnis yang lama tidak dapat berkomunikasi dengan infrastruktur berbasis web dan internet.

2. Bagi Konsumen adalah sebagai berikut :

a. Perlunya keahlian komputer

Tanpa menguasai keahlian komputer, mustahil konsumen dapat berpartisipasi dalam *e-commerce*. Pengetahuan dasar komputer diperlukan, antara lain pengetahuan mengenai internet dan *web*.

b. Biaya tambahan untuk mengakses internet

Untuk ikut serta dalam *e-commerce* dibutuhkan koneksi internet yang tentu saja menambah pos pengeluaran bagi konsumen.

c. Biaya peralatan komputer

Komputer diperlukan untuk mengakses internet, tentu saja dibutuhkan biaya untuk mendapatkan. Perkembangan komputer yang sangat pesat menyarankan konsumen untuk juga mengupdate peralatannya apabila tidak ingin ketinggalan teknologi.

d. Risiko bocornya privasi dan data pribadi

Segala hal mungkin terjadi saat konsumen mengakses internet untuk menjalankan *e-commerce*, termasuk risiko bocornya data pribadi karena ulah orang lain yang ingin membobol sistem.

e. Berkurangnya waktu interaksi secara langsung dengan orang lain

Transaksi *e-commerce* yang berlangsung secara *online* telah mengurangi waktu konsumen untuk dapat melakukan proses sosial dengan orang lain.

3. Bagi Masyarakat adalah sebagai berikut :

a. Berkurangnya interaksi antar manusia

Karena masyarakat lebih sering berinteraksi secara elektronik, dimungkinkan terjadi berkurangnya kemampuan sosial dan personal manusia untuk bersosialisasi dengan orang lain secara langsung.

b. Kesenjangan social

Terdapat bahaya potensial karena dapat terjadi kesenjangan social antara orang-orang yang memiliki kemampuan teknis dalam *e-*

commerce dengan yang tidak, yang memiliki keahlian digaji lebih tinggi daripada yang tidak.

c. Adanya sumber daya yang terbuang

Munculnya teknologi baru akan membuat teknologi lama tidak dimanfaatkan lagi. Misalnya dengan komputer model lama atau *software* model lama yang sudah tidak relevan yang digunakan.

d. Sulitnya mengatur internet

Sejumlah kriminalitas telah terjadi di internet dan banyak yang tidak terdeteksi. Karena jumlah jaringan yang terus berkembang semakin luas dan jumlah pengguna yang semakin banyak, seringkali membuat pihak berwenang kesulitan dalam membuat peraturan untuk internet.

2.10 My SQL

MySQL adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal, disebabkan MySQL menggunakan bahasa SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses database. MySQL merupakan RDBMS yang telah lama dipakai oleh kalangan pemrograman *web*, terutama dilingkungan *Linux*. Dulunya MySQL hanya berjalan pada platform *Linux* tetapi pada saat sekarang telah tersedia MySQL untuk platform sistem operasi Windows 98/ME/NT/2000/XP. MySQL mendapat penghargaan sebagai *database* terbaik untuk *server Linux* Versi *Linux Magazine* tahun 2001 dan tahun 2002, dan sebagai database favorit tahun 2000. Lisensi MySQL terdiri dari dua lisensi yaitu :

1. *Free License MySQL* bersifat *free license* di bawah GNU yang berarti bebas digunakan, dimodifikasi *source code* programnya dengan catatan harus dipublikasikan ke pemakai.
2. *Comercial License*, Pemakai harus membayar sejumlah biaya kepada MySQL AB sebagai pemegang hak cipta, sesuai dengan jenis layanan yang tersedia. Biasanya lisensi ini dikenakan untuk keperluan produksi.

MySQL mempunyai kelebihan dapat diakses oleh banyak bahasa pemrograman sebagai *frontend*. MySQL merupakan *database server* yang ideal untuk segala ukuran dengan daya kemampuan kecepatan tinggi dalam melakukan proses data, *multi user* dan *query*. MySQL mempunyai ukuran file yang lebih kecil dibanding dengan *database* lainnya.

2.11 PHP

PHP adalah sebuah bahasa pemrograman yang didesain agar dapat disisipkan dengan mudah ke halaman HTML. PHP memberikan solusi sangat mudah dan dapat berjalan di berbagai jenis platform. Pada awalnya memang PHP berjalan di sistem UNIX dan variannya, namun kini dapat berjalan dengan lancar di lingkungan sistem operasi *Windows*.

2.12 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache* HTTP *Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa

pemograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU *General Public License* dan bebas, merupakan *web server* yang mudah di gunakan yang dapat melayani tampilan web yang dinamis. Untuk mendapatkannya dapat mendownload dari web resminya.

2.13 CMS (*Content Management System*)

CMS (*Content Management System*) CMS adalah sebuah sistem yang memberikan kemudahan kepada para penggunanya dalam mengelola dan mengadakan perubahan isi sebuah website dinamis tanpa sebelumnya dibekali pengetahuan tentang hal-hal yang bersifat teknis. CMS (*Content Management System*) terdiri dari dua elemen:

1. Aplikasi manajemen isi (*Content Management Application*[CMA]).
2. Aplikasi pengiriman isi (*Content Delivery Application*[CDA]).

Elemen CMA memperbolehkan manajer isi yang mungkin tidak memiliki pengetahuan mengenai HTML (*HyperText Markup Language*) untuk mengatur pembuatan, modifikasi, dan penghapusan isi dari suatu situs web tanpa perlu memiliki keahlian sebagai seorang *webmaster*. Elemen CDA menggunakan dan menghimpun informasi yang sebelumnya telah ditambah, dikurangi atau diubah oleh pemilik situs web untuk meng-*update* situs *web* tersebut. Banyak jenis CMS, mulai dari yang berbayar (*commercial*) sampai yang gratis (*open source*).

2.13.1 Jenis Jenis CMS

Setelah memahami definisi CMS, ada baiknya mengenal macam-macam CMS. Banyak jenis CMS, mulai dari yang berbayar (*commercial*) sampai yang gratis (*open source*). CMS yang berbayar menawarkan kestabilan dan performa yang lebih baik, hal ini wajar saja mengingat untuk membuat CMS berbayar diperlukan biaya dan keahlian profesional. Sedangkan sifat CMS gratis yang *open source* membuat pengembangan CMS ini semakin mudah karena bisa dilakukan oleh setiap orang atau komunitas. Dalam bahasan kali ini, penulis hanya akan menyampaikan jenis CMS yang gratis (*open source*).

Diantara CMS *open source* yang banyak dipakai adalah sebagai berikut :

1. *Drupal* adalah *content management system* dan *blogging engine* yang pertama kali dikembangkan oleh Dries Buytaert sebagai sebuah sistem *bulletin board*. Sekarang ini *Drupal* banyak digunakan oleh *website-website* yang memiliki *traffic* tinggi dan memiliki tingkat penanganan sebuah *website* yang hirarki yang kompleks.
2. *Wordpress*, CMS ini cocok sekali digunakan untuk *website* berbasis *news* atau berita. Kesederhanaan administrator sidinya membuat CMS ini sangat fasih digunakan untuk pemula sekalipun. Kemampuan templatungnya sangat digemari juga karena sangat mudah dimengerti. Mengejutkan ketika sekarang *wordpress* dengan *pluginsnya* yang berkembang pesat sehingga dapat digunakan untuk kebutuhan CMS *corporate* bahkan digunakan sebagai *simple shopping cart*. Kelebihan lain dari CMS ini sangat mudah dioptimasi menjadi sebuah *website* yang *search engine friendly* dengan *tag* sistemnya, *friendly url*, *custom meta*, *auto ping*, *sitemap* dan *rss-nya*.

Penggunaan CMS ini sangat disarankan untuk *website* berskala kecil atau *website* berbasis berita dan *weblog*.

3. *Magento*, satu lagi pilihan aplikasi *platform e-commerce* yaitu *Magento Open Source eCommerce Evolved*. *Magento* bisa menggeser pendahulu-pendahulunya seperti *OsCommerce*, *Joomla* dengan *Virtuemart*-nya. *Magento* merupakan pemenang *Best Commerce di SourceForge* 2008. Walaupun proses instalasinya terhitung masih cukup sulit, tapi fitur, *user interface* bisa diandalkan dan lumayan keren.
4. *Prestashop*, bagi yang berniat untuk mempunyai toko *online*, dapat melihat aplikasi *e-commerce open source* yang bernama *prestashop*. *Prestashop* sudah terbilang canggih karena dengan *Prestashop* dapat berjualan *online* dengan biaya yang cukup murah, dan administrasi yang mudah. *Prestashop* menyediakan fitur-fitur yang memudahkan pelanggan dalam berbelanja, memudahkan pemilik toko *online* dalam menjalankan operasional toko, dan memudahkan *admin* dalam mengkonfigurasi toko *online*. Untuk meningkatkan keamanan bagi para pelanggan *online*, bisa melengkapi toko *online* dengan fitur keamanan SSL, atau menggunakan layanan *checkout* yang disediakan oleh penyedia jasa *checkout* dunia yang sudah terpercaya.. Pertama kali melihat tampilan depan yang sederhana tetapi cukup komplit. Pengoperasiannya cukup mudah bagi pengunjung ataupun administrator untuk mengikuti navigasi pada saat pencarian katalog produk.

2.14 Toko Online

Toko *online* adalah tempat memajang barang dagangan di internet. Saat ini toko *online* di Indonesia mulai berkembang pesat. Semakin banyak yang menggunakan internet untuk membeli dan menjual barang ataupun jasa. Toko *online* di Indonesia memang sangat cocok sekali karena letak geografis Indonesia yang kepulauan, memungkinkan untuk membeli barang tanpa perlu datang ke tempat penjual. Sangat besar manfaat dari toko *online*, yang pertama tak perlu datang ke toko untuk memilih barang yang ingin dibeli.

Kedua dari segi keuangan, bila jarak jauh misal Jakarta-Kalimantan akan menghemat ongkos perjalanan di ganti dengan biaya kirim yang tentunya akan lebih murah daripada datang ke tempat toko itu. Dengan toko *online* target pasar produk pun lebih luas, tidak hanya di seluruh Indonesia saja tetapi juga bisa menjangkau di seluruh dunia.

2.15 Penelitian Terdahulu

Terdapat banyak peneliti yang membahas tentang *e-commerce*, (N. Candra Apriyanto:2011), penulis mengutip beberapa studi penelitian yang ada, antara lain: Sistem informasi penjualan arloji berbasis *web* pada CV. Sinar Terang Semarang. Skripsi ini ditulis akan mencoba membuat sistem informasi penjualan arloji berbasis web yang beralamatkan di Toko Sinar Terang Semarang, saat ini masih menggunakan sistem penjualan secara *manual*. Diantara faktor yang terkait dari sistem *manual* tersebut adalah kurangnya informasi secara luas, sistem analisis penjualan yang kurang efisien dan beberapa faktor lainnya. Metode yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan perangkat lunak ini adalah metode

Waterfall, bahasa pemrograman yang digunakan sebagai *server side scripting* adalah PHP 5.2.2, HTML, dan *Flash MX* sebagai efek multimedia. *Cascading style sheet* (CSS) sebagai representasi *content*, *Macromedia Dreamweaver MX*, *database MySQL* sebagai penyimpanan data. Penelitian ini akan menghasilkan suatu sistem informasi penjualan arloji berbasis *web* pada CV. Sinar Terang – Semarang yang memiliki *interface* sesuai sehingga dapat memberikan informasi secara luas dan bisa mempermudah proses transaksi penjualan arloji secara praktis.

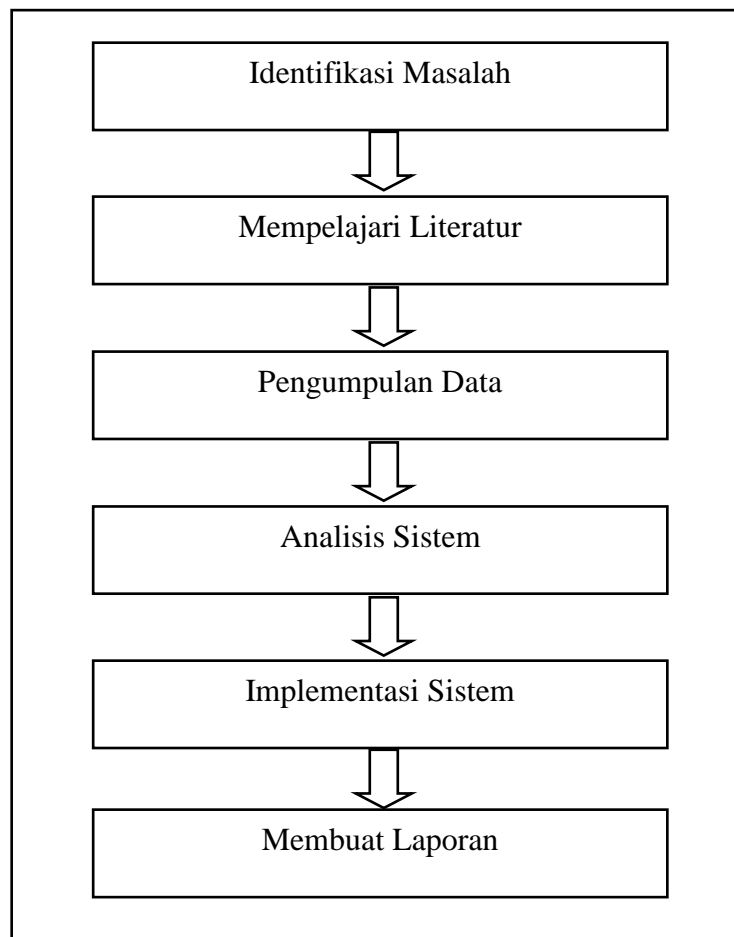
Penelitian lain berjudul *Integrasi Aplikasi E-commerce Multi Client Services Berbasis Web* (Putra:2001) yang mengemukakan bahwa teknologi *web services* memungkinkan pengabungan aplikasi dan layanan *prototype system* yang berbeda yang berada pada aplikasi penyedia data jasa dan produk komputer. Dukungan IDE besar seperti *Netbeans 6.0* untuk JAX-WS merupakan nilai utama pemilihan teknologi JAX-WS. Integrasi *Netbeans* dengan *Sun Glassfish V2* sebagai *server* aplikasi pada sistem ini, memungkinkan dikembangkannya sistem dengan lebih leluasa dan lebih cepat yang terbukti sangat dibutuhkan dan bermanfaat dari banyak vendor produk dan jasa komputer.

Penelitian lainnya yaitu *Perancangan dan Pembuatan E-commerce pada toko souvenir “X” Berbasis Web* (Budiono:2009) , tugas akhir ini merancang dan membuat sebuah *website* yang dapat diakses online 24 jam lewat internet oleh para *costumers*, sehingga transaksi yang terjadi dapat lebih mudah dan cepat diselesaikan. Selain itu, diharapkan dengan adanya *website* ini, maka *Twinkle Gift Shop* dapat semakin memenuhi kebutuhan *costumers*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Kerangka Kerja

Kerangka kerja dalam penelitian ini menggambarkan langkah-langkah yang harus dilewati. Kerangka kerja disusun agar penelitian yang dilakukan terlaksana dengan terstruktur dan jelas. Kerangka kerja dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Kerangka Kerja

Berdasarkan gambar 3.1 di atas, maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi masalah

Tahap ini merupakan langkah awal dari penelitian yang menggambarkan masalah yang terjadi pada objek penelitian serta merumuskan masalah-masalah yang ada.

2. Mempelajari literatur

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan dan pencarian mengenai teori-teori yang diperoleh dari berbagai buku, jurnal dan juga internet untuk melengkapi sumber kajian dan konsep maupun teori.

3. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan proses pengumpulan data dengan metode wawancara dan observasi untuk melakukan pengamatan dan analisa terhadap inventaris barang pada Toko Sweet, sehingga mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan untuk penelitian.

4. Analisis sistem

Tahap Analisa sistem merupakan kegiatan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

5. Implementasi Sistem

Dalam tahap ini akan dilakukan implementasi sistem yang dilakukan dengan membangun aplikasi *e-commerce* berbasis CMS, dalam tahap ini sistem

dibangun dengan menggunakan PHP sebagai bahasa *scripting*, *apache*, dan MySQL sebagai pengolah *database* dengan menggunakan paket *Xampp*.

6. Membuat Laporan

Tahap ini dilakukan guna melengkapi laporan yang dilakukan selama penelitian mulai dari awal hingga akhir

3.2 Gambaran Umum Toko

Toko Sweet berdiri pada tahun 2014 yang beralamat di Mall BCS, Kota Batam, Kepulauan Riau.

Untuk memperlancar kegiatan Toko Sweet memiliki, 1 orang staff accounting, karyawan berjumlah 2 orang dengan peraturan jam kerja dari jam 10 sampai jam 9, 7 hari kerja per minggu.

Toko Sweet merupakan toko yang bergerak di bidang penjualan busana berbagai macam model busana yang beragam ditawarkan oleh toko ini dan berbagai merk lainnya dengan model yang mengikuti trend terbaru.

3.3 Visi dan Misi

Visi adalah pandangan jauh tentang suatu perusahaan ataupun lembaga dan lain-lain, visi juga dapat di artikan sebagai tujuan perusahaan atau lembaga dan apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuannya tersebut pada masa yang akan datang atau masa depan. Visi tidak dapat dituliskan secara lebih jelas karena menerangkan mengenai detail gambaran sistem yang di tujuinya, ini disebabkan perubahan ilmu serta situasi yang sulit diprediksi selama masa yang panjang. Sedangkan Misi adalah suatu pernyataan tentang apa yang harus dikerjakan oleh

perusahaan atau lembaga dalam usaha mewujudkan Visi tersebut. Misi perusahaan di artikan sebagai tujuan dan alasan mengapa perusahaan atau lembaga itu dibuat. Misi juga akan memberikan arah sekaligus batasan-batasan proses pencapaian tujuan. Berikut adalah Visi Misi dari Toko Sweet.

1. Visi

Menjadi toko baju yang mampu memberikan kesan puas dan nyaman di hati pelanggannya.

2. Misi

- a. Kepuasan pelanggan adalah tujuan utama kami.
- b. Mampu menyediakan variasi pilihan baju yang selalu mengikuti trend masa kini.



Gambar 3.2 Logo Toko

Sumber: Toko Sweet

3.4 Struktur Organisasi Dan Jabaran Tugas

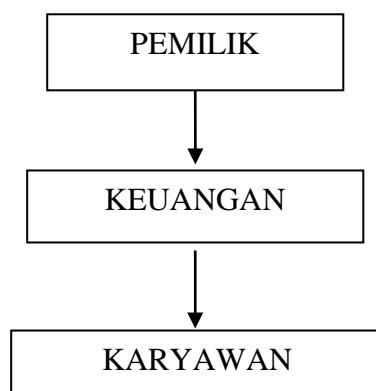
Struktur organisasi adalah suatu bagan yang menunjukkan hubungan wewenang dan tanggung jawab yang dirancang oleh manajemen agar pekerjaan dapat diselesaikan. Struktur organisasi pada suatu perusahaan belum tentu sesuai

untuk diterapkan pada perusahaan lain, bahkan pada perusahaan yang sama pada waktu yang berlainan.

Dalam setiap kegiatan usaha baik itu berskala kecil atau besar harus diselenggarakan dengan suatu sistem organisasi dan manajemen agar dapat mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

Sistem organisasi ini adalah merupakan faktor yang sangat penting karena, organisasi merupakan kerangka yang menerangkan secara jelas dalam menjalankan aktifitas-aktifitas yang direncanakan.

Berikut ini penulis akan melampirkan susunan organisasi Toko Sweet beserta tugas-tugas dan tanggung jawab dari masing-masing divisi yang ada seperti dibawah ini :



Gambar 3.3 Struktur Organisasi

Sumber : Toko Sweet Batam

Adapun uraian tugas dari setiap posisi dalam struktur organisasi pada Toko Sweet adalah sebagai berikut:

1. **Pemilik**

Pemilik bertanggung jawab penuh atas seluruh kegiatan yang berjalan di Store dari awal sampai akhir.

2. Keuangan

Bertugas mengatur keuangan, bertanggung jawab atas pemasukan dan pengeluaran yang terjadi pada *store*, membuat laporan keuangan harian atau kas kecil dan laporan keuangan bulanan, serta menerima pembayaran dari pembeli di kasir.

3. Karyawan

Bertugas untuk menjaga toko, melayani pelanggan.

BAB IV

ANALISIS DAN IMPLEMENTASI

4.1 Analisis Sistem yang Berjalan

Toko Sweet merupakan sebuah usaha dagang yang bergerak dalam bidang penjualan produk *fashion* yang secara resmi berdiri pada Tahun 2014. Pada saat ini tingkat persaingan dalam bidang penjualan produk *fashion* khususnya di Kota Batam sangat tinggi. Oleh karena itu, Toko Sweet ingin memperbesar pangsa pasar dengan tujuan untuk meningkatkan tingkat penjualan dengan cara membangun media promosi alternatif baru melalui teknologi informasi.

Adapun kegiatannya adalah sebagai berikut :

1. Konsumen memilih barang yang diinginkan.
2. Salesman akan memeriksa ketersediaan stok produk. Jika produk yang diinginkan tidak tersedia maka akan diberitahukan lagi kepada konsumen.
3. Jika stok produk tersedia, maka admin akan memberitahukan total yang akan dibayar konsumen.
4. Konsumen melakukan pembayaran kepada kasir Toko Sweet secara tunai. Apabila konsumen melakukan pembayaran via transfer *bank*, maka konsumen perlu mengkonfirmasi pembayarannya kepada admin Toko Sweet.
5. Kasir akan memeriksa rekening apakah pembayaran telah sesuai. Setelah itu. Kasir melakukan pembuatan barang pesanan dan secara mengirim barang tersebut ke konsumen.
6. Admin melakukan update status transaksi penjualan dan stok barang ke dalam *Ms. Excel*.

7. Kasir akan menyerahkan laporan penjualan dan akan diserahkan ke pimpinan.

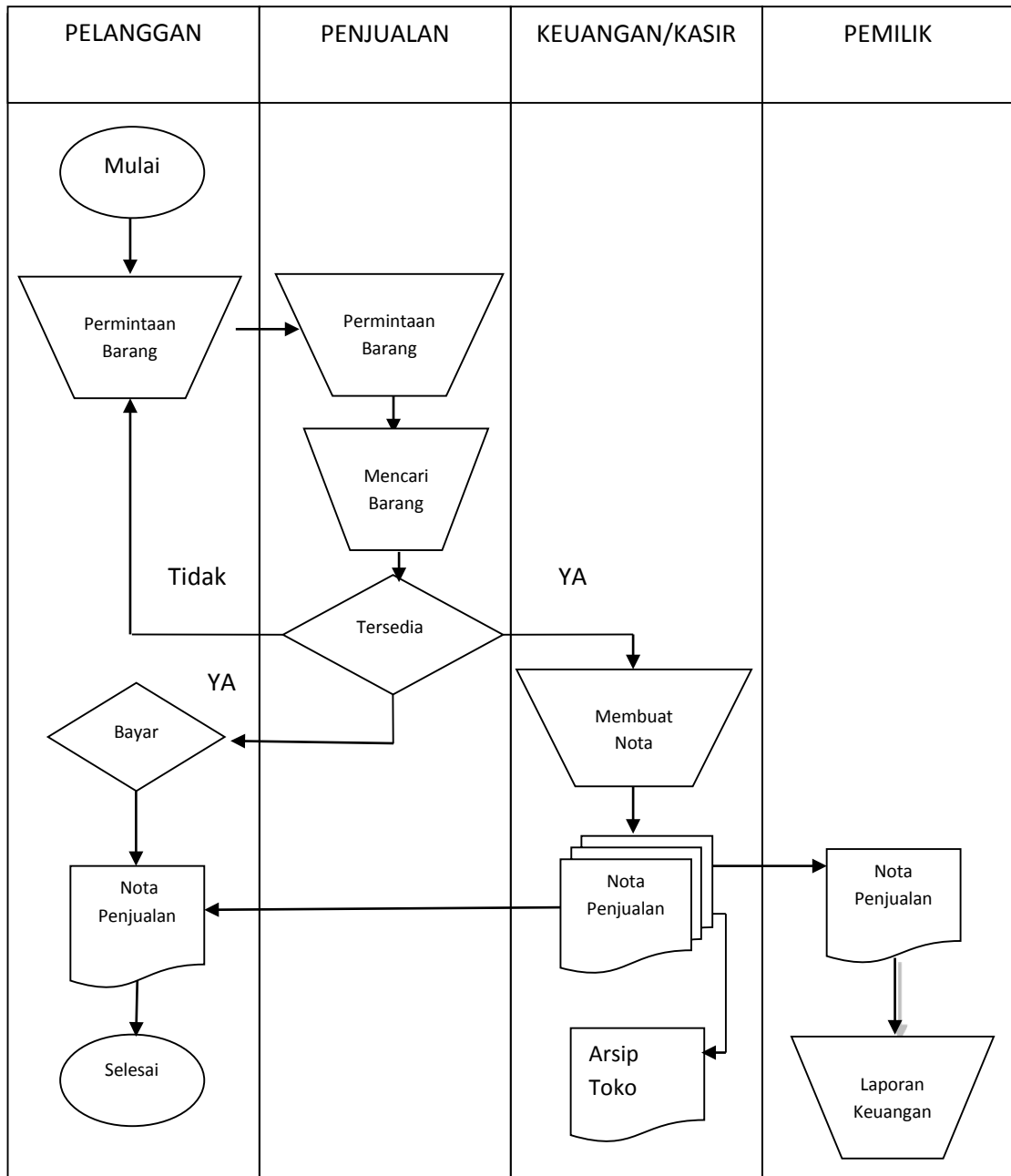
4.2 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

Analisis prosedur yang sedang berjalan menguraikan secara sistematis aktifitas-aktifitas yang terjadi dalam sistem informasi yang ada dan sedang berjalan di Toko Sweet. Analisis prosedur yang sedang berjalan digambarkan dalam *flowmap*, diagram konteks yang dapat menjelaskan proses aliran data sehingga menghasilkan informasi yang diinginkan.

4.2.1 Flowmap

Flowmap menggambarkan aliran dan informasi antar area didalam sebuah organisasi dan menelusuri sebuah dokumen dari asalnya sampai tujuannya. Secara rinci *flowmap* menjelaskan dari mana dokumen tersebut berasal, distribusinya , dan tujuan digunakan dokumen tersebut. *Flowmap* bermanfaat untuk menganalisis kecukupan produser pengawasan dalam sebuah sistem.

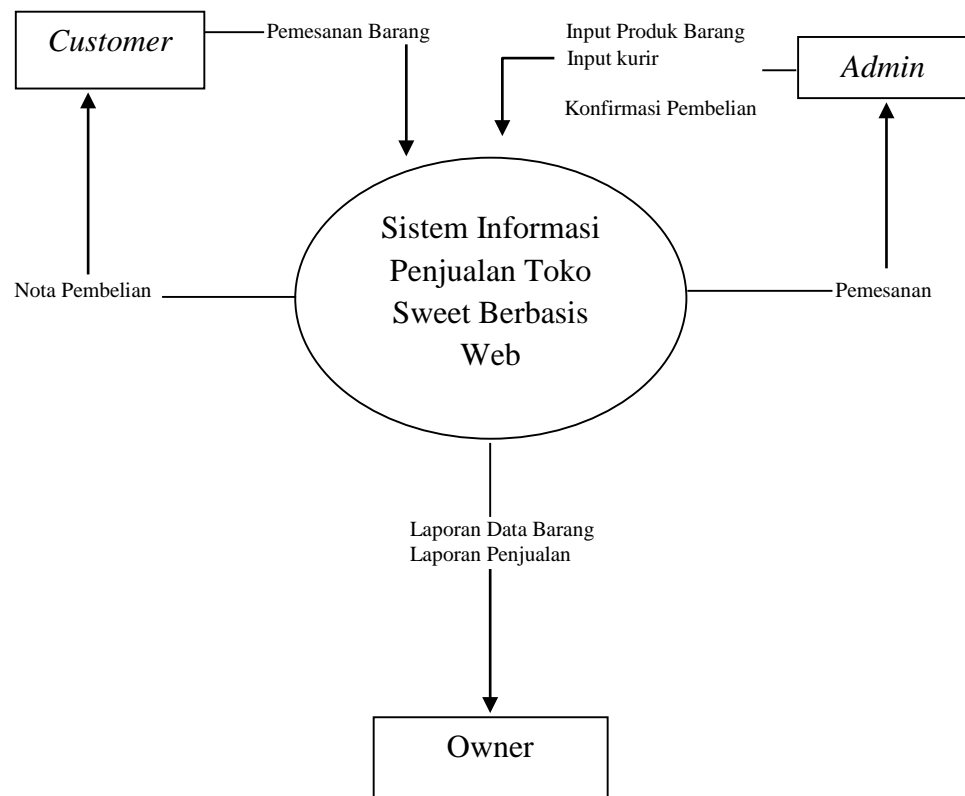
Berikut ini *flowmap* prosedur sistem penjualan dapat dilihat di gambar 4.1 :



Gambar 4.1 Flowmap

4.2.2 Diagram Konteks

Diagram konteks adalah gambaran hubungan sistem yang terkait dengan lingkungan diluar sistem. Berikut ini diagram konteks analisis Sistem Informasi Penjualan pada Toko Sweet adalah sebagai berikut:



Gambar 4.2 Diagram Konteks

4.3 Implementasi

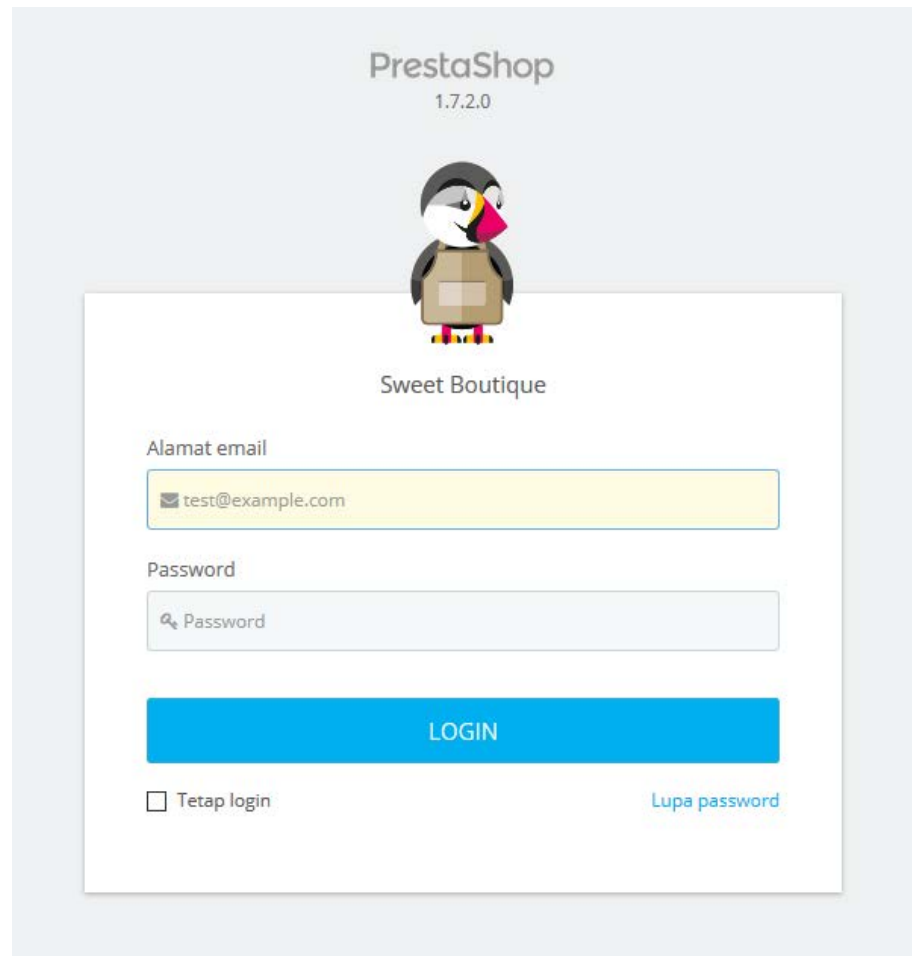
Aplikasi yang dibuat ini akan digunakan oleh *admin* terdahulu dengan membuat *account*, kemudian calon pendaftar mengakses halaman yang telah ditentukan alamatnya oleh *admin*. Pembuatan *website* menggunakan *Content Management System (CMS) Prestashop 1.7.2.0*. Berikut merupakan penjelasan dari setiap komponen sistem informasi penjualan pakaian berbasis web.

4.3.1 Implementasi Antar Muka untuk Admin

Halaman ini berisi mengenai *file-file* yang dapat diakses oleh Admin, mengenai pengolahan data *master* seperti data kategori produk, data produk, data pelanggan, kemudian untuk pengolahan data transaksi seperti data pemesanan masuk dan laporan penjualan.

4.3.1.1 Form Login Admin

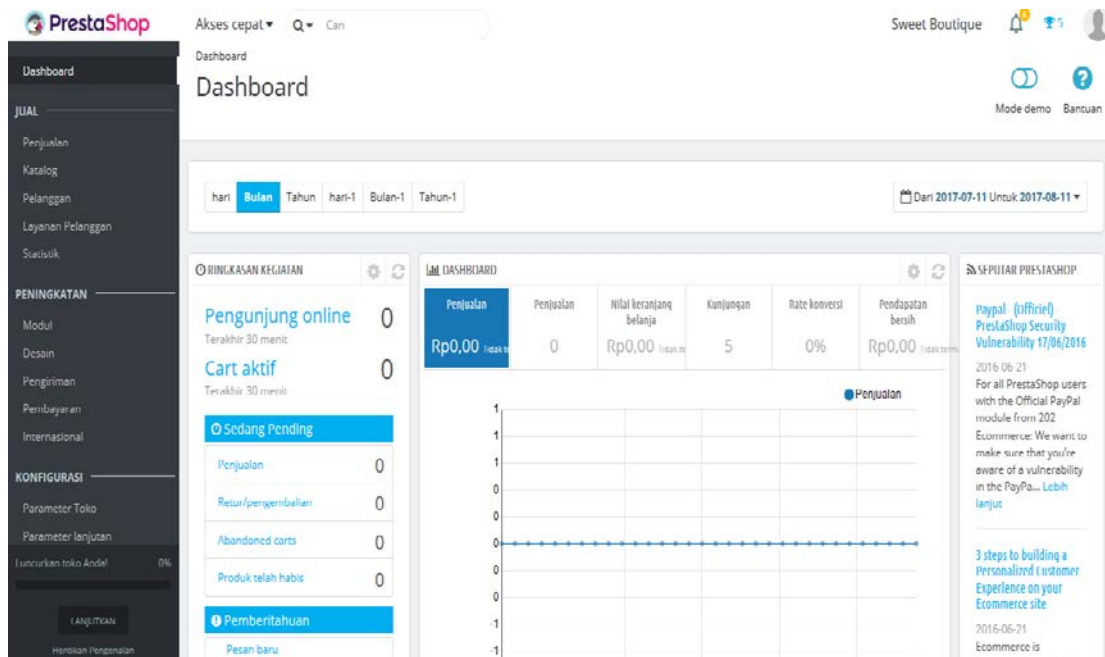
Halaman *login admin* merupakan *login* yang akan dilakukan oleh *admin* saat pertama *admin* membuat *website* menggunakan CMS ini. *Login* ini digunakan sebagai hak akses *admin* yang dapat mengelola data – data yang terdapat pada *website*. Berikut adalah bentuk tampilan dari halaman *login admin*.



Gambar 4.3 Halaman *Login Admin*

4.3.1.2 Halaman *Menu Utama Admin*

Halaman *menu utama admin* merupakan halaman yang berfungsi untuk mengelola menu – menu atau *form* lainnya yang terdapat di dalam aplikasi. Halaman *menu utama admin* akan tampil saat *admin* pertama kali setelah *admin* melakukan *login*. Pada saat halaman ini aktif, *admin* dapat melakukan *setting web*, *setting menu* dan memasukkan info – info serta produk dan kategori produk. Berikut adalah bentuk tampilan dari halaman *menu utama admin*.



Gambar 4.4 Halaman Menu Utama Admin

4.3.1.3 Halaman *Input Product*

Halaman *input product* merupakan *form* yang berfungsi untuk mengelola dan menambah produk – produk yang akan dijual di dalam aplikasi. Berikut adalah bentuk tampilan dari halaman *input product*.

The screenshot shows the PrestaShop product input interface. At the top, the PrestaShop logo and 'Sweet Boutique' store name are visible. A search bar contains the text 'Masukan nama produk'. Below this, there are tabs for 'Pengaturan dasar', 'Stok', 'Pengiriman', 'Harga', 'SFO', and 'Pilihan', with 'Pengaturan dasar' selected. The main content area is divided into several sections:

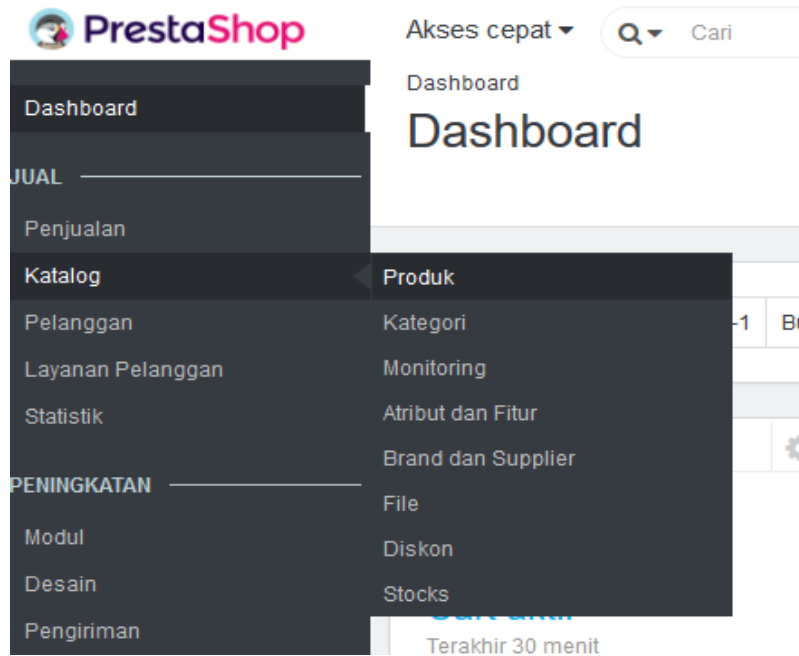
- Image Upload:** A large box with a camera icon and the text 'Geser gambar kesini atau pilih berkas'. Below it, it says 'Ukuran yang disarankan 800 x 800px untuk tema bawaan. Format JPG, GIF atau PNG.' There is a 'Kombinasi' section with radio buttons for 'Produk sederhana' (selected) and 'Produk dengan kombinasi'.
- Referensi:** A text input field.
- Jumlah:** A numeric input field with '0' and a 'Kuantitas' toggle.
- Harga:** Two input fields for 'Termasuk pajak' with values 'IDR 0.0000' and 'IDR 0'.
- Pajak aturani:** A dropdown menu showing 'Beranda' as a selected category.
- Buat kategori baru:** A '+ Buat kategori' button.
- Ringkasan:** A rich text editor with a toolbar and a paragraph of text: 'Ringkasan adalah kalimat singkat yang menjelaskan produk. Ringkuman akan muncul di bagian atas halaman produk toko Anda, pada daftar produk, dan di halaman hasil mesin pencari (jadi, ini penting untuk SEO). Untuk memberikan ringkasan lebih lanjut tentang produk.'

At the bottom, there are 'PREVIEW', 'Offline' status, and 'SIMPAN' buttons.

Gambar 4.5 Halaman *Input Product*

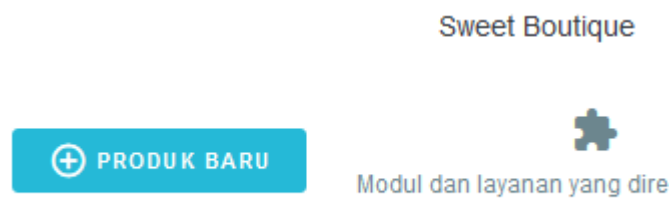
Langkah-langkah menambah produk adalah sebagai berikut:

1. Pilih menu Katalog kemudian pilih Produk.



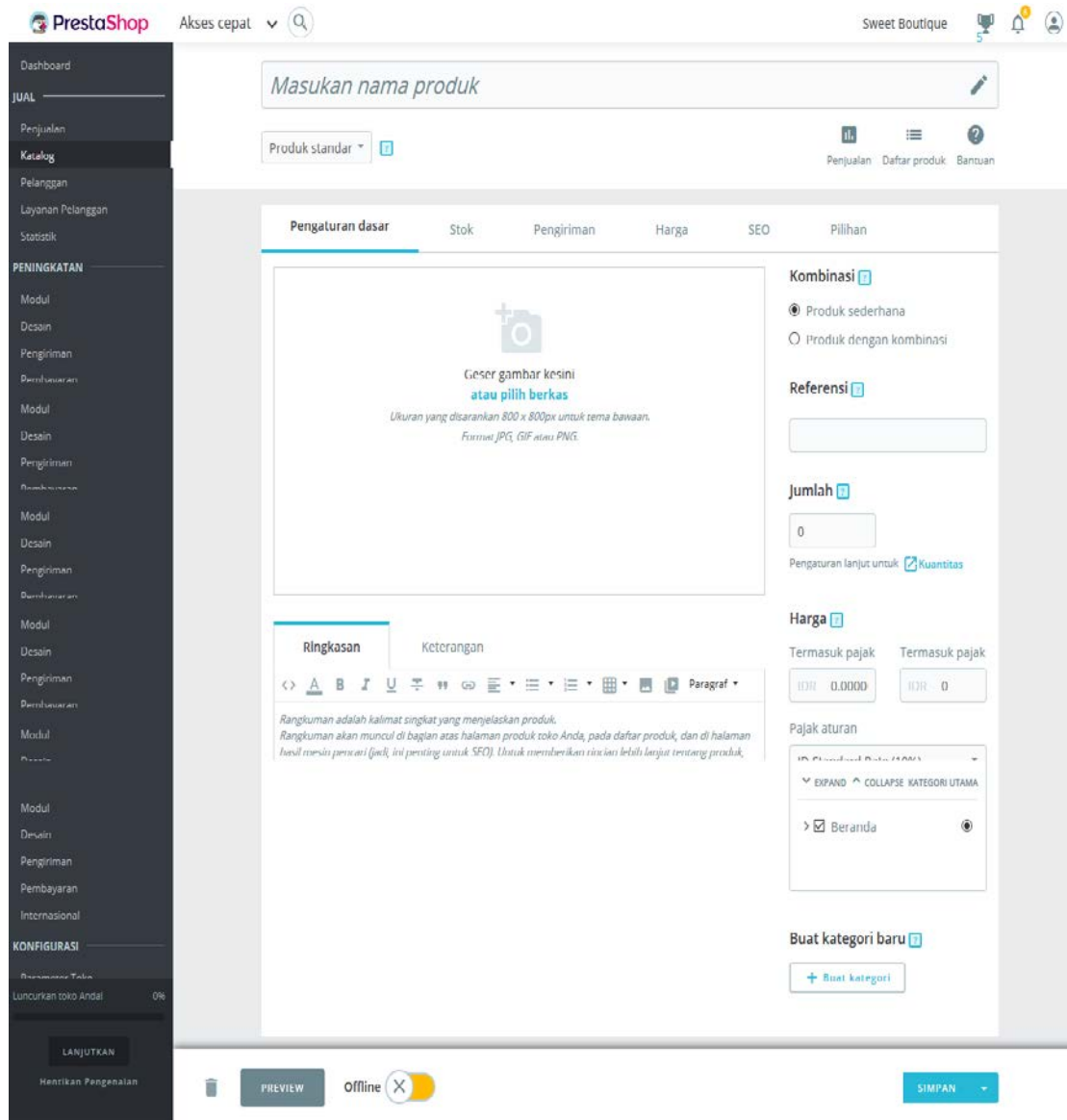
Gambar 4.6 Tambah Produk

2. Kemudian pilih Produk Baru.



Gambar 4.7 Produk Baru

3. Lalu isilah Nama Produk, Gambar, Produk Kombinasi atau Sederhana, Jumlah Produk, Harga, Pajak dan Kategori mana yang akan dimasukan



Gambar 4.8 Menambah Produk

4. Kemudian Simpan.



Gambar 4.9 Simpan Produk

4.3.1.4 Halaman *Input Category*

Halaman *input category* merupakan Halaman yang berfungsi untuk mengelola dan mengedit kategori – kategori produk di dalam aplikasi. Berikut adalah bentuk tampilan dari halaman *input category*.

The screenshot shows the PrestaShop 'Tambah Kategori' (Add Category) page. The page includes a sidebar with navigation options, a search bar, and a main form area with various input fields and a table for access groups.

Form Fields:

- Nama:** Text input field.
- Tampilkan:** Radio buttons for 'YA' (selected) and 'TIDAK'.
- Kategori induk:** Text input field with 'Collapse All' and 'Expand All' buttons.
- Keterangan:** Rich text editor.
- Gambar Sampul untuk kategori:** Image upload field with dimensions: 'Dimensi yang disarankan (untuk tema bahut: 747px x 180px)'.
- Gambar mini kategori:** Image upload field with dimensions: 'Dimensi yang disarankan (untuk tema bahut: 98px x 98px)'.
- Gambar mini menu:** Image upload field.
- Meta judul:** Text input field with value '70'.
- Meta deskripsi:** Text input field with value '100'.
- Meta-kata kunci:** Text input field with 'Tambah tag' button.
- Friendly URL:** Text input field.
- Kelompok akses:** Table with columns 'ID', 'Nama grup', and checkboxes.

Table: Kelompok akses

ID	Nama grup	
1	Visitor	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Guest	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Pelanggan	<input checked="" type="checkbox"/>

Information Box:

🔍 Sekarang Anda memiliki tiga kelompok pelanggan default.

- Visitor - Pelanggan yang menggunakan akun customer.
- Guest - Pelanggan yang menggunakan guest checkout.
- Pelanggan - Orang yang telah mendaftar di website ini.

Buttons: 'Batal' (Cancel) and 'Simpan' (Save).

Gambar 4.10 Halaman *Input Category*

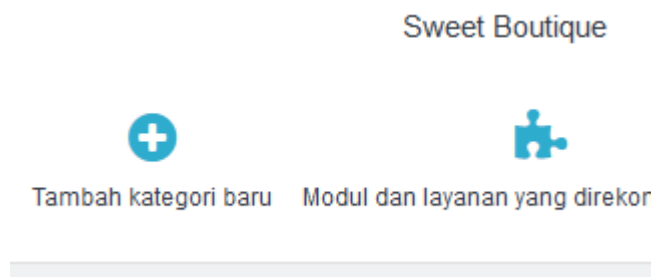
Langkah – langkah menambah kategori adalah sebagai berikut:

1. Pilih menu Katalog kemudian pilih Kategori.



Gambar 4.11 Kategori

2. Kemudian klik Tambah Kategori.



Gambar 4.12 Tambah Kategori

3. Lalu isi Nama Kategori, Keterangan, Gambar Sampul untuk Kategori, Gambar mini Kategori, Gambar mini Menu.

Katalog / Kategori

Tambah

Modul dan layanan yang direkomendasikan Bantuan

KATEGORI

Nama

Tampilkan **YA** **TIDAK**

Kategori induk

Keterangan

Gambar Sampul untuk kategori

Dimensi yang disarankan untuk gambar ini adalah: 141px x 180px

Gambar mini kategori

Dimensi yang disarankan untuk gambar ini adalah: 80px x 80px

Gambar mini menu

Meta judul

Meta deskripsi

Meta kata kunci

Friendly URL

Kelompok akses

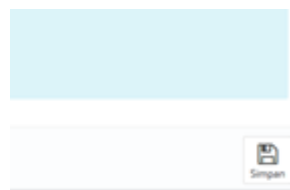
<input type="checkbox"/>	ID	Nama grup
<input checked="" type="checkbox"/>	1	Visiter
<input checked="" type="checkbox"/>	2	Guest
<input checked="" type="checkbox"/>	3	Pelanggan

? Sekarang Anda memiliki tiga kelompok pelanggan default.

Visiter - Pelanggan yang menggunakan akun customer.
Guest - Pelanggan yang menggunakan guest checkout.
Pelanggan - Orang yang telah mendaftar di website ini.

Gambar 4.13 Menambah Kategori

4. Kemudian Simpan.



Gambar 4.14 Simpan Kategori

4.3.1.5 Halaman Menu Pelanggan

Halaman ini menampilkan semua daftar pelanggan. Berikut adalah bentuk tampilan dari halaman menu pelanggan.

The screenshot displays the PrestaShop customer management interface. At the top, there's a search bar and a user profile for 'Sweet Boutique'. The main header reads 'Kelola pelanggan'. Below this, a summary bar shows key metrics: 'Pelanggan SEPANJANG WAKTU' with '100% Pelanggan pria', 'Umur rata-rata SEPANJANG WAKTU' of '34 tahun', 'Penjualan berdasarkan pelanggan SEPANJANG WAKTU' of '0', and 'Pendaftaran newsletter SEPANJANG WAKTU' of '1'. The central table, 'KELOLA PELANGGAN', lists customer details. The table has columns for ID, Panggilan, Nama Depan, Nama Belakang, Alamat email, Penjualan, Aktifkan, Newsletter, Tawaran dari rekanan, and Pendaftaran. Two entries are shown: ID 2 for 'Richard Lie' (richardlie78@gmail.com) and ID 1 for 'John DOE' (pub@prestashop.com). The footer includes social media icons and links for 'Kontak', 'Bug Tracker', 'Forum', 'Addons', and 'Pelatihan'.

Gambar 4.15 Halaman Menu Pelanggan

4.3.1.6 Halaman Data Penjualan

Halaman data penjualan merupakan halaman yang berfungsi untuk mengecek kembali atau melihat total produk yang terjual maupun tidak terjual di dalam aplikasi. Berikut adalah bentuk tampilan dari halaman data penjualan.

Gambar 4.16 Halaman Data Penjualan

4.3.1.7 Form Notifikasi Pemesanan

Form notifikasi pemesanan merupakan *form* yang berfungsi untuk menginformasikan ke *admin* bahwa ada user yang memesan produk di dalam aplikasi. Berikut adalah bentuk tampilan dari *form* notifikasi pemesanan.

Gambar 4.17 *Form* Notifikasi Pemesanan

4.3.1.8 Halaman *History* Belanja

Halaman *history* belanja merupakan halaman yang berisi semua data pemesanan yang pernah dibeli *user* di dalam *website* ini. Berikut adalah bentuk tampilan dari halaman *history* belanja.

Hubungi kami Keluar Richard Lie Trol (0)

WANITA Cari di Katalog kami

SWEET

Beranda / Akun Anda

Riwayat pembelian

Berikut adalah barang-barang yang pernah Anda beli.

Referensi pembelian	Tanggal	Total Harga	Pembayaran	Status	Faktur
ZKBTWFKP	2017-08-13	Rp360.002,00	Transfer	Pembayaran diterima	Detail Order kembali
NPCPXNVV	2017-08-13	Rp371.002,00	Transfer	Pembayaran diterima	Detail Order kembali

[Kembali ke halaman Akun](#) [Beranda](#)

Dapatkan berita terbaru dan tawaran menarik lainnya **BERLANGGANAN**

Anda dapat berhenti berlangganan kapan saja. Caranya, temukan informasi kontak kami di halaman aturan penggunaan.

PRODUK

- Turun harga
- Produk baru
- Terlaris

OUR COMPANY

- Pengiriman barang
- Kebijakan privasi dan hukum
- Syarat pemakaian
- Tentang kami
- Pembayaran
- Hubungi kami
- Sitemap
- Toko

AKUN ANDA

- Alamat
- Data pribadi
- Nota Kredit
- Perjualan

INFORMASI TOKO

Sweet Boutique
Indonesia
Email kami: itsrichardlie@gmail.com

© 2017 - Ecommerce software by PrestaShop™

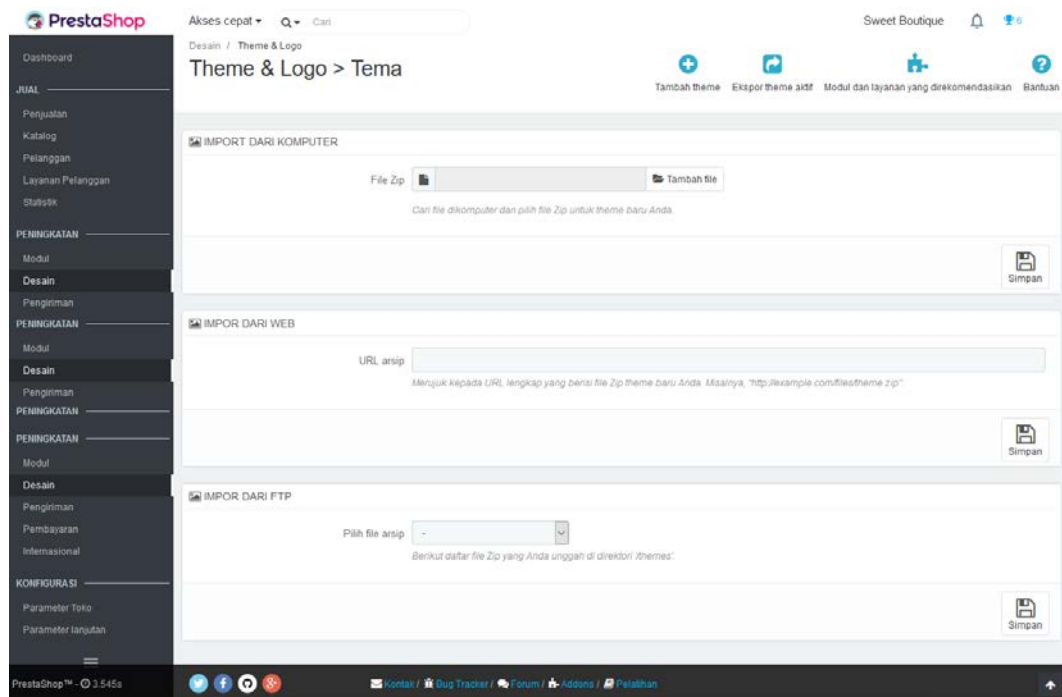
Gambar 4.18 Halaman *History* Belanja

4.3.1.9 Halaman Tema

Halaman tema merupakan halaman yang berisi kerangka tampilan dari *website* toko *online* secara keseluruhan yang menampilkan seperti warna atau

gambar latar belakang, warna tabel, jenis huruf, warna huruf, dan sebagainya.

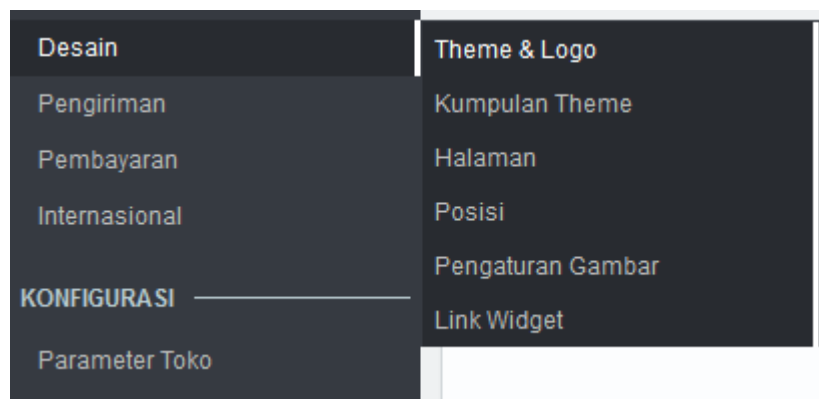
Berikut adalah bentuk tampilan dari halaman tema.



Gambar 4.19 Halaman Tema

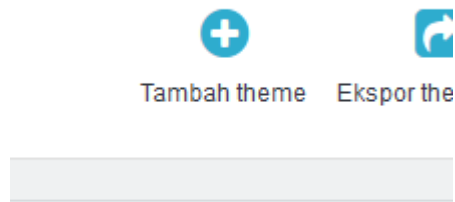
Langkah – langkah mengubah tema adalah sebagai berikut :

1. Pilih menu Desain kemudian pilih *Theme & Logo*.



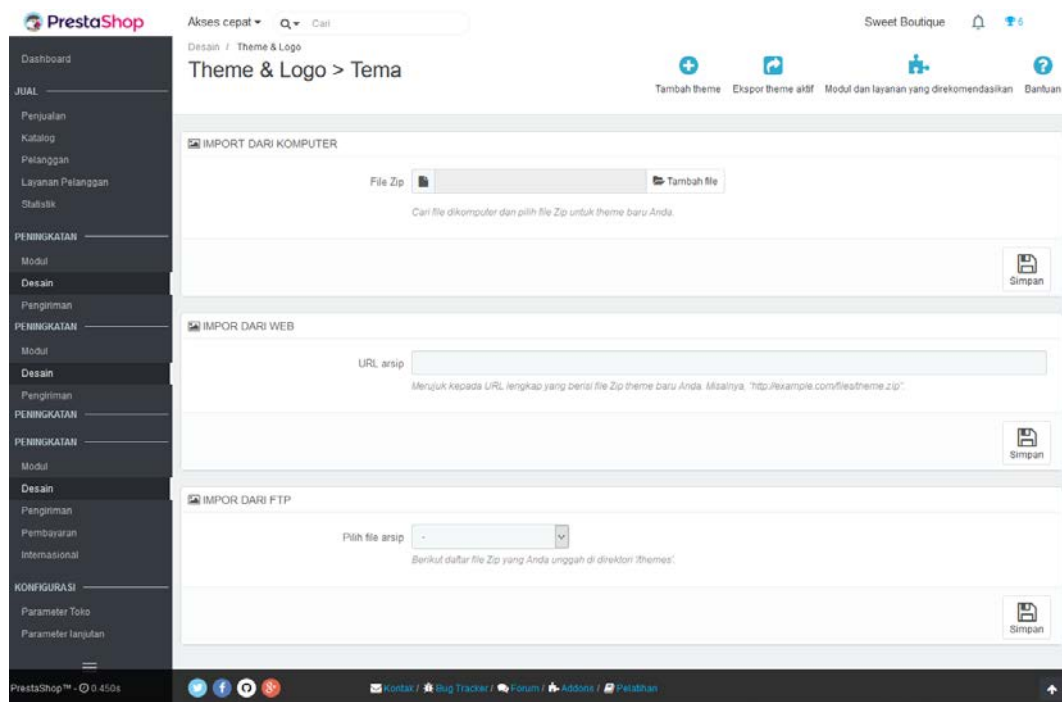
Gambar 4.20 Tema

2. Pilih tambah *Theme*.



Gambar 4.21 Tambah Theme

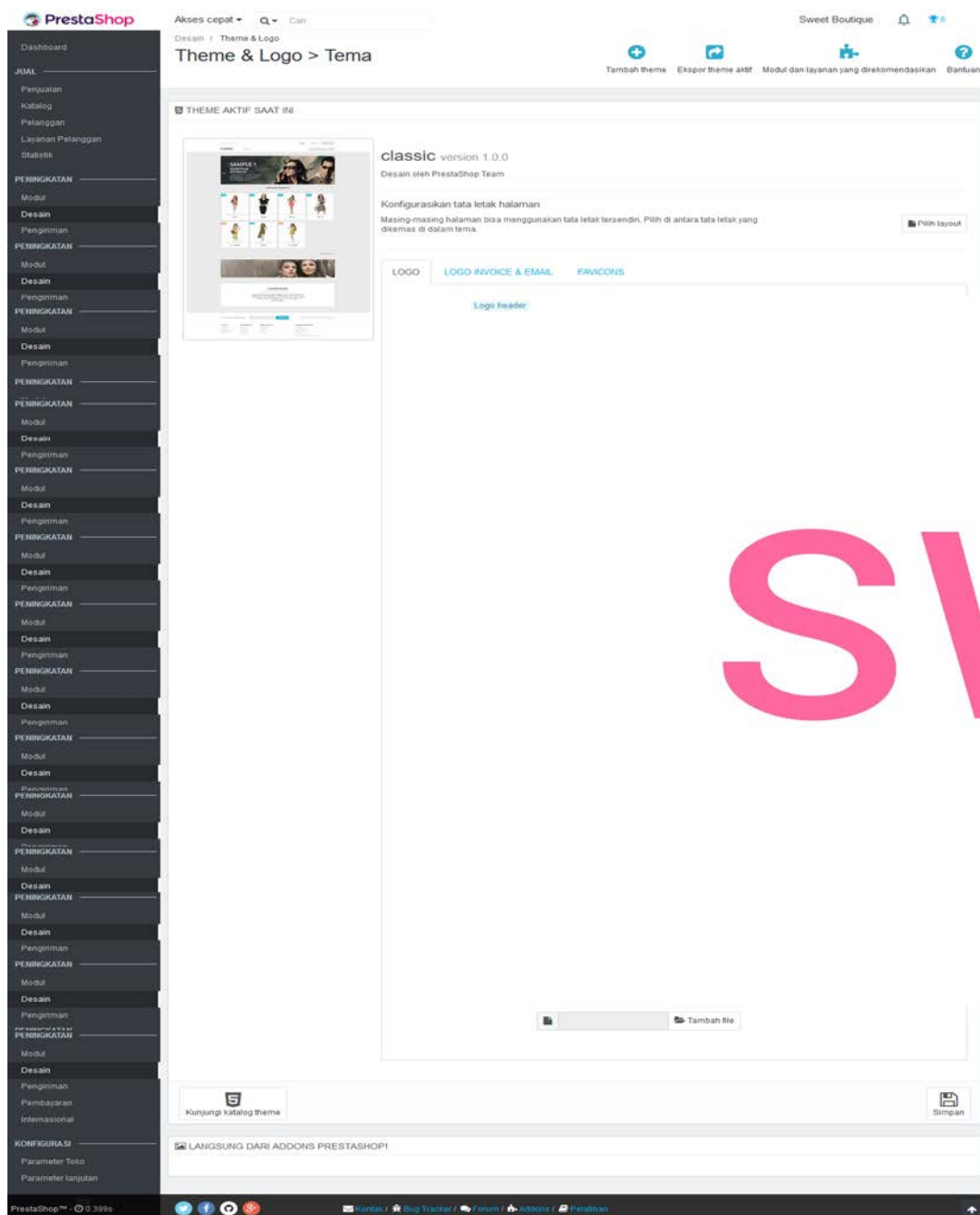
3. Lalu pilih tambah *file* di Impor dari Komputer, atau di Impor Web / Impor FTP carilah tema apa yang dijadikan tema, kemudian Simpan.



Gambar 4.22 Menambah Tema

4.3.1.10 Halaman Logo

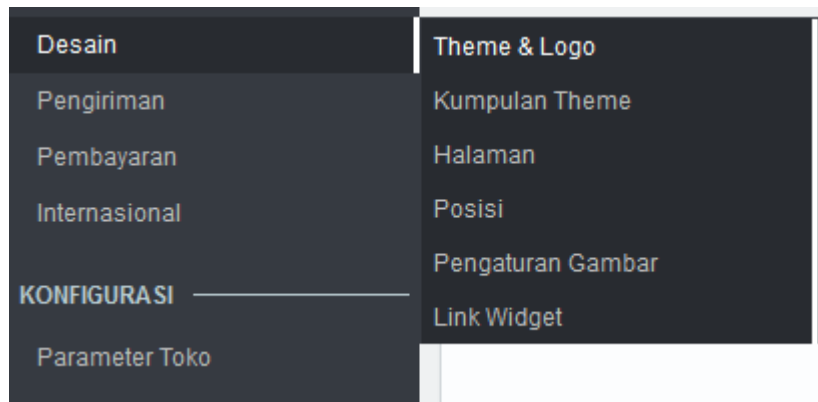
Halaman Logo merupakan halaman yang berisi suatu gambar atau sekedar sketsa dengan arti tertentu, dan mewakili suatu arti dari perusahaan, daerah, organisasi, produk, negara, lembaga, dan hal lainnya. Berikut adalah bentuk halaman dari halaman logo.



Gambar 4.23 Halaman Logo

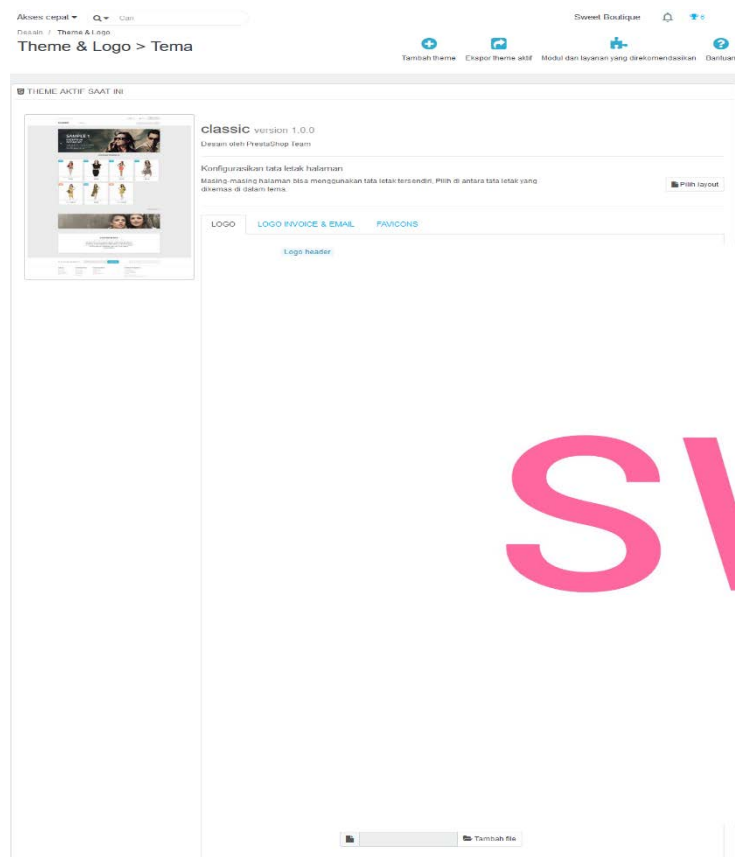
Langkah – Langkah mengubah logo adalah sebagai berikut :

1. Pilih menu Desain lalu *Theme & Logo*.



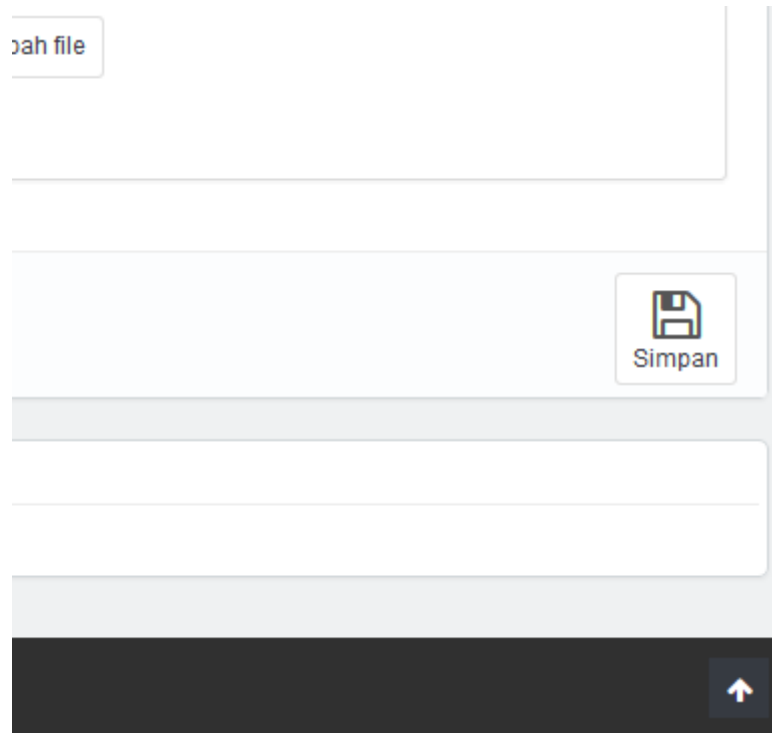
Gambar 4.24 Logo

2. Lalu tambah *file* logo yang anda mau.



Gambar 4.25 Tambah File Logo

3. Kemudian Simpan.



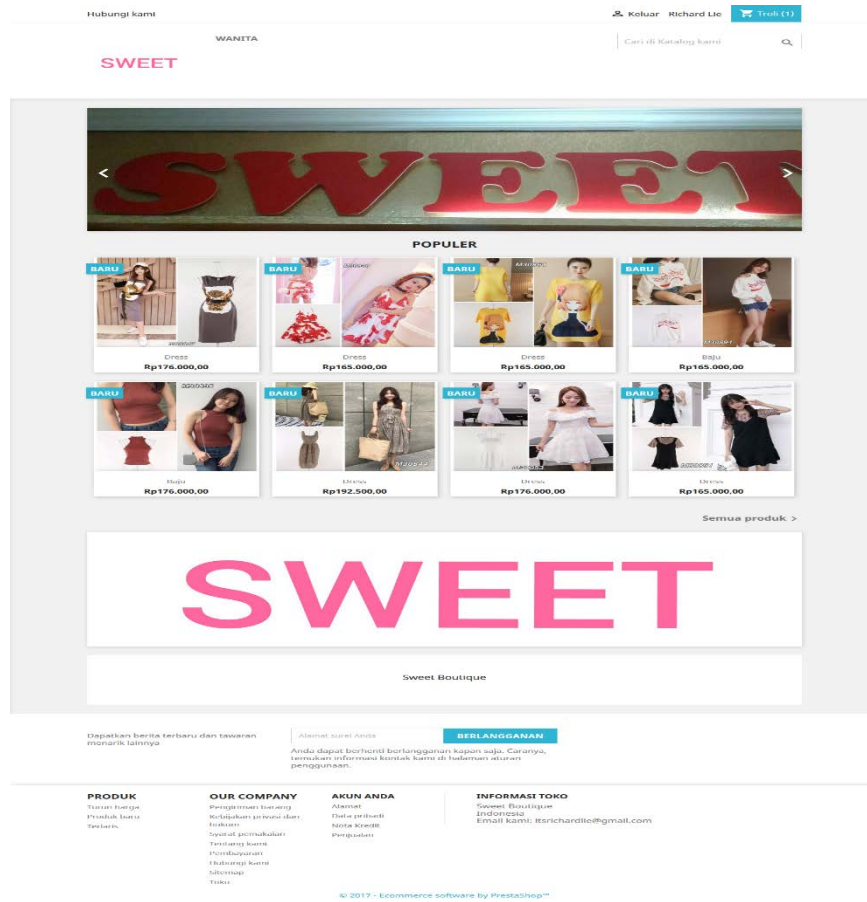
Gambar 4.26 Simpan Logo

4.3.2 Implementasi Antar Muka untuk *User*

Halaman ini berisi mengenai produk-produk yang ada ditoko sweet untuk *User*.

4.3.2.1 Halaman Menu Utama *User*

Halaman menu utama *user* merupakan halaman utama di dalam aplikasi *user*. *Halaman menu* utama *user* akan tampil saat *user* mengakses ke aplikasi *prestashop*. Berikut adalah bentuk tampilan dari halaman *menu* utama *user*.



Gambar 4.27 Halaman Menu Utama User

4.3.2.2 Halaman Login User

Halaman *login user* merupakan *login* yang akan dilakukan oleh *user* saat *user* akan menggunakan *website* untuk berbelanja. Berikut adalah bentuk tampilan dari halaman *login user*.

Hubungi kami Login Troll (0)

WANITA Cari di Katalog kami

SWEET

Login

Email

Password PILIH

Lupa password Anda?

LOGIN

Tidak punya akun? Buat akun disini

Dapatkan berita terbaru dan tawaran menarik lainnya BERLANGGANAN

Anda dapat berhenti berlangganan kapan saja. Caranya, temukan informasi kontak kami di halaman aturan penggunaan.

<p>PRODUK</p> <ul style="list-style-type: none"> Turun harga Produk baru Tertaris 	<p>OUR COMPANY</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengiriman barang Kebijakan privasi dan hukum Syarat pemakaian Tentang kami Pembayaran Hubungi kami Sitemap Toko 	<p>AKUN ANDA</p> <ul style="list-style-type: none"> Alamat Data pribadi Nota Kredit Penjualan 	<p>INFORMASI TOKO</p> <ul style="list-style-type: none"> Sweet Boutique Indonesia Email kami: itsrichardlie@gmail.com
---	---	--	---

© 2017 - Ecommerce software by PrestaShop™

Gambar 4.28 Halaman *Login User*

4.3.2.3 Halaman *Register User*

Halaman *register user* merupakan halaman yang berisi semua data *user* sesuai awal mendaftar. Berikut adalah bentuk tampilan dari halaman *register user*.

Hubungi kami Login Troli (0)

WANITA Cari di Katalog kami

SWEET

Buat akun

Sudah memiliki akun? [Login!](#)

Panggilan Tuan Nona

Nama Depan

Nama Belakang

Email

Password PELIH

Tanggal lahir Opsional
(Mls.: 1970-05-31)

Terima penawaran khusus dari rekanan kami

Berlangganan buletin kami
Anda dapat berhenti berlangganan kapan saja. Caranya, temukan informasi kontak kami di halaman aturan penggunaan.

[SIMPAN](#)

Dapatkan berita terbaru dan tawaran menarik lainnya Alamat surel Anda [BERLANGGANAN](#)

Anda dapat berhenti berlangganan kapan saja. Caranya, temukan informasi kontak kami di halaman aturan penggunaan.

<p>PRODUK</p> <p>Turun harga Produk baru Terlaris</p>	<p>OUR COMPANY</p> <p>Pengiriman barang kebijakan privasi dan hukum Syarat pemakaian Tentang kami Pembayaran Hubungi kami Sitemap Toko</p>	<p>AKUN ANDA</p> <p>Alamat Data pribadi Nota Kredit Penjualan</p>	<p>INFORMASI TOKO</p> <p>Sweet Boutique Indonesia Email kami: itsrichardlie@gmail.com</p>
--	---	--	--

© 2017 - Ecommerce software by PrestaShop™

Gambar 4.29 Halaman Register User

4.3.2.4 Halaman *Detail* Produk

Halaman *detail* produk ini menampilkan informasi seperti kode produk, harga, jumlah stok, dan dekripsi produk. Berikut adalah bentuk tampilan dari halaman *detail* produk.

The screenshot displays a product detail page for a white hoodie. At the top, there are navigation links like 'Hubungi kami', 'Keluar Richard Lie', and a cart icon showing 'Toko (1)'. The page is categorized under 'WANITA' with a search bar. The product is titled 'BAJU' and priced at 'Rp165.000,00'. A 'BELI' button is visible next to a quantity selector set to '1'. Below the product name, there are social sharing icons for Facebook, Twitter, Google+, and Pinterest. The page also features links for 'Security policy', 'Delivery policy', and 'Return policy'. A 'Detail produk' section indicates 'stok tersedia 6 item'. At the bottom, there is a newsletter sign-up form and a footer with sections for 'PRODUK', 'OUR COMPANY', 'AKUN ANDA', and 'INFORMASI TOKO'.

Gambar 4.30 Halaman *Detail* Produk

4.3.2.5 Halaman Keranjang Belanja

Produk yang telah dipesan secara otomatis akan masuk ke keranjang belanja, keranjang belanja ini menampilkan jumlah harga pesanan yang telah dipilih pelanggan. Berikut adalah bentuk tampilan dari halaman keranjang belanja.

The screenshot shows a shopping cart page for a store named 'SWEET'. At the top, there is a navigation bar with 'Hubungi kami', 'Keluar Richard Lie', and a cart icon showing 'Trolis (2)'. Below the navigation bar, the store name 'SWEET' is displayed in pink. A search bar contains the text 'Cari di Katalog kami'. The main content area is titled 'TROLI BELANJA' and features a product card for 'Baju' with a price of 'Rp165.000,00', a quantity of '2', and a total price of 'Rp330.000,00'. To the right of the product card, a summary table shows: '2 item Rp330.000,00', 'Pengiriman Rp30.002,00', and 'Jumlah (termasuk pajak) Rp360.002,00'. Below the summary table is a blue button labeled 'PROSES PEMBAYARAN'. Underneath the button, there are three policy links: 'Security policy (edit with Customer reassurance module)', 'Delivery policy (edit with Customer reassurance module)', and 'Return policy (edit with Customer reassurance module)'. At the bottom of the main content area, there is a newsletter sign-up section with the text 'Dapatkan berita terbaru dan tawaran menarik lainnya', an email input field, and a blue button labeled 'BERLANGGANAN'. The footer contains four columns of links: 'PRODUK' (Turun harga, Produk baru, Terlaris), 'OUR COMPANY' (Pengiriman barang, Kebijakan privasi dan hukum, Syarat pemakaian, Tentang kami, Pembayaran, Hubungi kami, Sitemap, Toko), 'AKUN ANDA' (Alamat, Data pribadi, Nota Kredit, Penjualan), and 'INFORMASI TOKO' (Sweet Boutique, Indonesia, Email kami: itsrichardlie@gmail.com). A copyright notice at the bottom center reads '© 2017 - Ecommerce software by PrestaShop™'.

Gambar 4.31 Halaman Keranjang Belanja

4.3.2.6 Halaman isi Informasi, Alamat, Pengiriman dan Pembayaran

Halaman ini pelanggan dapat mengecek kembali orderannya sebelum pesanan di proses, mengisi alamat, pengiriman, pembayaran. Berikut adalah bentuk tampilan dari Halaman Isi Informasi, Alamat, Pengiriman dan Pembayaran.

The screenshot displays a checkout page with the following sections:

- INFORMASI ANDA** (edit)
- ALAMAT** (edit)
- PENGIRIMAN** (edit)
- 4 PEMBAYARAN**
 - Bayar Menggunakan Cek
 - Bayar via Transfer Bank

Please transfer the invoice amount to our bank account. You will receive our order confirmation by email containing bank details and order number. Barang akan dislshikan selama 7 hari untuk Anda dan kami akan memproses pesanan segera setelah pembayarannya kami terima.

Saya setuju dengan syarat dan ketentuan yang berlaku dan mematuinya tanpa syarat.

TAGIHAN YANG HARUS DIBAYAR

On the right side, there is a summary table and policy links:

2 Item	
lihat detail	
Subtotal	Rp330.000,00
Pengiriman	Rp30.002,00
Jumlah (Termasuk pajak)	Rp360.002,00

Below the table are links for:

- Security policy** (edit with Customer reassurance module)
- Delivery policy** (edit with Customer reassurance module)
- Return policy** (edit with Customer reassurance module)

© 2017 - Ecommerce software by PrestaShop™

Gambar 4.32 Halaman Informasi, Alamat, Pengiriman dan Pembayaran

4.3.2.7 Halaman Konfirmasi Pesanan

Halaman Konfirmasi Pesanan merupakan halaman yang menyatakan bahwa pembelian *user* telah disetujui dan divalidasi. Berikut adalah bentuk tampilan dari halaman konfirmasi pesanan.


Hubungi kami Keluar Richard Lie Troli (0)

WANITA Cari di Katalog kami

SWEET

✓ PESANAN ANDA SUDAH DITEGASKAN
Surel telah dikirim ke alamat surel Anda richardlie78@gmail.com.

BUTIR PESANAN

	Baju	Rp150.000,00	2	Rp300.000,00
---	------	--------------	---	--------------

Subtotal Rp330.000,00
 Pengiriman & penanganan Rp30.002,00
JUMLAH (Termasuk pajak) Rp360.002,00

RINCIAN PEMBELIAN:

Referensi pembelian: ZKBTWFIKP
 Pembayaran: Transfer
 Pengiriman: JNE
 2 atau 3 hari

Pembelian Anda pada Sweet Boutique telah selesai.
 Kirim kami transfer bank dengan:

Jumlah	Rp360.002,00
Ke nomor rekening	_____
Harap sertakan informasi berikut	_____
ke bank berikut	_____

Cantumkan referensi pesanan ZKBTWFIKP di dalam uraian transfer bank.
 Kami juga telah mengirim informasi ini kepada Anda lewat surel.

Barang Anda segera dikirim setelah pembayaran kami terima.
 Jika Anda mempunyai pertanyaan, komentar, atau keprihatinan, hubungi [tim ahli dukungan pelanggan](#) kami.

Gambar 4.33 Halaman Konfirmasi Pesanan

4.3.2.8 Form Invoice

Form invoice merupakan *form* yang berupa *invoice* yang dapat di *download* setelah *user* telah melakukan pembayaran dan telah divalidasi oleh *admin*. Berikut adalah bentuk tampilan dari *form invoice*.

SWEET

FAKTUR
2017-08-13
#IN000002

Alamat Pengiriman

Richard Lie
Glory View Blok H No. 1
Glory View Blok H No. 1
29431 Batam
Kepulauan Riau
Indonesia
085272327839

Alamat Tagihan

Richard Lie
Glory View Blok H No. 1
Glory View Blok H No. 1
29431 Batam
Kepulauan Riau
Indonesia
085272327839

Nomor faktur	Tanggal invoice	Referensi order	Tanggal Pembelian
#IN000002	2017-08-13	ZKBTWFIKP	2017-08-13

Referensi	Produk	Biaya Pajak	Harga (Tanpa pajak)	Jumlah	Jumlah (Tanpa pajak)
	Baju	10 %	Rp150.000,00	2	Rp300.000,00

Detil pajak	Biaya Pajak	Harga dasar	Total Pajak
Produk	10.000 %	Rp300.000,00	Rp30.000,00

Metode pembayaran		
Kurir	Transfer	Rp380.002,00
	JNE	

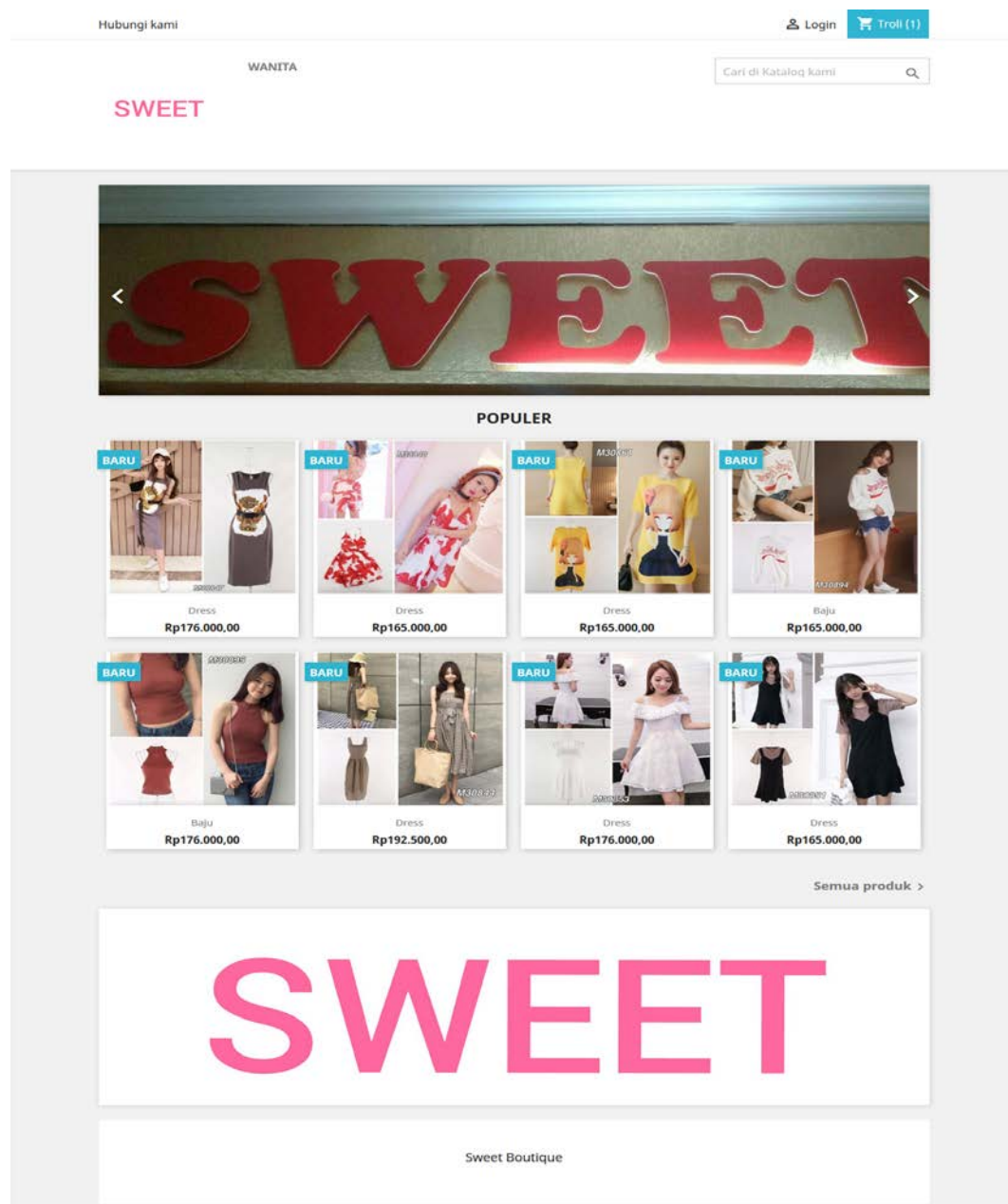
Total Produk	Rp300.000,00
Ongkos Kirim	Rp30.002,00
Total (Tanpa pajak)	Rp330.002,00
Total Pajak	Rp30.000,00
Jumlah	Rp360.002,00

Gambar 4.34 Form Invoice

4.3.2.9 Cara Memesan Produk

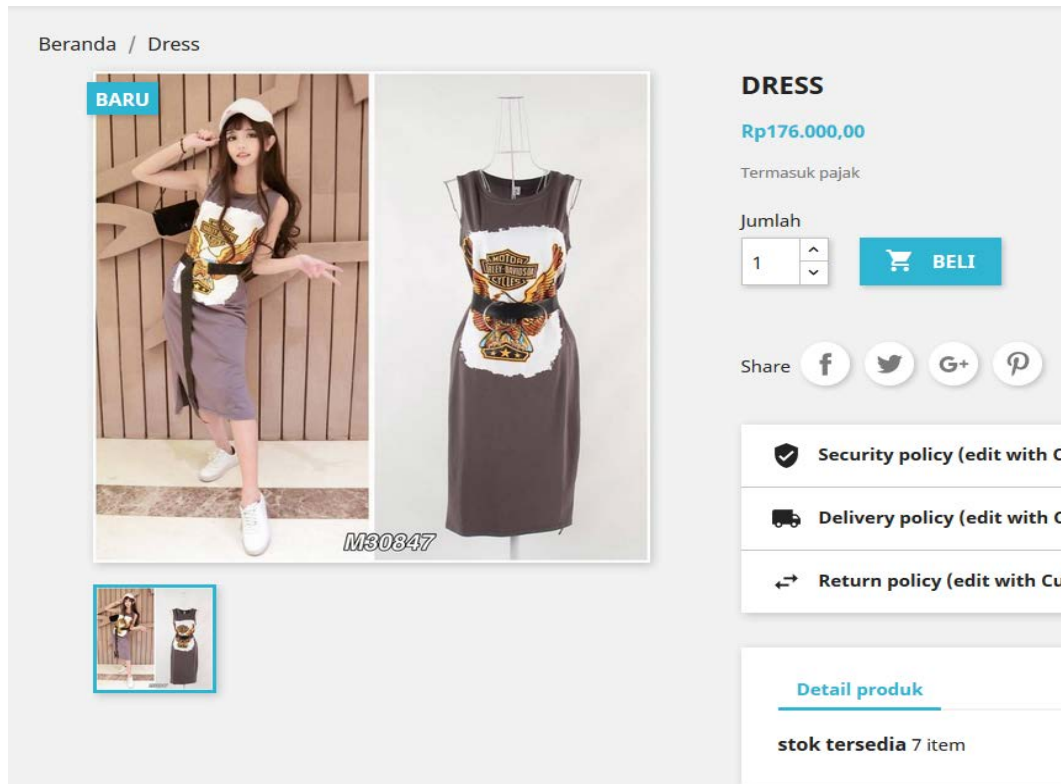
Langkah langkah dalam memesan produk di Toko Sweet adalah sebagai berikut :

1. Pilihlah Produk yang anda mau.



Gambar 4.35 Produk Toko Sweet

2. Kemudian klik Beli.



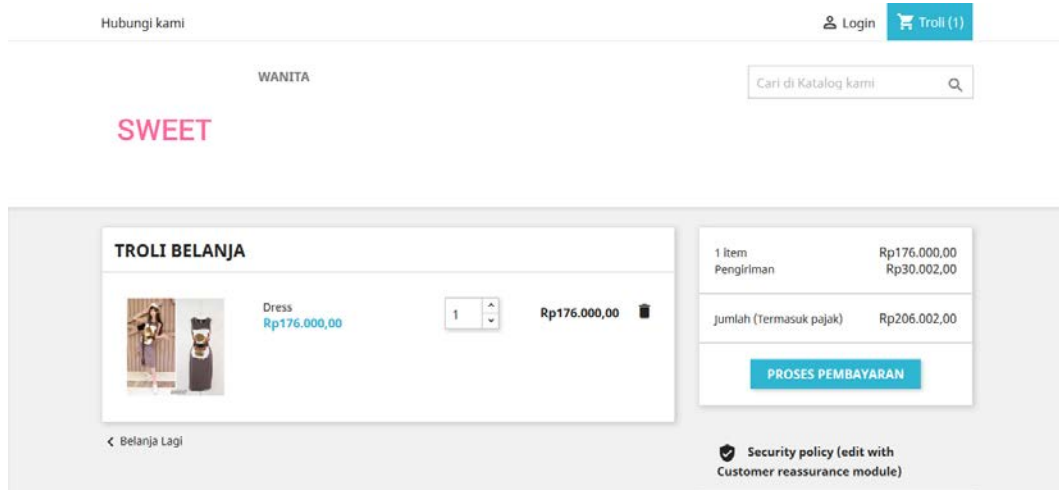
Gambar 4.36 Membeli Produk

3. Lalu produk tersebut otomatis akan masuk ke keranjang belanja, pilihlah Belanja Lagi apabila ingin berbelanja lagi atau pilih Proses Pembayaran jika anda ingin membayar.



Gambar 4.37 Produk Berhasil ditambahkan ke Cart.

4. Kembali ke troli belanja, cek kembali produk yang telah anda pilih, kemudian klik proses pembayaran.



Gambar 4.38 Troli Belanja

5. Lalu isilah informasi anda, kemudian lanjutkan

The screenshot shows the 'Informasi Anda' (Your Information) registration form. At the top, there are navigation links for 'Hubungi kami', 'Keluar Richard Lie', and 'Troli (1)'. The page is for a user named 'WANITA'. A search bar contains 'Cari di Katalog kami'. The main content area shows the 'Beranda / Akun Anda' section with the title 'Informasi Anda'. The form includes the following fields and options:

- Panggilan: Tuan Nona
- Nama Depan: Richard
- Nama Belakang: Lie
- Email: richardlie78@gmail.com
- Password: [Field with 'PILIH' button]
- Password baru: [Field with 'PILIH' button] (Optional)
- Tanggal lahir: 1996-08-24 (Mis.: 1970-05-31) (Optional)
- Terima penawaran khusus dari rekanan kami
- Berlangganan buletin kami
Anda dapat berhenti berlangganan kapan saja. Caranya, temukan informasi kontak kami di halaman aturan penggunaan.

 A blue 'SIMPAN' button is located at the bottom right of the form.

Gambar 4.39 Informasi

6. Kemudian isilah Alamat, lalu lanjutkan.

SWEET Hubungi kami

✓ INFORMASI ANDA / edit

2 ALAMAT

Alamat yang dipilih akan digunakan baik untuk alamat pribadi (untuk invoice) dan sebagai alamat pengiriman.

Nama Depan	Andri	
Nama Belakang	Lee	
Perusahaan		Opsional
Kode PPN		Opsional
Alamat	Ruko Glory View Blok H No.1	
Alamat lengkap	Ruko Glory View Blok H No.1	Opsional
Kode Pos	29431	
Kota	Batam	
Propinsi	Kepulauan Riau	
Negara	Indonesia	
Telepon		Opsional

Gunakan alamat ini untuk faktur juga

[LANJUTKAN](#)

3 PENGIRIMAN

4 PEMBAYARAN

1 item

[lihat detail](#)

Subtotal	Rp176.000,00
Pengiriman	Rp30.002,00
Jumlah (Termasuk pajak) Rp206.002,00	

[Security policy \(edit with Customer reassurance module\)](#)

[Delivery policy \(edit with Customer reassurance module\)](#)

[Return policy \(edit with Customer reassurance module\)](#)

Gambar 4.40 Alamat

7. Pilih JNE kemudian lanjutkan.

SWEET Hubungi kami

✓ INFORMASI ANDA / edit

✓ ALAMAT / edit

3 PENGIRIMAN

JNE

2 atau 3 hari

Rp30.002,00 termasuk pajak.

Jika Anda ingin menambahkan komentar tentang pesanan Anda, silakan tulis di bawah ini.

[LANJUTKAN](#)

4 PEMBAYARAN

1 item

[lihat detail](#)

Subtotal	Rp176.000,00
Pengiriman	Rp30.002,00
Jumlah (Termasuk pajak) Rp206.002,00	

[Security policy \(edit with Customer reassurance module\)](#)

[Delivery policy \(edit with Customer reassurance module\)](#)

[Return policy \(edit with Customer reassurance module\)](#)

Gambar 4.41 Pengiriman

8. Kemudian pilih cara pembayaran anda dan klik saya setuju dengan syarat dan ketentuan yang berlaku lalu klik tagihan yang harus dibayar.

SWEET Hubungi kami

✓ **INFORMASI ANDA** ✎ edit

✓ **ALAMAT** ✎ edit

✓ **PENGIRIMAN** ✎ edit

4 PEMBAYARAN

Bayar Menggunakan Cek

Bayar via Transfer Bank

Please transfer the invoice amount to our bank account. You will receive our order confirmation by email containing bank details and order number. Barang akan disisihkan selama 7 hari untuk Anda dan kami akan memproses pesanan segera setelah pembayarannya kami terima.

Saya setuju dengan **syarat dan ketentuan** yang berlaku dan mematuhi tanpa syarat.

TAGIHAN YANG HARUS DIBAYAR

1 item

[lihat detail](#)

Subtotal	Rp176.000,00
Pengiriman	Rp30.002,00
Jumlah (Termasuk pajak)	Rp206.002,00

Security policy (edit with Customer reassurance module)

Delivery policy (edit with Customer reassurance module)

Return policy (edit with Customer reassurance module)


Gambar 4.42 Pembayaran

9. Selesai.

SWEET

✓ **PESANAN ANDA SUDAH DITEGASKAN**

Surel telah dikirim ke alamat surel Anda richardlie78@gmail.com.

BUTIR PESANAN				
 Dress	Rp160.000,00	1	Rp160.000,00	

Subtotal	Rp176.000,00
Pengiriman & penanganan	Rp30.002,00
JUMLAH (Termasuk pajak)	Rp206.002,00

RINCIAN PEMBELIAN:

Referensi pembelian: VMFLBKVCL
 Pembayaran: Transfer
 Pengiriman: JNE
 2 atau 3 hari

Pembelian Anda pada Sweet Boutique telah selesai.
 Kirim kami transfer bank dengan:

Jumlah	Rp206.002,00
Ke nomor rekening	RICHARD LIE
Harap sertakan informasi berikut ke bank berikut	BCA 8520 249 053

Cantumkan referensi pesanan VMFLBKVCL di dalam uraian transfer bank.
 Kami juga telah mengirim informasi ini kepada Anda lewat surel.
Barang Anda segera dikirim setelah pembayaran kami terima.
 Jika Anda mempunyai pertanyaan, komentar, atau keprihatinan, hubungi tim ahli dukungan pelanggan kami.

Gambar 4.43 Pesanan telah dikonfirmasi

BAB V PENUTUP

Pengembangan aplikasi e-commerce dengan menggunakan CMS (*Content Management System*) prestashop pada Toko Sweet ini setidaknya dapat membantu penyampaian informasi detail produk kepada konsumen dan memudahkan bertransaksi dalam berbelanja tanpa harus datang ke toko secara langsung.

Setelah melakukan serangkaian penelitian pada Toko Sweet, maka pada bab ini penulis akan menguraikan kesimpulan yang dapat ditarik dari rangkaian penelitian tersebut. Selain kesimpulan, penulis juga memberikan saran yang akan bermanfaat bagi pihak-pihak yang akan melanjutkan pengembangan penelitian ini.

5.1 Kesimpulan

Beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari penerapan sistem terhadap permasalahan yang ada dalam sistem informasi penjualan pada Toko Sweet berbasis web adalah sebagai berikut.

1. Prosedur yang sedang berjalan di Toko Sweet sudah sangat baik karena penjual dengan mudah dapat memesan barang dengan menggunakan website, membayar pesanan dan penjual akan mengecek stok barang, pembayaran, menyiapkan barang berdasarkan pesanan dan langsung mengirimkan barang, dengan proses semudah itu maka barang yang di pesan pembeli dapat diterima dengan mudah. Proses sistem usulan disusun berdasarkan proses sistem berjalan dan kebutuhan sistem dari transaksi

penjualan Toko Sweet, proses ini lebih mempermudah transaksi antara penjual dan pembeli sehingga tidak harus datang langsung ke toko.

2. *Website E-Commerce* telah dirancang dan dibuat dengan menggunakan CMS *Prestashop* yang telah terintegrasi dengan database. *Website E-Commerce* yang dibuat dengan menyediakan informasi mengenai Toko Sweet dan produknya dengan tujuan untuk mengembangkan jaringan pemasaran produk *fashion*.
3. Implementasi sistem informasi penjualan pakaian berbasis web pada Toko Sweet dengan menggunakan CMS (*Content Manajement Sistem*) *Prestashop* dalam membuat fitur atau komponen tambahan menjadi alat bantu sistem informasi penjualan pakaian dalam memenuhi kebutuhan sistem penjualan Toko Sweet.

5.2 Saran

Aplikasi toko berbasis teknologi CMS (*Content Management System*) yang penulis kembangkan ini masih terdapat beberapa kekurangan. Oleh karena itu, penulis juga ingin menyampaikan beberapa saran guna menambah manfaat penelitian ini, yaitu:

1. Perbaiki di sisi tampilan website agar lebih menarik konsumen untuk membeli produk yang ditawarkan.
2. Melakukan evaluasi sistem secara berkala untuk mengantisipasi penambahan kebutuhan sistem sebagai contoh penambahan jenis produk yang akan datang atau perubahan harga produk barang.

3. Toko Sweet harus mendaftarkan nama domain-nya dan menggunakan jasa sewa hosting agar aplikasi toko ini dapat berjalan secara online.
4. Untuk menghindari aktifitas *hacking*, hendaknya rutin melakukan proses *updated security*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Setiawan, *Pengantar Sistem Komputer*, Informatika Bandung 2005
- Arhami, *Konsep Dasar Sistem Pakar*, Penerbit Andi, Yogyakarta 2005
- Bertalanffy, Ludwig von, *General Sytem Theory Foundation*, Development, Applications, George Braziller, New York, 2005
- Davis, Gordon B, *Management Information System : conceptual Foundation Structure and Development*, PT Prenhalindo, Jakarta 2005
- Ding, Julian, *E-commerce, Law dan Practice*, Bandung, 2005
- Husda, Nur Elfi., *Pengantar Teknologi Informasi: Badouse Media*, Jakarta, 2012
- Iswandy, Eka “*Sistem Penunjang Keputusan Untuk Menentukan Penerimaan Dana Santunan Sosial Anak Nagari Dan Penyalurannya Bagi Mahasiswa Dan Pelajar Kurang Mampu Di Kenagaian Barung – Barung Balantai Timur.*” Jurnal TEKNOIF , ISSN : 2338-2724. Vol : III, No : 2 Oktober Padang, 2015
- Jeffrey L. Whitten, Lonnie D. Bentley, Kevin C. Dittman, *Metode Desain & Analisis Sistem* Edisi 6, Mc Graw Hill Education, Penerbit ANDI, 2004
- Jogiyanto, Hartono, *Analisis & Desain Sistem Informasi pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*, Andi Yogyakarta, 2005
- Raymond McLeod, Jr.*Sistem Informasi* Edisi 7 Jilid 2, Prenhallindo, Jakarta, 2005
- Sutanta, Edhy *Komunikasi Data & Jaringan Komputer*, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2005
- Sutarman, S.Kom, M.Kom, *Pengantar Teknologi Informasi*, Bumi Aksara, Jakarta, 2009
- Supriyanto, Aji, *Pengantar Teknologi Informasi*, Penerbit Salemba, Jakarta, 2007
- Sutanta, E., *Sistem Informasi Manajemen*, Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta, 2003
- Sutanta, E., *Sistem Basis Data*, Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta, 2004

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Personal

Nama : Richard Lie
Tempat / Tanggal Lahir : Selatpanjang, 24 Agustus 1996
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Kewarganegaraan : Indonesia
Agama : Buddha
Status : Belum Menikah
Alamat : Ruko Glory View 2 Blok. H No. 1
Email : Richardlie78@gmail.com

Education Information – Formal

- | | | | |
|----|------------|---------------|----------------------------|
| 1. | SD | 2001 s/d 2007 | SD Negeri 4 Selatpanjang |
| 2. | SMP | 2007 s/d 2010 | SMP Negeri 3 Selatpanjang |
| 3. | SMK | 2010 s/d 2013 | SMK Negeri 1 Selatpanjang |
| 4. | AA-PH | 2013 s/d 2016 | AA-PH GICI Business School |
| 5. | STMIK GICI | 2016 s/d 2017 | STMIK GICI Business School |

Working Information

1. PT. Prima Bahari Sejahtera Jan 2013 s/d 2014 sebagai Admin
2. PT. Hamges Mar 2014 s/d Sekarang sebagai Staff Acc

Demikian Daftar Riwayat Hidup ini penulis buat dan disesuaikan dengan data yang sebenarnya.
















Batam, 24 Agustus 2017

(Richard Lie)

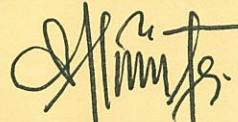
NIM: 161300098

**FORM BIMBINGAN SKRIPSI
FM-15-19**

Nama : Richard Use
 NIM : 161300098
 Program Studi : Sistem Informasi
 Pembimbing : _____
 Judul : Sistem Informasi Penjualan Pakaran buharis web
Pada Toko Sweet Batam.

TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING
5/03 - 2017	Judul	
13/04 - 2017	Bab 1 Keseluruhan	
23/05 - 2017	Bab 1 Keseluruhan	
25/07/17	Revisi Bab I	
28/07/17	Revisi Bab I lanjut Bab II	
04/08/17	Revisi Bab I, Revisi Bab II	
05/08/17	Acc Bab I, Revisi Bab II, lanjut Bab III	
09/08/17	Acc Bab II, Revisi Bab III	
10/08/17	Acc Bab III, lanjut Bab IV	
11/08/17	Revisi Bab IV	
12/08/17	Revisi Bab IV	
14/08/17	Revisi Bab IV, lanjut Bab V & Berkas	
15/08/17	Revisi Bab V, Berkas	
05/08/17	Acc Bab V, Perbaikan Postulata	
15/08/17	Acc Berkas	

Batam, 15 Agustus 2017
Ka. Prodi Sistem Informasi

 15/08/17

(Sandy Suwandana, S.Kom., M.Kom)
NIDN. 1006099201