

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENCATATAN PENJUALAN ONLINE  
PADA CV. KARYA TRAMPIL**

**KERJA PRAKTEK**



Oleh :  
NAMA : Kelik Hendra Jati  
NIM : 09.41010.0101  
PROGRAM : S1 ( Strata Satu )  
JURUSAN : Sistem Informasi

**SEKOLAH TINGGI  
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER  
SURABAYA  
2013**



*Jangan iri atas kesuksesan orang lain, ketahuilah bahwa mereka berada  
disana karena tekad dan kerja keras.*



Kupersembahkan kepada

Seluruh keluarga besar, teman dan kerabat tercinta

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

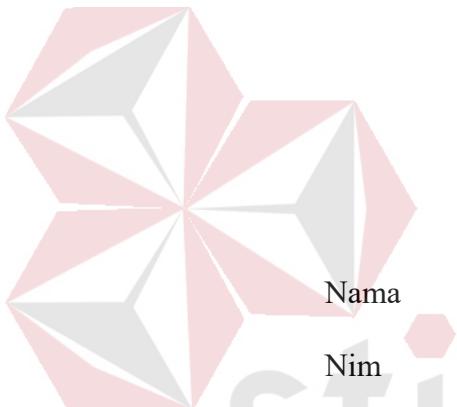
stikom  
SURABAYA

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENCATATAN PENJUALAN ONLINE  
PADA CV. KARYA TRAMPIL**

**KERJA PRAKTEK**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Komputer



Nama

Oleh : **INSTITUT BISNIS  
INFORMATIKA**

Nim

: Kelik Hendra jati

Program

: 09.41010.0101

Jurusan

: S1 (Strata Satu)

: Sistem Informasi

**stikom**  
**SURABAYA**

**SEKOLAH TINGGI  
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER  
SURABAYA**

**2013**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENCATATAN PENJUALAN ONLINE  
PADA CV. KARYA TRAMPIL**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, April 2013



Ignatius Adrian Mastan, S.E., S.Kom., M.M.  
NIDN : 0709108502

Suhartono S.Pd.

Mengetahui :

KaProdi S1 Sistem Informasi

Erwin Sutomo, S.Kom., M.Eng.  
NIDN : 0722057501

## ABSTRAK

CV. Karya Trampil adalah suatu perusahaan yang berdiri karena keberanian seorang instruktur berlatar belakang kompetensi permesinan sehingga ingin memanfaatkan kemampuannya untuk memberikan lapangan pekerjaan kepada orang lain dan mengembangkan kemampuannya untuk membuat produk yang bernilai seni dan bernilai ekonomis yang tinggi.

Untuk mengembangkan produksinya agar diminati konsumen lokal maupun manca Negara perlu berinovasi menciptakan ke aneka ragaman barang produksinya sehingga perusahaan bisa berjalan dengan lancar dan mendapatkan keuntungan yang cukup, hal itu dilakukan oleh CV. Karya Trampil dalam usahanya untuk mendapatkan konsumen yang berkesinambungan menjadi pelanggan ataupun konsumen baru.

Permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana produk yang dihasilkan dapat sampai kepada masyarakat yang luas sedangkan melalui promosi pada pameran didalam maupun di luar negeri sudah dilakukan, tetapi masih ada kendala untuk memberikan informasi kepada masyarakat konsumen yang seluas-luasnya. Untuk itu Rancang Bangun Aplikasi Pencatatan Penjualan Online pada CV. Karya Trampil adalah merupakan salah satu jawaban atau pemecahan permasalahan tersebut sehingga memudahkan penyampaian informasi kepada konsumen dan memudahkan pemesanan maupun pembelian produk kerajinan serta pencatatan penjualan berdasarkan transaksi penjualan.

**Kata kunci :** *Penjualan Online, Aplikasi Pencatatan, CV. Karya Trampil.*

## KATA PENGANTAR

Dengan rasa syukur ke hadirat Tuhan YME, penulis telah dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek yang merupakan prasyarat dalam menyelesaikan Program Studi Strata Satu di Sekolah Tinggi Manajemen Infomatika & Teknik Komputer Surabaya (STIKOM). Laporan Kerja Praktek ini merupakan pembuatan aplikasi Pencatatan Penjualan Online pada CV. Karya Trampil.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa penghargaan dan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Kedua Orang Tua saya, yang selalu mendukung dalam penggeraan pembuatan program.
2. Bapak Ignatius Adrian Mastan, S.E., S.Kom., M.M., MCP., MOS., OCA., sebagai dosen pembimbing atas segala arahan dan bimbingannya.
3. Bapak Suhartono S.Pd. sebagai penyelia atas bimbingannya dan dorongannya.
4. Bapak Erwin Soetomo, S.Kom., M.Eng. sebagai Kaprodi S1 Sistem Informasi menyetujui pelaksanaan kerja praktek.

Semoga Tuhan senantiasa memberikan pahala yang setimpal kepada semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan ataupun nasehat-nasehat.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan pada penulisan Laporan Kerja Praktek ini. Namun penulis berharap semoga Laporan Kerja

Praktek ini dapat ikut menunjang perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya ilmu komputer.

Surabaya, April 2013

Penulis



## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Pembatasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan .....	3
1.5 Kontribusi.....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....</b>	<b>5</b>
2.1 Profil perusahaan.....	5
2.2 Visi dan misi CV. Karya Trampil .....	6
2.2.1 Visi.....	6
2.2.2 Misi .....	6
2.3 Logo perusahaan .....	6

2.4 Domisili perusahaan.....	6
2.5 Nilai inti .....	6
2.6 Strategi .....	7
2.7 Produk .....	7
2.7.1 Tikar Anyam Kayu .....	7
2.7.2 Sketsel / Sekat pemisah ruangan .....	8
2.7.3 Curtain / Kre penutup .....	8
BAB III LANDASAN TEORI.....	10
3.1 Definisi Aplikasi .....	10
3.2 Website.....	10
3.3 World Wide Web .....	11
3.4 HTML .....	12
3.5 PHP .....	12
3.6 Internet .....	13
3.7 MySql.....	13
3.8 Data Flow Diagram.....	14
3.9 ERD.....	15
3.10 Basis Data .....	16
3.11 E-Commerce .....	17
BAB IV DESKRIPSI KERJA PRAKTEK .....	19
4.1 Menganalisis Kebutuhan Sistem.....	20

4.2 Desain Sistem.....	21
4.2.1 Document flow .....	21
4.2.2 System flow .....	27
4.2.3 Context diagram .....	35
4.2.4 HIPO Aplikasi Pencatatan Penjualan Online pada CV. Karya Trampil.....	37
4.2.5 DFD <i>level 0</i> .....	39
4.3 Entity Relationship Diagram (ERD) .....	46
4.3.1 Conceptual Data Model (CDM) .....	46
4.3.2 Physical Data Model (PDM) .....	48
4.4 Struktur Tabel .....	50
4.5 Site-Map Karya Trampil .....	55
4.5.1 Menu.....	55
4.6 Desain I/O .....	58
4.6.1 Desain I/O Web .....	58
4.6.2 Desain I/O Admin.....	62
4.7 Interface Aplikasi .....	73
4.7.1 Halaman Pengguna .....	73
4.7.2 Admin.....	78
BAB V PENUTUP.....	93
5.1 Kesimpulan .....	93

5.2 Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA .....	94
LAMPIRAN.....	95



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 DFD.....	14
Tabel 4.1 Struktur Tabel Pegawai .....	50
Tabel 4.2 Struktur Tabel Pelanggan.....	51
Tabel 4.3 Struktur Tabel Produk .....	51
Tabel 4.4 Struktur Tabel Jenis_Produk.....	52
Tabel 4.5 Struktur Tabel Pemesanan .....	52
Tabel 4.6 Struktur Tabel detail_pesanan.....	53
Tabel 4.7 Struktur Tabel informasi_perusahaan .....	53
Tabel 4.8 Struktur Tabel kota.....	54
Tabel 4.9 Struktur Tabel provinsi .....	54
Tabel 4.10 Struktur Tabel Komentar .....	55

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo CV. Karya Trampil .....	6
Gambar 2.2. Anyaman tikar .....	7
Gambar 2.3. Anyaman kayu bentuk Sketsel / sekat ruangan.....	8
Gambar 2.4 Curtain / kre.....	9
Gambar 4.1 <i>Document flow</i> penjualan(pembeli) .....	22
Gambar 4.2 <i>Document flow</i> penjualan(Cargo).....	24
Gambar 4.3 <i>Document flow</i> penjualan( <i>Trading</i> ) .....	26
Gambar 4.4 System flow pendaftaran pelanggan .....	28
Gambar 4.5 <i>System flow</i> melihat produk dan mengomentari produk .....	29
Gambar 4.6 System flow pemesanan produk.....	31
Gambar 4.7 System flow mengelola data pemesanan.....	33
Gambar 4.8 <i>System flow</i> pelaporan transaksi.....	34
Gambar 4.9 <i>Context Diagram</i> .....	36
Gambar 4.10 Hipo Aplikasi pencatatan penjualan online.....	38
Gambar 4.11 DFD <i>level 0</i> Pendaftaran pelanggan.....	39
Gambar 4.12 DFD <i>level 0</i> Melihat produk dan mengomentari produk .....	40
Gambar 4.13 DFD <i>level 0</i> Pemesanan produk .....	40
Gambar 4.14 DFD <i>level 0</i> Mengelola data pemesanan.....	41
Gambar 4.15 DFD <i>level 0</i> Pelaporan transaksi .....	41

Gambar 4.16 DFD <i>level 1</i> Pendaftaran pelanggan.....	42
Gambar 4.17 DFD <i>level 1</i> Melihat produk dan mengomentari produk .....	43
Gambar 4.18 DFD <i>level 1</i> Pemesanan produk .....	44
Gambar 4.19 DFD <i>level 1</i> Mengelola data pemesanan.....	45
Gambar 4.20 DFD <i>level 1</i> Pelaporan transaksi .....	46
Gambar 4.21 CDM.....	47
Gambar 4.22 PDM .....	49
Gambar 4.23 Desain I/O Form pendaftaran pelanggan .....	58
Gambar 4.24 Desain I/O Tampilan form login .....	59
Gambar 4.25 Desain I/O Form tampilan produk. ....	60
Gambar 4.26 Desain I/O Tampilan form alamat pengirim .....	60
Gambar 4.27 Desain I/O Tampilan form informasi payment .....	61
Gambar 4.28 Desain I/O Tampilan form keranjang belanja .....	62
Gambar 4.29 Desain I/O Tampilan form login.....	62
Gambar 4.30 Desain I/O Tampilan beranda .....	63
Gambar 4.31 Desain I/O Tampilan info perusahaan.....	64
Gambar 4.32 Desain I/O Tampilan kota .....	64
Gambar 4.33 Desain I/O Tampilan Provinsi.....	65
Gambar 4.34 Desain I/O Tampilan data barang.....	66
Gambar 4.35 Desain I/O Tampilan jenis produk .....	66
Gambar 4.36 Desain I/O Tampilan pegawai.....	67

Gambar 4.37 Desain I/O Tampilan customer .....	68
Gambar 4.38 Desain I/O Tampilan konfirmasi.....	68
Gambar 4.39 Desain I/O Tampilan order siap kirim.....	69
Gambar 4.40 Desain I/O Tampilan order lunas .....	70
Gambar 4.41 Desain I/O Tampilan laporan penjualan.....	70
Gambar 4.42 Desain I/O Tampilan penjualan.....	71
Gambar 4.43 Desain I/O Tampilan item terjual.....	72
Gambar 4.44 Desain I/O Tampilan pembelian <i>customer</i> .....	72
Gambar 4.45 <i>Interface</i> Beranda .....	73
Gambar 4.46 <i>Interface</i> registrasi.....	74
Gambar 4.47. <i>Interface</i> login .....	75
Gambar 4.48 <i>Interface</i> data produk .....	76
Gambar 4.49. <i>Interface</i> data pelanggan .....	76
Gambar 4.50. <i>Interface</i> tagihan.....	77
Gambar 4.51. <i>Interface</i> Keranjang belanja .....	78
Gambar 4.52. <i>Interface</i> login admin .....	79
Gambar 4.53. <i>Interface</i> home admin.....	79
Gambar 4.54. <i>Interface</i> informasi perusahaan .....	80
Gambar 4.55. <i>Interface</i> Kelola data kota .....	81
Gambar 4.56. <i>Interface</i> input data provinsi .....	81
Gambar 4.57. <i>Interface</i> input data barang.....	82

Gambar 4.58. <i>Interface</i> pengelolaan kategori jenis produk .....	83
Gambar 4.59. <i>Interface</i> input data pegawai .....	83
Gambar 4.60. <i>Interface</i> data pelanggan .....	84
Gambar 4.61. <i>Interface</i> konfirmasi .....	84
Gambar 4.62. <i>Interface</i> order dikirim .....	85
Gambar 4.63. <i>Interface</i> laporan PDF order dikirim.....	86
Gambar 4.64. <i>Interface</i> order lunas.....	86
Gambar 4.65. <i>Interface</i> laporan penjualan.....	87
Gambar 4.66. <i>Interface</i> laporan penjualan.....	87
Gambar 4.67. <i>Interface</i> PDF laporan penjualan.....	88
Gambar 4.68. <i>Interface</i> laporan produk berdasarkan kategori.....	89
Gambar 4.69. <i>Interface</i> informasi penjualan.....	89
Gambar 4.70. <i>Interface</i> grafik informasi penjualan .....	90
Gambar 4.71. <i>Interface</i> informasi item terjual.....	91
Gambar 4.72. <i>Interface</i> laporan penjualan produk per pelanggan.....	91
Gambar 4.73. <i>Interface</i> informasi jumlah penjualan per pelanggan.....	92
Gambar 4.74. <i>Interface</i> informasi penjualan per pelanggan .....	92

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Balasan Instansi.....	95
Lampiran 2. Form KP-5 Acuan Kerja.....	96
Lampiran 3. Garis Besar Rencana Kerja Mingguan .....	97
Lampiran 4. Form KP-6 Log Perubahan.....	99
Lampiran 5. Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktek .....	101
Lampiran 6. Kartu Bimbingan Kerja Praktek .....	102
Lampiran 7. Listing Program .....	104



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan arus kemajuan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi sekarang ini menyebabkan segala aspek kehidupan manusia selalu dikaitkan dengan arus informasi, karena informasi merupakan kebutuhan yang sangat penting pada saat ini khususnya dalam dunia perusahaan. Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat sudah banyak dirasakan manfaatnya dari berbagai kalangan. Pemanfaatan teknologi komputer sangat penting di berbagai bidang diantaranya untuk bidang perusahaan yang menuntut informasi yang cepat dan akurat guna menunjang pengambilan keputusan.

Peningkatan yang cukup pesat benar-benar terjadi dalam perkembangan teknologi informasi menimbulkan keinginan perusahaan untuk memperkenalkan serta menjual produk dengan ruang lingkup yang luas merupakan cara pemasaran yang ingin dilakukan CV.Karya Trampil.

CV. Karya Trampil merupakan suatu perusahaan di bidang kerajinan kayu yang mulai berkembang pada tahun 1988 hingga saat ini. Sejalan untuk meningkatkan keuntungan, CV. Karya Trampil juga berupaya memperbanyak pelanggan. Beberapa transaksi penjualan berasal dari luar pulau dan luar negeri yang mengetahui produk melalui pameran-pameran yang diselenggarakan oleh CV. Karya Trampil, sehingga CV. Karya Trampil harus menyiapkan layanan

yang berkualitas agar pelanggan tersebut loyal dan memberi dampak baik untuk calon pembeli lainnya.

Selama ini proses penjualan pada CV. Karya Trampil hanya dengan mengandalkan via telepon dan *email* saja. Cara pemasaran yang hanya mengandalkan pameran-pameran tidak cukup untuk mengenalkan produk. Hal ini mengakibatkan produk kurang dikenal luas. Kemudian bagian laporan penjualan pun masih mengandalkan pembukuan manual, hingga sulit untuk memantau laporan penjualan di setiap tahunnya.

Berkaitan dengan keterangan di atas, CV. Karya Trampil harus menyiapkan layanan yang dapat melayani permintaan produk pelanggan secara profesional. Aplikasi yang dibutuhkan CV. Karya Trampil yakni suatu aplikasi yang dapat menangani permintaan pelanggan dengan jelas dan interaktif. Serta dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh CV. Karya Trampil.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengatasi penjualan produk menggunakan sistem *online*.
2. Bagaimana aplikasi dapat melakukan pembuatan laporan berdasarkan transaksi penjualan.
3. Bagaimana sistem dapat memasarkan produk melalui *website*.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi pencatatan penjualan *online* pada CV. Karya Trampil yaitu :

1. Aplikasi dikelola oleh admin dalam melakukan *input* maupun perubahan yang ada pada sistem.
2. Data penjualan yang digunakan adalah data penjualan mulai tahun 2013.

#### **1.4 Tujuan**

Tujuan dari pelaksanaan kerja praktek ini adalah :

1. Membuat aplikasi yang dapat mengatasi penjualan produk menggunakan sistem *online*.
2. Membuat aplikasi yang dapat melakukan pembuatan laporan berdasarkan transaksi penjualan.
3. Membuat sistem dapat memasarkan produk melalui *website*.

#### **1.5 Kontribusi**

Kontribusi dari pelaksanaan kerja praktek ini adalah mempermudah CV. Karya Trampil dalam melakukan pemasaran dan penjualan melalui *website* dan melakukan pembuatan laporan berdasarkan transaksi penjualan.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, dimana kebutuhan instansi perusahaan terutama dalam mengolah data produk menjadi informasi yang di sampaikan melalui *website* sehingga pembeli dapat secara langsung melihat detil dari produk.

##### **BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Bab ini menjelaskan segala sesuatu yang berhubungan dengan Instansi yang bersangkutan, mulai dari profil Instansi, visi dan misi, logo perusahaan, domisili perusahaan, nilai inti, strategi dan produk.

### **BAB III LANDASAN TEORI**

Bab ini memaparkan teori-teori pendukung dalam pemecahan masalah yang dihadapi dalam kerja praktek. Meliputi penjelasan menggunakan *System flow*, *data flow diagram* (DFD), *context diagram* dan *entity relationship diagram* (ERD). Serta interaksi dengan komputer, adobe dreamweaver CS6, HTML, PHP, CSS dan MySQL.

### **BAB IV DESKRIPSI KERJA PRAKTEK**

Bab ini menjelaskan hasil kerja dari kerja praktek, mulai dari alur dokumen manual pada perusahaan sampai desain sistem yang ditawarkan untuk mengganti proses manual menjadi berbasis web.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk pengembangannya.

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1 Profil perusahaan**

CV. Karya Trampil adalah perusahaan yang didirikan salah satu pegawai negeri sipil bernama Suhartono, S.Pd yang mempunyai jabatan instruktur atau pelatih di Balai Latihan Kerja Industri Pasuruan, kompetensi yang dimiliki adalah dibidang permesinan (mesin logam).

Pada tahun 1988 dengan memanfaatkan peralatan dan mesin yang di sewa dari BLK (Balai Latihan Kerja) serta memberi pekerjaan kepada siswa lulusan pelatihan mulai mencari dan menerima pesanan kerajinan. Dari awal mula tersebut produksi mulai di tingkatkan guna memenuhi pesanan yang sifatnya masih kecil dan dengan modal seadanya, dan pada tahun 1992 mulai menerima pesanan dari PT Maspion berupa *handle* dan kenop teko dari kayu.

Pada Tahun 1995 berdirilah CV. Karya Trampil dengan ijin usahanya yang masih bekerjasama dengan PT. Maspion, ditambah dengan pemesanan mangkok dari bahan kayu dari korea, kemudian seiring dengan merambat naiknya harga kayu akhirnya pada tahun 2004 PT. Maspion merubah *hadle*/ kenop teko memakai bahan dari plastik sehingga kerjasama dengan PT. Maspion berhenti.

Pada tahun 2009 memutuskan untuk mengundurkan diri dari PNS, bertujuan untuk mempertahankan kegiatan perusahaan CV. Karya Trampil dan mengembangkan karya kerajinannya dengan membuat karpet kayu dan barang bentuk lainnya yang diminati masyarakat lokal maupun manca negara, sehingga dapat *export* Negara tujuan Dubai, Italia, Jepang, Arab, Malaysia, Singapura dan

Amerika pada tahun 2005 sampai dengan tahun 2013 produk sajadah dan karpet dari kayu.

## **2.2 Visi dan misi CV. Karya Trampil**

### **2.2.1 Visi**

Menjadi Perusahaan yang dapat memenuhi kebutuhan kerajinan keperluan rumah tangga dari kayu bernilai seni tinggi diminati pasar lokal maupun manca negara.

### **2.2.2 Misi**

Berkarya dan berinovasi melalui keterampilan merealisasikan produk yang mempunyai nilai seni dan nilai ekonomis yang tinggi.

### **2.3 Logo perusahaan**

Logo dari perusahaan CV. Karya Trampil adalah seperti berikut :



INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA  
stikom  
**CV. KARYA TRAMPIL**  
SURABAYA

Gambar 2.1. Logo CV. Karya Trampil

### **2.4 Domisili perusahaan**

CV. Karya Trampil berdomisili di Jalan Pahlawan Sunaryo Nomor 123  
Kebonwaris Pandaan Pasuruan, Indonesia

### **2.5 Nilai inti**

Nilai – nilai inti dari perusahaan CV. Karya Trampil yaitu :

1. Memberikan pelayanan terbaik pada pelanggan.
2. Integritas.
3. Gigih untuk mencapai yang terbaik.
4. Inovasi.
5. *Responshif* terhadap kebutuhan pelanggan.

## 2.6 Strategi

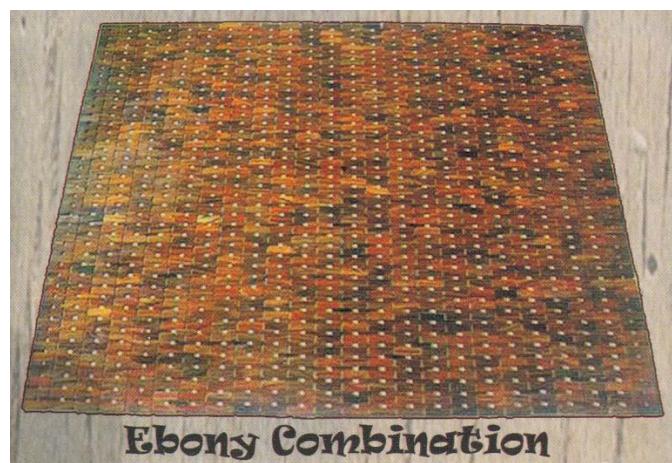
Meningkatkan promosi pemasaran produk dengan :

1. Peningkatan kualitas dan keaneka ragaman produk.
2. Mengikuti pameran di dalam dan luar negeri.
3. Mengembangkan Jaringan Pemasaran Yang Luas dan Menyeluruh.
4. Membangun Kompetensi tenaga kerja.

## 2.7 Produk

### 2.7.1 Tikar Anyam Kayu

Terbuat dari anyaman kayu yang dibentuk persegi panjang yang disusun sedemikian rupa hingga menghasilkan susunan kayu berupa tikar yang bernilai seni tinggi.



Gambar 2.2. Anyaman tikar

### 2.7.2 Sketsel / Sekat pemisah ruangan

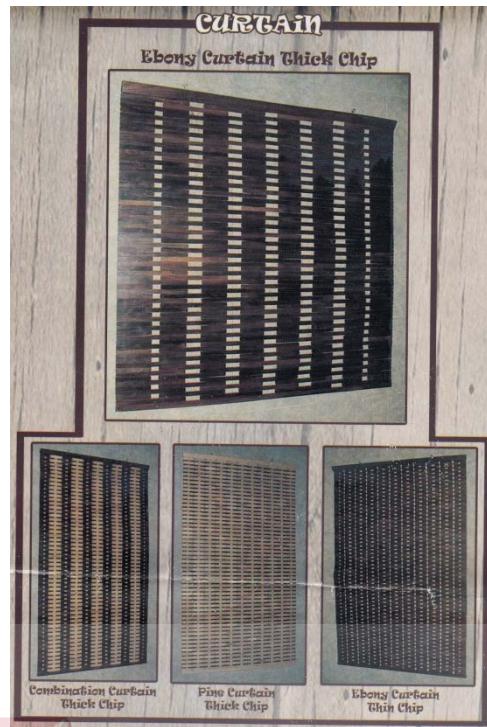
Terbuat dari kayu yang di bentuk persegi panjang yang di susun sedemikian rupa hingga membentuk sebuah pintu yang nantinya akan di sambung beberapa pintu tersebut hingga tercipta sekat pemisah ruangan yang bernilai seni tinggi.



Gambar 2.3. Anyaman kayu bentuk Sketsel / sekat ruangan

### 2.7.3 Curtain / Kre penutup

Terbuat dari anyaman kayu yang dibentuk persegi panjang yang disusun sedemikian rupa hingga menghasilkan susunan kayu yang dapat digunakan untuk melindungi garasi maupun teras rumah dari cahaya matahari yang bernilai seni tinggi.



Gambar 2.4 Curtain / kre



## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 Definisi Aplikasi**

Definisi aplikasi adalah penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi suatu pokok pembahasan. Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. ( Noviansyah, 2008 : 56)

Aplikasi *software* yang dirancang untuk suatu tugas khusus dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu :

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

#### **3.2 Website**

*Web* merupakan aplikasi *internet* yang memungkinkan jasa dan informasi yang luas disimpan dan diakses di dalam *internet*. *Web* menyediakan cara yang mudah untuk mengakses informasi dan menjalankan program atau aplikasi yang disimpan pada computer yang terhubung ke *internet*. *Web* menggunakan *internet* untuk menyediakan fasilitas seperti :

1. Penyimpanan informasi.
2. Mencari dan mendapatkan informasi.
3. Menyimpan dan menjalankan program komputer.
4. Meng-input dan memanipulasi informasi.

Setiap komputer dalam *internet* memiliki sebuah alamat unik, yang dikenal dengan IP (*Internet Protocol*) *Address*. IP *Address* digunakan untuk memungkinkan komputer berkomunikasi dengan komputer lain dengan menggunakan *internet* (Eaglestone, 2001 : 20).

### 3.3 World Wide Web

*The World Wide Web* (WWW) atau dapat disebut sebagai *web* adalah sebuah aplikasi piranti lunak yang membuat semua orang dapat membuat dengan mudah untuk menerbitkan dan menjelajah dokumen yang ber-*hypertext* di *internet*. *Web* itu sendiri telah berkembang dengan pesat karena kemudahannya dalam penggunaan dan menarik dalam tampilan (Greenlaw, 2002 : 142).

Internet dapat diibaratkan sebagai suatu jaringan komputer yang sangat besar. Berbagai informasi dapat ditransportasikan melalui *internet*. *Web* itu sendiri menggunakan *internet*. *Web* menghasilkan sebuah tuntutan lalu lintas *internet* yang sangat besar, dan teknologi *internet* terbaru terus dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan para pengguna *web* (Greenlaw, 2002 : 142).

*Web* menjalankan protokol HTTP. *Browser* itu memiliki banyak protokol, yang berarti mereka dapat “berbicara” dengan menggunakan banyak cara untuk berselancar di *internet*, dan banyaknya protokol yang dimasukan ke dalam browser terus bertambah banyak. Sebuah ide pusat untuk pengembangan *web* adalah *the Uniform Source Locator* (URL). URL adalah alamat *web* yang mengidentifikasi sebuah dokumen secara unik di *web*. Sebagai contoh seperti dokumen dapat berupa gambar, file HTML, sebuah program, atau file dengan tipe lainnya (Greenlaw, 2002 : 142).

### 3.4 HTML

HTML (*Hypertext Markup Language*) merupakan salah satu pemrograman web yang bersifat statis. HTML ini lebih berfungsi untuk mengukur struktur tampilan web, membuat suatu “Link” atau sambungan ke lokasi di internet yang lain dan aplikasi agar bisa berjalan di halaman *web browser* yang disimpan dalam bentuk html.

Untuk mengetahui cara kerja HTML harus terlebih dahulu mengetahui tentang apa yang disebut dengan HTTP. HTTP merupakan protokol yang digunakan untuk mentransfer data atau dokumen antara *web server* ke *web browser*. Selanjutnya protokol tersebut sewaktu melakukan transfer, dokumen, data web nya ditulis atau dengan menggunakan format HTML. HTML disebut juga *markup language* karena HTML berfungsi untuk memperindah file tulisan (text) biasa untuk dapat dilihat pada *web browser* yang ada. (Sampurna, 1997 : 13)

### 3.5 PHP

Menurut Abdul kadir (2008 : 2) PHP yang merupakan singkatan dari PHP: *Hypertext Preprocessor*, adalah bahasa pemrograman yang mana file dan seluruh prosesnya dikerjakan di *server*, kemudian hasilnya yang dikirimkan ke klien, tempat pemakai menggunakan *browser* (lebih dikenal dengan istilah *server-side scripting*).

PHP bekerja di dalam sebuah dokumen HTML (*Hypertext Markup Language*) untuk dapat menghasilkan isi dari sebuah halaman web sesuai permintaan. Dengan PHP kita dapat merubah situs kita menjadi sebuah aplikasi

berbasis web, tidak lagi hanya sekedar sekumpulan halaman statis yang jarang diperbarui.

### 3.6 Internet

Internet adalah sebuah jaringan komputer yang sangat besar, yang menjangkau seluruh kawasan di dunia, mengedarkan jutaan surat elektronik setiap harinya, dan bagaikan sebagai jalan tanpa hambatan bagi info-info yang dapat dilihat. Internet juga merupakan sebuah tempat dimana orang dapat berkomunikasi antara yang satu dengan yang lain, saling berbagi dan bertukar pikiran dan ide-ide yang ada. Lebih dari itu semua, internet adalah sebuah bentuk komunitas dari sekian banyak orang yang menggunakan untuk menjelajahi persamaan dan perbedaan mereka melalui tulisan tertulis.

Jadi, internet dapat diartikan secara lebih sederhana sebagai sistem jaringan komputer secara global yang terjaring dengan pengguna komputer dan data-data mereka. (Greenlaw, 2002 : 99)

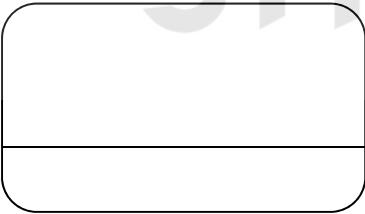
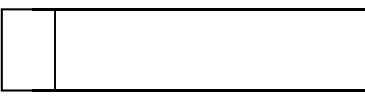
### 3.7 MySql

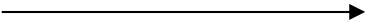
MySQL adalah sebuah *relational database management system* (RDBMS) yang sangat cepat dan akurat (Welling, 2001 : 3). My SQL memiliki sifat *open source* dan memiliki kemampuan menampung kapasitas yang sangat besar, maka MySQL menjadi *database* yang sangat popular di kalangan *web Programmer*. MySQL *server* mengatur akses ke data yang kita miliki bisa dikerjakan secara bersama-sama oleh banyak *user* tanpa saling bertabrakan, akses yang cepat, dan memastikan *user* yang tepat memiliki akses yang lebih disbanding *user* biasa.

### 3.8 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau baru yang telah dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir. Diagram ini digunakan untuk menggambarkan arus data di dalam sistem secara terstruktur dan jelas. Selain itu DFD juga merupakan gambaran dari sistem yang baik. (Jogiyanto, 1989 : 700). Adapun beberapa simbol yang sering dipakai dalam DFD terdiri dari seperti yang di tunjukan pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 DFD

Simbol	Keterangan
	Simbol ini merupakan simbol <i>ekternal entity</i> , digunakan sebagai sumber dari inputan sistem atau tujuan dari <i>Output</i> sistem.
	Simbol proses dimana sering digunakan untuk melakukan perubahan terhadap <i>input</i> yang masuk sehingga menghasilkan data dari perubahan <i>input</i> yang diolah tadi.
	Simbol dari penyimpanan data, sering digunakan sebagai simpanan dari data yang dapat berupa suatu file atau basis data.

	<p>Simbol yang menggambarkan aliran data, yang sering digunakan untuk menghubungkan antara proses dengan proses, proses dengan sumber proses dan proses dengan tujuan. Sedangkan anak panahnya menunjukkan arah aliran datanya.</p>
---	---

### 3.9 ERD

Menurut pendapat Kronke (2006 : 37) *Entity-Relationship Diagram (ERD)* adalah suatu pemodelan konseptual yang didesain secara khusus untuk mengidentifikasi entitas yang menjelaskan data dan hubungan antar data, yaitu dengan menuliskan dalam *cardinality*. ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, karena hal ini relatif komplek. Dengan ERD kita dapat menguji model dan mengabaikan proses apa yang dilakukan.

ERD dapat dikategorikan menjadi tiga bagian, yaitu :

#### 1. *One to one relationship*

Jenis hubungan antar tabel yang menggunakan bersama sebuah kolom *primary key*. Jenis hubungan ini tergolong jarang digunakan, kecuali untuk alasan keamanan atau kecepatan akses data. Misalnya satu departemen hanya mengerjakan satu jenis pekerjaan saja dan satu pekerjaan hanya dikerjakan oleh satu departemen saja.

#### 2. *One to many relationship*

Jenis hubungan antar tabel dimana satu *record* pada satu tabel terhubung dengan beberapa *record* pada tabel lain. Jenis hubungan ini merupakan yang paling sering digunakan. Misalnya suatu pekerjaan hanya dikerjakan oleh satu departemen saja, namun suatu departemen dapat mengerjakan beberapa macam pekerjaan sekaligus.

### 3. *Many to many relationship*

Jenis hubungan ini merupakan hubungan antar tabel dimana beberapa *record* pada satu tabel terhubung dengan beberapa *record* pada tabel lain. Misalnya satu departemen mampu mengerjakan banyak pekerjaan, juga satu pekerjaan dapat ditangani oleh banyak departemen.

#### a. Model ERD atau *Conceptual Data Model* (CDM)

Modeling dibuat berdasarkan anggapan bahwa dunia nyata terdiri dari koleksi obyek-obyek dasar yang dinamakan entitas (*entity*) serta hubungan (*relationship*) antara entitas-entitas itu.

#### b. Model Relasional atau *Physical Data Model* (PDM) :

Model yang menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antara data-data tersebut. setiap tabel mempunyai sejumlah kolom.

## 3.10 Basis Data

Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di simpanan luar komputer dan digunakan perangkat lunak tertentu untuk memanipulasinya. *Database* merupakan salah satu komponen yang terpenting di sistem informasi, karena berfungsi sebagai basis penyedia informasi bagi para pemakainya. Penerapan *database*

dalam sistem informasi disebut dengan *database* sistem. Sistem basis data (*database sistem*) ini adalah suatu sistem informasi yang mengintegrasikan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya dan membuatnya tersedia untuk beberapa aplikasi yang bermacam-macam di dalam suatu organisasi. (Jogiyanto, 1989 : 217)

### 3.11 E-Commerce

*E-commerce* adalah suatu proses membeli, menjual, transfer atau pertukaran produk, pelayanan dan informasi melalui jaringan komputer termasuk *internet* (Turban, 2004 :3)

Definisi *E-commerce* dari sudut pandang yang berbeda-beda yaitu :

1. Dari sudut pandang komunikasi : memberikan informasi tentang barang, pelayanan, atau pembayaran melalui jaringan komputer atau media elektronik lainnya.
2. Dari sudut pandang perdagangan (*trading*) : memberikan kemampuan dalam pembelian dan penjualan produk, pelayanan dan informasi melalui *internet* dan pelayanan via *online* lainnya.
3. Dari sudut pandang proses bisnis : melakukan bisnis elektronik dengan melengkapi proses bisnis melalui jaringan elektronik sebagai pengganti informasi dari proses bisnis secara fisik.
4. Dari sudut pandang pelayanan : suatu hal memenuhi keinginan dari pemerintahan, perusahaan, konsumen, dan manajemen, untuk memotong biaya pelayanan ketika meningkatkan kualitas meningkatkan kualitas

pelayanan terhadap konsumen dan meningkatkan kecepatan dalam pelayanan pengiriman.

5. Dari sudut pandang pembelajaran (*learning*) : memungkinkan dari *online*, *training*, pembelajaran (*learning*) di sekolah, universitas dan organisasi lainnya termasuk bisnis.
6. Dari sudut pandang kolaborasi : suatu kerangka kerja (*framework*) kolaborasi dari inter dan antar organisasi.
7. Dari sudut pandang komunitas : memberikan tempat perkumpulan untuk komunitas anggota untuk belajar, transaksi, dan kolaborasi.



## **BAB IV**

### **DESKRIPSI KERJA PRAKTEK**

Penulis melakukan kerja praktek dilakukan di CV. Karya Trampil yang berdomisili di kabupaten pasuruan, dimana pada CV. Karya Trampil memiliki keinginan untuk memperbanyak pelanggan dan memperluas pemasaran, maka CV. Karya Trampil membutuhkan teknologi yang dapat membantu dalam memasarkan produk-produknya. Untuk membantu dalam keinginan tersebut, teknologi yang saat ini dapat digunakan adalah aplikasi yang berbasis web. Dengan dibangunnya aplikasi ini diharapkan mampu membuat meningkatkan pelayanan kepada para pelanggan lama maupun baru, pemasarannya menjadi luas dan transaksinya menjadi lebih cepat.

Selain itu aplikasi yang dibuat juga dapat membantu pihak pemilik dalam mengetahui perkembangan penjualan perusahaan. Aplikasi ini juga memberikan laporan-laporan yang membantu pemilik dalam pengambilan keputusan. Selain itu aplikasi yang dibuat juga dapat membantu pemilik dalam mengetahui perkembangan penjualan perusahaan. Aplikasi ini juga memberikan laporan-laporan yang membantu pemilik dalam pengambilan keputusan.

Selama kerja praktek ditemukan beberapa permasalahan yang ada. Diantaranya permasalahan yang di hadapi oleh pemilik yang sulit memantau transaksi yang selama ini terjadi. Dan perusahaan juga ingin mengenalkan produknya di seluruh Indonesia agar lebih tahu tentang produk yang di buat. Untuk itu maka dibuatkan sistem yang dapat memasarkan produk melalui *online* dan sistem yang dapat mencatat transaksi yang terjadi. Untuk

pembuatan aplikasi pencatatan penjualan pada CV. Karya Trampil ini maka diperlukan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menganalisis Kebutuhan Sistem.
2. Mendesain Sistem (*system flow, Context Diagram, Jenjang Proses (HIPO), data flow diagram (DFD), ERD, struktur tabel desain I/O (input-output), desain Interface*).
3. Membangun Sistem (Aplikasi).

Dari langkah-langkah diatas bertujuan untuk menemukan solusi dari permasalahan-permasalahan yang ada pada CV. Karya Trampil, untuk lebih jelasnya dapat dilihat penjelasan pada sub bab dibawah ini:

#### **4.1 Menganalisis Kebutuhan Sistem**

Sebelum melakukan desain sistem yang akan dibuat, maka langkah yang pertama kali dilakukan yaitu menganalisis kebutuhan sistem. Di dalam tahapan analisis ini berisikan proses identifikasi data transaksi pada CV.Karya Trampil. Proses identifikasi ini meliputi data-data yang akan diolah, kebutuhan dari solusi permasalahan, dan informasi yang akan dihasilkan dan disajikan.

Dari data transaksi penjualan pada CV. Karya Trampil, selanjutnya mengidentifikasi data-data tersebut agar dapat dirumuskan solusi-solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan yang ada. Dari perumusan tersebut, kemudian menggambarkan terlebih dahulu output yang akan dihasilkan dari solusi.

Setelah gambaran singkat solusi diberikan kepada pemilik CV. Karya Trampil, maka langkah selanjutnya yaitu dengan mendesain sistem dari

*system flow, Context Diagram, Jenjang Proses (HIPO), data flow diagram (DFD), ERD, struktur tabel desain I/O (input-output), desain Interface.*

## 4.2 Desain Sistem

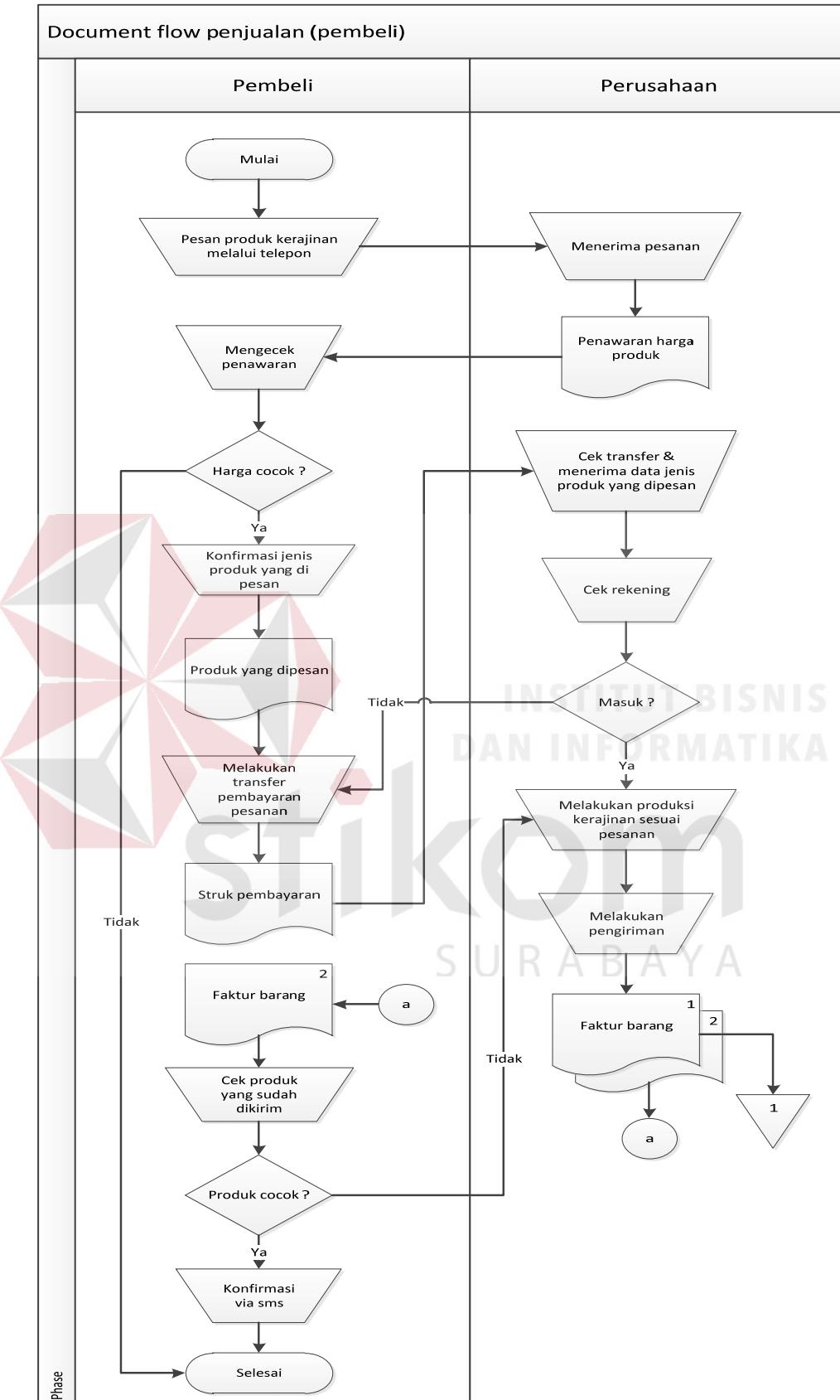
Pada perancangan sistem informasi pengelolaan data penjualan CV. Karya Trampil ini memiliki beberapa sub desain yaitu *dokument flow, system flow, Context Diagram, Jenjang Proses (HIPO), data flow diagram (DFD), ERD, struktur tabel desain I/O (input-output), desain Interface.*

### 4.2.1 Document flow

Pada *document flow* ini terdapat 3 gambaran *document flow* yaitu: *document flow* penjualan (pembeli), *document flow* penjualan (cargo), serta *document flow* penjualan (*trading*).

#### A. Document Flow Penjualan (Pembeli)

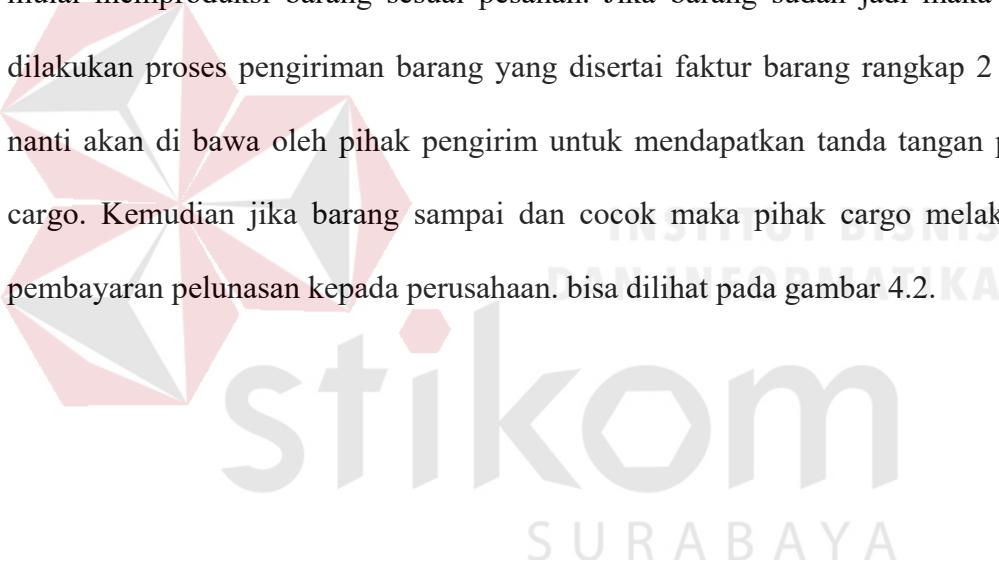
Untuk *document flow* penjualan (pembeli) yang berisi : transaksi penjualan yang menghubungkan pihak perusahaan dengan calon pembeli. Datang langsung dan melihat katalog dari produk yang di buat merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan oleh pembeli sebelum membeli produk, dengan memberikan penawaran produk dan di setujui oleh calon pembeli maka proses pemesanan akan di respon oleh pihak perusahaan. Kemudian dari pihak pembeli akan mentransfer uang sejumlah harga yang di tawarkan dan pihak perusahaan mulai memproduksi sesuai pesanan. Kemudian melakukan proses pengiriman yang di sertai faktur barang rangkap 2 yang masing-masing di berikan untuk pembeli dan perusahaan. bisa dilihat pada gambar 4.1.

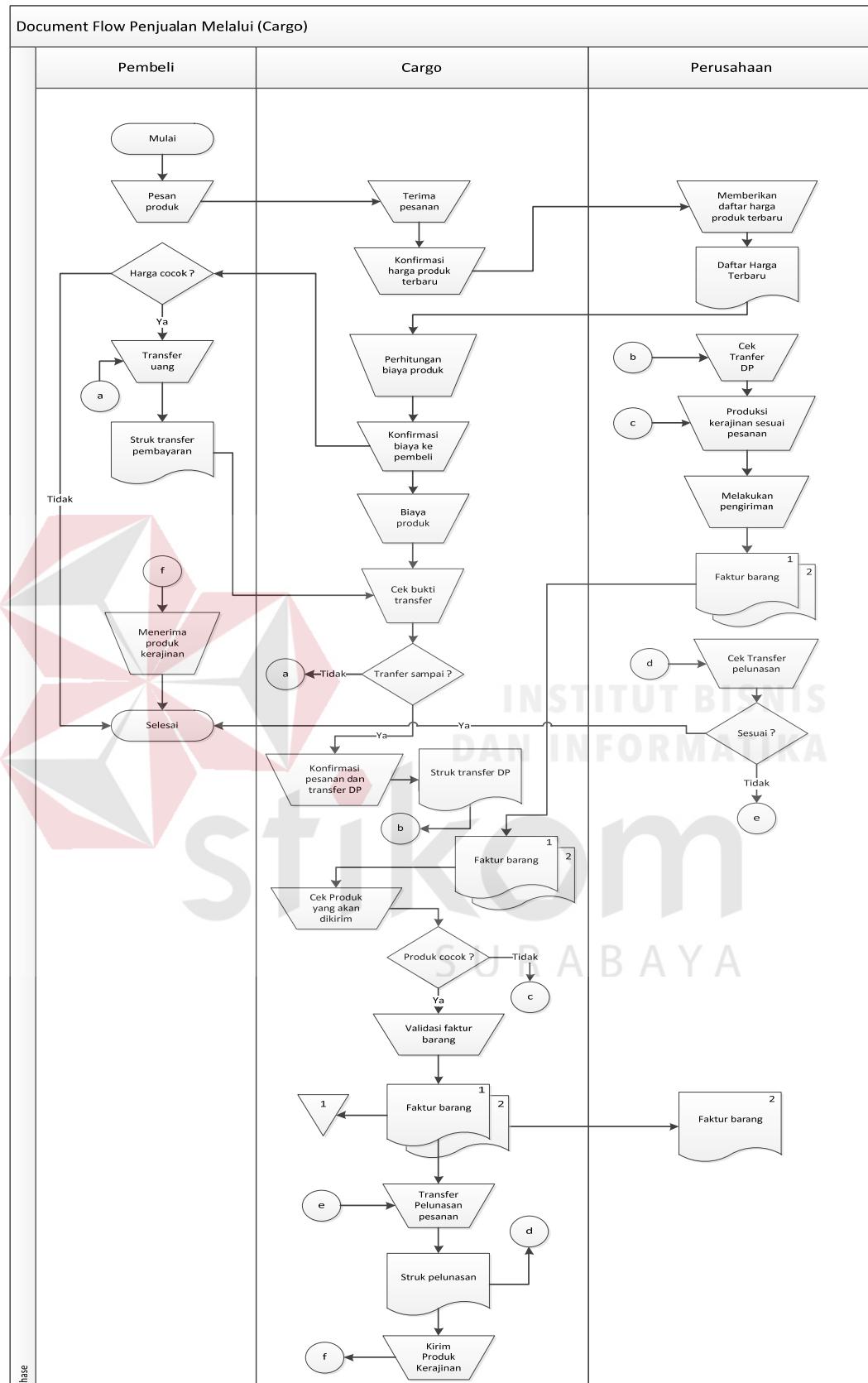


Gambar 4.1 Document flow penjualan(pembeli)

### **B. Document Flow Penjualan (Cargo)**

Untuk *document flow* penjualan (cargo) yang berisi : transaksi penjualan yang menghubungkan pihak perusahaan dengan pihak cargo. Pemesanan melalui via telepon merupakan cara lama bagi cargo untuk memesan produk yang di inginkan pembeli. Dengan menanyakan produk yang di inginkan serta jumlah yang di inginkan maka perusahaan akan memberikan penawaran kepada pihak cargo apakan masih ingin melakukan pemesanan, jika harga penawaran cocok, maka pihak cargo akan melakukan DP terlebih dahulu dan pihak perusahaan mulai memproduksi barang sesuai pesanan. Jika barang sudah jadi maka akan dilakukan proses pengiriman barang yang disertai faktur barang rangkap 2 yang nanti akan di bawa oleh pihak pengirim untuk mendapatkan tanda tangan pihak cargo. Kemudian jika barang sampai dan cocok maka pihak cargo melakukan pembayaran pelunasan kepada perusahaan. bisa dilihat pada gambar 4.2.

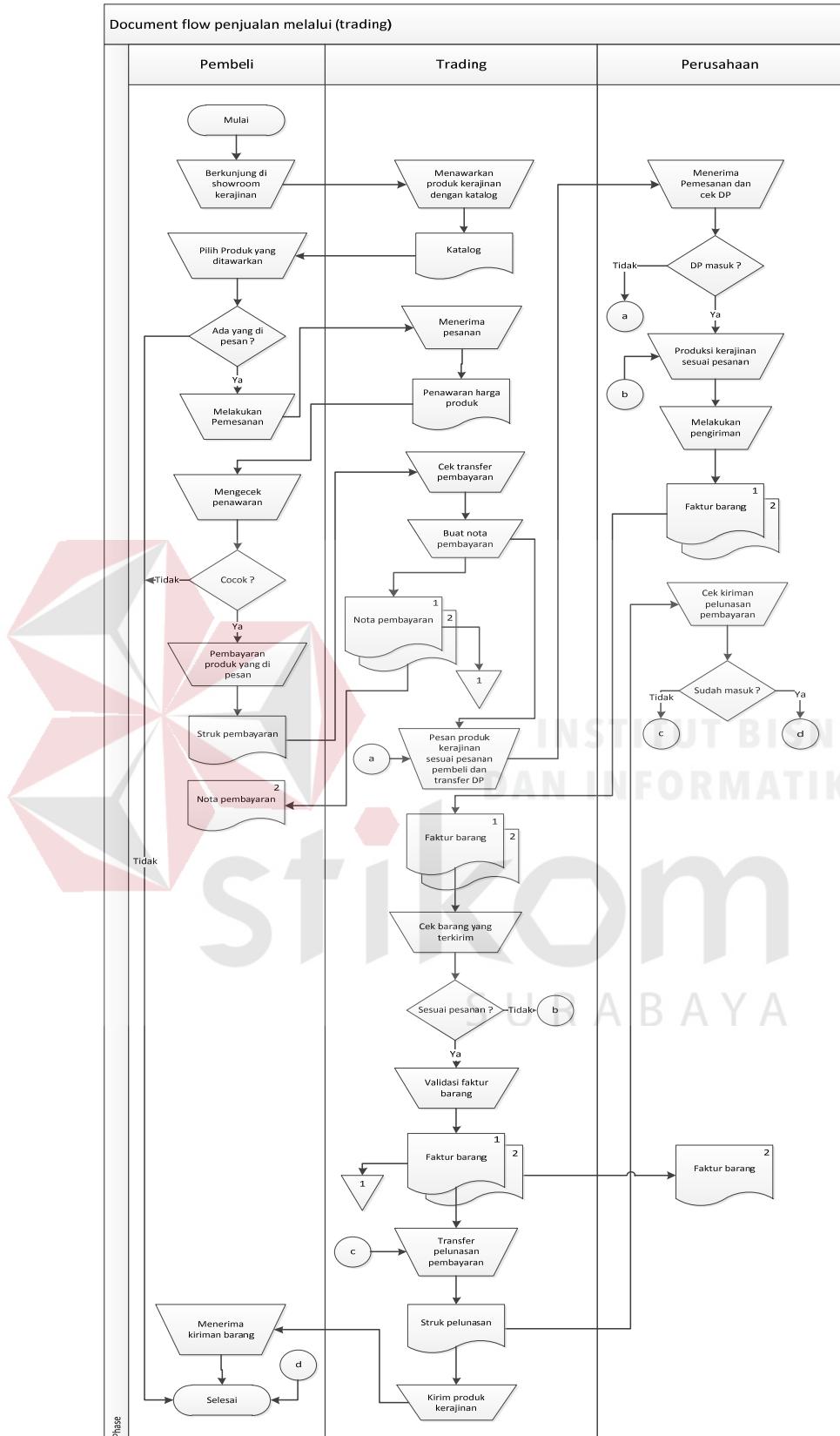




Gambar 4.2 Document flow penjualan(Cargo)

### **C. Document Flow Penjualan (Trading)**

Untuk *document flow* penjualan (*trading*) yang berisi : transaksi penjualan yang menghubungkan pihak perusahaan dengan pihak treding. *Trading* merupakan *partner* dari perusahaan karena sebagian barang ada pada *showroom* yang di gunakan sebagai contoh bagi calon pembeli. Jika ada calon pembeli maka pihak *trading* yang akan melakukan pemesanan kepada perusahaan jika stok yang ada pada *showroom* tidak cukup. Dengan melakukan pemesanan yang di lakukan oleh pihak *trading* dan pihak perusahaan memberikan penawaran harga yang di sampaikan kepada pihak treding apakah penawaran cocok ?, jika harga penawaran cocok, maka pihak *trading* akan melakukan DP terlebih dahulu dan pihak perusahaan mulai memproduksi barang sesuai pesanan. Jika barang sudah jadi maka akan dilakukan proses pengiriman barang yang disertai faktur barang rangkap 2 yang nanti akan di bawa oleh pihak pengirim untuk mendapatkan tanda tangan pihak *trading*. Kemudian jika barang sampai dan cocok maka pihak cargo melakukan pembayaran pelunasan kepada perusahaan. bisa dilihat pada gambar 4.3.



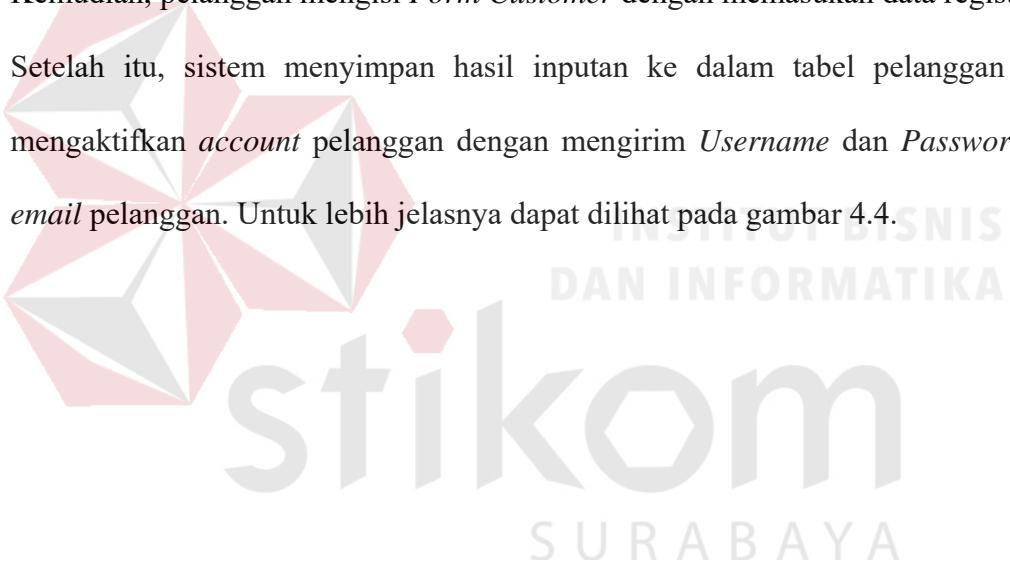
Gambar 4.3 *Document flow penjualan(Trading)*

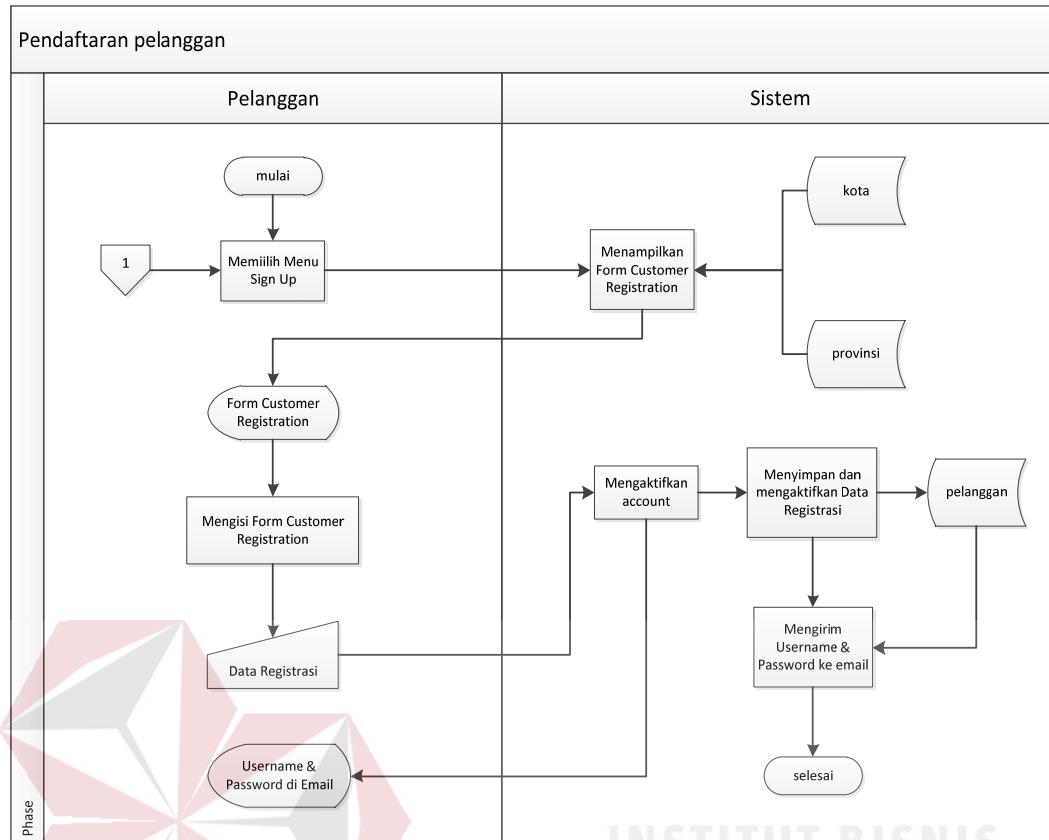
## 4.2.2 System flow

Perancangan desain sistem yang akan menjadi solusi dari permasalahan CV. Karya Trampil akan dibahas pada sub bab berikut ini :

### A. ***System Flow*** Pendaftaran Pelanggan

Pada *system flow* pendaftaran pelanggan ini, proses dimulai saat pelanggan belum menjadi *member* dari CV. Karya Terampil. Untuk menjadi *member*, pelanggan memilih Menu *Sign Up* dan sistem menampilkan *form Customer Registration* dengan membaca data kota dan data provinsi dari *database*. Kemudian, pelanggan mengisi *Form Customer* dengan memasukan data registrasi. Setelah itu, sistem menyimpan hasil inputan ke dalam tabel pelanggan dan mengaktifkan *account* pelanggan dengan mengirim *Username* dan *Password* ke *email* pelanggan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.4.



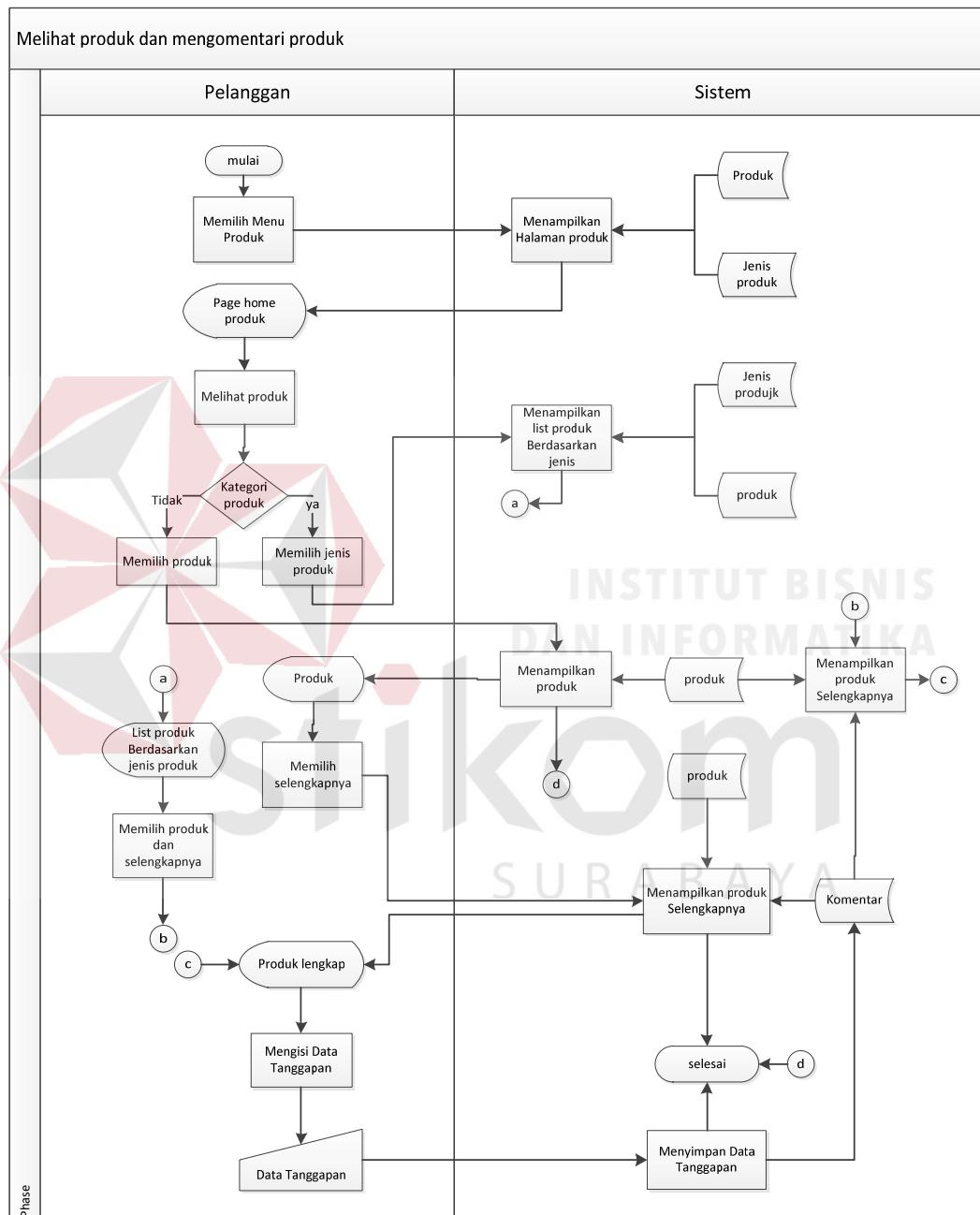


Gambar 4.4 System flow pendaftaran pelanggan

### B. System Flow Melihat Produk dan Mengomentari Produk

Pada *system flow* lihat produk dan mengomentari produk ini, bermula saat pelanggan memilih Menu Produk dan sistem mengarahkan pada tampilan beranda produk yang berisikan data dari tabel produk dan jenis produk. Untuk melihat produk pelanggan dapat memilih kategori produk dulu atau langsung ke produknya. Jika pelanggan memilih kategori produk, maka sistem akan mengarahkan ke tampilan *list* produk berdasarkan kategori. Setelah itu, pelanggan dapat memilih produk dan sistem mengarahkan pada tampilan produk secara lengkap. Jika pelanggan langsung memilih produk maka sistem akan mengarahkan ke tampilan produk dan dapat memilih selengkapnya untuk diarahkan ke tampilan produk secara lengkap. Setelah mendapat tampilan produk

secara lengkap, pelanggan dapat mengisi data tanggapan dengan memasukan data tanggapan dan sistem menyimpannya ke dalam tabel komentar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.5.

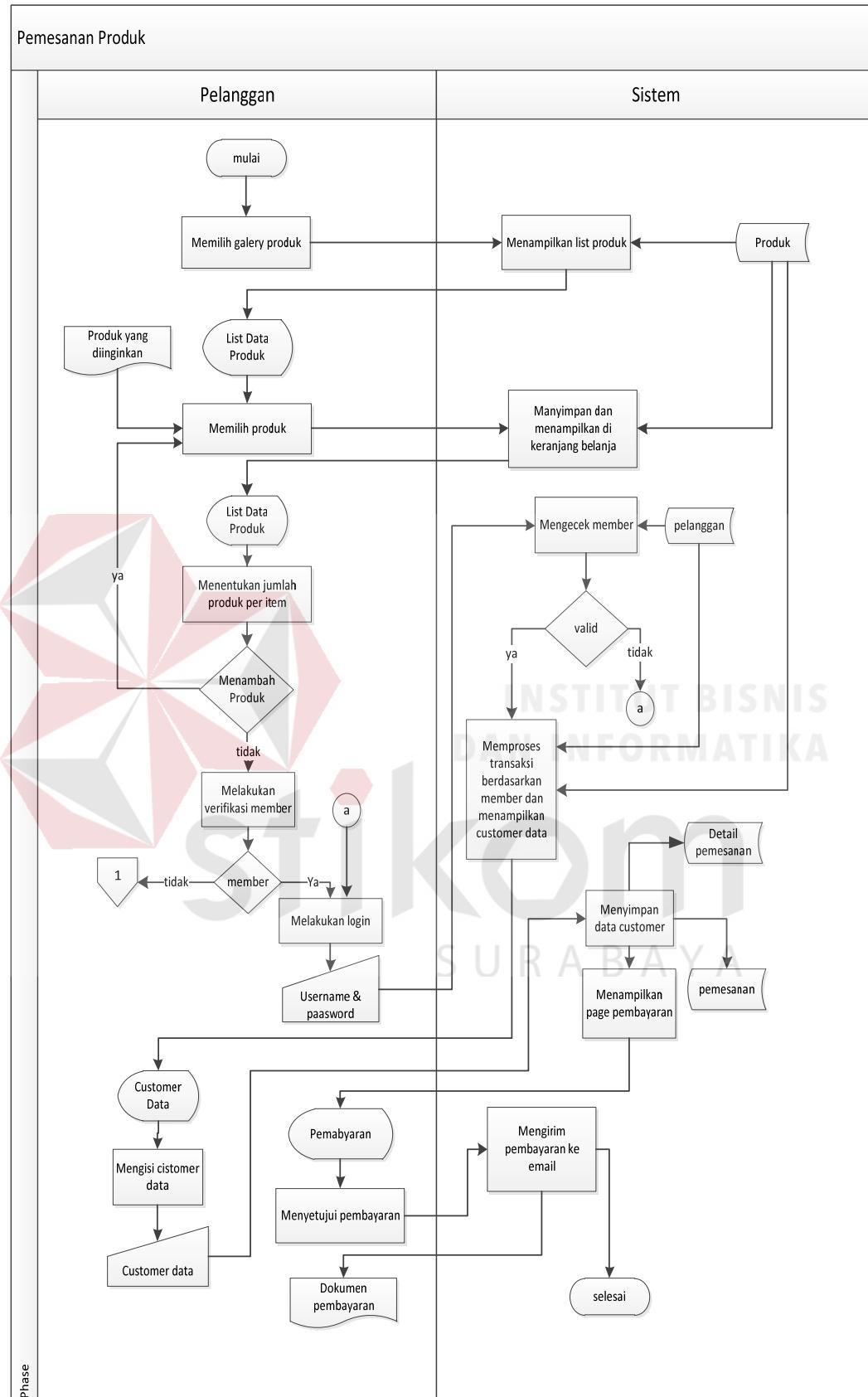


Gambar 4.5 *System flow* melihat produk dan mengomentari produk

### C. ***System Flow*** Pemesanan Produk

Pada *system flow* pemesanan produk ini dimulai saat, pelanggan memilih Menu Galeri Produk dan sistem menampilkan *list* data produk. Kemudian, pelanggan memilih produk yang dipesan dan sistem menyimpan dan menampilkan di keranjang belanja. Setelah itu pelanggan dapat menentukan jumlah produk per item pada keranjang belanja. Jika ingin menambah produk yang dipesan pelanggan dapat memilih produk lagi. Jika selesai belanja, maka pelanggan dapat melakukan verifikasi *member*. Jika belum menjadi *member* pelanggan harus melakukan proses pendaftaran terlebih dahulu. Jika pelanggan merupakan *member*, maka dapat melakukan *login* dengan memasukan *Username* dan *password*. Kemudian system mengecek dengan membaca data pelanggan, jika tidak valid maka harus melakukan *login* lagi. Jika valid maka sistem akan memproses transaksi berdasarkan *member* dan menampilkan *form customer* data.

Setelah itu pelanggan mengisi *customer* data dengan memasukan data *customer*, maka sistem akan menyimpan data *customer* ke tabel pemesanan dan detail pemesanan. Sistem juga menampilkan tampilan pembayaran, lalu pelanggan dapat menyetujui pembayaran dan sistem secara otomatis mengirim jumlah pembayaran ke *email* pelanggan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.6.

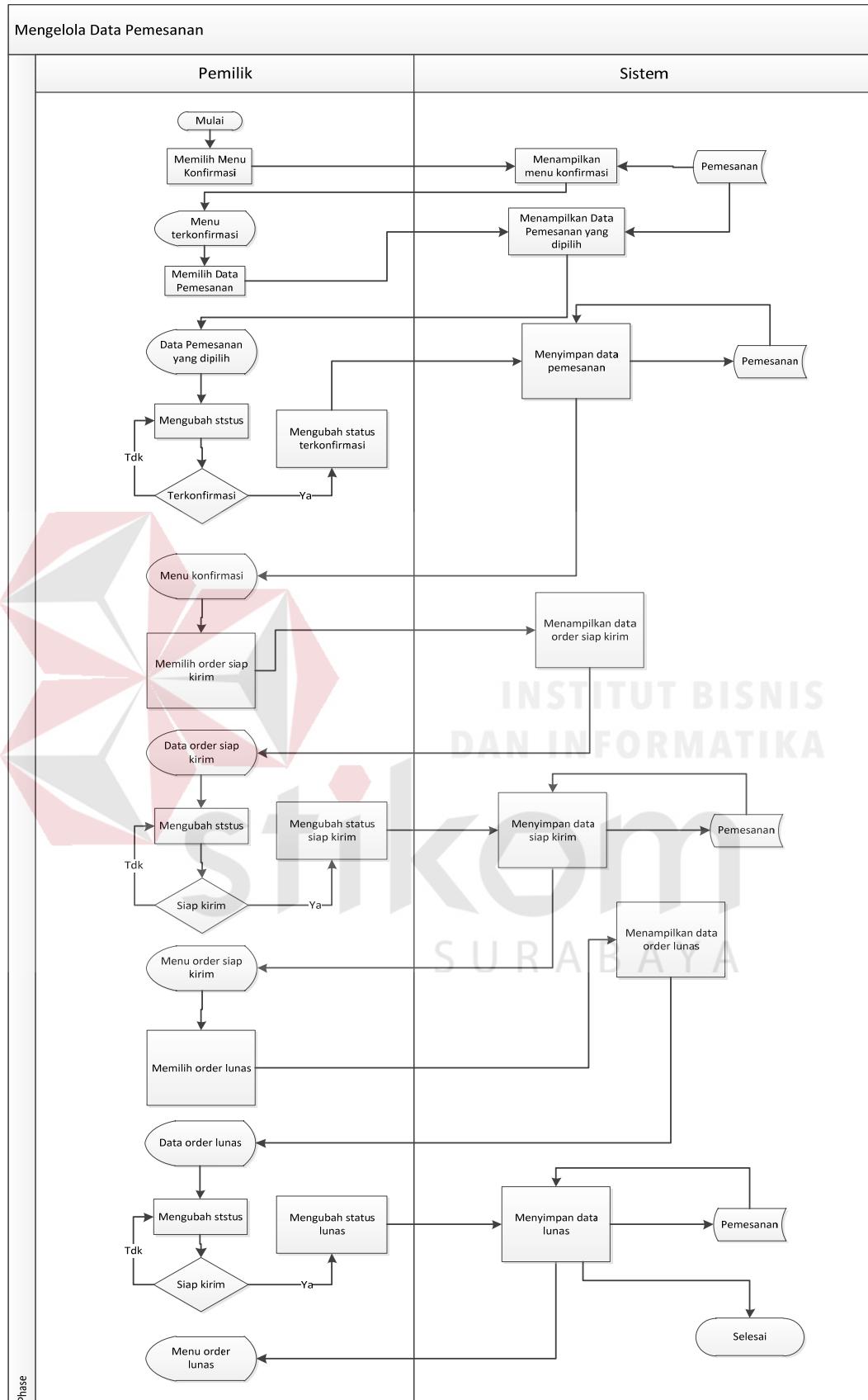


Gambar 4.6 System flow pemesanan produk

#### **D. System Flow Mengelola Data Pemesanan**

Pada *system flow* mengelola data pemesanan ini, proses dimulai saat pemilik memilih menu data pemesanan dan sistem mengarahkan ke tampilan *list* data pemesanan dengan membaca tabel pemesanan. Kemudian, pemilik memilih data pemesanan dan sistem menampilkan data pemesanan yang dipilih. Pemilik dapat memilih status pemesanan, jika memilih lunas maka sistem akan mengubah data pemesanan dan menyimpannya ke tabel pemesanan. Jika Pemilik memilih terkonfirmasi maka sistem akan mengubah data pemesanan dan menyimpannya ke tabel pemesanan juga. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.7.

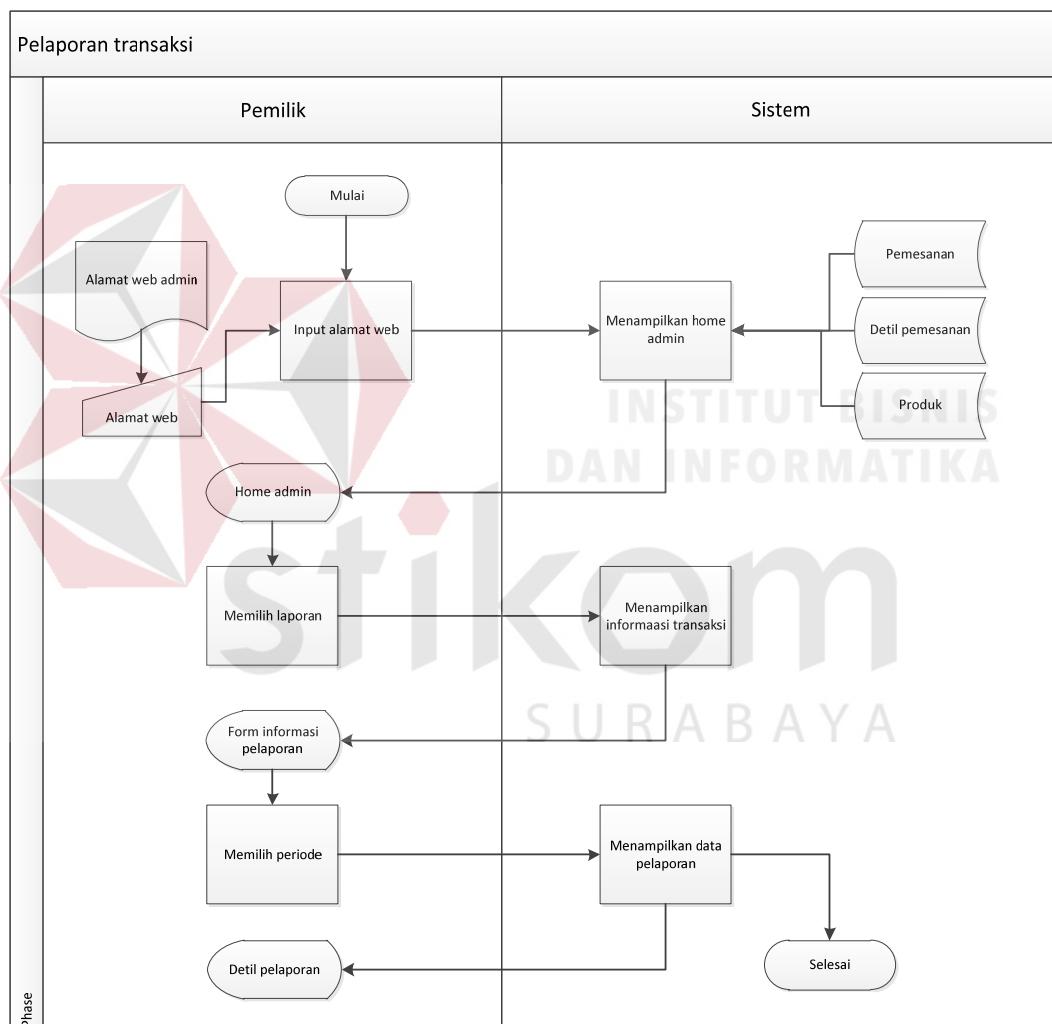




Gambar 4.7 System flow mengelola data pemesanan

## E. System Flow Pelaporan Transaksi

Pada *system flow* pelaporan transaksi ini proses berawal saat pemilik memilih menu laporan dan sistem menampilkan tampilan form informasi pelaporan. Kemudian pemilik memilih periode dengan memasukan data periode, maka system akan menampilkan detail laporan sesuai periode yang diinginkan pemilik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.7.

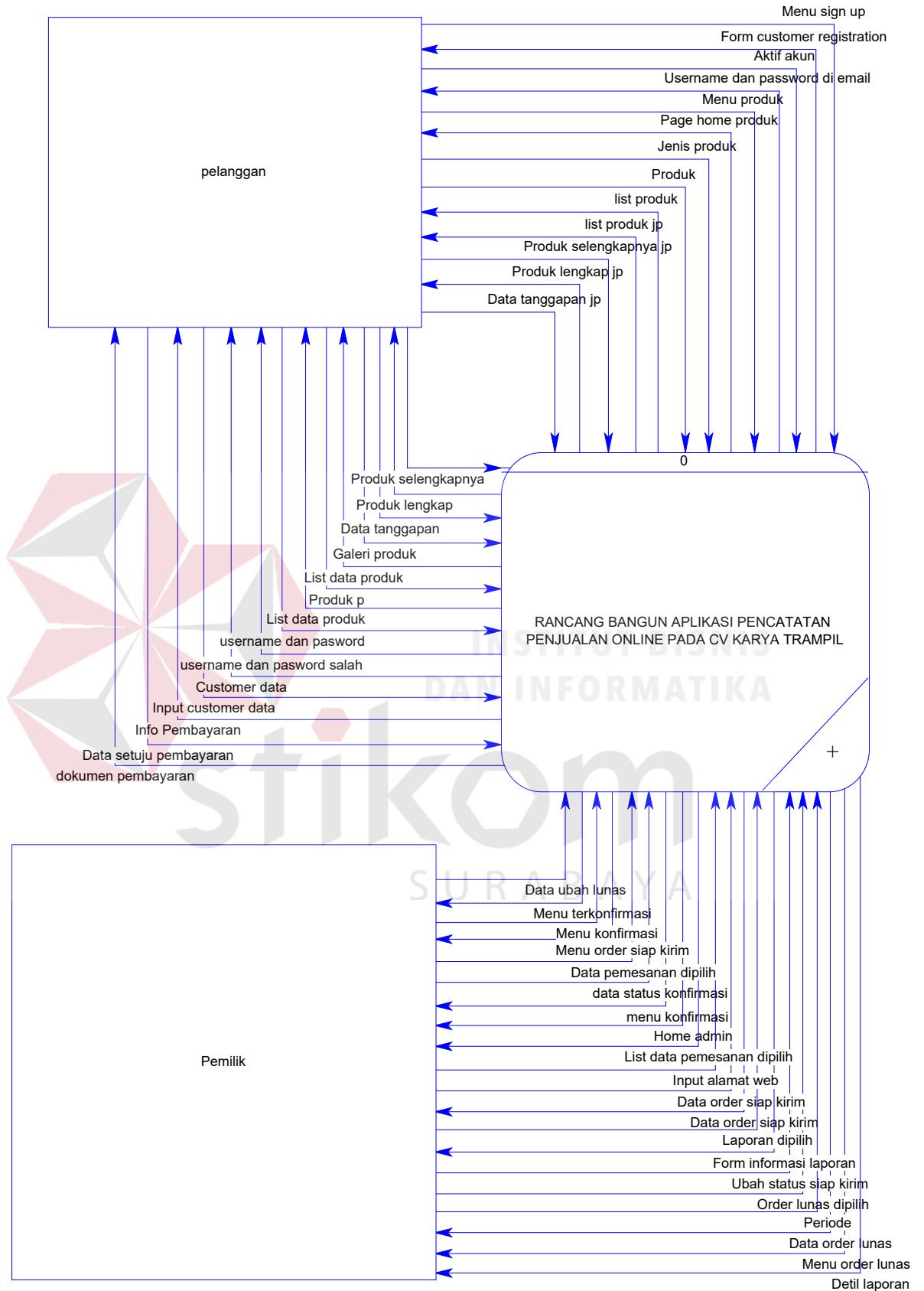


Gambar 4.8 *System flow* pelaporan transaksi

### 4.2.3 Context diagram

Setelah perancangan desain *system flow* dilakukan, langkah selanjutnya yaitu merancang desain sebuah sistem pembuatan *Data Flow Diagram* (DFD) yang merupakan gambaran arus data dari sistem secara terstruktur dan jelas, sehingga dapat menjadi sarana dokumentasi yang baik DFD merupakan diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus data dari sistem secara logika. Keuntungan menggunakan DFD adalah memudahkan pemakai untuk mengerti sistem yang dikembangkan. Penggambaran alur sistem dilakukan dengan membagi sistem yang kompleks menjadi sistem yang lebih sederhana dan mudah di mengerti.

Pada *context diagram* menggambarkan *entity* yang berhubungan langsung dengan sistem dan aliran data secara umum. Sedangkan proses-proses yang lebih detail yang terdapat dalam sistem masih belum bisa diketahui. Desain dari *context diagram* analisis dan perancangan sistem ini dapat dijelaskan pada Gambar 4.9.

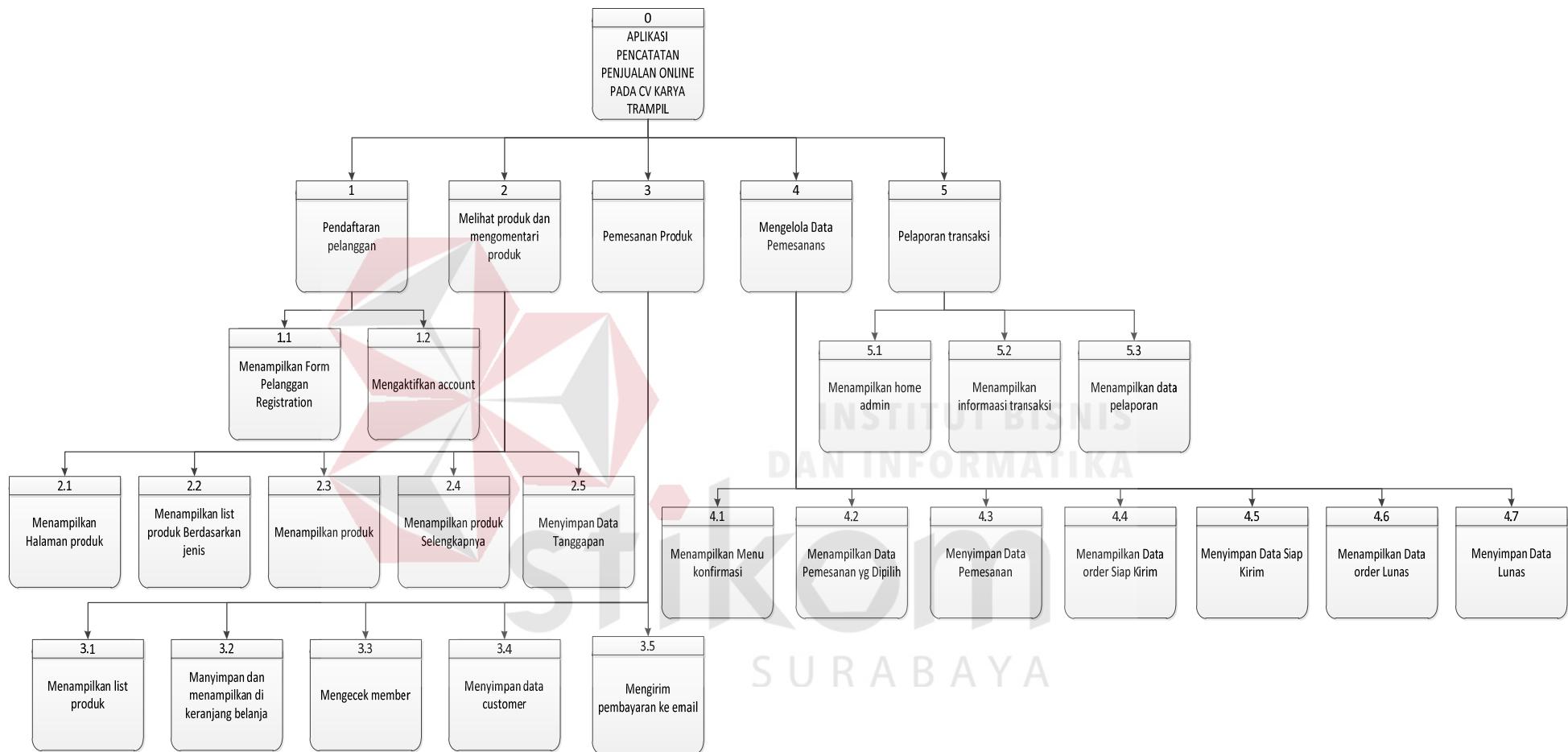


Gambar 4.9 *Context Diagram*

#### 4.2.4 HIPO Aplikasi Pencatatan Penjualan Online pada CV. Karya Trampil

*Hierarchical Input Process Output* merupakan alat perancangan sistem yang dapat menampilkan seluruh proses yang terdapat pada suatu aplikasi tertentu dengan jelas dan terstruktur. Gambar 4.4 merupakan HIPO dari Aplikasi pencatatan penjualan online.





Gambar 4.10 Hipo Aplikasi pencatatan penjualan online

#### 4.2.5 DFD level 0

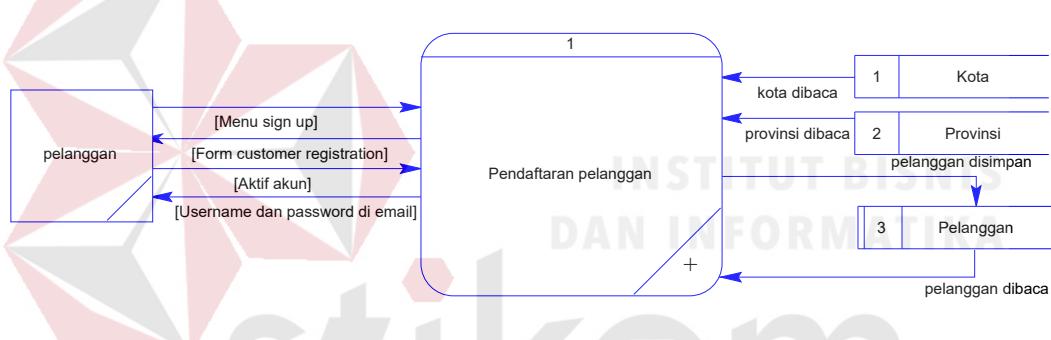
Rancang Bangun Aplikasi Pencatatan Penjualan Online pada CV. Karya Trampil di DFD *level 0* dikelompokkan menjadi 5 proses yaitu :

##### A. Pendaftaran Pelanggan

Pada fungsi pendaftaran pelanggan ini memiliki 1 entitas yaitu pelanggan yang memberikan aturan-aturan dalam melakukan pendaftaran menjadi member. Adapun tabel-tabel yang digunakan adalah kota, provinsi dan tabel pelanggan.

Adapun DFD *Level 0* Fungsi Pendaftaran pelanggan dapat dilihat pada gambar

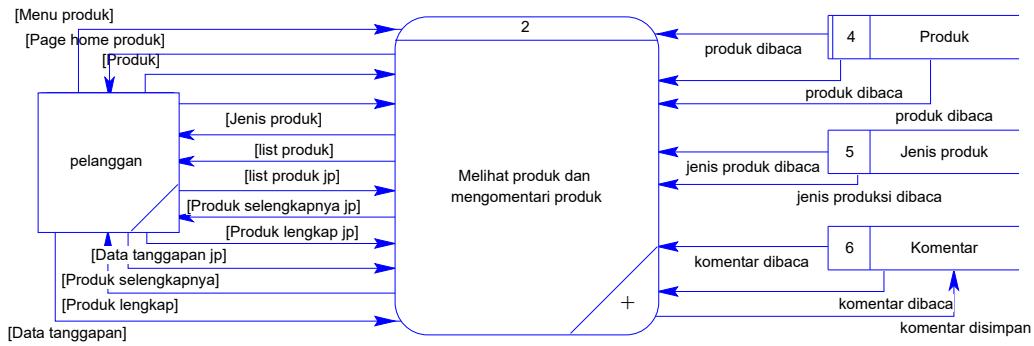
4.11.



Gambar 4.11 DFD *level 0* Pendaftaran pelanggan

##### B. Melihat produk dan mengomentari produk

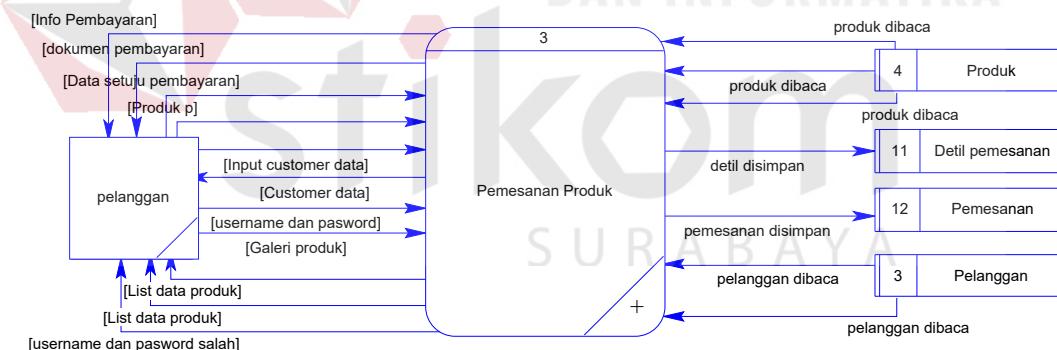
Pada fungsi melihat produk dan mengomentari produk ini memiliki 1 entitas yaitu pelanggan yang dapat melihat list-list produk berdasarkan jenis produk dan dapat melihat dan mengomentari produk tersebut. Adapun tabel-tabel yang digunakan adalah produk, jenis produk, dan komentar. Adapun DFD *Level 0* fungsi melihat produk dan mengomentari produk dapat dilihat pada Gambar 4.12.



Gambar 4.12 DFD *level 0* Melihat produk dan mengomentari produk

### C. Pemesanan produk

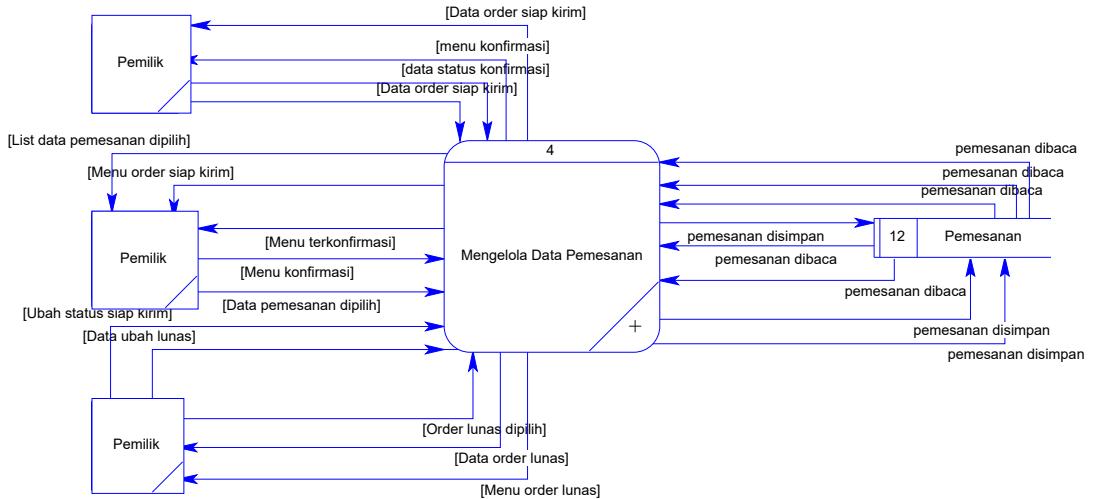
Pada fungsi pemesanan produk ini memiliki 1 entitas yaitu pelanggan yang dapat melakukan pemesanan produk berdasarkan *list* produk yang dipilih dan menghasilkan info pembayaran. Adapun tabel-tabel yang digunakan adalah produk, detail pemesanan, pemesanan, dan pelanggan. Adapun DFD *Level 0* Fungsi Pemesanan produk dapat dilihat pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13 DFD *level 0* Pemesanan produk

### D. Mengelola data pemesanan

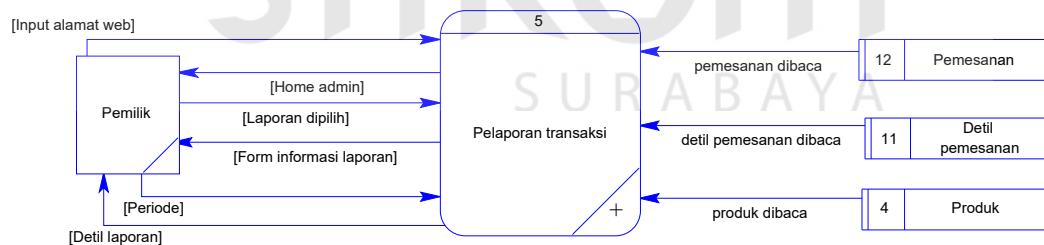
Pada fungsi mengelola data pemesanan memiliki 1 entitas yaitu pemilik yang dapat melihat data pemesanan dan melakukan konfirmasi terhadap status pemesanan. Adapun tabel yang digunakan adalah tabel pemesanan. Adapun DFD *Level 0* Mengelola data pemesanan dapat dilihat pada Gambar 4.14.



Gambar 4.14 DFD *level 0* Mengelola data pemesanan

## E. Pelaporan transaksi

Pada fungsi pelaporan transaksi memiliki 1 entitas yaitu pemilik yang dapat melihat hasil laporan yang diinginkan dilihat berdasarkan periode dan detail laporannya. Adapun tabel yang digunakan adalah tabel pemesanan, detail pemesanan dan produk. Adapun DFD *Level 0* pelaporan transaksi dapat dilihat pada Gambar 4.15



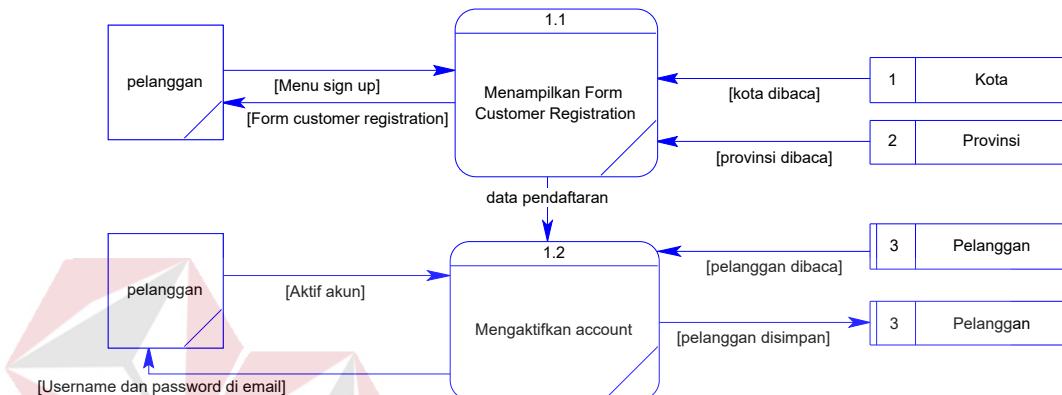
Gambar 4.15 DFD *level 0* Pelaporan transaksi

#### 4.2.6 DFD *level 1*

Turunan setiap proses DFD *level 0* Rancang Bangun Aplikasi Pencatatan Penjualan Online pada CV. Karya Trampil di DFD *level 1* dikelempokkan menjadi banyak proses yaitu mengelola data master, melakukan transaksi.

### A. Pendaftaran pelanggan

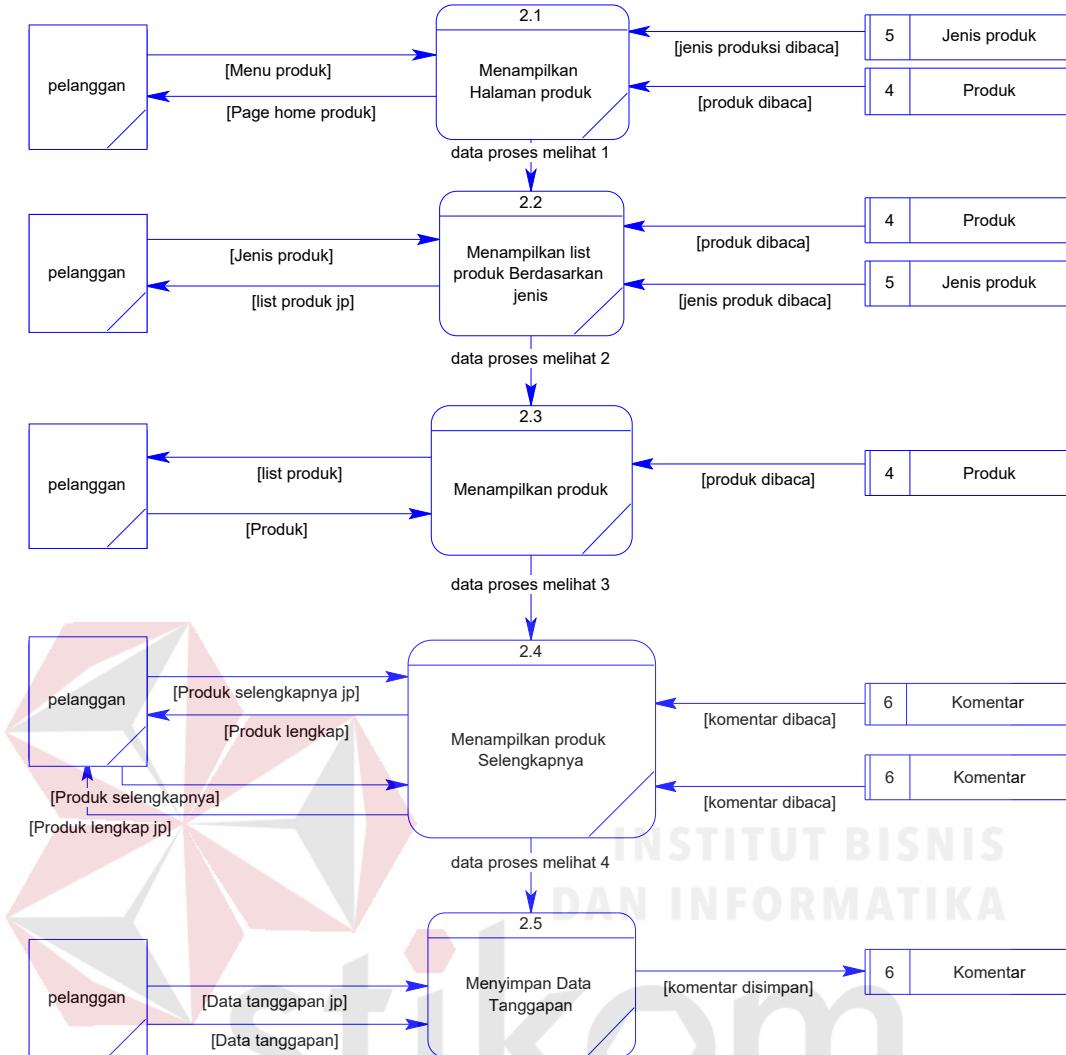
DFD Level 1 mengelola data master terdiri dari 2 proses yaitu menampilkan form *customer registration* dan mengaktifkan *account*. Dan juga membaca dari beberapa tabel. Untuk lebih jelasnya dapat melihat gambar 4.16.



Gambar 4.16 DFD level 1 Pendaftaran pelanggan

### B. Melihat produk dan mengomentari produk

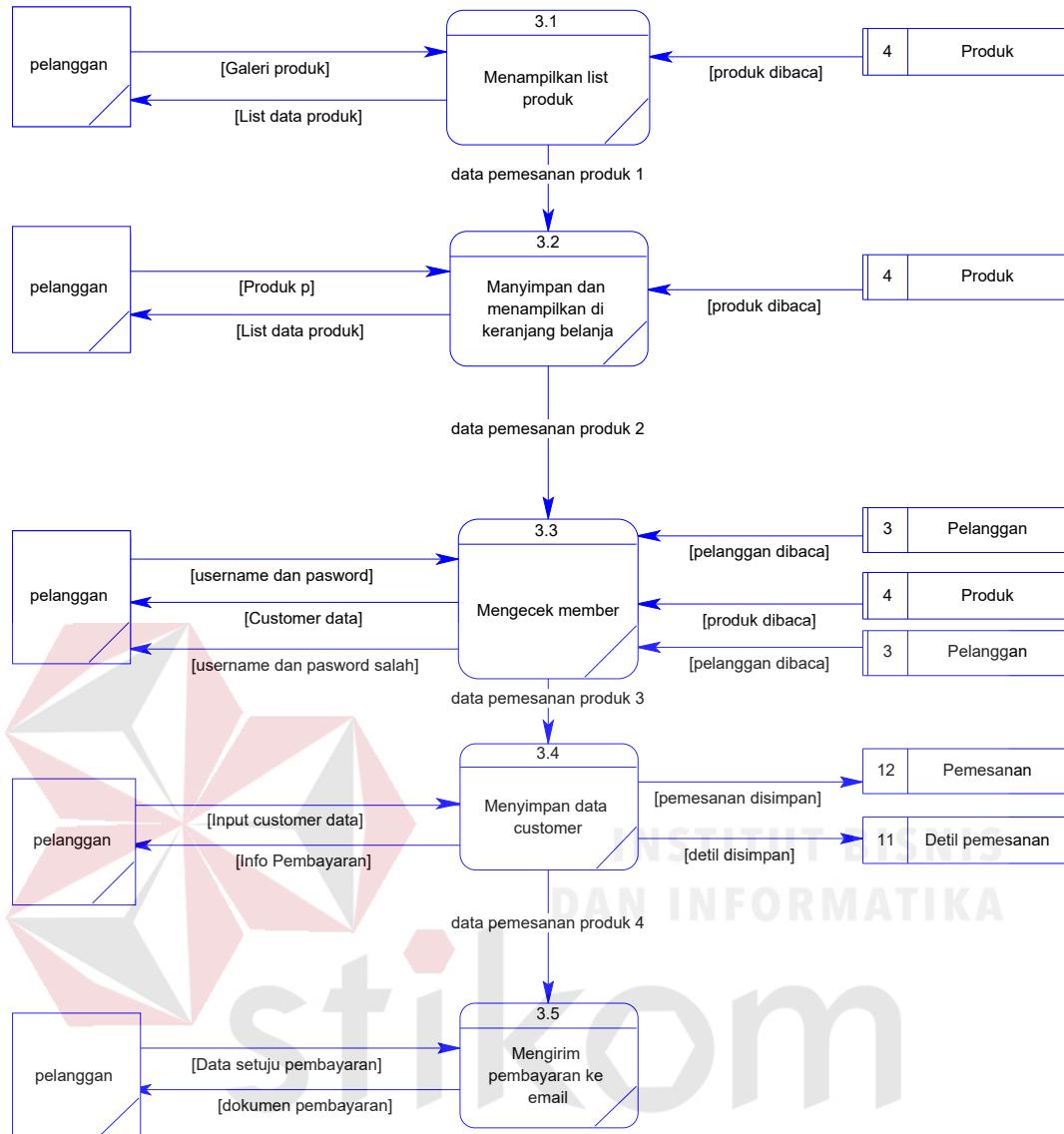
DFD Level 1 melihat produk dan mengomentari produk terdiri dari 5 proses yaitu menampilkan halaman produk, menampilkan *list* produk berdasarkan jenis, menampilkan produk, menampilkan produk selengkapnya dan menyimpan data tanggapan. Dan juga membaca dari beberapa tabel. Untuk lebih jelasnya dapat melihat gambar 4.17.



Gambar 4.17 DFD *level 1* Melihat produk dan mengomentari produk

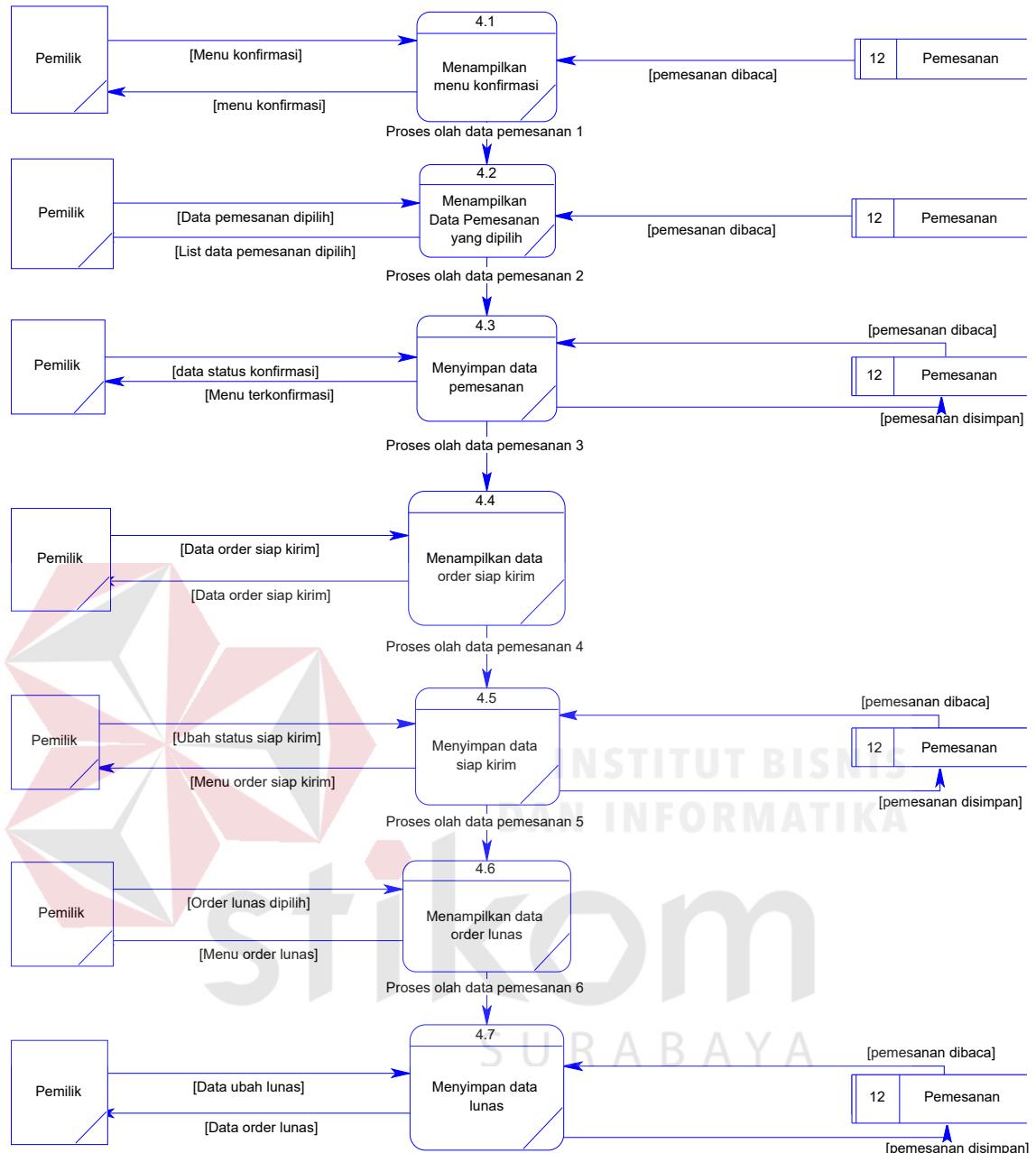
### C. Pemesanan produk

DFD Level 1 pemesanan produk terdiri dari 5 proses yaitu menampilkan *list* produk, menyimpan dan menampilkan di keranjang belanja, mengecek member, menyimpan data *customer*, dan mengirim pembayaran ke *email*. Dan juga membaca dari beberapa tabel. Untuk lebih jelasnya dapat melihat gambar 4.18.

Gambar 4.18 DFD *level 1* Pemesanan produk

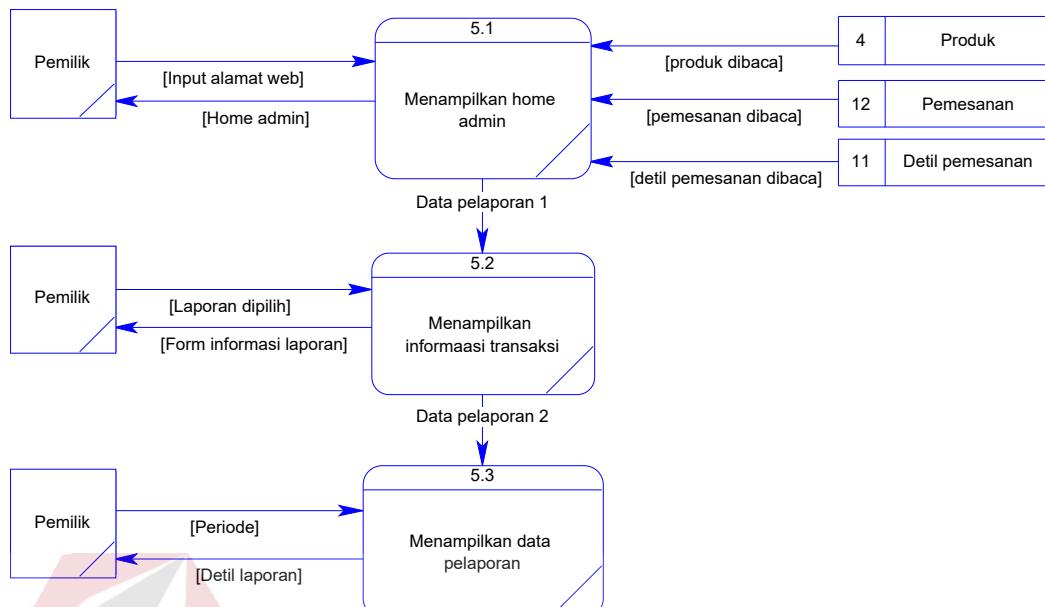
#### D. Mengelola data pemesanan

DFD Level 1 mengelola data pemesanan terdiri dari 4 proses yaitu menampilkan *list* data pemesanan, menampilkan data pemesanan yang dipilih, meng-*update* dan menyimpan data pemesanan, dan menampilkan data pemesanan. Dan juga membaca dari beberapa tabel. Untuk lebih jelasnya dapat melihat gambar 4.19.

Gambar 4.19 DFD *level 1* Mengelola data pemesanan

## E. Pelaporan transaksi

DFD Level 1 pelaporan transaksi terdiri dari 3 proses yaitu menampilkan home admin, menampilkan informasi transaksi dan menampilkan data pelaporan. Dan juga membaca dari beberapa tabel. Untuk lebih jelasnya dapat melihat gambar 4.20.



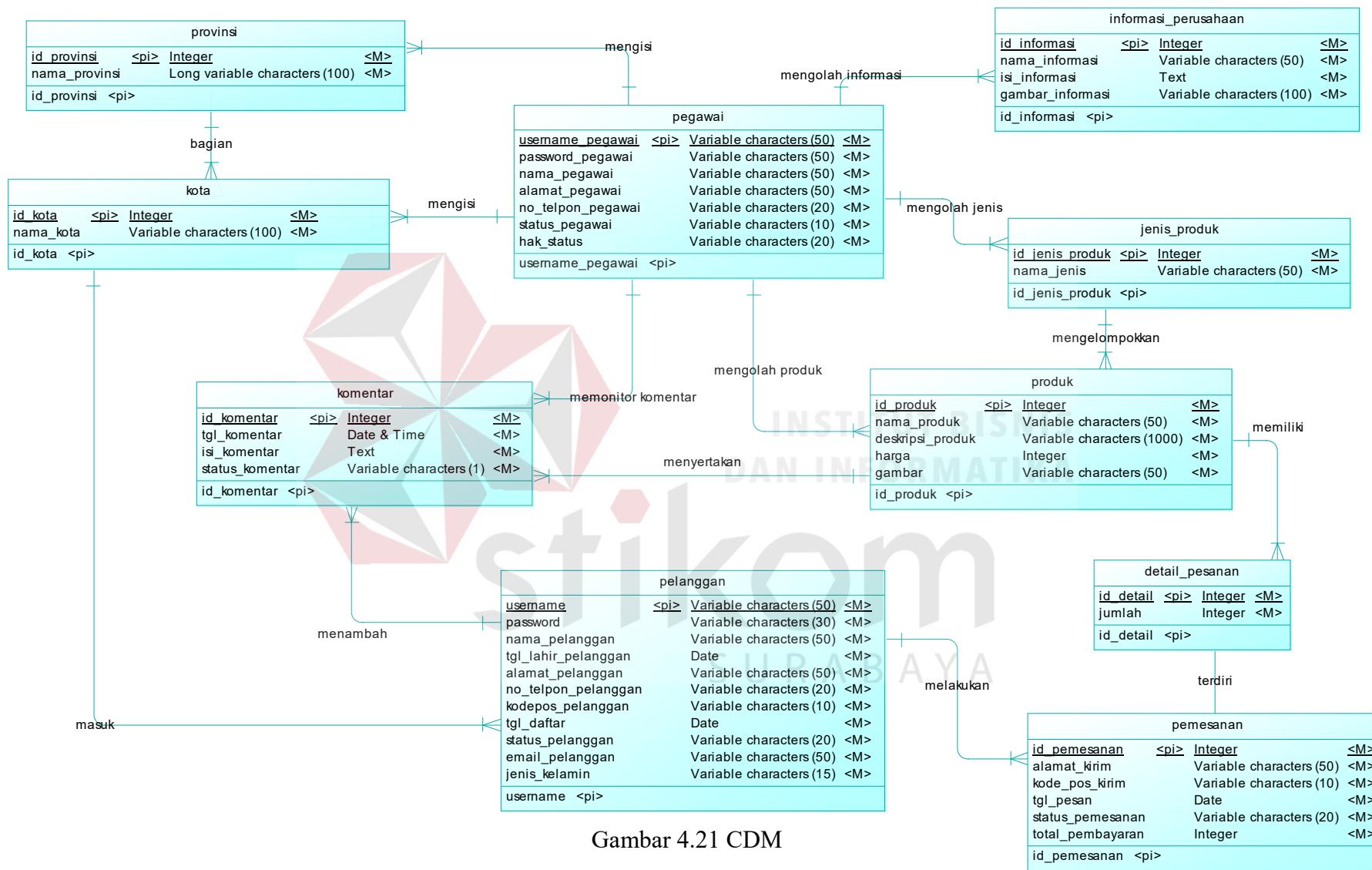
Gambar 4.20 DFD level 1 Pelaporan transaksi

### 4.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

*Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah suatu desain sistem yang digunakan untuk merepresentasikan, menentukan dan mendokumentasikan kebutuhan-kebutuhan untuk sistem pemrosesan *database*. Pada gambar berikut akan dijelaskan relasi-relasi atau hubungan antar tabel Rancang Bangun Aplikasi pencatatan online pada CV.Karya Trampil dalam bentuk *conceptual data model* (CDM) dan *physical data model* (PDM).

#### 4.3.1 Conceptual Data Model (CDM)

Sebuah *Conceptual Data Model* (CDM) menggambarkan secara keseluruhan konsep struktur basis data yang dirancang untuk suatu aplikasi seperti terlihat pada Gambar 4.21

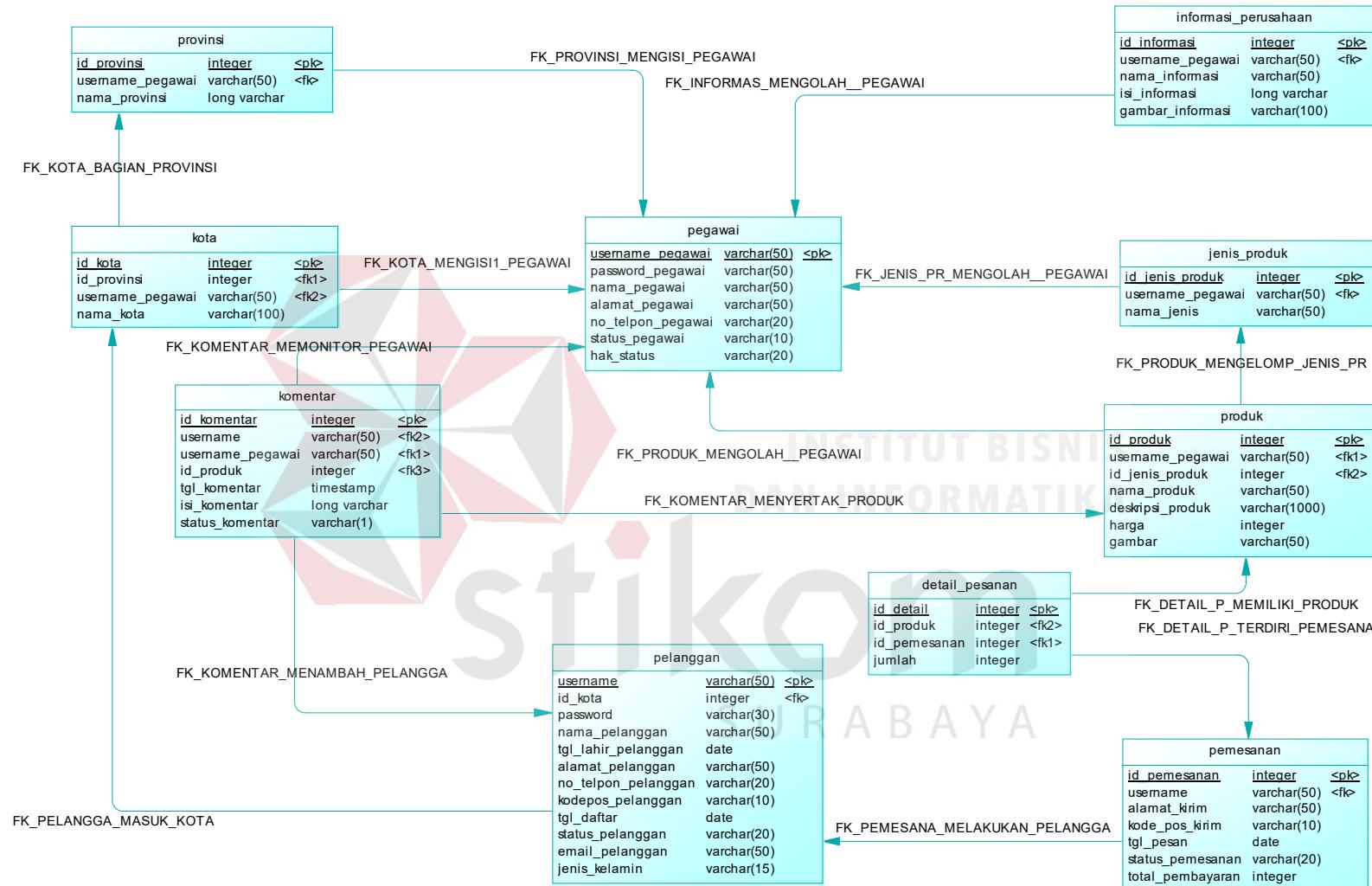


Gambar 4.21 CDM

#### 4.3.2 Physical Data Model (PDM)

Sebuah *Physical Data Model* (PDM) menggambarkan secara detail konsep rancangan struktur basis data yang dircancang untuk suatu program aplikasi. PDM merupakan hasil *generate* dari CDM. Pada PDM tergambar jelas tabel-tabel penyusun basis data beserta kolom-kolom yang terdapat pada setiap tabel sebagaimana terlihat pada Gambar 4.22.





Gambar 4.22 PDM

#### 4.4 Struktur Tabel

Rancang Bangun Aplikasi pencatatan online pada CV.Karya Trampil ini terdapat 10 (Sepuluh) tabel. Tabel – tabel tersebut memiliki struktur tabel yang saling terintegrasi dan memberikan informasi yang cukup lengkap bagi pengguna sistem. Berikut penjelasan struktur tabel dari tiap tabel :

##### 1. Tabel Pegawai

*Primary Key* : username\_pegawai

*Foreign Key* :

*Fungsi* : Menyimpan data master pegawai.

Tabel 4.1 Struktur Tabel Pegawai

Field	Type Data	Length	Constraint
Username_pegawai	Varchar	50	<i>Primary Key</i>
Password_pegawai	Varchar	50	
Nama_pegawai	Varchar	50	
Alamat_pegawai	Varchar	50	
No_telpo_pegawai	Varchar	20	
Status_pegawai	Varchar	10	
Hak_status	Varchar	20	

##### 2. Tabel Pelanggan

*Primary Key* : username

*Foreign Key* : id\_kota

*Fungsi* : Menyimpan data master pelanggan.

Tabel 4.2 Struktur Tabel Pelanggan

Field	Type Data	Length	Constraint
Username	Varchar	20	<i>Primary Key</i>
Id_kota	integer		<i>Foreign key</i>
Password	Varchar	30	
Nama_pelanggan	Varchar	50	
Tgl_lahir_pelanggan	Date		
Alamat_Pelanggan	Varchar	50	
No_telpo_n_pelanggan	Varchar	20	
Kodepos_pelanggan	Varchar	10	
Tgl_daftar	Date		
Status_pelanggan	Varchar	20	
Email_pelanggan	Varchar	50	
Jenis_kelamin	Varchar	15	

## 3. Tabel Produk

*Primary Key* : id\_produk

*Foreign Key* : username\_pegawai, id\_jenis\_produk

Fungsi : Menyimpan data produk.

Tabel 4.3 Struktur Tabel Produk

Field	Type Data	Length	Constraint
Id_produk	Integer		<i>Primary Key</i>
Username_pegawai	Varchar	50	<i>Foreign key</i>
Id_jenis_produk	Integer		<i>Foreign key</i>

Field	Type Data	Length	Constraint
Nama_produk	Varchar	50	
Deskripsi_produk	Varchar	1000	
Harga	Integer		
Gambar	Varchar	50	

#### 4. Tabel Jenis\_Produk

*Primary Key* : id\_jenis\_produk

*Foreign Key* : username\_pegawai

*Fungsi* : Menyimpan data jenis produk.

Tabel 4.4 Struktur Tabel Jenis\_Produk

Field	Type Data	Length	Constraint
Id_jenis_produk	Integer		<i>Primary Key</i>
Username_pegawai	Varchar	50	<i>Foreign key</i>
Nama_jenis	Varchar	50	

#### 5. Tabel Pemesanan

*Primary Key* : id\_pemesanan

*Foreign Key* : username

*Fungsi* : Menyimpan data jenis produk.

Tabel 4.5 Struktur Tabel Pemesanan

Field	Type Data	Length	Constraint
Id_pemesanan	Integer		<i>Primary Key</i>
Username	Varchar	50	<i>Foreign key</i>
Alamat_kirim	Varchar	50	

Field	Type Data	Length	Constraint
Kode_pos_kirim	Varchar	10	
Tgl_pesan	Date		
Status_pemesanan	Varchar	20	
Total_pembayaran	Integer		

#### 6. Tabel detail\_pesanan

*Primary Key* : id\_detail

*Foreign Key* : id\_transaksi, id\_produk

*Fungsi* : Menyimpan detail pesanan.

Tabel 4.6 Struktur Tabel detail\_pesanan

Field	Type Data	Length	Constraint
Id_detail	Integer		<i>Primary Key</i>
Id_transaksi	Integer		<i>Foreign Key</i>
Id_produk	Integer		<i>Foreign key</i>
Jumlah	Integer		

#### 7. Tabel informasi\_perusahaan

*Primary Key* : id\_informasi

*Foreign Key* : username\_pegawai

*Fungsi* : Menyimpan data informasi perusahaan

Tabel 4.7 Struktur Tabel informasi\_perusahaan

Field	Type Data	Length	Constraint
Id_informasi	Integer		<i>Primary Key</i>
Username_pegawai	Varchar	50	<i>Foreign Key</i>

Field	Type Data	Length	Constraint
Nama_informasi	Varchar	50	
Isi_informasi	longvarchar		
Gambar_informasi	varchar	100	

#### 8. Tabel kota

*Primary Key* : id\_kota

*Foreign Key* : id\_provinsi, username\_pegawai

Fungsi : Menyimpan data kota

Tabel 4.8 Struktur Tabel kota

Field	Type Data	Length	Constraint
Id_kota	Integer		<i>Primary Key</i>
Id_provinsi	Integer		<i>Foreign Key</i>
Username_pegawai	Varchar	50	<i>Foreign Key</i>
Nama_kota	Varchar	100	

#### 9. Tabel provinsi

*Primary Key* : id\_provinsi

*Foreign Key* : username\_pegawai

Fungsi : Menyimpan data provinsi

Tabel 4.9 Struktur Tabel provinsi

Field	Type Data	Length	Constraint
Id_provinsi	Integer		<i>Foreign Key</i>
Username_pegawai	Varchar	50	<i>Foreign Key</i>
Nama_provinsi	Varchar	100	

#### 10. Tabel Komentar

*Primary Key* : id\_komentar

*Foreign Key* : username\_pegawai, username, id\_produk

Fungsi : Menyimpan data komentar

Tabel 4.10 Struktur Tabel Komentar

Field	Type Data	Length	Constraint
Id_komentar	Integer		<i>Primary Key</i>
Username_pegawai	Varchar	50	<i>Foreign Key</i>
Username	Varchar	50	<i>Foreign Key</i>
Id_produk	Integer		<i>Foreign Key</i>
Tgl_komentar	date		
Isi_komentar	longvarchar		
Status_kometnar	varchar	100	

#### 4.5 Site-Map Karya Trampil

##### 4.5.1 Menu

###### 1. Beranda

- a. Daftar
- b. *Login*
- c. Informasi produk

###### 2. Galeri

- a. Daftar produk

###### 3. Keranjang Belanja

- a. Keranjang Belanja

###### 4. Cara Order

- a. Langkah-langkah order

## 5. Informasi

- a. Tentang kami
- b. Kontak kami

### 4.5.2 Informasi Menu

#### 1. Beranda

Menampilkan informasi umum mulai dari daftar, *login*, dan informasi produk. Untuk menu pilihan yang terdapat pada menu beranda yaitu cari produk, kategori produk dan kontak kami.

- a. Daftar

Menampilkan form daftar untuk memasukan identitas pengunjung.

- b. Login

Menampilkan halaman *login* sebelum pengunjung melakukan order barang.

- c. Informasi produk

Informasi dari setiap jenis produk berupa nama produk dan deskripsi produk dengan bentuk *slide show*.

#### 2. Galeri

Menampilkan informasi produk dan menu pilihan yaitu cari produk, kategori produk, dan kontak kami.

- a. Daftar produk

Menampilkan daftar dari setiap jenis produk dengan informasi nama produk, harga produk dan deskripsi produk.

#### 3. Keranjang Belanja

Menampilkan keranjang belanja dan menu pilihan yaitu cari produk, kategori produk, dan kontak kami.

- a. Keranjang Belanja

Menampilkan order yang dipesan pada keranjang belanja, dan pada keranjang belanja terdapat info nama produk yang di pesan, banyak produk, Harga per unit, subtotal. Pada halaman keranjang belanja pengunjung dapat mengisi banyaknya produk yang di pesan dengan meng-update subtotal produk. Dan pengunjung dapat menambah *list* pemesanan dengan cara lanjut belanja kemudian untuk membatalkan produk yang dipesan dengan cara menghapus produk dari *list* keranjang belanja

#### 4. Cara Order

Menampilkan langkah-langkah cara order dan menu pilihan yaitu cari produk, kategori produk, dan kontak kami.

a. Langkah-langkah order

Menampilkan langkah-langkah cara order sesuai prosedur perusahaan.

#### 5. Informasi

Menampilkan menu utama tentang kami dan kontak kami, serta menu pilihan yaitu cari produk, kategori produk.

a. Tentang kami

Menampilkan informasi tentang perusahaan.

b. Kontak kami

Menampilkan informasi letak perusahaan. Dan cara kontak langsung dengan perusahaan.

## 4.6 Desain I/O

Pada Rancang Bangun Aplikasi pencatatan online pada CV.Karya Trampil pembuatan desain I/O dibagi menjadi dua kelompok bahasan. Dimana bahasannya meliputi desain dibagian admin dan desain pada web.

### 4.6.1 Desain I/O Web

Merupakan rancangan desain *input* dan *output* yang akan digunakan bagi gambaran sistem. Adapun desain I/O yang ada di tampilan *user* sebagai berikut :

#### A. Desain I/O Tampilan Form Pendaftaran Pelanggan

Rancangan desain I/O berikut merupakan tampilan registrasi untuk calon pembeli. Calon pembeli di haruskan untuk mengisi identitas yang kemudian akan diberikan *username* dan *password*. Adapun desain I/O dapat dilihat pada Gambar 4.23.

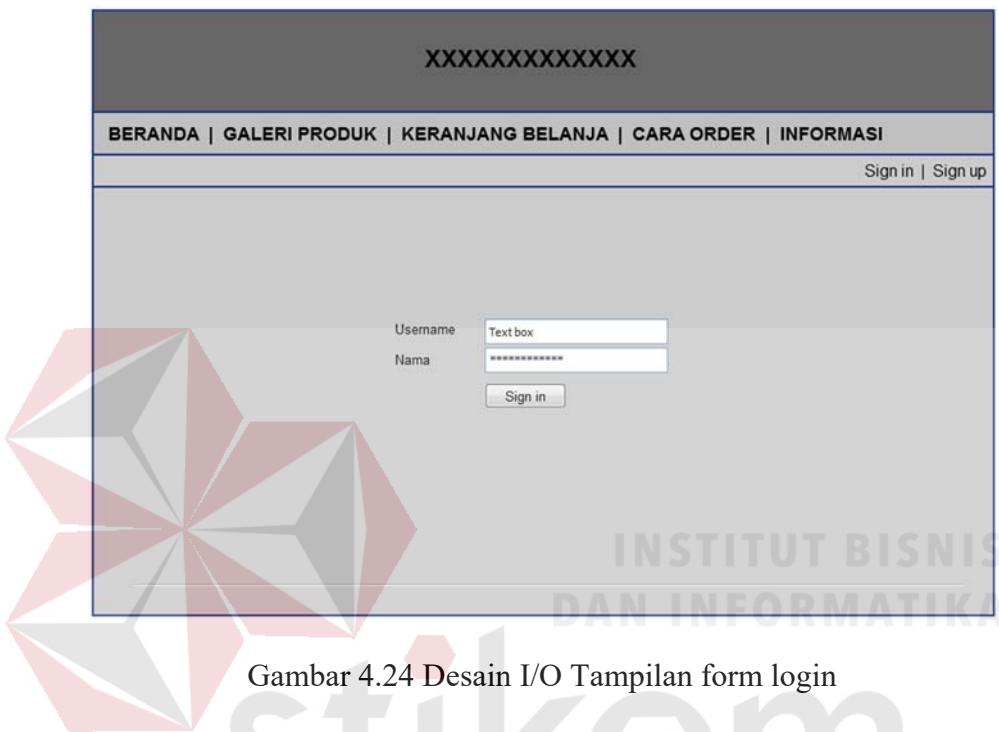
The screenshot shows a registration form on a website. The top navigation bar includes links for BERANDA, GALERI PRODUK, KERANJANG BELANJA, CARA ORDER, and INFORMASI. There are also 'Sign in' and 'Sign up' links. The main form area contains the following fields:

Username	Text box
Nama	Text box
Jenis kelamin	Combo box
Tanggal lahir	Text box
Alamat	Text box
Negara	Text box
Provinsi	Text box
Kota	Text box
Telepon	Text box
Kode pos	Text box
Email	Text box

Gambar 4.23 Desain I/O Form pendaftaran pelanggan

## B. Desain I/O Tampilan Form Login

Rancangan desain I/O berikut merupakan tampilan login. Dengan *username* dan *password* yang diberikan aplikasi, pengunjung dapat masuk dan melakukan transaksi. Adapun desain I/O dapat dilihat pada Gambar 4.24.



Gambar 4.24 Desain I/O Tampilan form login

## C. Desain I/O Form Tampilan Produk

Rancangan desain I/O berikut merupakan tampilan jenis produk. Di halam ini berisi informasi nama dan harga produk. Adapun desain I/O dapat dilihat pada Gambar 4.25.



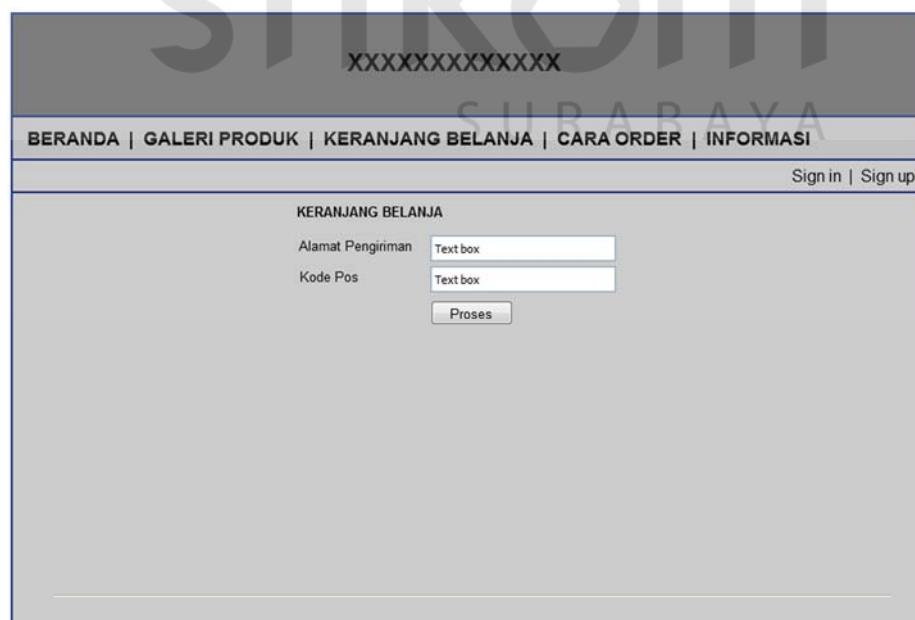
The screenshot shows a web page with a dark header bar containing the text 'XXXXXXXXXXXXXX'. Below this is a light gray navigation bar with the links 'BERANDA | GALERI PRODUK | KERANJANG BELANJA | CARA ORDER | INFORMASI' and 'Sign in | Sign up'. The main content area is titled 'DAFTAR PRODUK' and contains five product items, each with a small 'IMAGE' placeholder, a product name 'XXXXXX', and a price 'Rp. XXXXXX'. At the bottom left of this area is a small '<<' symbol.

Gambar 4.25 Desain I/O Form tampilan produk.

#### D. Desain I/O Tampilan Form Alamat Pengirim

Rancangan desain I/O berikut merupakan tampilan memasukan alamat pengiriman dan kode pos. form ini muncul ketika pengunjung selesai berbelanja.

Adapun desain I/O dapat dilihat pada Gambar 4.26.



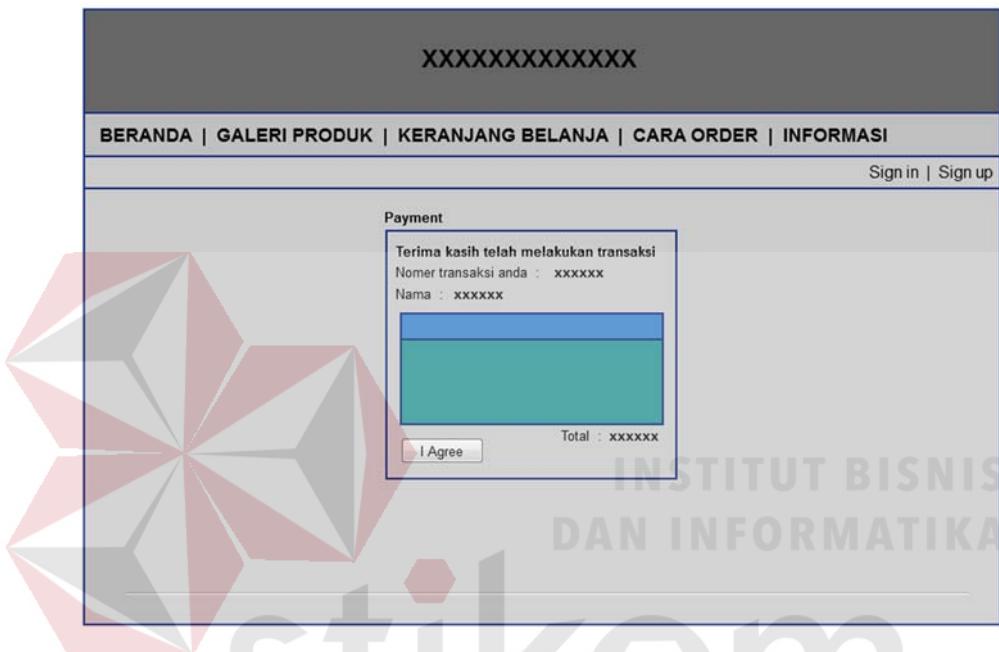
The screenshot shows a web page with a dark header bar containing the text 'XXXXXXXXXXXXXX'. Below this is a light gray navigation bar with the links 'BERANDA | GALERI PRODUK | KERANJANG BELANJA | CARA ORDER | INFORMASI' and 'Sign in | Sign up'. The main content area is titled 'KERANJANG BELANJA' and contains two input fields: 'Alamat Pengiriman' and 'Kode Pos', each with a 'Text box' placeholder. Below these fields is a 'Proses' button.

Gambar 4.26 Desain I/O Tampilan form alamat pengirim

## E. Desain I/O Tampilan Form Informasi Payment

Rancangan desain I/O berikut merupakan tampilan Informasi pembayaran.

Di dalam form terdapat id\_pemesanan dan nama pemesan yang di sertai informasi total harga yang harus di bayar. Adapun desain I/O dapat dilihat pada Gambar 4.27.



Gambar 4.27 Desain I/O Tampilan form informasi payment

## F. Desain I/O Tampilan Form Keranjang belanja

Rancangan desain I/O berikut merupakan tampilan keranjang belanja. Di dalam form ini terdapat informasi produk apa saja yang di beli, jumlah, harga satuan, sub total, dan hapus untuk menghapus produk dari *list* keranjang belanja. Adapun desain I/O dapat dilihat pada Gambar 4.28.

No	Nama Produk	Jumlah	Harga Satuan	Sub Total	Hapus
1.	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	X
2.	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	X
3.	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	X
4.	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	X
5.	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	X
6.	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	X

Gambar 4.28 Desain I/O Tampilan form keranjang belanja

#### 4.6.2 Desain I/O Admin

Merupakan rancangan desain *input* dan *output* yang akan digunakan bagi gambaran sistem. Adapun desain I/O yang ada di tampilan admin sebagai berikut :

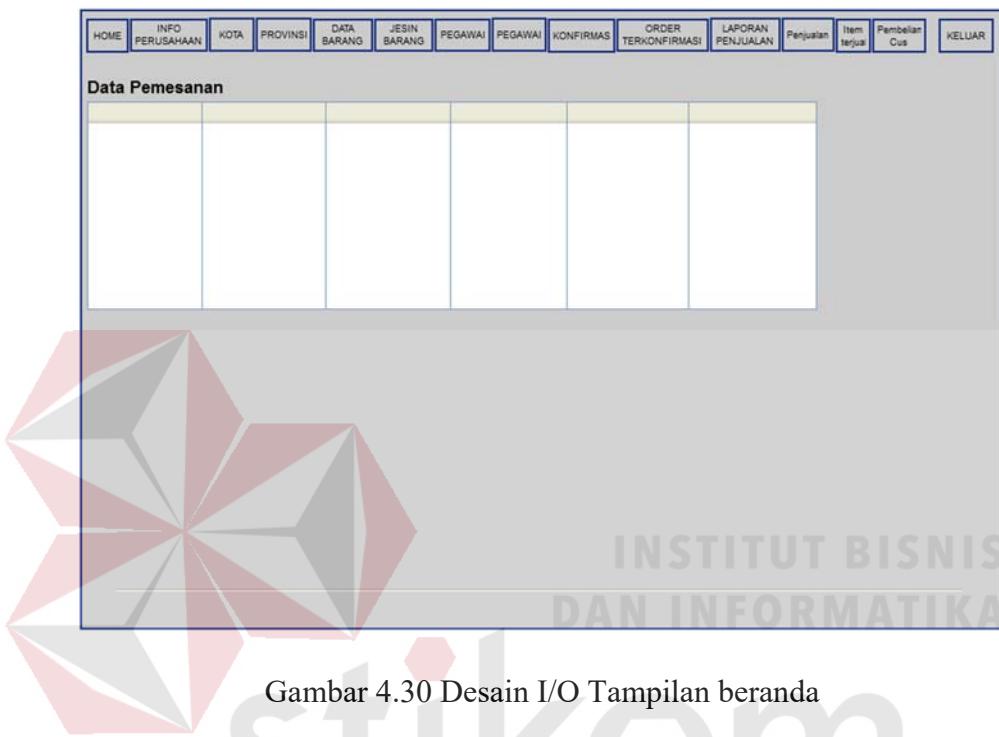
##### A. Desain I/O Tampilan Form Login

Rancangan desain I/O berikut merupakan tampilan *login*. *Login* hanya dapat dilakukan oleh admin dan pemilik. Adapun desain I/O dapat dilihat pada Gambar 4. 29.

Gambar 4.29 Desain I/O Tampilan form login

## B. Desain I/O Tampilan Beranda

Rancangan desain I/O berikut merupakan tampilan awal dari admin. Pada halaman beranda terdapat informasi pemesanan yang belum terkonfirmasi. Adapun desain I/O dapat dilihat pada Gambar 4.30.



Gambar 4.30 Desain I/O Tampilan beranda

## C. Desain I/O Tampilan Info Perusahaan

Rancangan desain I/O berikut merupakan tampilan info perusahaan. Di dalam form ini admin maupun pemilik dapat menambah atau merubah info perusahaan. Adapun desain I/O dapat dilihat pada Gambar 4.31.

HOME INFO PERUSAHAAN KOTA PROVINSI DATA BARANG JESIN BARANG PEGAWAI PEGAWAI KONFIRMAS ORDER TERKONFIRMASI LAPORAN PENJUALAN Penjualan Item terjual Pembelian Cus KELUAR

Nama Informasi

Isi Informasi

Gambar  Simpan

--	--	--	--	--	--

Gambar 4.31 Desain I/O Tampilan info perusahaan

#### D. Desain I/O Tampilan Kota

Rancangan desain I/O berikut merupakan tampilan kota. Pada form ini admin atau pemilik dapat menambah maupun merubah kota. Adapun desain I/O dapat dilihat pada Gambar 4.32.

HOME INFO PERUSAHAAN KOTA PROVINSI DATA BARANG JESIN BARANG PEGAWAI PEGAWAI KONFIRMAS ORDER TERKONFIRMASI LAPORAN PENJUALAN Penjualan Item terjual Pembelian Cus KELUAR

Mengolah Data Kota

Provinsi

Nama Kota

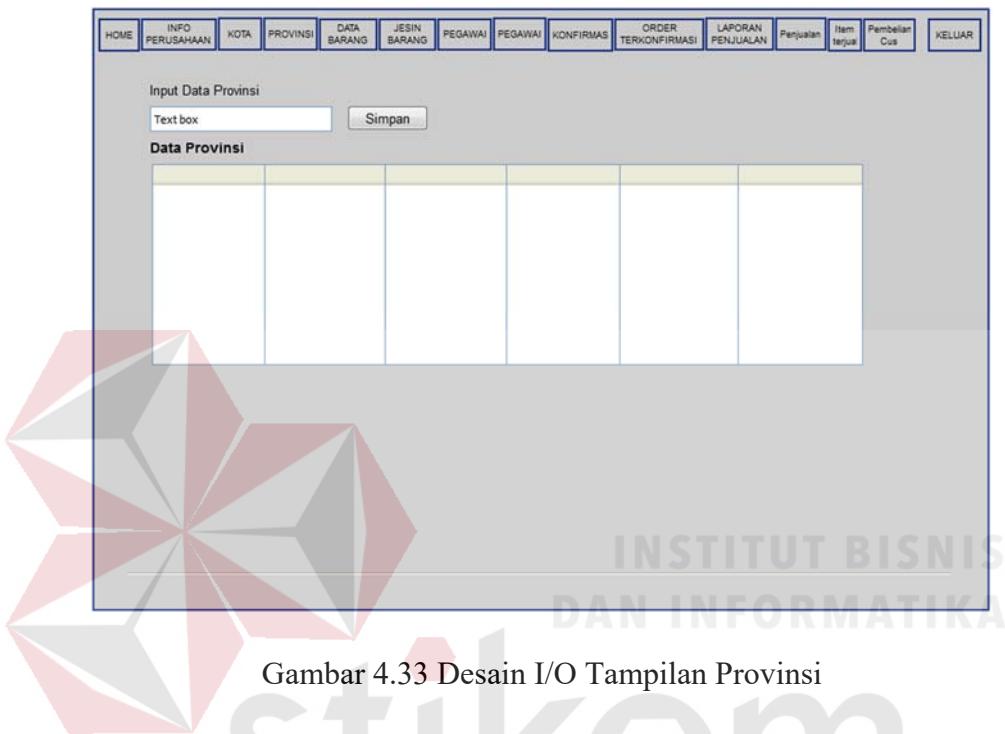
Simpan

--	--	--	--	--	--

Gambar 4.32 Desain I/O Tampilan kota

### E. Desain I/O Tampilan Provinsi

Rancangan desain I/O berikut merupakan tampilan provinsi. Pada form ini admin atau pemilik dapat menambah maupun merubah provinsi. Adapun desain I/O dapat dilihat pada Gambar 4.33.



Gambar 4.33 Desain I/O Tampilan Provinsi

### F. Desain I/O Tampilan Data Barang

Rancangan desain I/O berikut merupakan tampilan data barang. Pada form ini admin atau pemilik dapat menambah jenis produk yang disertai dengan informasi deskripsi produk dan harga satuan produk. Adapun desain I/O dapat dilihat pada Gambar 4.34.

Gambar 4.34 Desain I/O Tampilan data barang

### G. Desain I/O Tampilan jenis Produk

Rancangan desain I/O berikut merupakan tampilan jenis produk. Pada form ini admin atau pemilik dapat menambah maupun merubah kategori produk. Adapun desain I/O dapat dilihat pada Gambar 4.35.

Gambar 4.35 Desain I/O Tampilan jenis produk

## H. Desain I/O Tampilan Pegawai

Rancangan desain I/O berikut merupakan tampilan pegawai. Form ini digunakan untuk memasukan identitas pegawai. Adapun desain I/O dapat dilihat pada Gambar 4.36.

Gambar 4.36 Desain I/O Tampilan pegawai

## I. Desain I/O Tampilan Customer

Rancangan desain I/O berikut merupakan tampilan *customer*. Setiap *customer* yang sudah terdaftar akan di tumpung pada tabel di bawah yang dapat di rubah status nya apakah *customer* aktif atau tidak aktif. Adapun desain I/O dapat dilihat pada Gambar 4.37.

Gambar 4.37 Desain I/O Tampilan customer

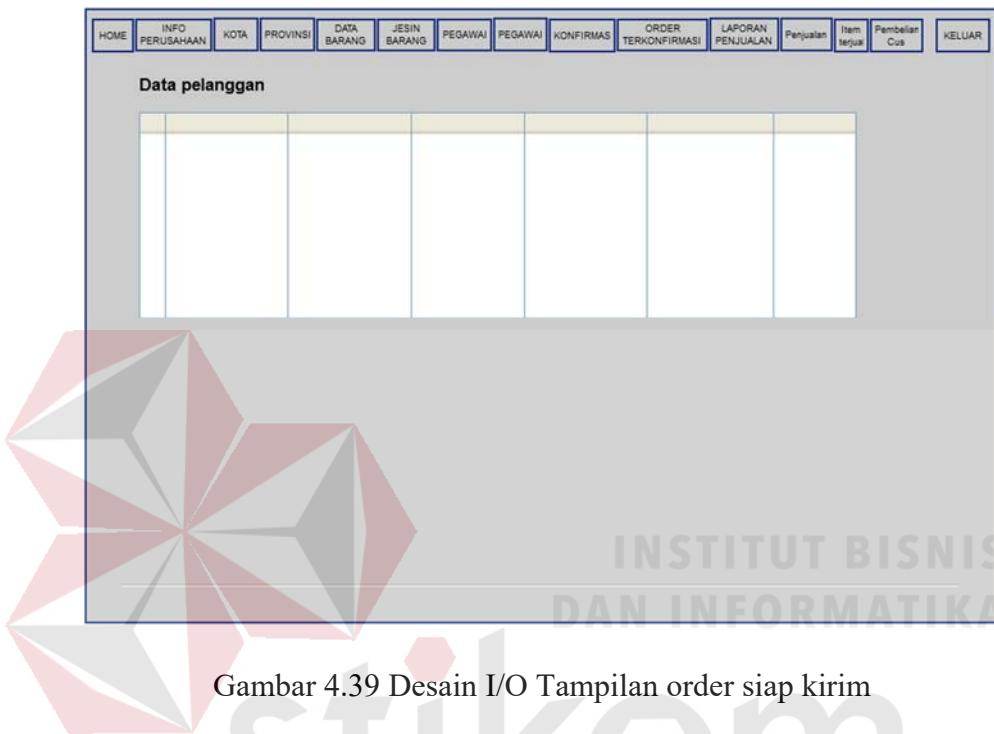
### J. Desain I/O Tampilan Konfirmasi

Rancangan desain I/O berikut merupakan tampilan konfirmasi. Pada tabel ini dapat dirubah statusnya dari belum terkonfirmasi ke konfirmasi. Adapun desain I/O dapat dilihat pada Gambar 4.38.

Gambar 4.38 Desain I/O Tampilan konfirmasi

## K. Desain I/O Tampilan Order Dikirim

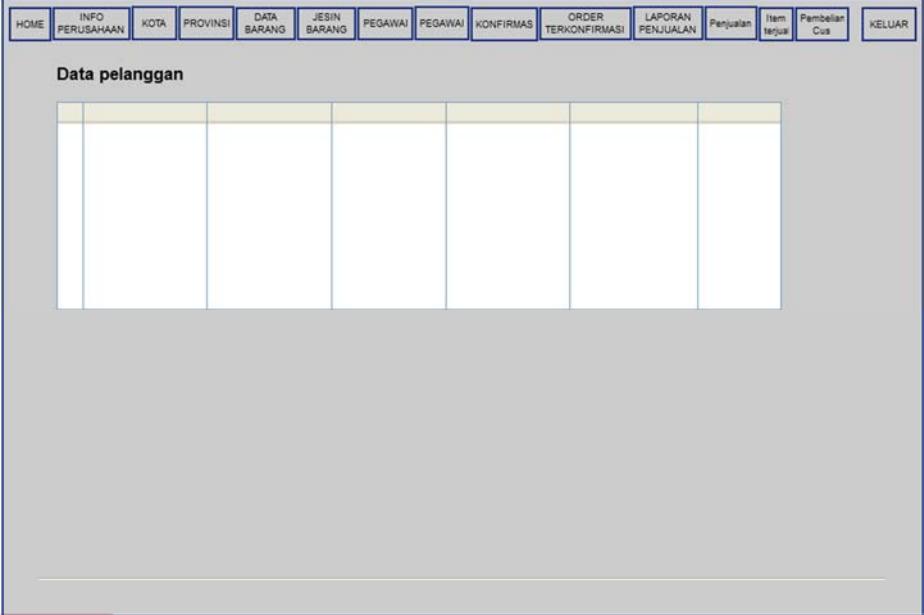
Rancangan desain I/O berikut merupakan tampilan order dikirim. Pada tabel ini dapat dirubah statusnya dari terkonfirmasi ke dikirm. Adapun desain I/O dapat dilihat pada Gambar 4.39.



Gambar 4.39 Desain I/O Tampilan order siap kirim

## L. Desain I/O Tampilan Order Lunas

Rancangan desain I/O berikut merupakan tampilan order lunas. Pada tabel ini dapat dirubah statusnya dari dikirm ke lunas Adapun desain I/O dapat dilihat pada Gambar 4.40.

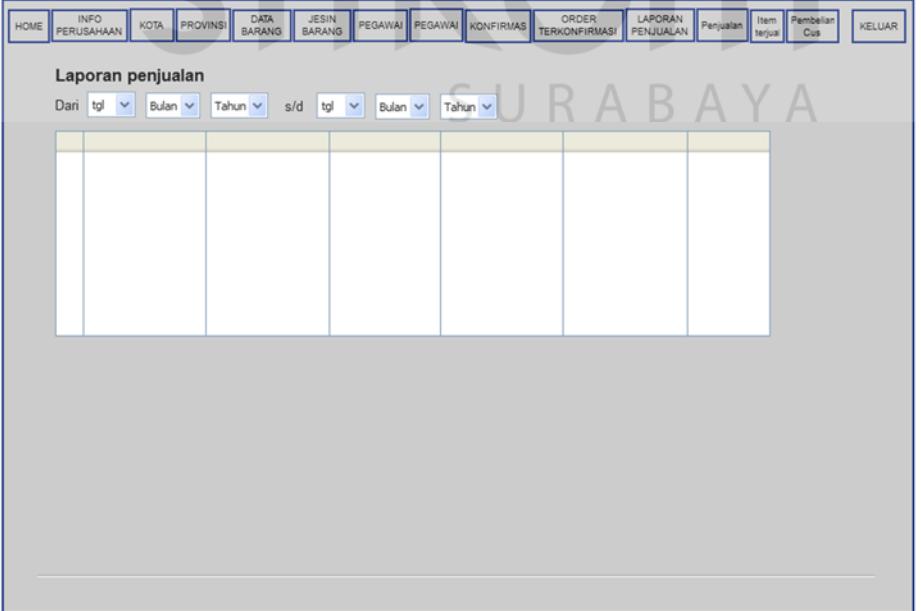


|--|--|--|--|--|--|--|--|

Gambar 4.40 Desain I/O Tampilan order lunas

### M. Desain I/O Tampilan Laporan Penjualan

Rancangan desain I/O berikut merupakan tampilan laporan penjualan. Pada form ini terdapat informasi laporan penjualan dengan memilih periode yang di inginkan. Adapun desain I/O dapat dilihat pada Gambar 4.41.

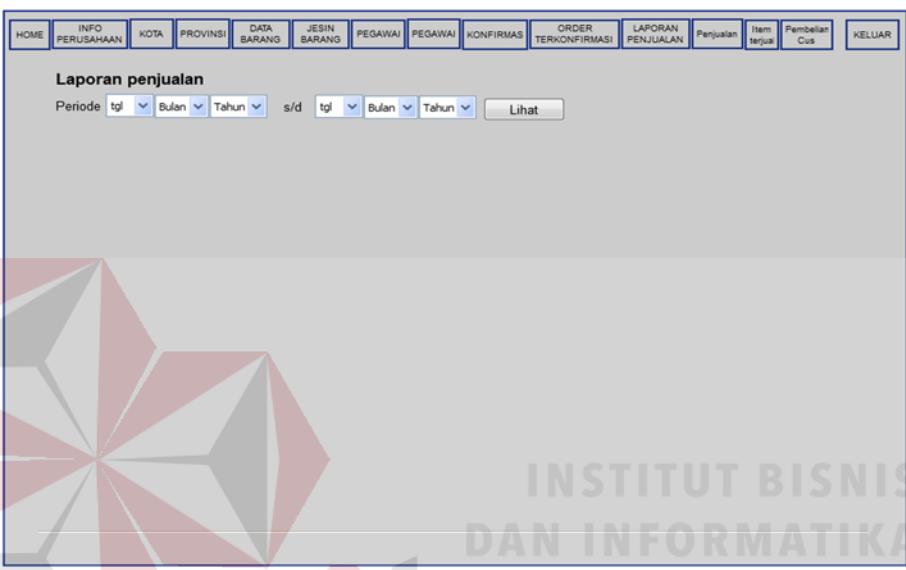


|--|--|--|--|--|--|--|--|

Gambar 4.41 Desain I/O Tampilan laporan penjualan

## N. Desain I/O Tampilan Penjualan

Rancangan desain I/O berikut merupakan tampilan penjualan. Pada form ini di haruskan untuk memasukan periode yang di inginkan sebelum mendapatkan informasi laporan penjualan produk. Adapun desain I/O dapat dilihat pada Gambar Gambar 4.42.



The screenshot shows a user interface for a sales report. At the top, there is a navigation bar with various menu items: HOME, INFO PERUSAHAAN, KOTA, PROVINSI, DATA BARANG, JESIN BARANG, PEGAWAI, PEGAWAI, KONFIRMAS, ORDER TERKONFIRMASI, LAPORAN PENJUALAN, Penjualan, Item terjual, Pembelian Cus, and KELUAR. Below the navigation bar, the title 'Laporan penjualan' is displayed. Underneath the title, there is a search/filter section labeled 'Periode' with dropdown menus for 'tgl', 'Bulan', and 'Tahun' for both the start date ('s/d') and end date, followed by a 'Lihat' button. The main area of the interface features a large, stylized graphic composed of overlapping red and grey geometric shapes, resembling a star or a flower. In the background, there is a watermark or logo for 'INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA' and 'SIKOM'.

Gambar 4.42 Desain I/O Tampilan penjualan

## O. Desain I/O Tampilan Item Terjual

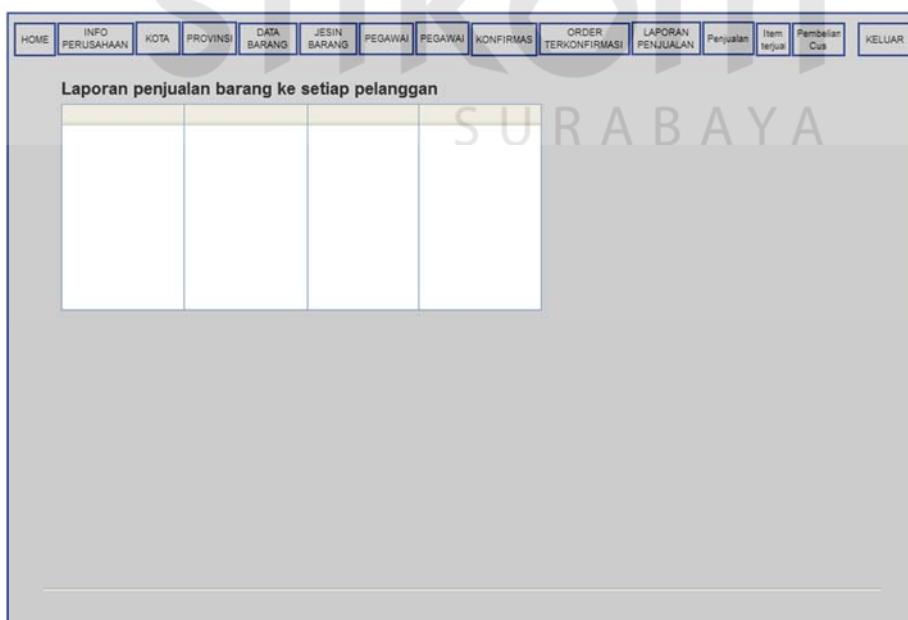
Rancangan desain I/O berikut merupakan tampilan item terjual. Pada form ini akan memberikan informasi item terjual berupa grafik. Adapun desain I/O dapat dilihat pada Gambar 4.43.



Gambar 4.43 Desain I/O Tampilan item terjual

#### P. Desain I/O Tampilan Pembelian Customer

Rancangan desain I/O berikut merupakan tampilan pembelian customer. Di dalam tabel ini terdapat informasi *customer* sudah berapa kali melakukan pembelian produk. Adapun desain I/O dapat dilihat pada Gambar 4.44.



Gambar 4.44 Desain I/O Tampilan pembelian *customer*

## 4.7 Interface Aplikasi

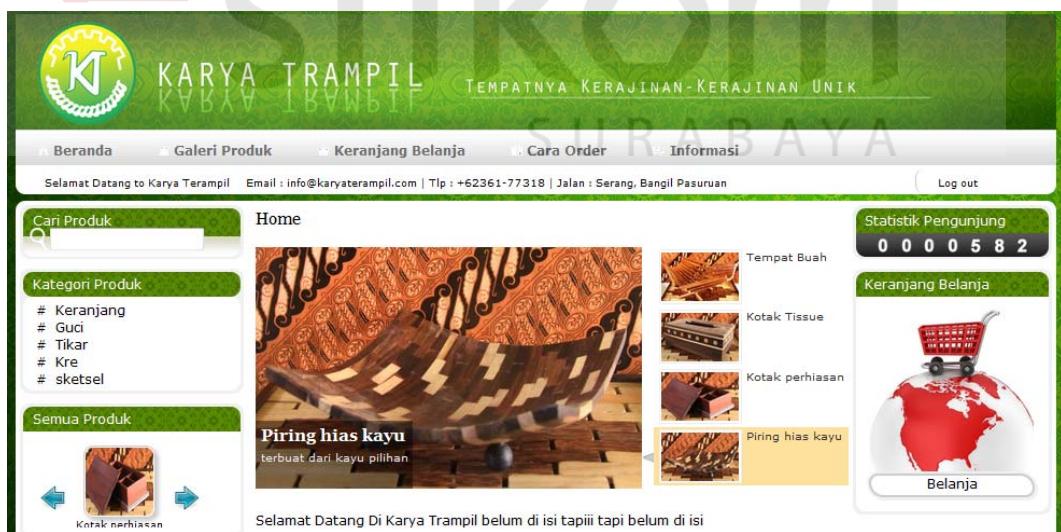
Interface aplikasi disini merupakan *capture* tiap halaman dari Aplikasi pencatatan penjualan *online*. Yang terdiri dari halaman untuk pengguna.

### 4.7.1 Halaman Pengguna

Halaman *interface* pengguna digunakan untuk memilih produk yang ingin dibeli. Untuk dapat mengakses aplikasi pengguna di berikan *username* dan *password*.

#### A. Interface Beranda

Halaman beranda menampilkan *slide show* dari beberapa jenis produk. Pengujung dapat melihat semua jenis produk di setiap kategori tetapi tidak dapat langsung memesan produk yang di inginkan. Ketika pengunjung memilih produk dan menekan tombol order maka sistem akan menampilkan menu *login* untuk memasukan *username* dan *password* untuk dapat melanjutkan pemesanan. Untuk lebih jelasnya seperti terlihat pada gambar 4.45.



Gambar 4.45 *Interface* Beranda

## B. Interface Registrasi

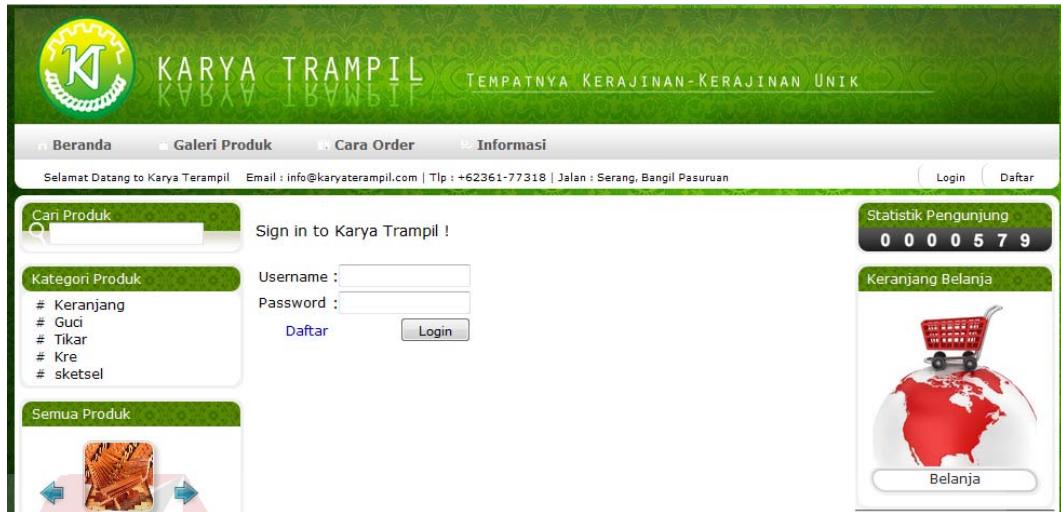
Halaman registrasi ini digunakan oleh pengguna untuk mendapatkan *username* dan *password* agar dapat masuk ke aplikasi dan melakukan belanja. Pertama pengguna di wajibkan untuk mengisi data diri diantaranya *username* yg di gunakan saat *login* nanti, nama lengkap, jenis kelamin, tanggal lahir, alamat, Negara, provinsi, kota, kode pos dan yang paling penting email. Setelah data diri di isi lengkap maka tekan tombol simpan dan secara otomatis *user* akan menerima *username* dan *password* melalui email. Untuk lebih jelasnya seperti terlihat pada gambar 4.46.

Gambar 4.46 Interface registrasi

## C. Interface Aplikasi Login Pengguna

Halaman login ini digunakan oleh pengguna untuk masuk ke aplikasi berdasarkan *username* dan *password*. Langkah pertama memasukan *username* kemudian *password* dan klik tombol *login* untuk masuk. Jika *username* atau

*password* salah maka sistem akan kembali mengosongkan form *login*. Seperti terlihat pada gambar 4.47.



Gambar 4.47. *Interface login*

#### D. Interface Data Produk

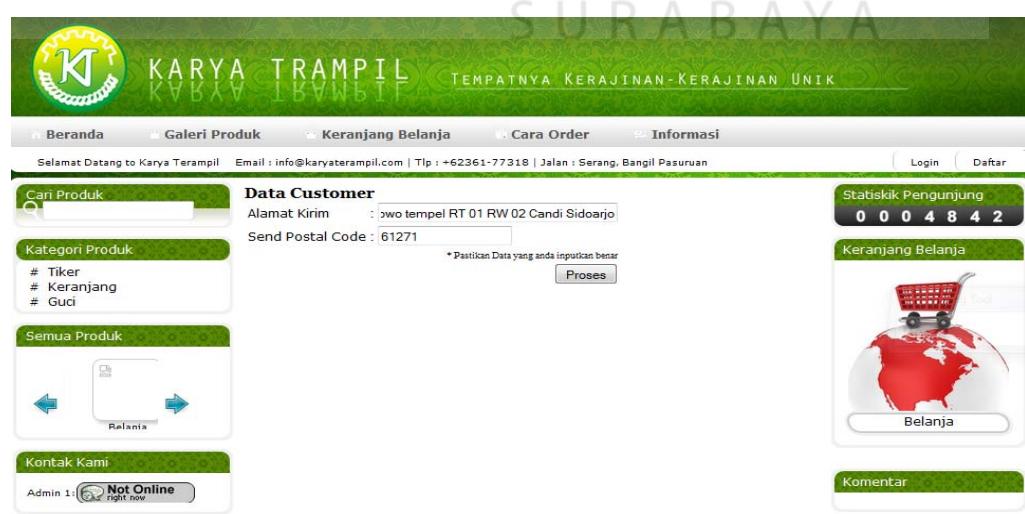
Halaman data produk digunakan untuk melihat jenis produk yang ada pada aplikasi. Di dalam halaman ini terdapat banyak jenis produk yang disertai dengan gambar produk, nama produk dan harga produk. Untuk pengunjung yang belum *login* hanya dapat melihat jenis produk saja, sedangkan pengunjung yang sudah melakukan *login* dapat melanjutkan belanja dan memasukan jumlah produk yang ingin di pesan pada form keranjang belanja. Seperti terlihat pada gambar 4.48.



Gambar 4.48 *Interface* data produk

### E. Interface Aplikasi data pelanggan

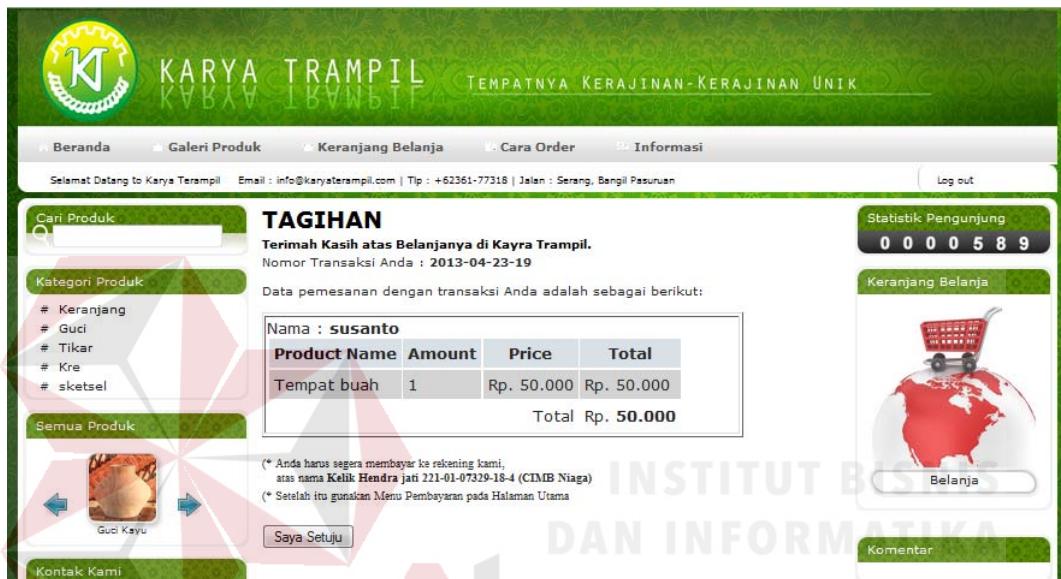
Halaman data pelanggan digunakan untuk mengisi data pelanggan. Pertama yang harus dimasukan yaitu alamat kirim dan kemudian kode pos setelah itu menekan tombol proses dan berikutnya akan masuk ke halaman selanjutnya. Seperti terlihat pada gambar 4.49.



Gambar 4.49. *Interface* data pelanggan

## F. Interface Aplikasi Tagihan

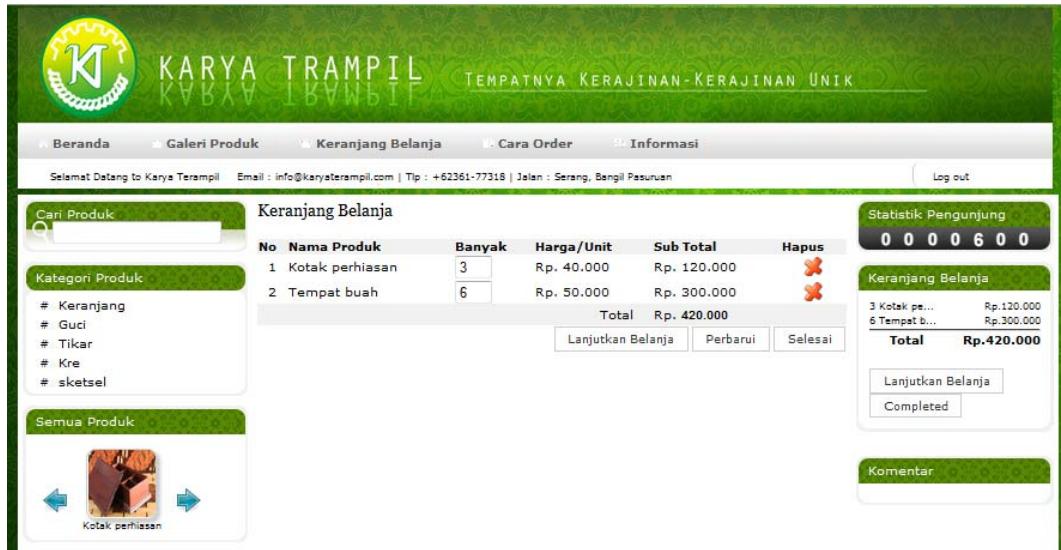
Halaman Tagihan Pembayaran digunakan untuk melihat informasi pembayaran, meliputi, harga per *item* dan total harga seluruh *item*. Jika setuju maka klik tombol setuju untuk melanjutkan belanja. Seperti terlihat pada gambar 4.50.



Gambar 4.50. Interface tagihan

## G. Interface Aplikasi Keranjang belanja

Halaman keranjang belanja digunakan untuk melihat informasi produk yang di beli. Pada keranjang belanja ini pengunjung dapat menentukan jumlah *item* maupun mambatalkan item yang di pilih. Jika ingin memilih produk lain nya maka pengunjung dapat menekan tombol lanjutkan belanja, jika pengunjung ingin mengetahui total harga per item maka dapat menekan tombol *update* dan jika pengunjung selesai berbelanja pengunjung menekan tombol *completed*. Seperti terlihat pada gambar 4.51.



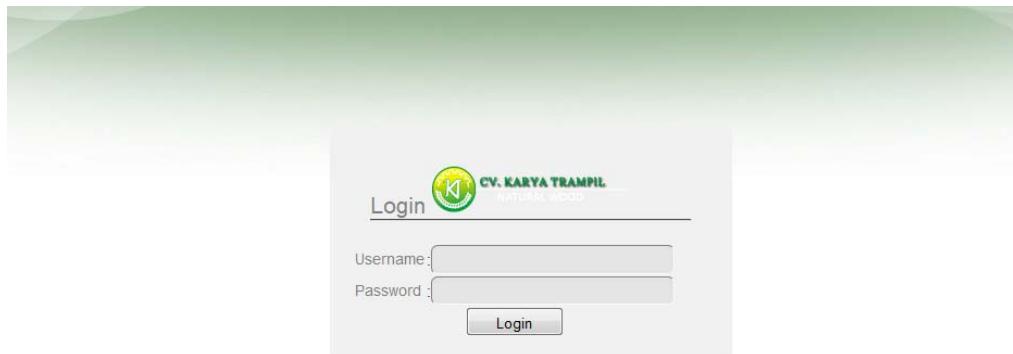
Gambar 4.51. *Interface Keranjang belanja*

#### 4.7.2 Admin

Halaman admin digunakan untuk admin menginputkan data-data yang dan mengelola data-data yang ada. Disini pengguna admin maupun pemilik yang mempunyai kewenangan mengelola data-data.

##### A. Interface Aplikasi login admin

Halaman *login* ini digunakan oleh admin untuk masuk ke aplikasi admin menggunakan *username* dan *password* untuk mengakses. Dengan memasukan *username* dan *password* kemudian klik *login* serta semua *valid* maka admin dapat mengakses aplikasi yang ada. Namun jika tidak *valid* maka sistem akan kembali ke halaman *login* untung memasukan *username* dan *password* yang *valid*. Seperti terlihat pada gambar 4.52.



Gambar 4.52. *Interface login admin*

### B. Interface Aplikasi Home Admin

Halaman Home Admin digunakan untuk melihat dan mengelola informasi pemesanan produk berupa grafik dan tabel. Pada halaman ini pengunjung dapat mengakses menu apa saja yang di butuhkan untuk mengelola data. Seperti terlihat pada gambar 4.53.

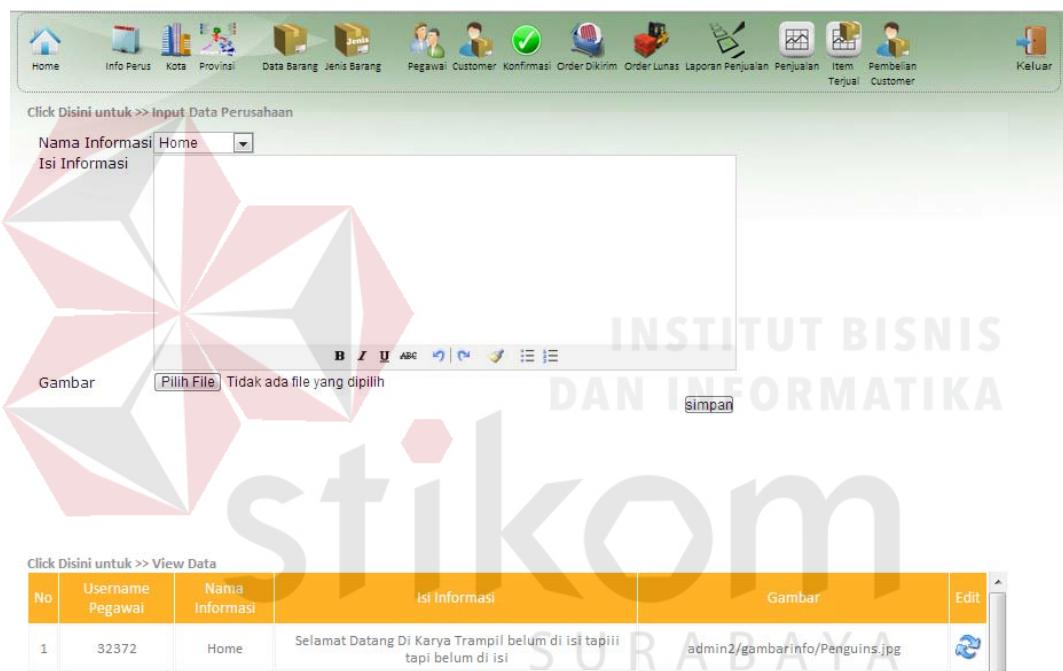
ID Transaksi	ID Pelanggan	AlamatKirim	Kode Pos Kirim	TGL Pesan	Total Pembayaran	Status Pemesanan	Edit
2013043020	kelik	ddfg -	35434543	30-04-2013	50,000	Belum Konfirmasi	

Gambar 4.53. *Interface home admin*

### C. Interface Aplikasi Informasi Perusahaan

Halaman Informasi Perusahaan digunakan untuk mengelola informasi yang ada pada halaman aplikasi. Dengan cara memasukan nama informasi apakah

ingin di tampilkan di *home*, *about us* atau *contact us*, kemudian mengisi informasi yang di ingin kan, jika ada gambar maka ada tombol *browse* untuk memilih gambar yang ingin di masukan. Klik simpan maka informasi dapat secara otomatis masuk dan tampil pada tabel di bawah *form*. Pada tabel admin dapat edit semua informasi yang telah di publikasikan dengan memilih nama informasi mana yang ingin di edit kemudian klik edit untuk mngubah isi informasi Seperti terlihat pada gambar 4.54.

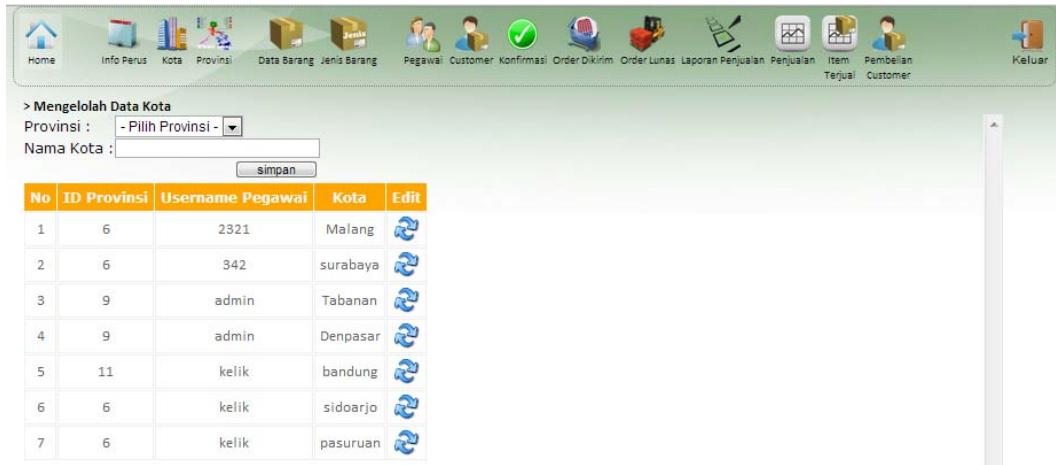


Gambar 4.54. *Interface* informasi perusahaan

#### D. Interface Aplikasi Kelola Data Kota

Halaman Kelola Data Kota digunakan untuk mengelola data kota. Admin dapat menambah dan mengubah kota pada halaman ini jika ingin memasukan kota baru maka admin terlebih dahulu memilih provinsi kemudian mengisi nama kota yang ingin dimasukan, kemudian tekan tombol simpan dan secara otomatis nama kota akan tersimpan pada aplikasi dan masuk pada tabel di bawah *form*. Jika ingin edit kota maka admin menekan tombol edit kemudian akan tampil *form* edit untuk

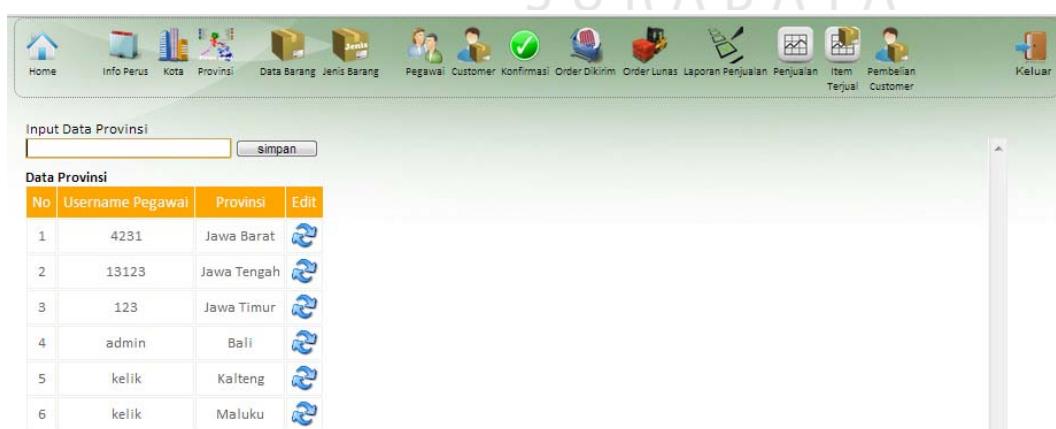
mengubah provinsi maupun kota yang sebelumnya sudah di simpan. Seperti terlihat pada gambar 4.55.



Gambar 4.55. *Interface Kelola data kota*

## E. Interface Aplikasi Input Data Provinsi

Halaman Input Data Provinsi Pembayaran digunakan memasukan nama provinsi, dengan memasukan nama provinsi pada *form* kemudian simpan maka secara otomatis akan tersimpan pada dan tampil pada tabel di bawah *form*. Untuk merubah dengan cara klik tombol edit pada tabel maka admin tinggal merubah nama provinsi yang sebelumnya di simpan. Seperti terlihat pada gambar 4.56.



Gambar 4.56. *Interface input data provinsi*

## F. Interface Aplikasi Input Data Barang

Halaman Input Data Barang digunakan untuk memasukan data barang meliputi jenis produk, nama produk, deskripsi, harga dan gambar. Jika selesai memasukan semua informasi tentang produk maka menekan tombol simpan dan secara otomatis akan tersimpan pada tabel di bawah *form input* data barang. Untuk merubah admin dapat menekan tombol edit yang ada pada tabel. Seperti terlihat pada gambar 4.57.

No	Nama Produk	Deskripsi Produk	Harga	Gambar	Edit
1	Kotak tissue	Terbuat dari kayu pilihan	Rp. 50,000	image2.jpg	

Gambar 4.57. *Interface* input data barang

## G. Interface Aplikasi Pengelolaan kategori Jenis Produk

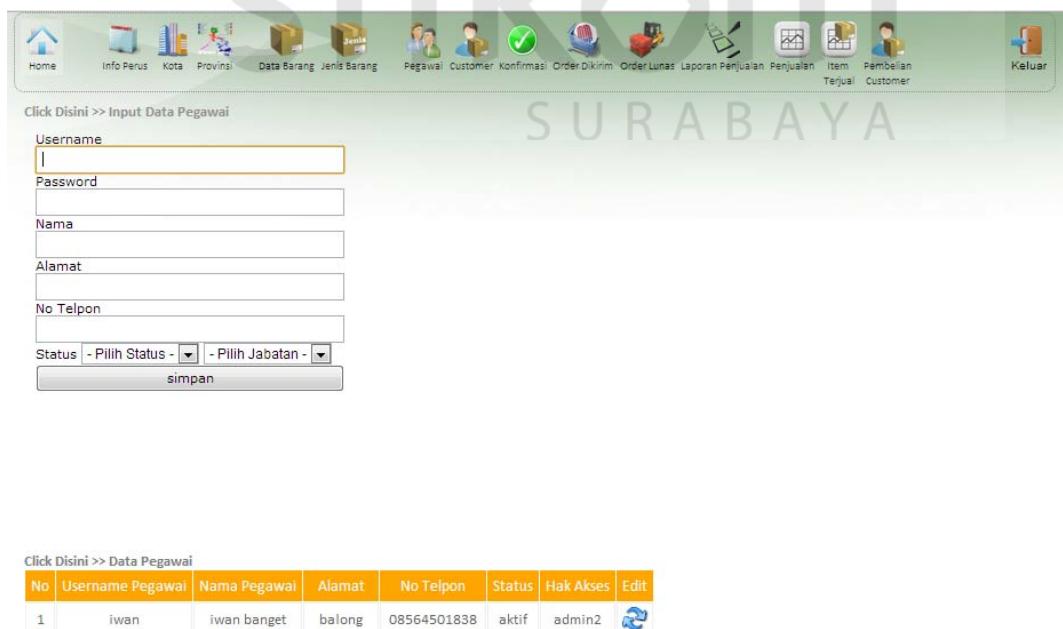
Halaman Pengelolaan Kategori Jenis Produk digunakan untuk menambah dan merubah kategori jenis produk yang ada pada tabel dengan cara klik edit untuk merubah. Seperti terlihat pada gambar 4.58.



Gambar 4.58. *Interface* pengelolaan kategori jenis produk

## H. Interface Aplikasi Input Data Pegawai

Halaman Input Data Pegawai digunakan untuk memasukan identitas pegawai. Jika selesai memasukan identitas pegawai klik tombol simpan untuk menyimpan dan secara otomatis akan tersimpan dan berada pada tabel di bawah *form input* data pegawai. Jika ingin merubah maka klik tombol edit. Seperti terlihat pada gambar 4.59.



Gambar 4.59. *Interface* input data pegawai

## I. Interface Aplikasi Data Pelanggan

Halaman Data Pelanggan digunakan untuk melihat dan mengubah informasi pelanggan mana yang masih aktif. Dengan cara menekan tombol edit maka secara otomatis aplikasi akan merubah status dari aktif ke tidak aktif dan sebaliknya. Seperti terlihat pada gambar 4.60.

No	Username	ID KOTA	NAMA PELANGGAN	TGL LAHIR	ALAMAT	NO TLPN	KODEPOS	NEGARA	TGL DAFTAR	STATUS	EMAIL	JENIS KELAMIN	ID PELANGGAN	Edit
1	giga	1	antok giga	04-04-2013	Gresikkk	213123	231	indonesia	04-04-2013	aktif	alipvbb@gmail.com	Man	201304030002	
2	alipunix	1	alip romdhoni	03-04-2013	Balong dowo Candi Sidoarjo	085645018387	61271	Indonesia	03-04-2013	aktif	alipvbb@gmail.com	Man	201304030001	
3	hendra	11	hendra jati	12-04-2013	pasuruan	9304903483	78687	indonesia	12-04-2013	aktif	keliqhendr@gmail.com	Man	201304120004	
4	kelik	1	kelik hendra	01-06-1991	pandaan	0880808080808	86564	indonesia	07-04-2013	aktif	keliqhendra@gmail.com	Man	201304070003	
5	santo	2	susanto	23-04-1989	mojokerto	08578689798	87990	indonesia	23-04-2013	aktif	keliqhendra@gmail.com	Man	201304220005	

Gambar 4.60. Interface data pelanggan

## J. Interface Aplikasi Konfirmasi

Halaman Data Pemesanan digunakan untuk melihat informasi pemesanan yang baru masuk dan belum terkonfirmasi. Cara merubah status dari belum terkonfirmasi ke terkonfirmasi dengan menekan tombol edit kemudian pilih status terkonfirmasi. Seperti terlihat pada gambar 4.61.

ID Transaksi	ID Pelanggan	AlamatKirim	Kode Pos Kirim	TGL Pesan	Total Pembayaran	Status Pemesanan	Edit
2013043020	kelik	dfdfg -	35434543	30-04-2013	50,000	Belum Konfirmasi	

Halaman : 1 | 2 |  
Total Pemesanan : 6 Pesanan

Gambar 4.61. Interface konfirmasi

## K. Interface Aplikasi Order Dikirim

Halaman Order Dikirim digunakan untuk melihat informasi pemesanan yang telah terkonfirmasi ke dikirim. Cara merubah status dari terkonfirmasi ke dikirim dengan menekan tombol edit kemudian pilih status dikirim. Seperti terlihat pada gambar 4.62.

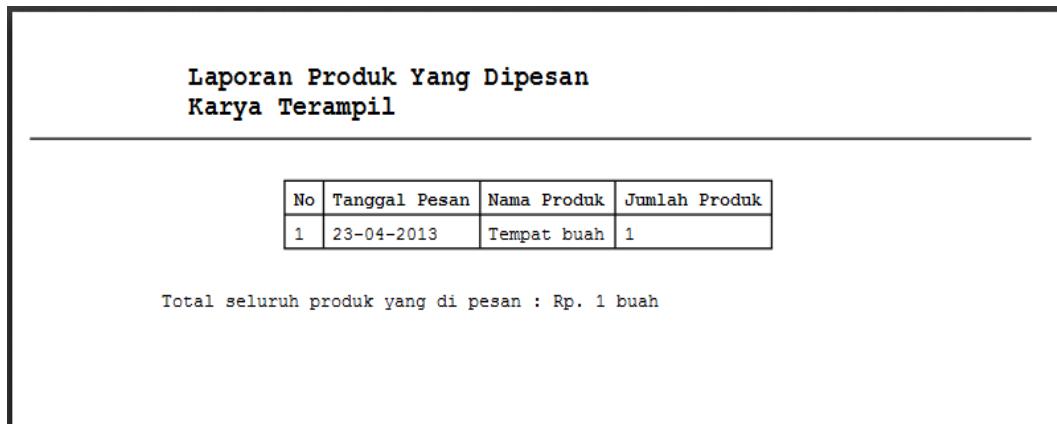
ID Transaksi	ID Pelanggan	Alamat Kirim	TGL Pesan	Status	Nama Barang	Total Pembayaran	Edit
2013042319	santo	malang -	23-04-2013	Terkonfirmasi	Tempat buah[1]	Rp. 50,000	

Halaman : 1 | 2 |  
Total Pesenan : 6 Pesanan

Gambar 4.62. Interface order dikirim

## L. Interface Laporan PDF Order Dikirim

Halaman laporan PDF Dikirim menampilkan tabel yang ada pada halaman order dalam bentuk PDF. Halaman PDF muncul ketika admin menekan tombol *print* dan secara otomatis menampilkan macam-macam order yang akan dibuat oleh bagian produksi, berisi informasi tanggal pemesanan, nama produk dan jumlah produk. PDF di berikan kepada pihak produksi agar dapat mengetahui berapa jumlah barang yang akan dibuat. Seperti terlihat pada gambar 4.63.



Gambar 4.63. *Interface* laporan PDF order dikirim

## M. Interface Aplikasi Order Lunas

Halaman Order Lunas digunakan untuk melihat informasi pemesanan yang telah di kirim ke lunas. Cara merubah status dari terkonfirmasi ke lunas dengan menekan tombol edit kemudian pilih status lunas. Seperti terlihat pada gambar 4.64.

ID Transaksi	ID Pelanggan	AlamatKirim	TGL Pesan	Status	Nama Barang	Total Pembayaran	Edit
2013041210	kelik	kalimantan -	12-04-2013	Dikirim	Guci Kayu[3]	Rp. 285,000	
2013041210	kelik	kalimantan -	12-04-2013	Dikirim	Kotak perhiasan[2]	Rp. 80,000	
201304107	kelik	malang -	10-04-2013	Dikirim	Guci Kayu[5]	Rp. 475,000	
201304072	kelik	pandaan -	07-04-2013	Dikirim	Guci Kayu[1]	Rp. 95,000	
201304030	alipunix	Balong dowo tempel RT 01 RW 02 Candi Sidoarjo -	03-04-2013	Dikirim	Guci Kayu[2]	Rp. 190,000	

Halaman : 1 |  
Total Pemesanan : 4 Pesanan

Gambar 4.64. *Interface* order lunas

## N. Interface Aplikasi Laporan penjualan

Laporan penjualan digunakan untuk melihat informasi detail pemesan dan status dalam bentuk tabel serta laporan berdasarkan jenis produk dalam bentuk tabel. Untuk dapat mengetahui laporan penjualan yang lunas dengan memilih

periode yang di lihat kemudian klik lihat untuk menampilkan laporan transaksi. Sedangkan untuk mengetahui laporan berdasarkan jenis produk dengan memasukan jenis produk yang ingin dilihat dan menekan tombol lihat, maka akan menampilkan tabel sesuai inputan. Seperti terlihat pada gambar 4.65.



Gambar 4.65. *Interface* laporan penjualan

## O. Interface Laporan Penjualan

Interface laporan penjualan menampilkan tabel pemesanan yang sudah melunasi pembayaran. Tombol print akan menampilkan tabel dalam bentuk PDF. Seperti terlihat pada gambar 4.66.

No	ID_Transaksi	ID_Pelanggan	Nama Pelanggan	Tanggal Pesan	Email	Status Pemesanan	Total Pembayaran
1	201304031	201304030002	antok giga	03-04-2013	alipvbb@gmail.com	Lunas	Rp. 905,656
2	201304083	201304070003	kelik hendra	08-04-2013	keliqhendra@gmail.com	Lunas	Rp. 1,806,666
3	201304104	201304070003	kelik hendra	10-04-2013	keliqhendra@gmail.com	Lunas	Rp. 4,516,665
4	201304128	201304070003	kelik hendra	12-04-2013	keliqhendra@gmail.com	Lunas	Rp. 370,000
5	2013041212	201304070003	kelik hendra	12-04-2013	keliqhendra@gmail.com	Lunas	Rp. 400,000
6	2013041213	201304070003	kelik hendra	12-04-2013	keliqhendra@gmail.com	Lunas	Rp. 160,000
7	2013041215	201304070003	kelik hendra	12-04-2013	keliqhendra@gmail.com	Lunas	Rp. 245,000
8	2013041716	201304070003	kelik hendra	17-04-2013	keliqhendra@gmail.com	Lunas	Rp. 240,000
9	2013042318	201304230009	rizal	23-04-2013	keliqhendra@gmail.com	Lunas	Rp. 220,000
10	2013042217	201304220005	susanto	22-04-2013	keliqhendra@gmail.com	Lunas	Rp. 680,000

Gambar 4.66. *Interface* laporan penjualan

## P. Interface PDF Laporan Penjualan

Interface PDF laporan penjualan menampilkan tabel pemesan yang sudah melunasi pembayaran dalam bentuk PDF. Informasi yang ada pada tabel diantaranya id transaksi, id pelanggan, nama pelanggan, tanggal pesan, kode pos, email pelanggan, status pesan, total pembayaran. Serta informasi jumlah nominal transaksi dan total transaksi. Seperti terlihat pada gambar 4.67.

**Laporan Transaksi Penjualan  
Karya Trampil**

Periode tanggal 30-04-2005 sampai dengan 30-04-2013

No	ID Transaksi	ID Pelanggan	Nama Pelanggan	Tanggal Pesan	Kode POS	Email Pelanggan	Status Pesanan	Total Pembayaran
1	201304031	201304030002	antok giga	03-04-2013	231	alipvbb@gmail.com	Lunas	Rp 905,656
2	201304083	201304070003	kelik hendra	08-04-2013	86564	keliqhendra@gmail.com	Lunas	Rp 1,806,666
3	201304104	201304070003	kelik hendra	10-04-2013	86564	keliqhendra@gmail.com	Lunas	Rp 4,516,665
4	201304128	201304070003	kelik hendra	12-04-2013	86564	keliqhendra@gmail.com	Lunas	Rp 370,000
5	2013041212	201304070003	kelik hendra	12-04-2013	86564	keliqhendra@gmail.com	Lunas	Rp 400,000
6	2013041213	201304070003	kelik hendra	12-04-2013	86564	keliqhendra@gmail.com	Lunas	Rp 160,000
7	2013041215	201304070003	kelik hendra	12-04-2013	86564	keliqhendra@gmail.com	Lunas	Rp 245,000
8	2013041716	201304070003	kelik hendra	17-04-2013	86564	keliqhendra@gmail.com	Lunas	Rp 240,000
9	2013042318	201304230009	rizal	23-04-2013	54355	keliqhendra@gmail.com	Lunas	Rp 220,000
10	2013042217	201304220005	susanto	22-04-2013	87990	keliqhendra@gmail.com	Lunas	Rp 680,000

Jumlah Nominal Transaksi : Rp. 9,543,987  
Total Transaksi : 10 transaksi

Gambar 4.67. Interface PDF laporan penjualan

## Q. Interface Laporan Berdasarkan Jenis Produk

Laporan Berdasarkan Jenis Produk menampilkan tabel yang berisi informasi id transaksi, nama pelanggan, nama produk, dan jumlah. Serta informasi total produk dr kategori yang di pilih. Seperti terlihat pada gambar 4.68.

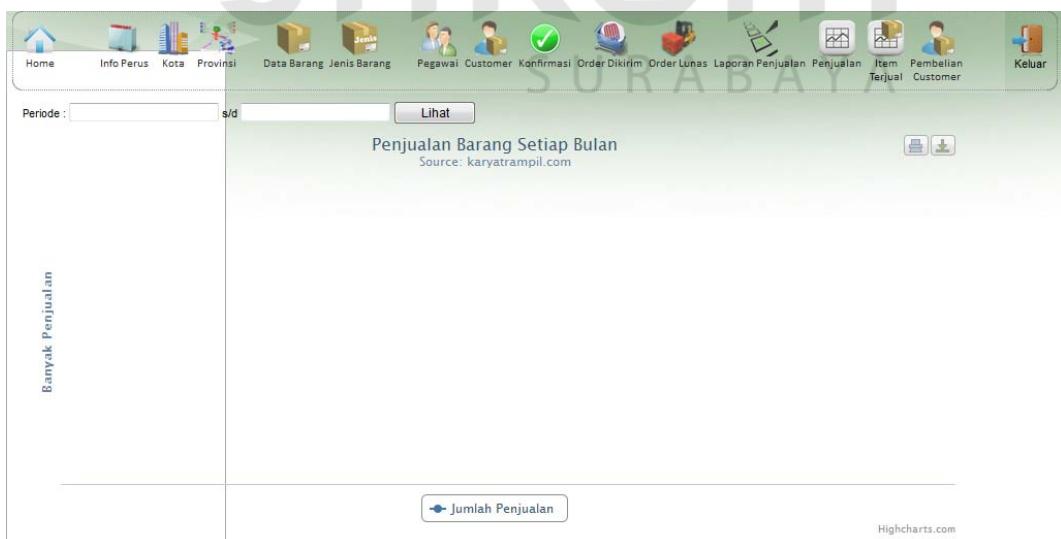
Laporan Produk Berdasarkan Kategori CV. Karya Trampil				
Kategori : Keranjang				
No	Id Transaksi	Nama Pelanggan	Nama Produk	Jumlah
1	201304128	kelik hendra	Kotak tissue	5
2	201304128	kelik hendra	Kotak perhiasan	3
3	2013041212	kelik hendra	Kotak perhiasan	5
4	2013041212	kelik hendra	Tempat buah	4
5	2013041213	kelik hendra	Kotak perhiasan	4
6	2013041215	kelik hendra	Tempat buah	3
7	2013041716	kelik hendra	Kotak perhiasan	6
8	2013042217	susanto	Tempat buah	6
9	2013042318	rizal	Kotak perhiasan	3
10	2013042318	rizal	Tempat buah	2

Total Produk : 41 buah

Gambar 4.68. Interface laporan produk berdasarkan kategori

## R. Interface Informasi Penjualan

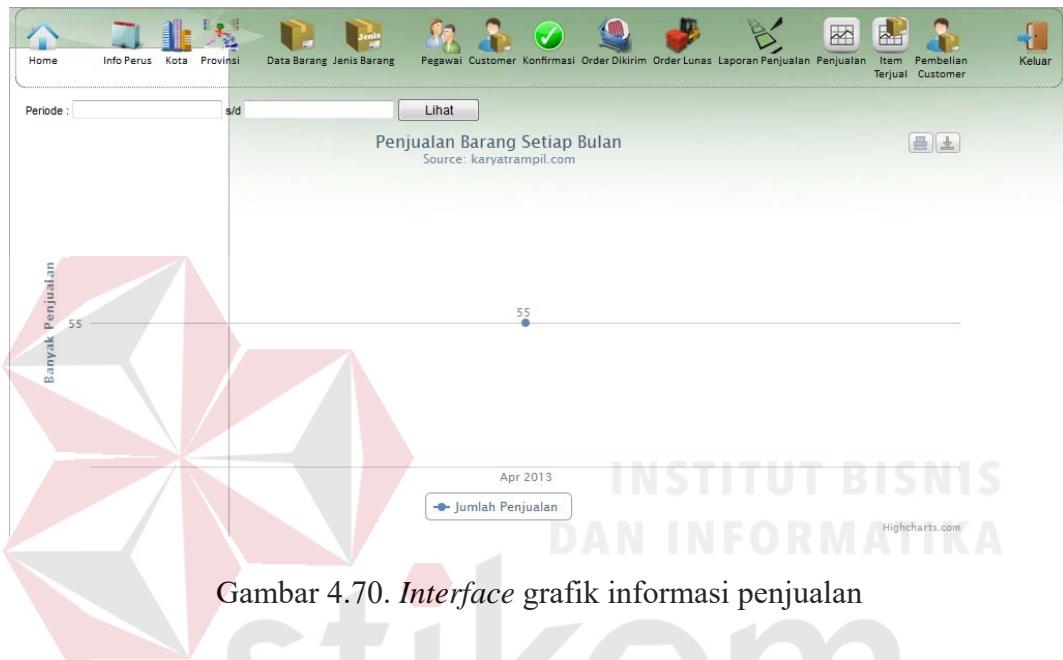
Interface informasi penjualan digunakan untuk menampilkan berapa jumlah penjualan berdasarkan periode yang masukan. Setelah memasukan periode tekan tombol lihat untuk menampilkan grafik. Seperti terlihat pada gambar 4.69.



Gambar 4.69. Interface informasi penjualan

## S. Interface Grafik Informasi Penjualan

Interface informasi penjualan digunakan untuk menampilkan berapa jumlah penjualan berdasarkan periode yang memasukan. Setelah memasukan periode tekan tombol lihat untuk menampilkan grafik. Seperti terlihat pada gambar 4.70.



Gambar 4.70. *Interface* grafik informasi penjualan

## T. Interface Informasi Item Terjual

Laporan Informasi Item Terjual digunakan untuk melihat informasi jumlah produk, presentase jumlah produk yang terjual. Dengan cara memasukan periode yang ingin di pantau. Seperti terlihat pada gambar 4.71.



Gambar 4.71. *Interface* informasi item terjual

## U. Interface Aplikasi Laporan Penjualan Produk per Pelanggan

Laporan Penjualan Produk per Pelanggan digunakan untuk melihat informasi pelanggan meliputi periode apa pelanggan berbelanja dan jumlah serta *item* apa saja yang di beli. Seperti terlihat pada gambar 4.72.



Gambar 4.72. *Interface* laporan penjualan produk per pelanggan

## V. Interface Informasi Jumlah Penjualan per Pelanggan

Informasi jumlah penjualan per pelanggan memberikan informasi tentang transaksi yang sudah dilakukan, yaitu jumlah produk yang di beli selama ini. Seperti terlihat pada gambar 4.73.



Gambar 4.73. *Interface* informasi jumlah penjualan per pelanggan

## W. Interface Informasi Penjualan per Pelanggan

Informasi penjualan per pelanggan memberikan informasi tentang transaksi yang sudah dilakukan, yaitu jumlah barang per jenis produk hingga jenis produk apa saja yang dibeli selama ini. Seperti terlihat pada gambar 4.74.



Gambar 4.74. *Interface* informasi penjualan per pelanggan

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan aplikasi pencatatan penjualan *online* pada CV. Karya Trampil adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi pengelolaan data produk pada CV. Karya Trampil ini mengatasi penjualan produk menggunakan sistem *online*
  
2. Aplikasi pengelolaan data produk pada CV. Karya Trampil dapat melakukan pembuatan laporan berdasarkan transaksi penjualan

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan analisis dan perancangan sistem yang sudah dilakukan, saran yang dapat disampaikan oleh penulis untuk pembuatan pengelolaan data produk pada CV. Karya Trampil yaitu :

1. Hasil analisis dan pembuatan Aplikasi pengelolaan data produk pada CV. Karya Trampil ini dapat dikembangkan dengan membangun sistem pencatatan pembelian bahan baku pada bagian adminnya.
  
2. Untuk kesempurnaan dari aplikasi ini pada sistem pembeliannya perlu ditambah fitur laporan dan grafik pembelian serta aplikasi dapat di akses melalui *mobile*.

## DAFTAR PUSTAKA

Eaglestone, Barry and Mick Ridley 2001, *Web Database System*, McGraw-Hill Book Co, New York City.

Greenlaw, Raymond. , Hepp, Ellen, 2002, *Internet and the World wide web*, 2nd Edition. McGraw-Hill, New York.

Kadir, Abdul, 2008, *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP*, Andi, Yogyakarta.

Noviansyah, Eka, 2008, *Aplikasi Website Museum Nasional Menggunakan Macromedia Dreamweaver MX*, STIK, Jakarta.

Sampurna, 1997, Belajar Sendiri Membuat *Homepage* dengan HTML, Elex Media Komputindo, Jakarta.

Welling, Luke., Thomson, Laura, 2001, *PHP and MySQL Web Development*, Sams Publishing, USA.

