



RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA TOKO YUNI KAB. MALUKU TENGAH



Oleh:

INDRA HALID TRIYATNO LAUHATTA

10.41010.0102

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2017

LAPORAN KERJA PRAKTIK
RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS
WEB PADA TOKO YUNI KAB. MALUKU TENGAH

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana



FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2017



“Noob But Never Give Up”

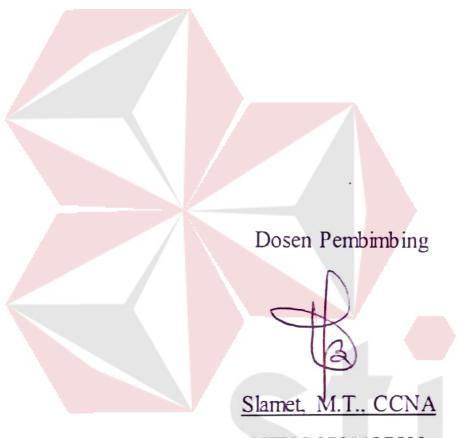
LEMBAR PENGESAHAN
RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA
TOKO YUNI KAB. MALUKU TENGAH

Laporan Kerja Praktik oleh

INDRA HALID TRIYATNO LAUHATTA

NIM : 10.41010.0102

Telah diperiksa, diuji dan disetujui



Surabaya, Juli 2017

Disetujui,



SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

NAMA : Indra Halid Triyatno Lauhatta
NIM : 10.41010.0102
Program Studi : SI Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA TOKO YUNI**

KAB. MALUKU TENGAH

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (database) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila di kemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

SURABAYA

Surabaya, Juli 2017



Indra Halid Triyatno Lauhatta

NIM : 10.41010.0102

ABSTRAK

Informasi penjualan di dalam perusahaan memegang peranan yang sangat penting dalam pengelolaan data penjualan dan data barang. Sistem penjualan digunakan untuk membantu proses penjualan dimana setiap transaksi penjualan dapat disimpan.

Berdasarkan kerja praktek pada Toko Yuni, didapatkan informasi bahwa proses penjualan pada Toko Yuni menggunakan proses manual (non-komputerisasi) dimana data barang dan penjualan disimpan pada dokumen (*hard copy*) sehingga memungkinkan pencarian data barang membutuhkan waktu yang lama. Hal ini menyebabkan kinerja pihak Toko Yuni tidak efisien dan tidak efektif. Oleh karena itu, aplikasi yang dibuat oleh penulis adalah aplikasi berbasis *web* yang dapat membantu seluruh proses yang ada pada Toko Yuni terutama dalam proses penjualan.

Dengan diterapkannya aplikasi ini pada Toko Yuni, maka dapat mengurangi kesalahan–kesalahan maupun kerumitan yang mungkin terjadi. Aplikasi ini juga dapat mempercepat proses penjualan serta pembuatan laporan yang pada akhirnya dapat membantu Toko Yuni.

Kata Kunci : aplikasi, penjualan, karyawan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan kerja praktik dan membuat laporan kerja praktik. Laporan ini disusun berdasarkan kerja praktik dan hasil dari studi yang dilakukan di Toko Yuni.

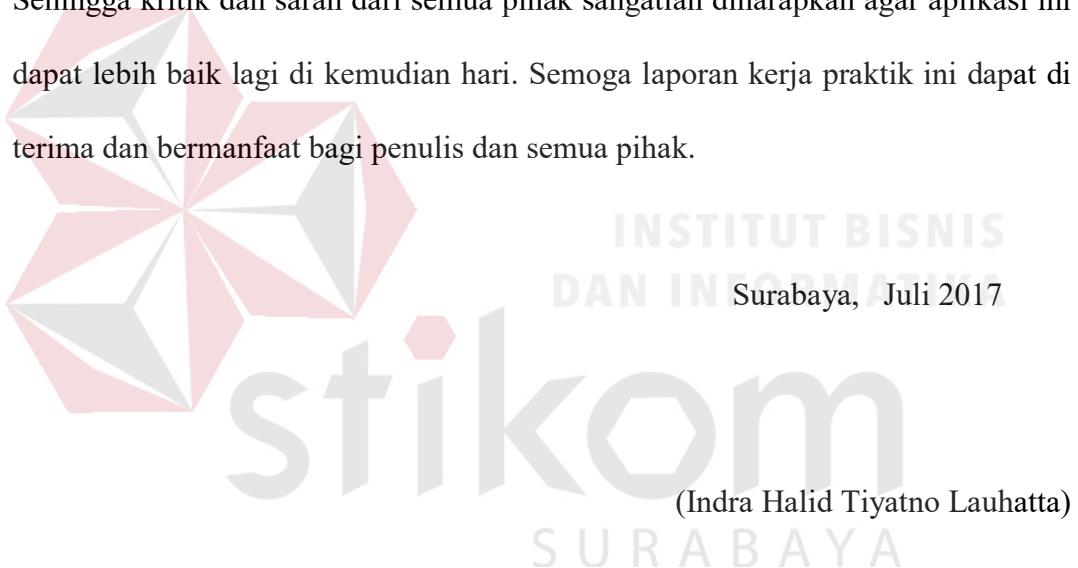
Kerja praktik ini merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. Laporan kerja praktik ini disusun berdasarkan kerja praktik yang telah dilaksanakan selama 2 bulan di Toko Yuni.

Penyelesaian laporan kerja praktik ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang benar-benar memberikan masukan, motivasi, dan dukungan kepada penulis. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan seluruh kemudahan, kemampuan, kesabaran, dan segala hal dalam menyelesaikan laporan kerja praktik ini.
2. Kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan dukungan serta mendoakan keberhasilan dan keselamatan selama menempuh pendidikan.
3. Bapak Halil Lauhatta selaku pemilik toko yang telah berkenan menerima penulis untuk melaksanakan kerja praktik di Toko Yuni.
4. Bapak Slamet, M.T., CCNA selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan selama proses pembuatan laporan kerja praktik.

5. Teman-teman kampus yang ikut membantu dalam memberikan dukungan saran, doa serta motivasi yang membuat penulis bersemangat dalam menyelesaikan laporan kerja praktik ini.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan laporan kerja praktik ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan balasan yang setimpal kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan nasehat. Penulis menyadari bahwa kerja praktik yang dikerjakan masih banyak kekurangan. Sehingga kritik dan saran dari semua pihak sangatlah diharapkan agar aplikasi ini dapat lebih baik lagi di kemudian hari. Semoga laporan kerja praktik ini dapat di terima dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.



DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	6
2.1 Identitas Toko	6
2.2 Uraian tentang Toko	6
2.3 Visi dan Misi.....	7
2.4 Struktur Organisasi Toko.....	7
BAB III LANDASAN TEORI.....	10
3.1 Pengertian Toko.....	10
3.1.1 Toko	10
3.1.2 Retail	10
3.1.3 Departemen Store.....	11

3.2	Penjualan.....	12
3.2.1	Pengertian Penjualan.....	12
3.2.2	Jenis Penjualan.....	12
3.3	Pengertian Aplikasi.....	13
3.4	Data dan Informasi.....	13
3.5	Sistem Basis Data	14
3.6	Analisis Sistem.....	16
3.7	Website	17
3.8	PHP	18
3.9	HTML	19
3.10	MySQL	20
3.11	Desain Sistem.....	20
3.11.1	Document Flow	20
3.11.2	Data Flow Diagram (DFD)	22
3.11.3	Entity Relational Diagram (ERD).....	24
BAB IV	DESKRIPSI KERJA PRAKTIK	29
4.1	Prosedur Kerja Praktik.....	29
4.2	Perancangan Sistem	30
4.2.1	Dokumen Flow.....	30
4.2.2	Sistem Flow.....	31
4.2.3	Context Diagram	35
4.2.4	Diagram Jenjang.....	36
4.2.5	Data Flow Diagram (DFD)	37

4.3	Entity Relational Diagram	40
4.3.1	Conceptual Data Model (CDM).....	40
4.3.2	Physical Data Model (PDM).....	41
4.4	Struktur Basis data dan Tabel	42
4.5	Desain Input Output.....	45
4.5.1	Desain Form Master Barang	46
4.5.2	Desain Form Kategori	46
4.5.3	Desain Form Supplier	47
4.5.4	Desain Form Karyawan.....	47
4.5.5	Desain Transaksi Penjualan	47
4.6	Implementasi dan Evaluasi	48
4.6.1	Kebutuhan Sistem	48
4.6.2	Penjelasan Program.....	48
BAB V PENUTUP.....		57
5.1	Kesimpulan	57
5.2	Saran	57
DAFTAR PUSTAKA		58
LAMPIRAN		60
BIODATA PENULIS		66

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Simbol Flowchart.....	21
Tabel 3.2 Ilustrasi Pembuatan ERD.....	27
Tabel 4.1 Barang.....	42
Tabel 4.2 Jenis Barang	43
Tabel 4.3 Supplier.....	43
Tabel 4.4 Karyawan	44
Tabel 4.5 Penjualan.....	44
Tabel 4.6 Detail Penjualan.....	45



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Simbol External Entity.....	23
Gambar 3.2 Simbol Data Flow.....	23
Gambar 3.3 Simbol Process	23
Gambar 3.4 Simbol Data Store	24
Gambar 3.5 Key Attribute.....	25
Gambar 3.6 Particil Key Attribute	25
Gambar 3.7 Single Value Attribute.....	25
Gambar 3.8 Multi Value Attribute.....	26
Gambar 3.9 Composite Attribute	26
Gambar 3.10 Derived Attribute.....	26
Gambar 4.1 Dokumen Flow Transaksi Penjualan	30
Gambar 4.2 Sistem Flow Master Barang	31
Gambar 4.3 Sistem Flow Master Kategori.....	32
Gambar 4.4 Sistem Flow Master Supplier	33
Gambar 4.5 Sistem Flow Master Karyawan	34
Gambar 4.6 Sistem Flow Transaksi Penjualan	35
Gambar 4.7 Context Diagram Aplikasi Penjualan.....	36
Gambar 4.8 Diagram Berjenjang	36
Gambar 4.9 DFD Level 0 Aplikasi Penjualan	37
Gambar 4.10 DFD Level 1 Mengelola Master.....	38
Gambar 4.11 DFD Level 1 Menyimpan Data Transaksi	39
Gambar 4.12 DFD Level 1 Laporan Penjualan.....	39

Gambar 4.13 Conceptual Data Model.....	40
Gambar 4.14 Physical Data Model	41
Gambar 4.15 Desain Form Master Barang	46
Gambar 4.16 Desain Form Kategori	46
Gambar 4.17 Desain Form Supplier.....	47
Gambar 4.18 Desain Form Karyawan.....	47
Gambar 4.19 Desain Transaksi Penjualan	47
Gambar 4.20 Form Sign in.....	49
Gambar 4.21 Dashboard Menu Utama Owner.....	49
Gambar 4.22 Dashboard Menu Utama Admin	50
Gambar 4.23 Dashboard Menu Utama Kasir.....	50
Gambar 4.24 Form Barang.....	51
Gambar 4.25 Form Tambah Barang.....	51
Gambar 4.26 Form Supplier.....	52
Gambar 4.27 Form Tambah Supplier.....	52
Gambar 4.28 Form Kategori	53
Gambar 4.29 Form Tambah Kategori	53
Gambar 4.30 Form Karyawan.....	54
Gambar 4.31 Form Tambah Karyawan.....	54
Gambar 4.32 Form Transaksi Penjualan.....	55
Gambar 4.33 Struk Pembayaran	55
Gambar 4.34 Form laporan Penjualan	56
Gambar 4.35 laporan Penjualan	56

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Yuni merupakan sebuah toko serbaguna di Kabupaten Maluku Tengah yang menjual barang-barang berupa alat-alat motor dan alat tulis kantor (ATK). Didirikan pada tahun 2005, toko ini yang semula mempunyai 2 karyawan, karena semakin berkembang toko ini sekarang mempunyai 8 karyawan. Dengan visi “Menjadi toko serbaguna yang bisa memenuhi kebutuhan *customer*”. Toko Yuni dipilih sebagai tempat kerja praktek karena Toko Yuni ingin menerapkan sistem berbasis TI dalam proses bisnis, hal ini sesuai dengan tujuan utama kerja praktek yaitu untuk mengimplementasikan ilmu yang didapat pada saat perkuliahan.

Adapun penjualan pada Toko Yuni dalam sehari sebanyak 15 unit alat-alat motor dan hampir 20 unit alat-alat tulis kantor apabila dirata-rata penjualan pada Toko Yuni mencapai 25 kali transaksi dengan satu transaksi minimal 2 alat-alat motor dan alat tulis kantor (ATK), penjualan yang sering keluar adalah pensil, bulpoin, dan oli.

Proses bisnis dalam Toko Yuni saat ini masih berjalan manual berawal *customer* menyebutkan barang yang akan dibeli kemudian pegawai mengambilkan barang yang sesuai dengan permintaan *customer* setelah itu pegawai mencatat nama barang dan harga barang kedalam secarik kertas dan dihitung manual menggunakan kalkulator tanpa direkap oleh pegawai hal ini menyebabkan Toko Yuni sering sekali tidak mengetahui stok barang yang kosong ataupun barang sudah laku terjual.

Selain itu Toko Yuni juga sering mendapat barang yang belum diberikan harga jual hal ini mengakibatkan kesalahan harga barang dan proses penjualan menjadi lama.

Berdasarkan permasalahan di atas perlu adanya sistem yang dapat memperkecil tingkat kesalahan penjualan seperti harga barang, stok barang. Selain itu dibutuhkan sistem yang dapat mempercepat proses penjualan dan mempercepat pembuatan laporan laba rugi. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan bisnis yang semakin maju difasilitasi oleh aplikasi berbasis komputer dimana aplikasi berbasis komputer bisa mendukung kinerja dalam proses bisnis Toko, maka diperlukan aplikasi berbasis komputer untuk membantu proses penjualan dimana aplikasi berbasis web dirasa tepat untuk membantu proses bisnis agar menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan menggunakan aplikasi yang dibuat, diharapkan Toko Yuni dapat mengetahui secara jelas histori transaksi penjualan.

Aplikasi yang dibuat juga dapat menyajikan informasi laporan untuk Toko Yuni. Oleh karena itu penulis akan membuat penelitian berjudul Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Pada Toko Yuni. Harapan Toko Yuni dengan adanya aplikasi penjualan bisa mengotomasi interaksi penjualan antara *customer* dengan pegawai serta aplikasi dapat membantu proses perhitungan jumlah barang yang dibeli oleh *customer*. Aplikasi Penjualan Pada Toko Yuni juga bisa memantau hasil penjualan berupa laporan penjualan, laporan sirkulasi barang, laporan stok.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas perlu dirumuskan suatu masalah. Perumusan masalah tersebut dijabarkan di bawah ini:

Bagaimana Merancang Bangun Aplikasi Penjualan pada Toko Yuni daerah Kab. Maluku Tengah?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada Aplikasi Penjualan pada Toko Yuni adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat hanya untuk pengelolaan penjualan meliputi input data barang, data harga, data stok barang
2. Aplikasi yang dibuat tidak membahas pembelian barang
3. Sistem yang dibangun berbasis web

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penyusunan Kerja Praktek ini adalah merancang Aplikasi Penjualan pada Toko Yuni Kab. Maluku Tengah untuk membantu pengendalian penjualan alat-alat tulis kantor dan alat-alat motor berbasis *web*.

1.5 Manfaat

Adapun Manfaat dari aplikasi yang nantinya dibangun untuk membantu Toko yuni dalam mengelola penjualan, mengelola laporan-laporan penjualan barang sehingga diharapkan nantinya memudahkan proses bisnis yang ada pada Toko Yuni.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan kerja praktek digunakan untuk menjelaskan penulisan laporan tiap bab. Sistematika penulisan kerja praktek dapat dijelaskan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, inti dari permasalahan disebutkan pada perumusan masalah, pembatasan masalah yang menjelaskan tentang batasan – batasan dari aplikasi yang dibuat sehingga tidak menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan, tujuan dari kerja praktek adalah merancang dan membangun aplikasi, kontribusi yang dapat diberikan dari pembuatan aplikasi, kemudian dilanjutkan dengan sistematika penulisan laporan kerja praktek.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini membahas tentang sejarah perusahaan, lokasi perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan, *job description*.

BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan teori – teori dan literatur yang berkaitan dan mendukung dalam penyelesaian laporan kerja praktek, yaitu berisi penjelasan tentang konsep dan prinsip dasar yang diperlukan untuk merancang bangun aplikasi penjualan.

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

Pada bab ini berisi penjelasan tentang jenis model yang diambil atau digunakan dan menjelaskan mengenai identifikasi masalah dan bagaimana aplikasi tersebut dibuat, dilanjutkan dengan perancangan aplikasi yang meliputi *System Flow*, *Context Diagram*, *Hierarchy Plus Input-Process-Output* (HIPO), *Data Flow Diagram* (DFD), *Entity Relationship Diagram*

(ERD), *Conceptual Database* dan *Physical Database*. Selain itu juga disertai struktur tabel dan desain *input/output* serta detil Aplikasi Rekrutmen dari *hardware/software* pendukung *features* yang ada pada aplikasi tersebut.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini dibahas mengenai kesimpulan dari perancangan dan pembuatan aplikasi penjualan terkait dengan tujuan dan permasalahan yang ada, serta saran untuk pengembangan aplikasi di masa mendatang



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Identitas Toko

Nama : Toko Yuni
Alamat : Jl. Raya Mamokeng No. 195. RT002/RW- dusun
Mamokeng, desa Tulehu, Kecamatan Salahutu.
Maluku Tengah

No Telp/Hp : 0852-9847-8686

Jabatan : Pemilik

Bisnis Utama : Penjualan alat tulis, fotocopy dan suku cadang kendaraan bermotor

2.2 Uraian tentang Toko

Toko yuni adalah sebuah sebuah toko serbaguna berlokasi di Jl. Raya Mamokeng No. 195. RT002/RW- dusun Mamokeng, desa Tulehu, Kecamatan Salahutu. Maluku Tengah.Toko Yuni menjual barang-barang berupa alat-alat motor dan alat tulis kantor (ATK) seperti oli, accessories motor, bulpoint, pensil, tas sekolah, binder, buku, dll. Toko Yuni didirikan pada tahun 2005 dimana ide pemilik berawal pada saat pemilik toko yuni membutuhkan suatu barang yang harus lari kesana kemari untuk mendapatkan barang seperti oli dimana kebiasaan toko hanya menjual satu macam saja. Setelah melihat kondisi pasar yang dimulai dari pengalaman untuk mencari toko yang menjual berbagai macam peralatan, pada saat

pemilik menuangkan semua ide kini pemilik tersebut ke dalam usaha yang sekarang menjadi toko serba guna.

2.3 Visi dan Misi

2.3.1 Visi

Menjadi Toko terbaik di daerahnya, unggul dalam pelayanan dan professional dalam pengelolaan.

2.3.2 Misi

1. Menyediakan tempat belanja yang nyaman.
2. Menyediakan produk berkualitas dengan harga yang lebih murah.
3. Menguasai pangsa pasar desa Tulehu.

2.4 Struktur Organisasi Toko



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Toko

1. *Owner* (Pemilik Toko)

Adalah pemilik modal yang membiayai semua modal yang harus dikeluarkan berdasarkan kebutuhan perusahaan tersebut serta berhak mengetahui setiap kegiatan yang dilakukan oleh perusahaan.

2. Kasir

Kasir adalah seorang pemegang kas (uang) atau orang yang bertugas menerima dan membayarkan uang. Selain istilah kasir, ada juga istilah kassa. Keduanya mempunyai perbedaan. Kasir adalah orangnya, sedangkan kassa adalah tempatnya. Profesi kasir di toko retail atau minimarket adalah seseorang yang pekerjaannya menerima uang pembayaran saat pembelian produk barang atau jasa dan melakukan pengembalian uang sisa pembayaran, sekaligus menyerahkan produk barang atau jasa kepada pelanggan (*customer*) di loket-loket kasir di suatu toko, super market, mini market, hotel, mall, restoran, rumah sakit, ataupun *departement store*. Selain itu, tugas kasir juga melakukan penghitungan jumlah total penjualan per hari, per minggu, ataupun per bulan serta mengenali barang yang paling laris terjual. Tugas dan Tanggung Jawab Kasir sebagai berikut:

- a. Menjalankan proses penjualan dan pembayaran.
- b. Melakukan pencatatan atas semua transaksi.
- c. Membantu pelanggan dalam memberikan informasi mengenai suatu produk.
- d. Melakukan proses transaksi pelayanan jual beli serta melakukan pembungkusan.
- e. Melakukan pengecekan atas jumlah barang pada saat penerimaan barang.
- f. Melakukan pencatatan kas fisik serta melakukan pelaporan kepada atasan.

3. *Sales Promotion Girls (SPG)*

Sebuah profesi yang tugas utamanya adalah memasarkan dan mempromosikan sebuah produk baik barang ataupun jasa. Sesuai dengan namanya seorang SPG biasanya adalah wanita dengan penampilan yang menarik dan memiliki pengetahuan dan komunikasi yang baik. Tugas dan tanggung Jawab *Sales Promotion Girls (SPG)* adalah:

- a. Menjual barang yang sudah di stok oleh perusahaan.
- b. Bertanggung jawab terhadap stok barang yang akan dijual.
- c. Bertanggung jawab terhadap hasil penjualan yang sudah dilakukan.

4. Bagian *Order Barang*

Sebuah profesi yang tidak lepas dari masalah pengelolaan barang dimana bagian *order* barang ini bertanggung jawab terhadap penerimaan pembayaran tunai untuk harga barang sesuai dengan jumlah yang tercantum dalam faktur penjualan tunai dalam hubungan dengan transaksi penjualan. Tugas dari bagian *order* sebagai berikut:

- a. Membuat faktur meneliti kelengkapan data *order*.
- b. Membuat laporan.
- c. Mengawasi pengiriman barang.
- d. Menyusun daftar statistik penjualan.

BAB III

LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai dasar-dasar teori yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas pada kerja praktek ini. Hal ini sangat penting karena teori-teori tersebut digunakan sebagai landasan pemikiran dalam kerja praktek ini. Adapun teori-teori yang digunakan sebagai berikut.

3.1 Pengertian Toko

3.1.1 Toko

Toko adalah sebuah tempat tertutup yang di dalamnya terjadi kegiatan perdagangan dengan jenis benda atau barang yang khusus, misalnya toko buku, toko buah, dan sebagainya. Secara fungsi ekonomi, istilah "toko" sesungguhnya hampir sama dengan "kedai" atau "warung". Akan tetapi pada perkembangan istilah, kedai dan warung cenderung bersifat tradisional dan sederhana, dan warung umumnya dikaitkan dengan tempat penjualan makanan dan minuman. Secara bangunan fisik, toko lebih terkesan mewah dan modern dalam arsitektur bangunannya daripada warung. Toko juga lebih modern dalam hal barang-barang yang dijual dan proses transaksinya serta toko dibagi menjadi beberapa kategori seperti retail, *department store* (Hendri, 2005).

3.1.2 Retail

Perkembangan dunia bisnis belakangan ini sangat mendukung perkembangan bagi para retailer yang berada di pasar, terutama para *retailer besar*. Meningkatnya tingkat konsumsi dan hasrat berbelanja masyarakat membuat industri ini semakin dilirik oleh para pelaku bisnis. Retail adalah suatu penjualan

dari sejumlah kecil komoditas kepada konsumen. Retail berasal dari Bahasa Perancis diambil dari kata *retailer* yang berarti “memotong menjadi kecil-kecil” (Michael Adiwijaya, 2010). Berikut ini definisi retailing menurut beberapa ahli:

1. Menurut Levy dan Weitz (2001:8) “Retailing adalah satu rangkaian aktivitas bisnis untuk menambah nilai guna barang dan jasa yang dijual kepada konsumen untuk konsumsi pribadi atau rumah tangga”. Jadi konsumen yang menjadi sasaran dari retailing adalah konsumen akhir yang membeli produk untuk dikonsumsi sendiri.
2. Menurut Berman dan Evans (2001:3) “Retailing merupakan suatu usaha bisnis yang berusaha memasarkan barang dan jasa kepada konsumen akhir yang menggunakannya untuk keperluan pribadi dan rumah tangga”.
3. Menurut Kotler (2000:502) retailing yaitu: “Penjualan eceran meliputi semua aktivitas yang melibatkan penjualan barang atau jasa pada
4. konsumen akhir untuk dipergunakan yang sifatnya pribadi, bukan bisnis”.

Menurut Gilbert (2003:6) Retail adalah semua usaha bisnis yang secara langsung mengarahkan kemampuan pemasarannya untuk memuaskan konsumen akhir berdasarkan organisasi penjualan barang dan jasa sebagai inti dari distribusi.

3.1.3 Departemen Store

Adalah lembaga eceran yang menawarkan berbagai macam lini produk dengan mutu pilihan. Biasanya toko seperti ini mempunyai volume usaha yang besar, kondisi keuangannya lebih kuat, dan badan hukumnya berbentuk perseroan

terbatas atau paling tidak berbentuk CV. Misalnya Ramayana dan Sarinah. Ada dua macam *department store retailing*, yaitu:

1. *Line Department Store* Menawarkan sejumlah besar jenis barang dagangan.
2. *Limited Line Department Store* Menawarkan beberapa macam barang, pada umumnya barang-barang lunak seperti pakaian, handuk, sprei dengan orientasi model dan harga yang mahal.

3.2 Penjualan

3.2.1 Pengertian Penjualan

Definisi penjualan menurut Mulyadi (2008:202), “Penjualan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh penjual dalam menjual barang atau jasa dengan harapan akan memperoleh laba dari adanya transaksi-transaksi tersebut dan penjualan dapat diartikan sebagai pengalihan atau pemindahan hak kepemilikan atas barang atau jasa dari pihak penjual ke pembeli”. Penjualan merupakan sumber hidup suatu perusahaan, karena dari penjualan dapat diperoleh laba serta suatu usaha memikat konsumen yang diusahakan untuk mengetahui daya tarik konsumen sehingga dapat mengetahui hasil produk yang dihasilkan.

3.2.2 Jenis Penjualan

Menurut Martin, dkk (2006), penjualan dapat dibedakan dan diidentifikasi dari perusahaannya, antara lain:

1. Penjualan Langsung, yaitu penjualan dengan mengambil barang dari *supplier* dan langsung dikirim ke pelanggan.
2. Penjualan Stok Gudang, yaitu penjualan barang dari stok yang telah tersedia di gudang.

3. Penjualan Kombinasi, yaitu penjualan dengan mengambil barang yang sebagian dari *supplier* dan sebagian dari stok yang tersedia di gudang.

3.3 Pengertian Aplikasi

”Aplikasi adalah sekelompok atribut yang terdiri dari beberapa *form, report* yang disusun sedemikian rupa sehingga dapat mengakses data” Yasmi (2011).

Menurut Jogiyanto (2005) aplikasi merupakan penerapan atau bisa disebut menyimpan suatu data, permasalahan, pekerjaan ke dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan hal atau permasalahan yang ada sehingga berubah menjadi suatu bentuk yang baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari data permasalahan pada pekerjaan itu sendiri.

Aplikasi merupakan penerapan atau pengimplementasian suatu hal mengenai data, permasalahan, pekerjaan, kedalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan hal atau permasalahan tersebut sehingga menjadi suatu bentuk yang baru, tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari masalah tersebut. Jadi aplikasi merupakan sebuah transformasi dari sebuah permasalahan atau pekerjaan yang merupakan hal yang sulit difahami menjadi lebih sederhana, mudah dan dapat dimengerti oleh pengguna, sehingga dengan adanya aplikasi sebuah permasalahan yang terjadi akan terbantu lebih cepat dan tepat.

3.4 Data dan Informasi

Pengertian data menurut Romney (2000) adalah semua fakta yang dikumpulkan, disimpan, dan diproses oleh suatu sistem informasi, sedangkan informasi adalah data yang telah diatur dan diproses sehingga dapat memiliki arti.

Informasi dapat berupa dokumen laporan atau jawaban suatu

pertanyaan/permasalahan. Dokumen merupakan catatan transaksi atau data dalam suatu perusahaan atau instansi.

Ada enam karakteristik yang menjadikan informasi menjadi berguna :

1. **Relevant** : informasi akan *relevant* bila dapat mengurangi ketidakpastian, meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan dalam membuat prediksi, atau memastikan, membenarkan pemikiran.
2. **Reliable** : informasi akan *reliable* bila bebas dari kesalahan atau bisa dan secara tepat menampilkan kejadian atau aktifitas organisasi.
3. **Complete** : informasi akan *complete* bila dapat mencangkup aspek-aspek penting dari kejadian atau aktifitas yang diukurnya.
4. **Timely** : informasi akan *timely* bila dapat menyediakan informasi tepat waktu bagi para pembuat keputusan untuk menggunakannya dalam mengambil keputusan.
5. **Understandable** : informasi akan *understandable* bila informasi yang ditampilkan dengan format yang dapat dimengerti oleh pengguna/*user*.
6. **Verifiable** : informasi akan *verifiable* bila dua orang yang berpengetahuan menghasilkan informasi yang sama.

3.5 Sistem Basis Data

Menurut Marlina (2004:1), sistem basis data adalah suatu sistem yang menyusun dan mengolah *record-record* menggunakan komputer untuk menyimpan atau merekam serta memelihara dan operasional lengkap sebuah organisasi/perusahaan, sehingga mampu menyediakan informasi optimal yang diperlukan pemakaian untuk proses pengambilan keputusan.

Pada sebuah sistem basis data terdapat komponen-komponen utama yaitu perangkat keras (*hardware*), sistem operasi (*operating system*), basis data (*database*), sistem (perangkat lunak), pengelola basis data (DBMS), pemakai (*user*), dan aplikasi lain yang bersifat operasional.

Keuntungan dari penerapan sistem basis data itu sendiri adalah :

1. Mengurangi redundansi data, yaitu data yang sama disimpan dalam berkas data yang berbeda-beda sehingga pembaruan dilakukan berulang-ulang.
2. Menjaga konsistensi data, ini berhubungan dengan independensi data sehingga tingkat data menjadi lebih tinggi.
3. Keamanan data dapat terjaga, adanya pemberian *password* dan hak akses pada suatu data sehingga hanya orang tertentu saja yang dapat mengakses data tersebut, dengan begitu data akan lebih aman.
4. Integritas dapat dipertahankan/ tinggi, tingkat kevalidan data tinggi karena data yang sama saling berelasi, dengan begitu apabila ada perubahan pada suatu data, maka data yang sama dengan data yang lain otomatis juga akan berubah.
5. Data dapat digunakan bersama-sama, merupakan suatu keunggulan dari pengelolaan data dengan sistem database, dimana dapat saling berbagi/digunakan bersama-sama dalam penggunaan data, baik bersifat jaringan maupun *client server*.
6. Data bersifat mandiri (data *independence*), tingkat ketergantungan data sangat tinggi, dimana tidak bisa menghapus data jika data tersebut sedang dipakai oleh orang lain.

7. Keterpaduan data terjaga, memelihara data berarti data harus akurat. Hal ini sangat erat hubungannya dengan pengontrolan kerangkapan data dan pendidikan keselarasan data.

Adanya kerugian dari penggunaan sistem basis data itu sendiri adalah :

1. Diperlukan tempat penyimpanan yang besar.
2. Diperlukan tenaga yang terampil dalam mengolah data.
3. Perangkat lunaknya relatif mahal, dibutuhkan biaya untuk *software*, *hardware* dan *user* yang berkualitas.
4. Kerusakan sistem basis data yang dapat mempengaruhi *departemen*/ bagian yang terkait.

3.6 Analisis Sistem

Menurut Jogiyanto (2005:11) analisis sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

Tahap analisis sistem ini dilakukan setelah tahap perencanaan sistem (*sistem planning*) dan sebelum tahap desain sistem (*sistem design*). Tahap analisis merupakan tahap yang kritis dan sangat penting, karena kesalahan di dalam tahap ini juga akan menyebabkan kesalahan di tahap selanjutnya.

Dalam tahap analisis sistem terdapat langkah-langkah dasar yang harus dilakukan oleh analisis sistem. Berikut ini adalah langkah-langkah yang dilakukan:

1. **Identify** : mengidentifikasi (mengenal) masalah merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam tahap analisis sistem. Masalah dapat didefinisikan sebagai suatu pertanyaan yang diinginkan untuk dapat terpecahkan, masalah inilah yang menyebabkan sasaran dari sistem tidak dapat dicapai.
2. **Understand** : analisis sistem perlu mempelajari apa dan bagaimana operasi dari sistem yang ada sebelum mencoba untuk menganalisis permasalahan, kelemahan dan kebutuhan pemakai sistem untuk dapat memberikan rekomendasi pemecahannya. Sejumlah data perlu dikumpulkan, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang ada, yaitu wawancara, observasi, daftar pertanyaan dan pengambilan sampel.
3. **Analyze** : analis sistem akan dapat melakukan analisis dari hasil penelitian dengan baik untuk menemukan kelemahan dan permasalahan yang timbul dari sistem yang ada, dan perlunya analisis kebutuhan informasi bagi para pemakainya.
4. **Report** : laporan yang menyajikan hasil temuan-temuan dan analisis dari sistem, yang kemudian akan diperiksa oleh manajemen dan *user* akan kebenaran data yang diperoleh.

3.7 Website

Menurut Yuhefizar (2009:2), *website* adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman *web* yang saling berhubungan. Selain itu, *website* dapat digunakan sebagai alat promosi, tetapi bukan sebagai alat promosi utama.

Saat ini semakin berkembangnya jaman maka semakin bertambah banyaknya pengguna internet, sehingga hal ini adalah potensi pasar persaingan yang akan berkembang terus. Dilihat dari kegunaannya, pada saat ini orang lebih suka mencari informasi tentang berbagai hal melalui media internet.

Kelebihan yang dimiliki *website* dibandingkan media cetak elektronik adalah kelengkapan informasi yang disajikan lebih banyak dan dengan biaya relatif yang murah. Kekurangannya adalah produk yang ditampilkan serta pasar yang dituju lebih *segmented* (terpusat pada kalangan/kelompok konsumen tertentu). Oleh karena itu, maka kita harus memanfaatkan kekurangannya menjadi *strong point* dalam pemasaran, yaitu produk yang kita tawarkan harus *segmented*.

3.8 PHP

Menurut wahyono (2005), PHP merupakan program yang dikembangkan secara bersama oleh para *programmer* dari seluruh dunia yang menekuni dunia *open source*. PHP dikembangkan khususnya untuk mengakses dan memanipulasi data yang ada di database server *open source* seperti MySQL. Bahasa pemrograman ini ditemukan oleh Rasmus Lerdorf yang bermula dari keinginan sederhana untuk mempunyai alat bantu atau *tools* dalam memonitor pengunjung yang melihat situs web pribadinya. Oleh sebab itu, pada awal pengembangannya, PHP merupakan akronim dari *Personal Home PageTools* sebelum akhirnya menjadi PHP : *Hypertext Preprocessor*.

Pada pertengahan tahun 1995, dirilis PHP/FI (*PHP-Form Interpreter*) yang memiliki kemampuan dasar membangun aplikasi web, memproses form dan mendukung database MySQL. Sebagai sebuah bahasa pemograman *server-side*, PHP juga memiliki keunggulan, antara lain:

- a. *Source* program atau *script* tidak dapat dilihat menggunakan fasilitas *view* HTML *source*, seperti keperluan *database connection*. Saat ini, PHP sudah mampu melakukan koneksi dengan berbagai basis data seperti MySQL, IBM DB2, Interbase, Ubix DBM, dan bahkan semua database yang mempunyai provider ODBC seperti Microsoft Access, dll.
- b. Pada aplikasi yang dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, saat dijalankan server akan mengerjakan *script* dan hasilnya akan dikirimkan ke dalam web browser. Hal itu menyebabkan aplikasi tidak memerlukan kompatibilitas web browser atau harus menggunakan web browser tertentu dan pasti dikenal oleh web browser apapun.
- c. PHP dapat diterapkan ke semua aplikasi program GUI, seperti form, menghasilkan halaman web yang dinamis, mengirimkan dan menerima *cookies*. PHP juga dapat berkomunikasi dengan layanan yang menggunakan protocol IMAP, SNMP, NNPP, POP3, HTTP, dll.

3.9 HTML

Menurut Prasetio (2010:52), HTML (*HyperText Markup Language*) adalah bahasa yang mempelopori hadirnya web dan internet. Bahasa ini merupakan bahasa pemograman yang digunakan oleh sebagian besar situs web yang dikunjungi oleh setiap orang. HTML saat ini dikenal oleh hampir semua komputer yang ada di dunia dan merupakan *universal* untuk membuat sebuah dokumen. HTML tidak memiliki variasi format terbaik dan bahkan tidak menjamin bahwa halaman web yang yang dibuat sama persis di setiap *browser*, tetapi perlu diingat bahwa tanpa HTML, tidak akan ada internet.

3.10 MySQL

Menurut Anhar (2010), MySQL (*My Structure Query Language*) adalah salah satu *Database Management System* (DBMS) dari sekian banyak DBMS seperti Oracle, MS SQL, Postagre SQL, dan lain-lain. Pemrograman PHP juga sangat mendukung dengan penggunaan database MySQL.

Keunggulan dari MySQL adalah cepat dan mudah digunakan. MySQL semula berkembang karena memerlukan SQL Server yang dapat mengatasi sebuah perintah database.

3.11 Desain Sistem

Setelah tahap analisa sistem selesai dilakukan, maka analisis sistem telah mendapatkan gambaran yang jelas apa yang harus dikerjakan. Kemudian memikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut. Desain sistem dapat diartikan sebagai berikut:

- a. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.
- b. Pendefinisian dari kebutuhan – kebutuhan fungsional.
- c. Persiapan untuk rancang bangun implementasi.
- d. Menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk.
- e. Berupa gambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.
- f. Menyangkut konfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem.

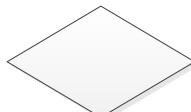
3.11.1 Document Flow

Document Flow adalah bagan-bagan yang menunjukkan alur di dalam program ataupun prosedur sistem secara fisik. Bagan alur digunakan terutama

sebagai alat bantu komunikasi dan dokumentasi. Bagan alur sistem digambar dengan menggunakan simbol – simbol antara lain sebagai berikut :

Tabel 3.1 Simbol *Flowchart*

No.	Simbol	Nama Simbol <i>Flowchart</i>	Fungsi
1.		Dokumen	Untuk menujukkan dokumen input dan output baik untuk proses manual, mekanis atau komputer.
2.		Proses Komputerisasi	Menunjukkan kegiatan dari operasi program komputer.
3.		<i>Database</i>	Untuk menyimpan data.
4.		Penghubung	Menunjukkan hubungan di halaman yang sama.
5.		Penghubung Halaman Lain	Menunjukkan hubungan di halaman lain.
6.		Terminator	Menandakan awal/akhir dari suatu sistem.

No.	Simbol	Nama Simbol <i>Flowchart</i>	Fungsi
7.		<i>Decision</i>	Menggambarkan logika keputusan dengan nilai <i>true</i> atau <i>false</i> .
8.		Kegiatan Manual	Untuk menunjukkan pekerjaan yang dilakukan secara manual.
9.		Simpanan Offline	Untuk menujukkan file non-komputer yang diarsipkan urut angka.

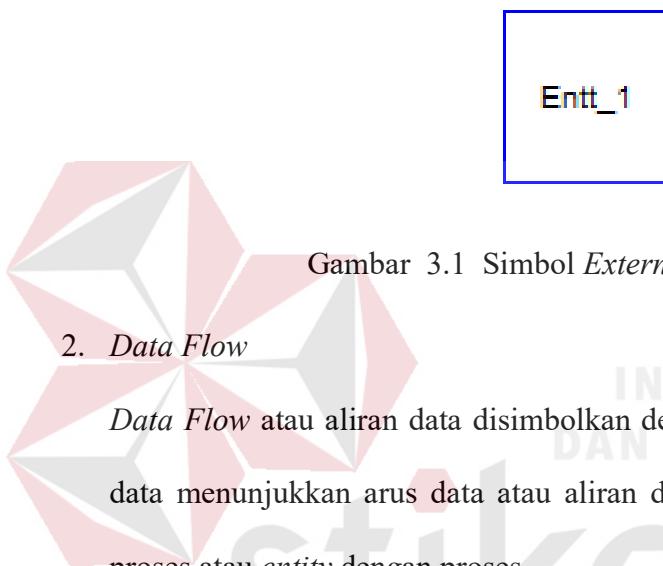
3.11.2 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Kendall (2003: 241), *Data Flow Diagram* menggambarkan pandangan sejauh mungkin mengenai masukan, proses dan keluaran sistem, yang berhubungan dengan masukan, proses, dan keluaran dari model sistem yang dibahas. Serangkaian diagram aliran data berlapis juga bisa digunakan untuk merepresentasikan dan menganalisis prosedur-prosedur mendetail dalam sistem. Prosedur-prosedur tersebut yaitu konseptualisasi bagaimana data-data berpindah di dalam organisasi, proses-proses atau transformasi dimana data-data melalui, dan apa keluarannya. Jadi, melalui suatu teknik analisa data terstruktur yang disebut *Data Flow Diagram*, penganalisis sistem dapat merepresentasi proses-proses data

di dalam organisasi. Menurut Kendall (2003: 265), dalam memetakan *Data Flow Diagram*, terdapat beberapa simbol yang digunakan antara lain:

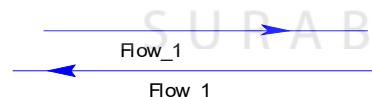
1. *External entity*

Suatu *external entity* atau entitas merupakan orang, kelompok, *departemen*, atau sistem lain di luar sistem yang dibuat dapat menerima atau memberikan informasi atau data ke dalam sistem yang dibuat.



2. *Data Flow*

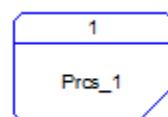
Data Flow atau aliran data disimbolkan dengan data tanda panah. Aliran data menunjukkan arus data atau aliran data yang menghubungkan dua proses atau *entity* dengan proses.



Gambar 3.2 Simbol *Data Flow*

3. *Process*

Suatu proses dimana beberapa tindakan atau sekelompok tindakan dijalankan.



Gambar 3.3 Simbol *Process*

4. Data Store

Data store adalah simbol yang digunakan untuk melambangkan proses penyimpanan data.



Gambar 3.4 Simbol Data *Store*

3.11.3 Entity Relational Diagram (ERD)

Entity relationship diagram (ERD) adalah gambaran pada sistem dimana di dalamnya terdapat hubungan antara *entity* beserta relasinya. *Entity* merupakan sesuatu yang ada dan terdefinisi di dalam suatu organisasi, dapat abstrak dan nyata. Untuk setiap *entity* biasanya mempunyai *attribute* yang merupakan ciri *entity* tersebut. *Attribute* yaitu uraian dari entitas dimana mereka dihubungkan atau dapat dikatakan sebagai *identifier* atau *descriptors* dari entitas.

Entitas digolongkan menjadi *independent* atau *dependent entity*. *Independent entity* adalah apa yang tidak bersandar pada yang lain sebagai identifikasi. Suatu *dependent entity* adalah apa yang bersandar pada yang lain sebagai identifikasi. Selain digolongkan menjadi *independent* atau *dependent entity*, terdapat jenis-jenis entitas khusus yaitu:

1. Associative Entity

Associative Entity (juga dikenal sebagai *intersection entity*) adalah entitas yang *digunakan* oleh rekanan dua entitas atau lebih untuk menyatukan suatu hubungan banyak - ke - banyak (*Many to Many*)

2. Subtypes Entity

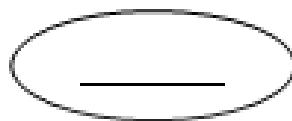
Subtypes Entity digunakan di dalam hierarki generalisasi (*generalization hierarchies*) untuk menyajikan suatu subset kejadian dari entitas orangtua,

yang disebut *supertype*, tetapi yang memiliki atribut atau hubungan yang berlaku hanya untuk *subset*.

Menurut Marlinda (2004: 28), *atribute* sebagai kolom di sebuah relasi mempunyai macam-macam jenis *atribute* yaitu :

a. *Key Atribute*

Atribute ini merupakan *atribute* yang unik dan tidak dimiliki oleh *atribute* lainnya, misalnya entity mahasiswa yang *atribute*-nya NIM.



Gambar 3.5 Key Attribute

b. *Particinal key Atribute*

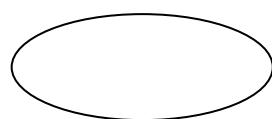
Adalah *Attribute* yang tidak menjadi atau merupakan anggota dari *Key Primer*. Misalnya antara Cabang (toko) dan kode cabang.



Gambar 3.6 Particinal Key Attribute

c. *Single Value Atribute*

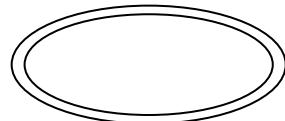
Atribute yang hanya memiliki satu nilai harga, misalnya *entity* mahasiswa dengan *atribute*-nya Umur (Tanggal lahir).



Gambar 3.7 Single Value Attribute

d. *Multi Value Atribute*

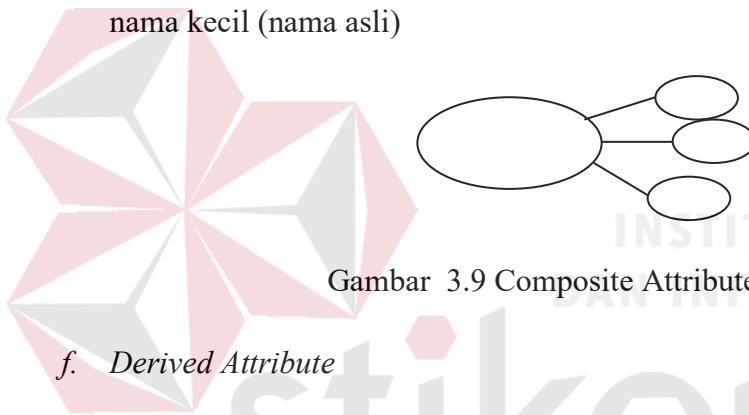
Atribute yang banyak memiliki nilai harga, misalnya *entity* mahasiswa dengan *atribute*-nya pendidikan (SD, SMP, SMA).



Gambar 3.8 Multi Value Attribute

e. *Composite Atribute*

Atribute yang memiliki dua harga, misalnya nama besar (nama kerja) dan nama kecil (nama asli)



Gambar 3.9 Composite Attribute

f. *Derived Attribute*

Attribute yang nilai-nilainya diperoleh dari pengolahan atau dapat diturunkan dari table *Attribute* atau table lain yang berhubungan.



Gambar 3.10 Derived Attribute

Model *Entity - Relationship* (ER) mula-mula diusulkan oleh Peter pada tahun 1976 sebagai cara untuk mempersatukan pandangan basis data jaringan dan relasional. Langkah sederhana dari model ER adalah model data konseptual yang memandang dunia nyata sebagai kesatuan (*entities*) dan hubungan (*relationship*).

Komponen dasar model merupakan diagram *entity-relationship* yang digunakan untuk menyajikan objek data secara *visual*. *Entity Relationship Diagram* mengilustrasikan struktur logis dari basis data yang mempunyai metodologi sebagai berikut:

Tabel 3.2 *Ilustrasi* Pembuatan ERD

Proses	Keterangan
1. Menentukan Entitas	Menentukan peran, kejadian, lokasi, hal nyata, dan konsep dimana pengguna akan menyimpan data.
2. Menentukan Relasi	Menentukan hubungan antara pasangan entitas menggunakan matriks relasi.
3. Gambar ERD Sementara	Entitas digambarkan dengan kotak dan relasi dengan garis yang menghubungkan entitas.
4. Isi Kardinalitas	Menentukan jumlah kejadian dari satu entitas untuk sebuah kejadian pada entitas yang berhubungan.
5. Tentukan Kunci Utama	Menentukan atribut yang mengidentifikasi satu dan hanya satu kejadian pada masing-masing entitas.
6. Gambar ERD berdasarkan Kunci	Menghilangkan relasi <i>Many-to-Many</i> dan masukkan <i>primary</i> dan kunci tamu pada masing-masing entitas.

Proses	Keterangan
7. Menentukan Atribut	Menuliskan <i>field-field</i> yang diperlukan oleh sistem.
8. Pemetaan Atribut	Memasangkan atribut dengan satu entitas yang sesuai pada masing-masing atribut.
9. Gambar ERD dengan Atribut	Mengatur ERD dari langkah 6 dengan menambahkan entitas atau relasi yang ditemukan pada langkah 8.
10. Periksa Hasil	Apakah ERD sudah menggambarkan sistem yang akan dibangun.

Entity Relationship Diagram ini diperlukan agar dapat menggambarkan hubungan antar *entity* dengan jelas, dapat menggambarkan batasan jumlah *entity* dan partisipasi antar *entity*, mudah dimengerti pemakai dan mudah disajikan oleh perangkat *database*. Untuk itu, *entity relationship diagram* dibagi menjadi dua jenis model, yaitu:

1. *Conceptual Data model*

Conceptual Data model (CDM) adalah jenis model data yang menggambarkan hubungan antar tabel secara konseptual.

2. *Physical Data Model*

Physical Data Model (PDM) adalah jenis model data yang menggambarkan hubungan antar tabel secara fisikal.

BAB IV

DESKRIPSI KERJA PRAKTIK

4.1 Prosedur Kerja Praktik

Dalam pengumpulan data dan informasi sebagai bahan penyusunan laporan dan penyelesaian masalah dalam proses kerja praktik ini, dilakukan dengan kegiatan magang selama kurang lebih 1 bulan atau setara dengan seratus enam puluh jam di Toko Yuni. Kegiatan kerja praktik ini bertujuan untuk memecahkan masalah penjualan. Langkahnya dengan menemukan masalah yang ada di perusahaan, menganalisa, kemudian memberikan solusi yang tepat dalam memecahkan masalah ini. Untuk memberikan solusi yang tepat maka diperlukan data dan informasi dalam membuat aplikasi untuk membantu mengatasi masalah yang ditemukan.

Data dan informasi yang diperlukan tersebut diperoleh dari Kasir dan Bagian *Order Barang* yang menjadi narasumber untuk memberikan masukan yang lengkap bagi pengembangan aplikasi ini.

Berdasarkan hasil wawancara dan analisis proses pada Toko Yuni, ditemukan masih banyak yang perlu dibenahi, yaitu sering kali mengalami keterlambatan proses penjualan. Mengacu pada permasalahan yang ada, Toko Yuni tepatnya pada bagian Kasir membutuhkan aplikasi penjualan yang terkomputerisasi agar lebih efektif sehingga dapat membantu dalam mempercepat proses penjualan.

Oleh karena itu, dirancanglah sebuah aplikasi penjualan yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut.

4.2 Perancangan Sistem

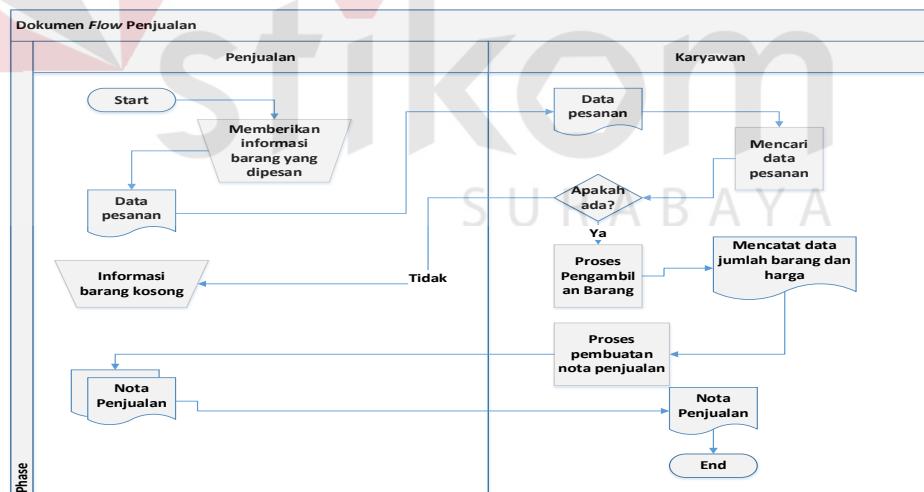
Menganalisis sistem adalah langkah awal untuk membuat suatu sistem baru.

Dalam langkah ini harus dilakukan analisis terhadap permasalahan yang ada dalam proses penjualan pada Toko Yuni. Untuk dapat membantu sistem yang baru, terlebih dahulu harus mengetahui alur transaksi yang masih digunakan sampai saat ini. Maka dibuatlah sebuah perancangan untuk mengetahui secara detil alur kegiatan penjualan.

4.2.1 Dokumen Flow

Dalam pengembangan teknologi informasi saat ini, dibutuhkan analisa dan perancangan sistem pengelolaan data yang diharapkan mampu meningkatkan kinerja aplikasi penjualan yang akan dibuat.

Dokumen *flow* menggambarkan proses yang sudah ada menurut hasil analisis yang dibuat berdasarkan hasil *survey* pada Toko Yuni.



Gambar 4.1 Dokumen *Flow* Transaksi Penjualan

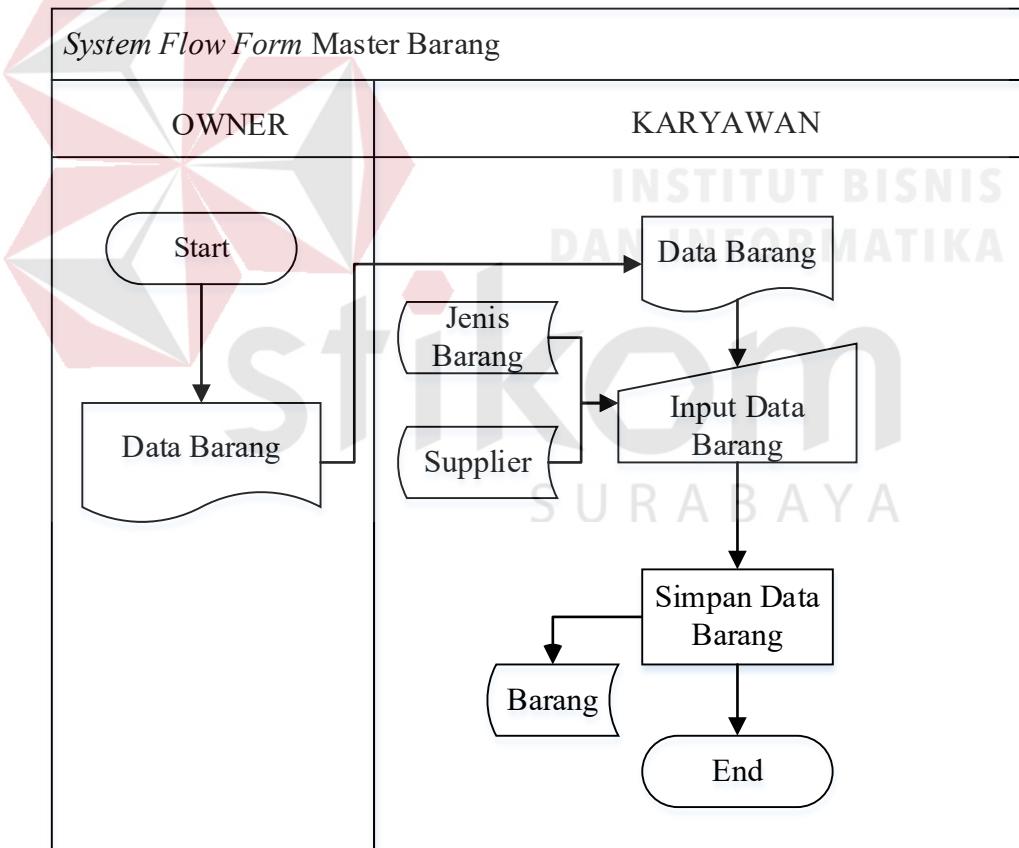
Gambar 4.1 merupakan proses transaksi penjualan awal yang dilakukan oleh customer dengan memesan barang yang akan dibeli dengan memberikan data pesanan barang kepada karyawan. Kemudian karyawan mencari barang yang

dipesan apakah ada atau tidak, setelah itu karyawan memberikan informasi barang tidak ada kalau barang tidak ada, bila ada karyawan membuatkan nota penjualan untuk diberikan ke *customer* untuk dibayar sesuai jumlah yang tertera pada nota penjualan.

4.2.2 Sistem Flow

Desain sistem ini meliputi sistem *flow*, *context diagram*, *diagram berjenjang*, DFD, (*Data Flow Diagram*), ERD (*Entity Relational Diagram*), dan *Desain Database*.

A. Sistem Flow Master Barang

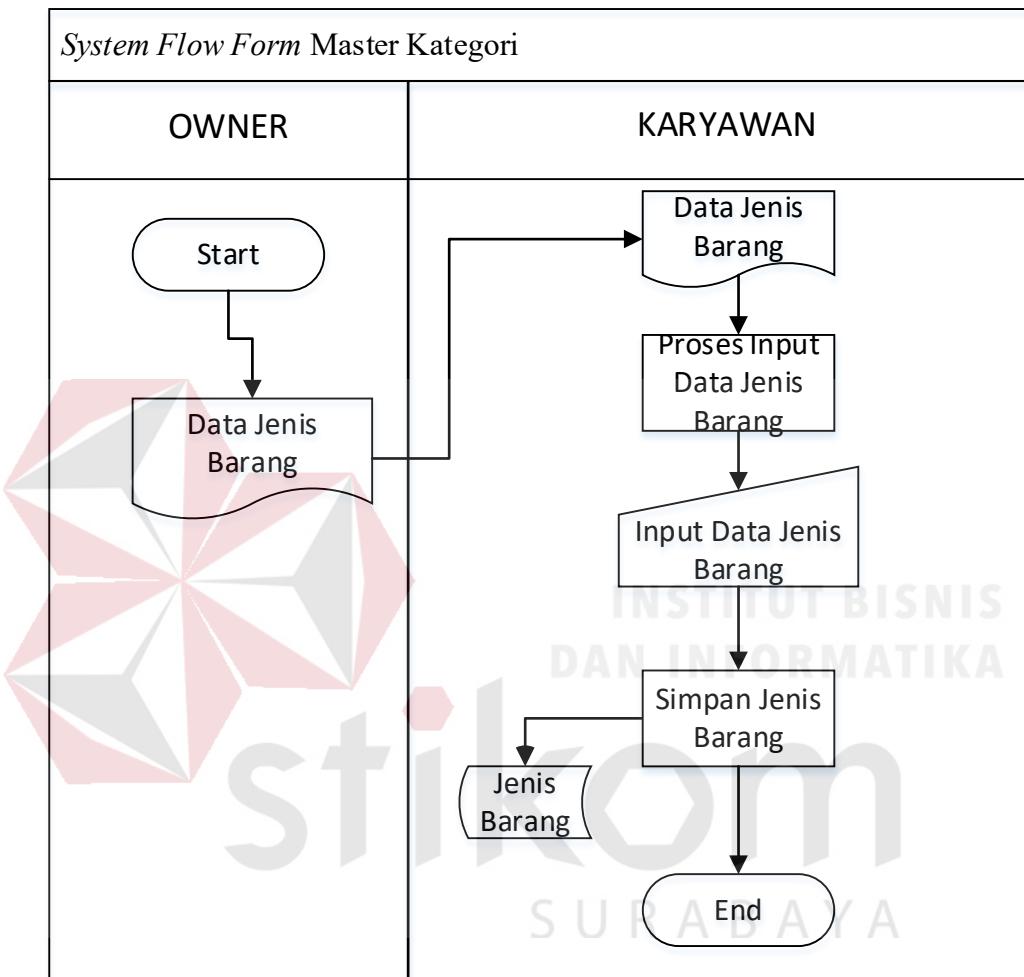


Gambar 4.2 Sistem Flow Master Barang

Pada gambar 4.2 diatas merupakan proses pembuatan master barang berdasarkan inputan dari kasir. Untuk mengakses aplikasi ini kasir harus *login*

terlebih dahulu dengan menginputkan *username* dan *password*, menyimpan dan menghapus pada tabel, sesuai dengan hak akses yang diberikan.

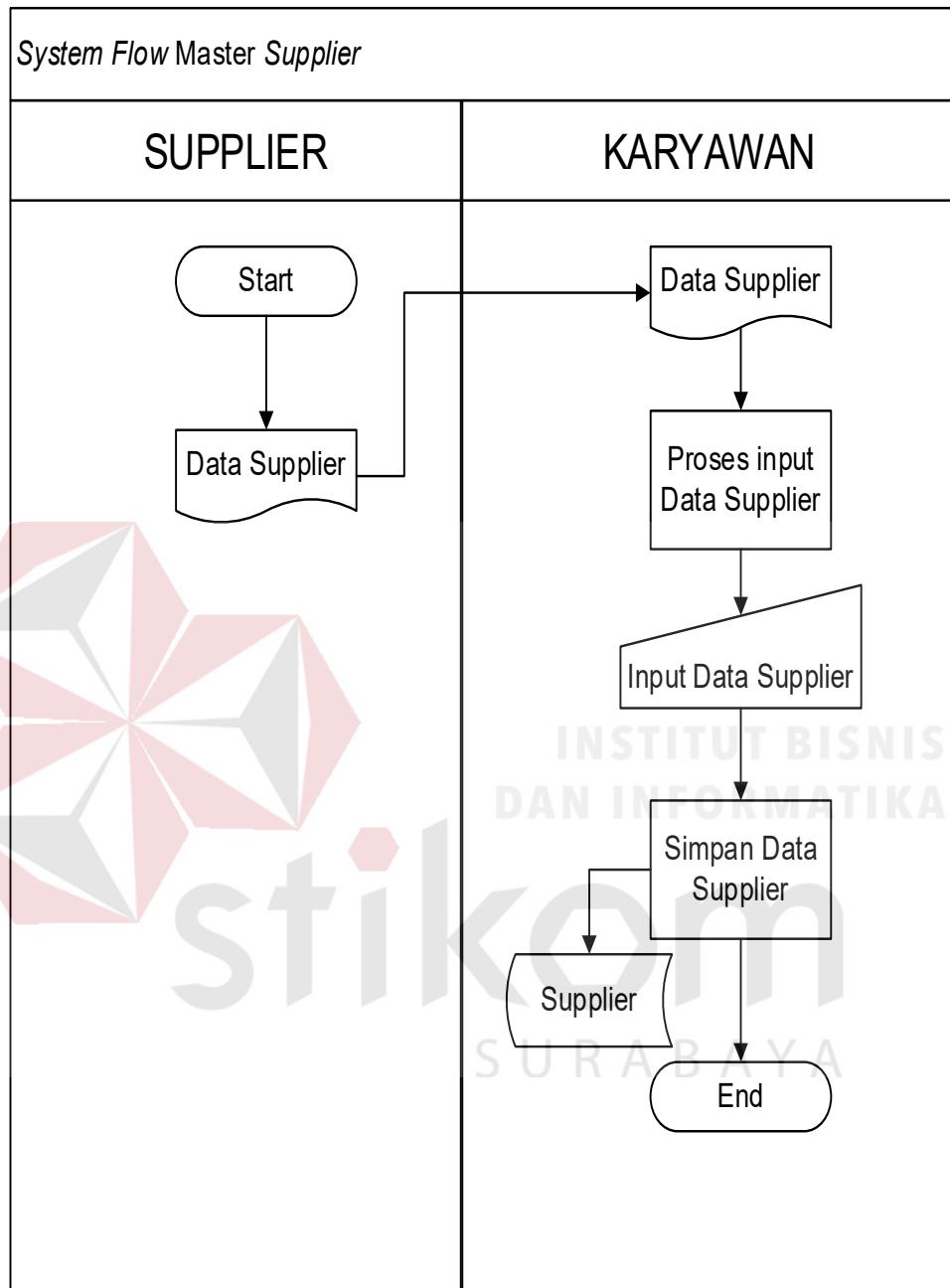
B. Sistem Flow Master Kategori



Gambar 4.3 Sistem Flow Master Kategori

Pada gambar 4.3 diatas merupakan proses pembuatan master Kategori berdasarkan inputan dari kasir. Untuk mengakses aplikasi ini kasir harus *login* terlebih dahulu dengan menginputkan *username* dan *password*, menyimpan dan menghapus pada tabel, sesuai dengan hak akses yang diberikan

C. Sistem Flow Master Supplier

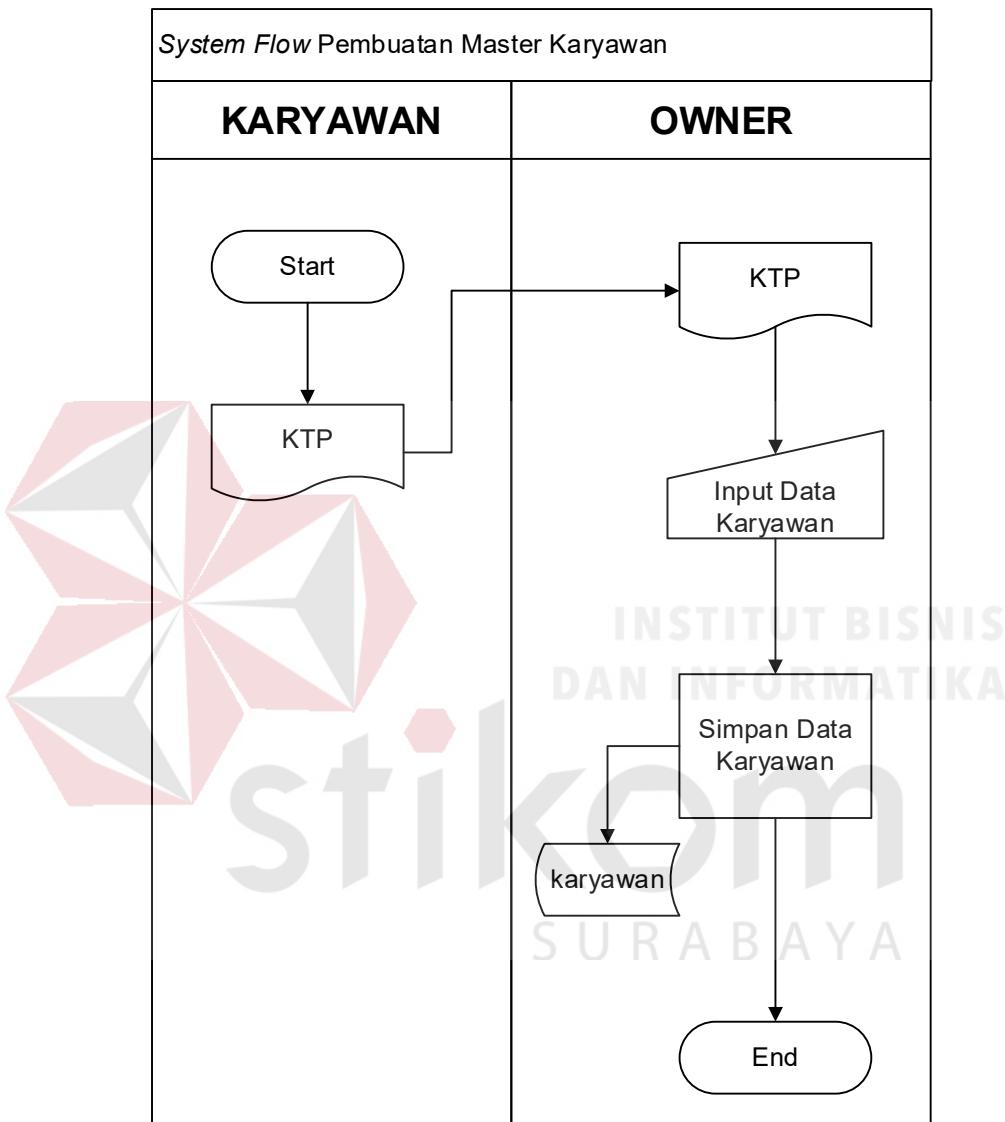


Gambar 4.4 Sistem Flow Master Supplier

Pada gambar 4.4 diatas merupakan proses pembuatan master *Supplier* berdasarkan inputan dari Bagian *Order Barang*. Untuk mengakses aplikasi ini Bagian *Order Barang* harus *login* terlebih dahulu dengan menginputkan *username*

dan *password*, menyimpan dan menghapus pada tabel, sesuai dengan hak akses yang diberikan.

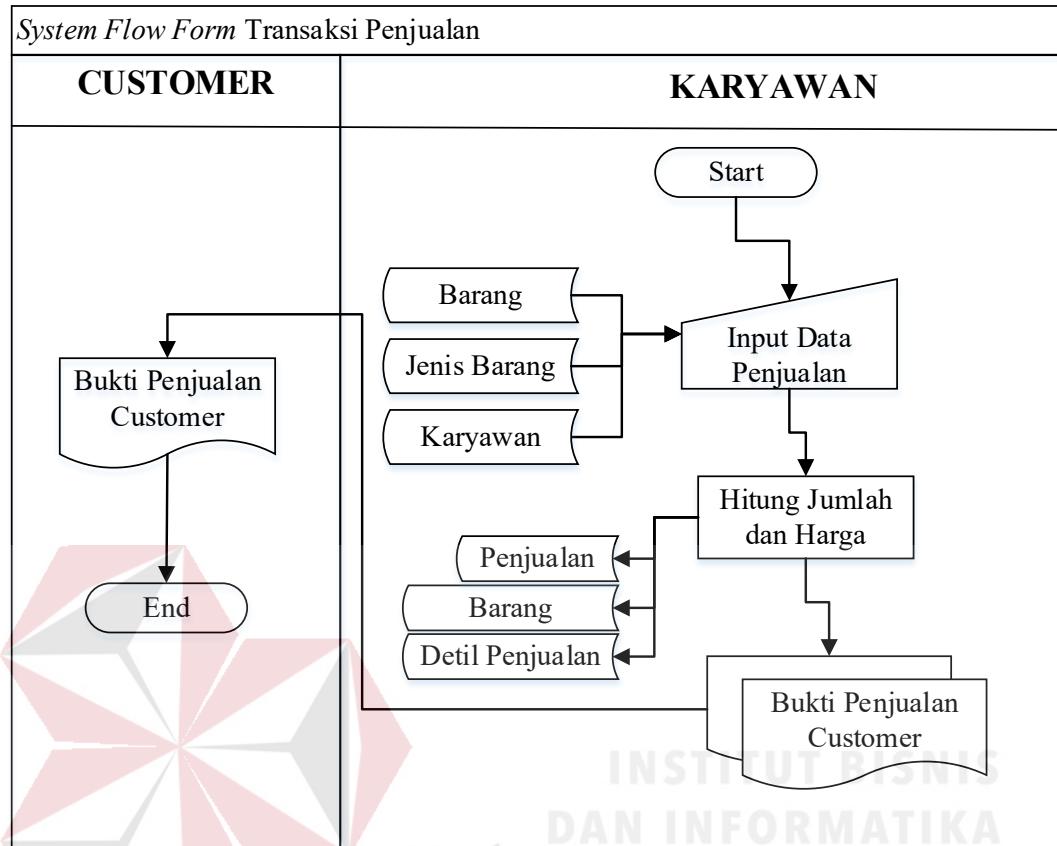
D. Sistem Flow Master Karyawan



Gambar 4.5 Sistem Flow Master Karyawan

Pada gambar 4.5 diatas merupakan proses pembuatan master karyawan berdasarkan inputan dari kepala toko. Untuk mengakses aplikasi ini kepala toko harus login terlebih dahulu dengan menginputkan *username* dan *password*, menyimpan dan menghapus pada tabel, sesuai dengan hak akses yang diberikan.

E. Sistem Flow Transaksi Penjualan



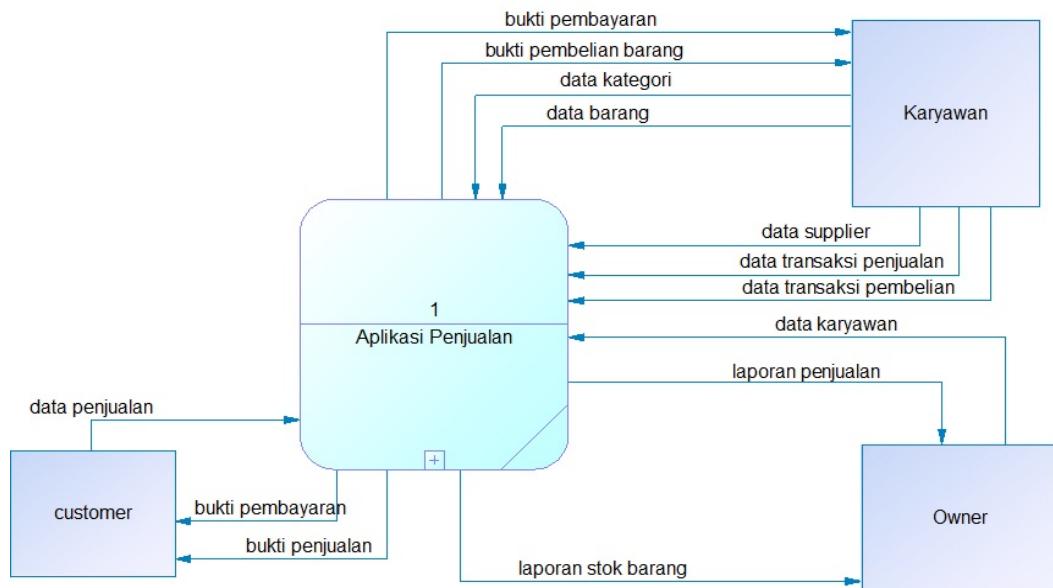
Gambar 4.6 Sistem Flow Transaksi Penjualan

Pada gambar 4.6 diatas merupakan proses transaksi penjualan dimana proses berawal dari *customer* memberikan data penjualan kemudian karyawan menginputkan data penjualan ke dalam sistem untuk dihitung secara otomatis dengan memasukkan jumlah barang.

4.2.3 Context Diagram

Context Diagram pada gambar 4.8 adalah gambaran menyeluruh dari Data Flow Diagram (DFD). Dalam *Context Diagram* ini terdapat 3 *entity* diantaranya adalah Kepala Toko atau *Owner*, Karyawan dan *Customer*.

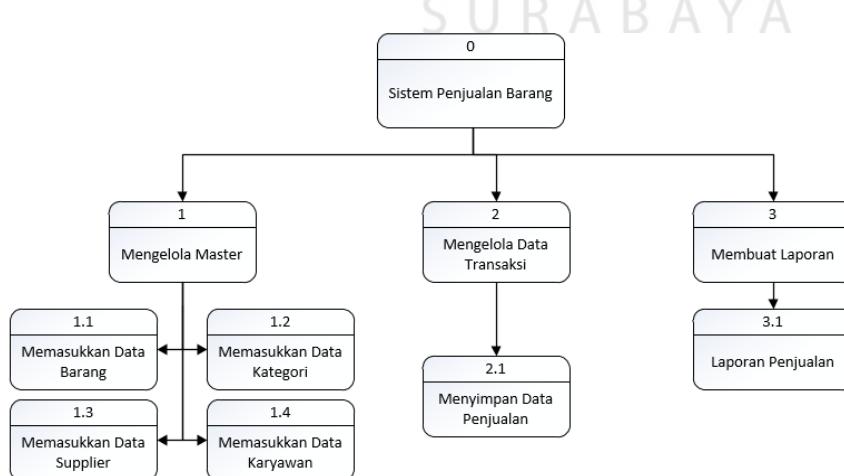
Pada gambar *context diagram* menjelaskan secara umum tentang *input* dan *output* proses pencatatan data master dan proses penjualan.



Gambar 4.7 Context Diagram Aplikasi Penjualan

4.2.4 Diagram Jenjang

Setelah membuat *context* diagram, untuk selanjutnya yaitu membuat diagram berjenjang terlebih dahulu. Karena dengan adanya diagram berjenjang, alur proses dari sistem menjadi lebih teratur dan jelas. Diagram berjenjang di sini terdiri proses mengelola data master, menyimpan data transaksi dan membuat laporan.



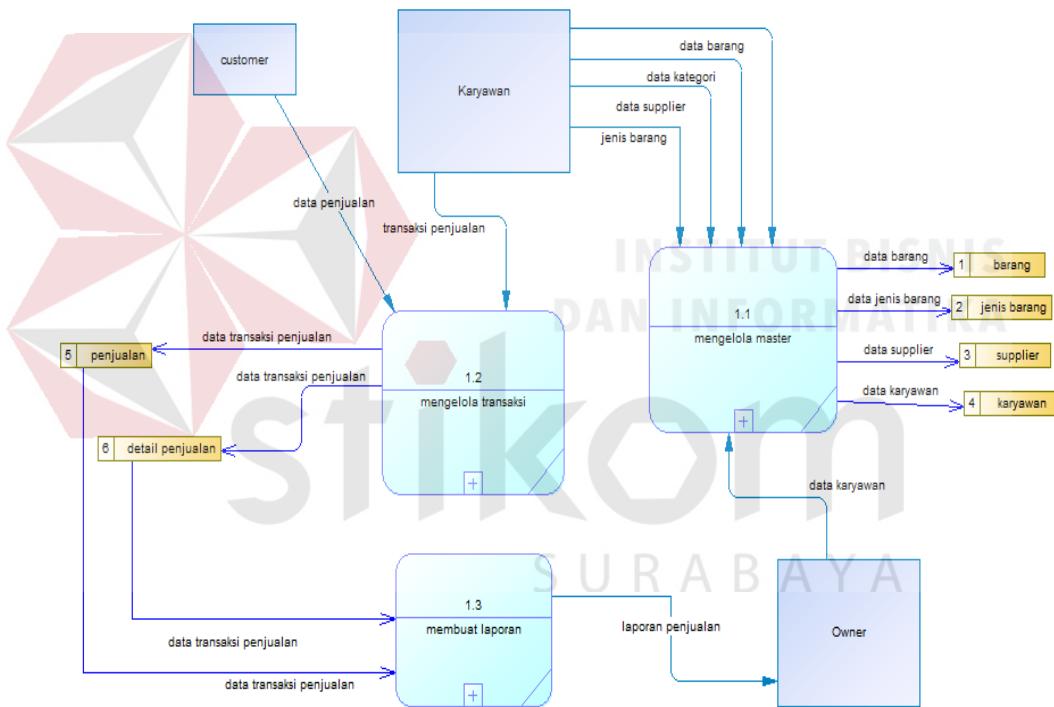
Gambar 4.8 Diagram Berjenjang

4.2.5 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) merupakan perangkat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur. Data Flow Diagram menggambarkan seluruh kegiatan yang terdapat pada sistem secara jelas.

A. Data Flow Diagram Level 0

Gambar 4.10 merupakan diagram level 0 yang merupakan Data Flow Diagram Aplikasi Penjualan, dari sinilah kita bisa mengetahui aliran data yang ada didalam sistem.

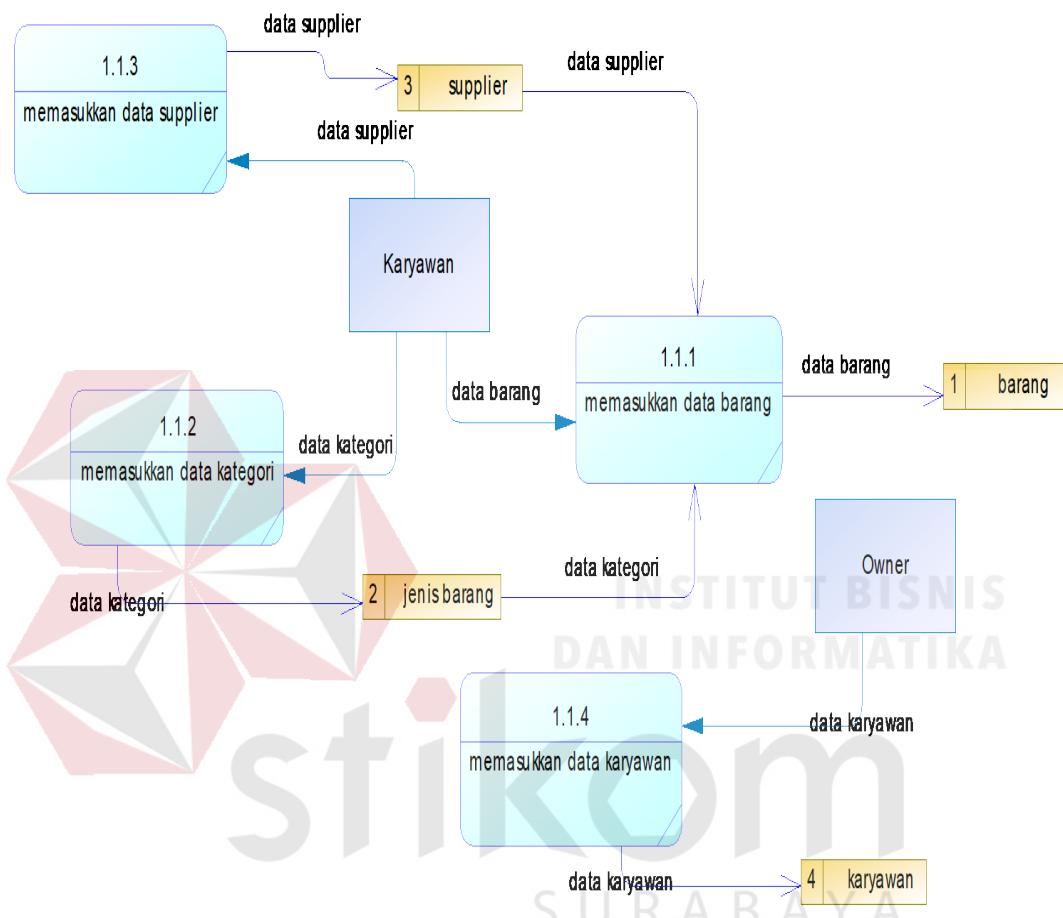


Gambar 4.9 DFD Level 0 Aplikasi Penjualan

B. DFD Level 1 Mengelola Master

Pada gambar 4.10 berikut ini adalah Data Flow Diagram level 1 Aplikasi Penjualan, dari sinilah kita bisa mengetahui *Detail* dari setiap proses DFD level 0. DFD level 1 Mengelola master terdapat 2 *entity* yaitu karyawan dan owner yang melakukan proses pengolahan master dalam aplikasi penjualan dimana karyawan

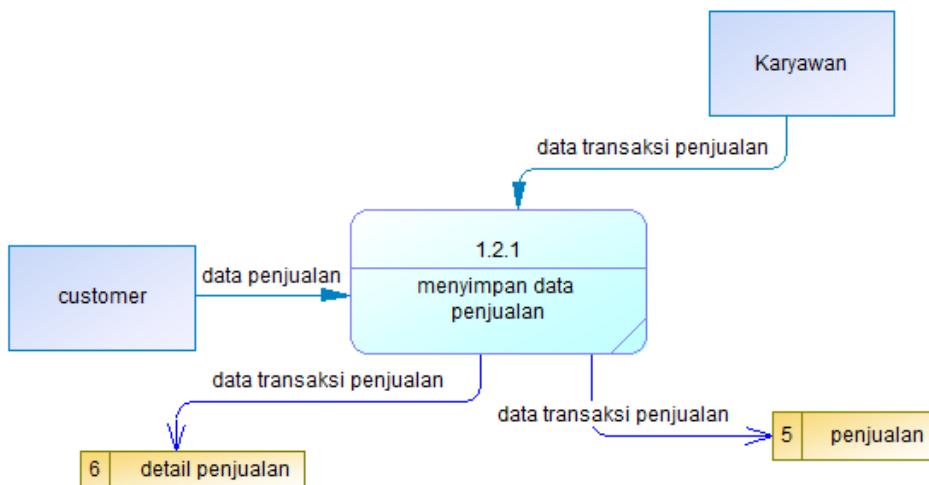
memasukkan data supplier, data jenis barang, dan data barang, sedangkan owner memasukkan data karyawan yang kemudian masuk kedalam tabel supplier, barang, jenis barang, dan karyawan.



Gambar 4.10 DFD Level 1 Mengelola Master

C. Diagram Level 1 Menyimpan Data Transaksi

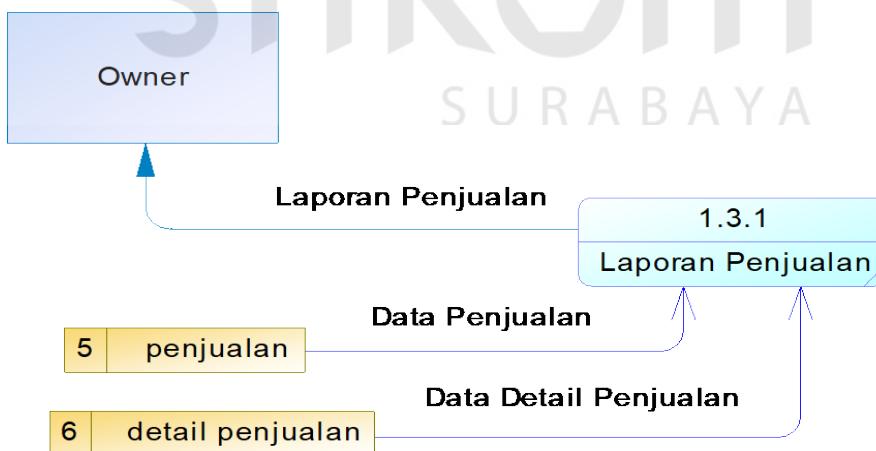
Pada gambar 4.11 merupakan DFD level 1 menyimpan data transaksi terdapat 2 *entity* yaitu karyawan dan *customer* yang melakukan transaksi penjualan dan pembelian, dimana *customer* memberikan data pesanan, sedangkan karyawan menyimpan data transaksi penjualan dan pembelian yang kemudian dimasukkan kedalam tabel penjualan, *detail penjualan*, pembelian, dan *detail pembelian*.



Gambar 4.11 DFD Level 1 Menyimpan Data Transaksi

D. Diagram Level 1 Laporan Penjualan

Pada gambar 4.12 merupakan DFD level 1 Laporan Penjualan terdapat 1 *entity* yaitu *owner* dimana *owner* sebagai penerima laporan penjualan dari tabel penjualan dan tabel *detail penjualan*.



Gambar 4.12 DFD Level 1 Laporan Penjualan

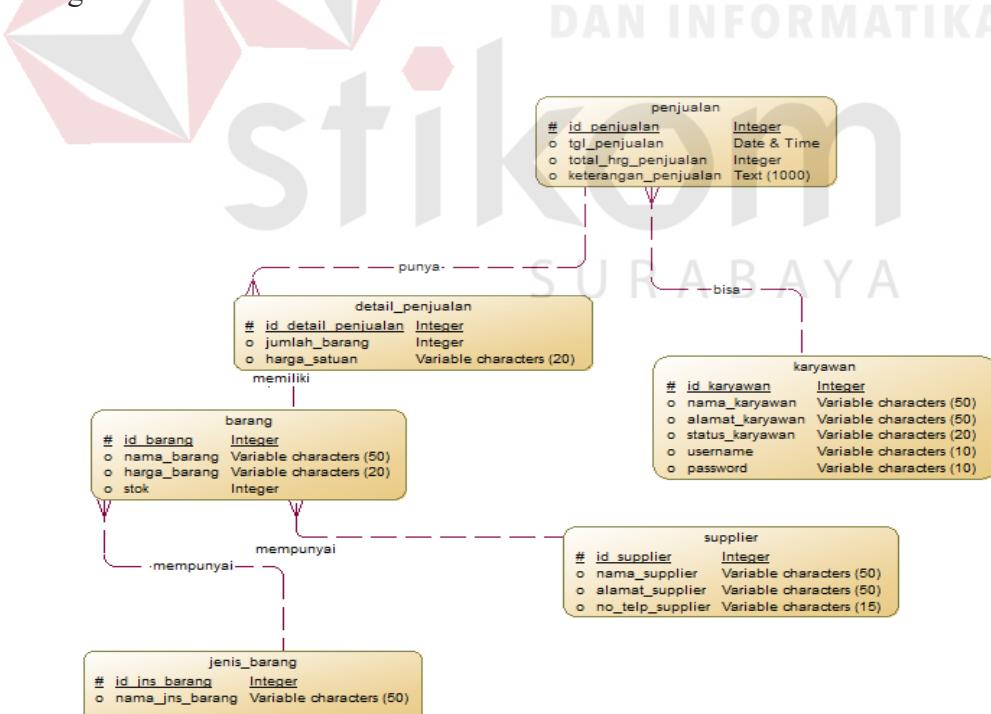
4.3 Entity Relational Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan proses yang menunjukkan hubungan antar entitas dan relasinya. ERD terbagi menjadi *Conceptual Data Model* (CDM) dan *Physical Data Model* (PDM), lebih jelasnya adalah sebagai berikut :

4.3.1 Conceptual Data Model (CDM)

Conceptual Data Model (CDM) pada gambar 4.13 adalah gambaran secara keseluruhan struktur aplikasi. Dengan CDM kita bisa membangun desain awal sistem dan tidak perlu khawatir dengan *detail* implementasinya secara fisik. Melalui prosedur *generation* yang mudah, kita bisa melakukan *generate* CDM ke *Physical Data Model* (PDM).

Bentuk Conceptual Data Model dari aplikasi penjualan pada Toko Yuni adalah sebagai berikut :

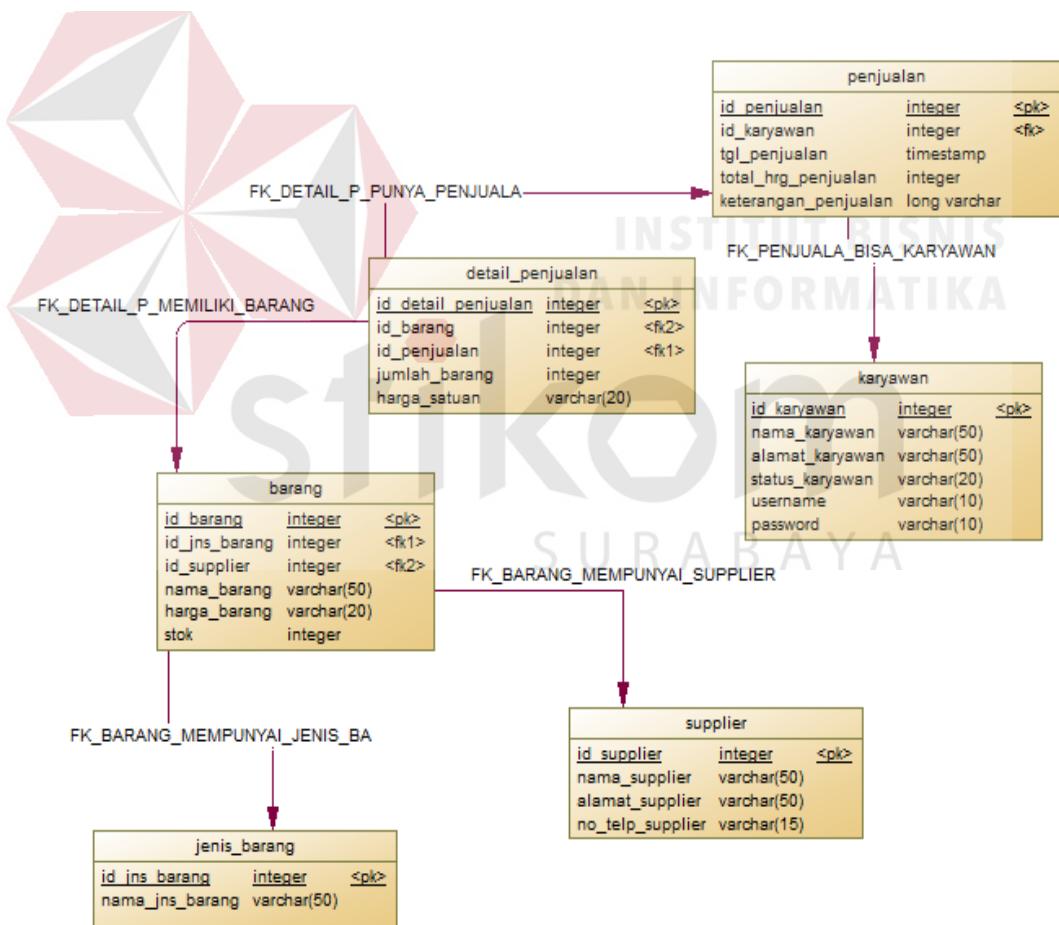


Gambar 4.13 Conceptual Data Model

4.3.2 Physical Data Model (PDM)

Physical Data Model (PDM) pada gambar 4.14 menggambarkan struktur data sebagaimana akan diimplementasikan oleh DBMS. *Physical Data Model* kita bisa mengoptimalkan *database* dengan memodifikasi tabel, kolom, *index*, *referential integrity*, *view*, *physical storage*, *trigger and stored procedure*. *Procedure database generation*.

Bentuk *Physical data model* dari *generate conceptual data model* untuk aplikasi penjualan pada Toko Yuni adalah sebagai berikut :



Gambar 4.14 Physical Data Model

4.4 Struktur Basis data dan Tabel

Struktur tabel digunakan dalam pembuatan aplikasi penjualan pada Toko Yuni. Data di bawah ini menjelaskan satu per satu secara *detail* dari struktur tabel sistem.

a. Nama Tabel : Barang

Primary Key : ID_BARANG

Foreign Key : ID_JNS_BARANG, ID_SUPPLIER

Fungsi : Untuk menyimpan data master barang

Tabel 4.1 Barang

No .	Field Name	Data Type	Length	Constraint	Foreign key	
					On Field	On Table
1	ID_BARANG	int		PK		
2	ID_JNS_BARANG	int		FK		
3	ID_SUPPLIER	int		FK		
5	NAMA_BARANG	varchar	30	Not null		
5	HARGA_BARANG	varchar	10	Not null		
6	STOK	varchar	10	Not null		

b. Nama Tabel : Jenis_barang

Primary Key : ID_JNS_BARANG

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data master jenis barang

Tabel 4.2 Jenis Barang

No .	Field Name	Data Type	Length	Constraint	Foreign key	
					On Field	On Table
1	ID_JNS_BARANG	int		PK		
2	NAMA_JNS_BARANG	varchar	5	Not null		

c. Nama Tabel : Supplier

Primary Key : ID_SUPPLIER

Foreign Key :-

Fungsi : Untuk menyimpan data master Supplier

Tabel 4.3 Supplier

No .	Field Name	Data Type	Length	Constraint	Foreign key	
					On Field	On Table
1	ID_SUPPLIER	Int		PK		
2	NAMA_SUPPLIER	varchar	10	Not null		
3	ALAMAT_SUPPLIER	varchar	50	Not null		
5	NO_TELP_SUPPLIER	varchar	15	Not null		

d. Nama Tabel : Karyawan

Primary Key : ID_KARYAWAN

Foreign Key :-

Fungsi : Untuk menyimpan data master Karyawan

Tabel 4.4 Karyawan

No .	Field Name	Data Type	Length	Constraint	Foreign key	
					On Field	On Table
1	ID_KARYAWAN	Int		PK		
2	NAMA_KARYAWAN	varchar	10	Not null		
3	STATUS_KARYAWAN	varchar	50	Not null		
4	UNAME	varchar	15	Not null		
5	PASS	varchar	10	Not null		

e. Nama Tabel : Penjualan

Primary Key : ID_PENJUALAN

Foreign Key : ID_KARYAWAN

Fungsi : Untuk menyimpan Transaksi Penjualan

Tabel 4.5 Penjualan

No .	Field Name	Data Type	Length	Constraint	Foreign key	
					On Field	On Table
1	ID_PENJUALAN	int		PK		
2	ID_KARYAWAN	int		FK		
3	TGL_PENJUALAN	date		Not null		
4	TOTAL_HRG_PENJUALAN	int		Not null		
5	KETERANGAN_PENJUALAN	varchar	50	Not null		

f. Nama Tabel : Detail_Penjualan

Primary Key : ID_DETAIL_PENJUALAN

Foreign Key : ID_BARANG, ID_PENJUALAN

Fungsi : Untuk menyimpan Detail Penjualan

Tabel 4.6 Detail Penjualan

No .	<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Lengt h</i>	<i>Constrai nt</i>	<i>Foreign key</i>	
					<i>On Fiel d</i>	<i>On Tabl e</i>
1	ID_DETAIL_PENJU ALAN	<i>int</i>		PK		
2	ID_BARANG	<i>int</i>		FK		
3	ID_PENJUALAN	<i>int</i>		FK		
4	JUMLAH_BARANG	<i>int</i>		<i>Not null</i>		
5	HARGA_SATUAN	<i>varcha r</i>	20	<i>Not null</i>		

4.5 Desain *Input Output*

Desain *input output* ini dapat kita lakukan sebelum desain *interface* yang sesungguhnya kita buat dengan melalui program. Dengan desain ini, para *user* dapat membayangkan apakah sistem yang dibuat tersebut sesuai dengan kebutuhan yang ada di perusahaan tersebut. Jika ya, maka penulis dapat meneruskan dengan membuat program, jika tidak maka penulis harus membuat lagi desain yang baru sampai desain tersebut disetujui oleh pengguna. Dengan desain ini, diharapkan antara pengguna dan penulis dapat bekerjasama sehingga aplikasi dapat dibuat. Sistem ini terdapat beberapa desain *input* dan *output*, antara lain:

4.5.1 Desain Form Master Barang

The form is titled 'Barang'. It contains fields for inputting product data: ID Barang, Nama Barang, Nama Jenis Barang (dropdown), Nama Supplier (dropdown), Harga Barang, and Stok Barang. Below these fields are 'Save' and 'Cancel' buttons. To the right of the input fields is a table titled 'Data Barang' with columns: ID Barang, Nama barang, Nama Jenis Barang, Nama Supplier, Harga Barang, Stok Barang, and Menu. A small 'X' icon is located at the bottom right of the table.

ID Barang	Nama Barang	Nama Jenis Barang	Nama Supplier	Harga Barang	Stok Barang	Menu
						X

Gambar 4.15 Desain Form Master Barang

Form Master Barang yang ditunjukkan gambar 4.15 berfungsi untuk menginputkan barang ke dalam sistem, yang dilakukan oleh kasir.

4.5.2 Desain Form Kategori

The form is titled 'Kategori'. It contains fields for inputting category data: ID Jenis Barang, Nama Jenis Barang, and a dropdown menu. Below these fields are 'Save' and 'Cancel' buttons. To the right of the input fields is a table titled 'Data Kategori' with columns: ID Jenis Barang, Nama Jenis barang, and Menu. A small 'X' icon is located at the bottom right of the table.

ID Jenis Barang	Nama Jenis barang	Menu
		X

Gambar 4.16 Desain Form Kategori

Form Kategori yang ditunjukkan gambar 4.16 berfungsi untuk menginputkan Kategori barang ke dalam sistem, yang dilakukan oleh kasir.

4.5.3 Desain Form Supplier

The form is titled 'Supplier'. It contains fields for 'ID Supplier', 'Nama Supplier', 'Alamat Supplier', and 'No Telp Supplier'. Below these are 'Save' and 'Cancel' buttons. To the right is a preview window titled 'Data Supplier' showing columns for 'ID Supplier', 'Nama Supplier', 'Alamat Supplier', 'No Telp Supplier', and 'Menu'.

Gambar 4.17 Desain Form Supplier

Form Supplier seperti yang ditunjukkan gambar 4.17 berfungsi untuk menginputkan *Supplier* ke dalam sistem, yang dilakukan oleh kasir.

4.5.4 Desain Form Karyawan

The form is titled 'Karyawan'. It contains fields for 'ID Karyawan', 'Nama Karyawan', 'Alamat Karyawan', 'No Telp Karyawan', 'Username', and 'Password'. Below these are 'Save' and 'Cancel' buttons. To the right is a preview window titled 'Data Karyawan' showing columns for 'ID Karyawan', 'Nama Karyawan', 'Alamat Karyawan', 'No Telp Karyawan', and 'Menu'.

Gambar 4.18 Desain Form Karyawan

Form Karyawan pada gambar 4.18 berfungsi untuk menginputkan Karyawan ke dalam sistem, yang dilakukan oleh Kepala Toko atau *Owner*.

4.5.5 Desain Transaksi Penjualan

The form is titled 'Transaksi Penjualan'. It contains fields for 'ID Penjualan', 'Tanggal penjualan', 'Nama Jenis Barang', 'Harga barang', 'Stok Barang', 'Jumlah', and 'Total Harga'. Below these are 'Save dan Cetak Struk' and 'Cancel' buttons. To the right is a preview window titled 'Penjualan' showing columns for 'ID Penjualan', 'Tanggal Penjualan', 'Nama Barang', 'Harga Barang', 'Stok Barang', 'Jumlah', 'Total Harga', and 'Menu'.

Gambar 4.19 Desain Transaksi Penjualan

Form Transaksi Penjualan pada gambar 4.19 berfungsi untuk menginputkan transaksi penjualan ke dalam sistem, yang dilakukan oleh kasir.

4.6 Implementasi dan Evaluasi

Implementasi sistem ini menjelaskan detail aplikasi penjualan pada Toko Yuni, serta menjelaskan *form-form* yang ada.

Mengimplementasikan sistem merupakan tahap pengujian dimana desain sistem dapat berjalan dengan baik. Implementasi harus sesuai dengan hasil analisis sistem.

4.6.1 Kebutuhan Sistem

Hardware dan *software* yang dibutuhkan untuk menggunakan program aplikasi penjualan, yaitu:

A. *Hardware*

1. Microprocessor Pentium IV atau yang lebih tinggi.
2. VGA dengan resolusi 800 x 600 atau yang lebih tinggi dan dapat dengan baik menjalankan Web Browser.
3. RAM 512 atau yang lebih tinggi

B. *Software*

1. Sistem Oprasi Microsoft Windows 2000 Server/Pro, XP/Pro/Home/7/8
2. Xampp 1.7
3. .NET Framework 2.0
4. *Crystal Report Engine*
5. Web Browser (Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera, dll)

4.6.2 Penjelasan Program

Dibawah ini merupakan penjelasan mengenai penggunaan masing-masing *form* pada aplikasi penjualan pada Toko Yuni.

A. Tampilan *Form Login*

The screenshot shows a simple login interface. At the top, it says "Silahkan Login ..". Below that are two input fields: the first for "Username" with a user icon, and the second for "Password" with a lock icon. At the bottom is a blue "Login" button.

Gambar 4.20 *Form Sign in*

Form Sign in pada gambar 4.20 adalah tampilan *form login* berfungsi untuk *login/masuk* ke dalam *web*, dengan *user* dan *password* yang telah dimiliki karyawan yang mempunyai hak akses.

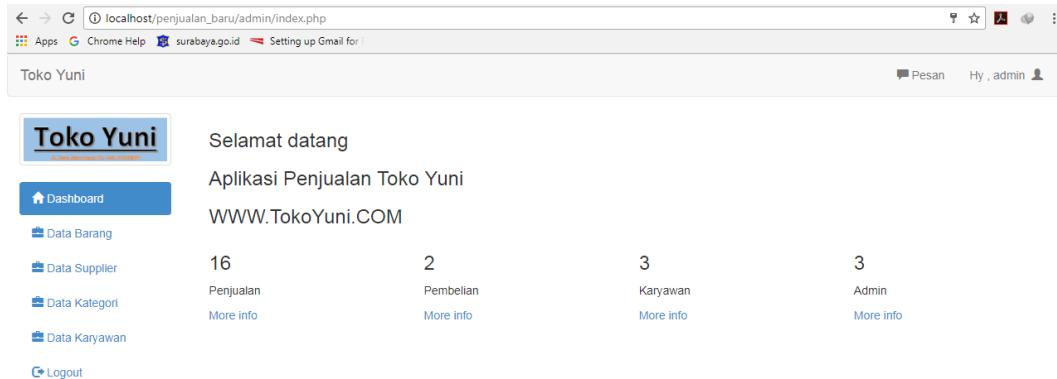
B. Dashboard Menu Utama *Owner*



Gambar 4.21 *Dashboard Menu Utama Owner*

Seperti yang dijelaskan pada gambar 4.20 *form sign in* di atas bahwa tampilan setelah karyawan yang mempunyai hak akses yaitu *owner* melakukan *login* yang terdapat tampilan menu-menu laporan penjualan seperti gambar 4.20 di atas.

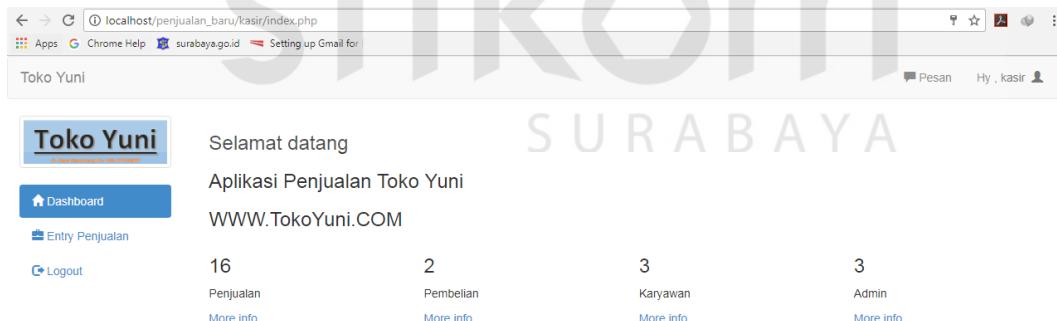
C. Dashboard Menu Utama Admin



Gambar 4.22 Dashboard Menu Utama Admin

Seperti yang dijelaskan pada gambar 4.20 *form sign in* di atas bahwa tampilan setelah karyawan yang mempunyai hak akses yaitu admin melakukan *login* yang terdapat tampilan menu-menu *entry* data barang, data *supplier*, data kategori dan data karyawan seperti gambar 4.22 di atas.

D. Dashboard Menu Utama Kasir



Gambar 4.23 Dashboard Menu Utama Kasir

Seperti yang dijelaskan pada gambar 4.20 *form sign in* di atas bahwa tampilan setelah karyawan yang mempunyai hak akses yaitu kasir melakukan *login* yang terdapat tampilan menu-menu *entry* penjualan seperti gambar 4.23 di atas.

E. Form Barang

No	Nama barang	Nama Jenis Barang	Nama supplier	Harga Barang	Jumlah	Opsi
1	kacang atom	Makanan Ringan	PT. Siantar Top	6000	99	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>
2	panci1	Alat Dapur	PT. Dua Kelinci	10000	100	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>

Gambar 4.24 Form Barang

Gambar 4.24 di atas menampilkan data barang yang telah dibuat, dan dapat menambahkan data barang lagi sesuai dengan kebutuhan perusahaan dengan memilih menu “+ Barang”, selain itu karyawan dapat memilih menu “Edit” apabila ingin mengedit barang.

F. Form Tambah Barang

Tambah Barang Baru

Nama Barang
Nama Barang ..

NAMA JENIS BARANG
please select

Nama Supplier
please select

Harga Jual
Harga Jual Barang

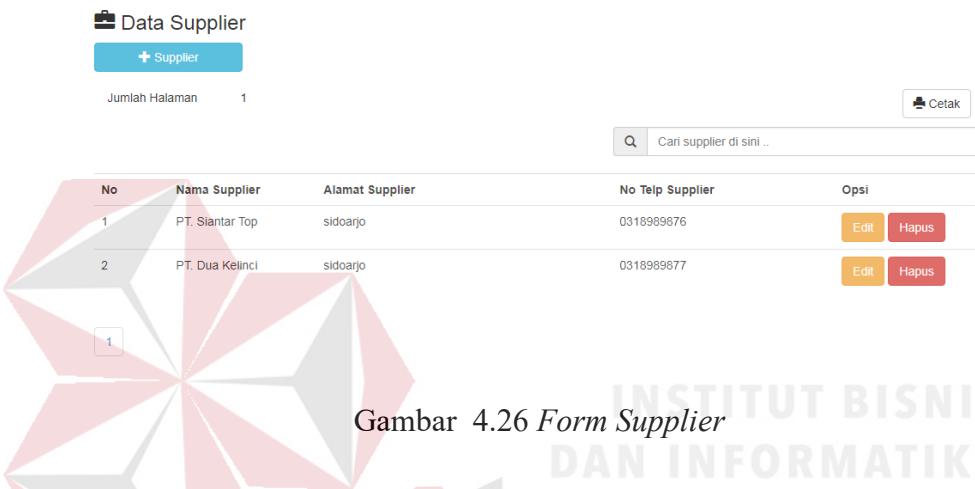
Jumlah stok

Batal **Simpan**

Gambar 4.25 Form Tambah Barang

Seperti yang dijelaskan pada gambar 4.24 *Form* barang di atas karyawan yang memiliki hak akses memilih menu tambah barang maka muncul *form* tambah barang. Gambar 4.25 di atas menampilkan tambah barang yang telah dibuat, dan dapat menyimpan setelah data tambah barang terisi lagi sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

G. *Form Supplier*

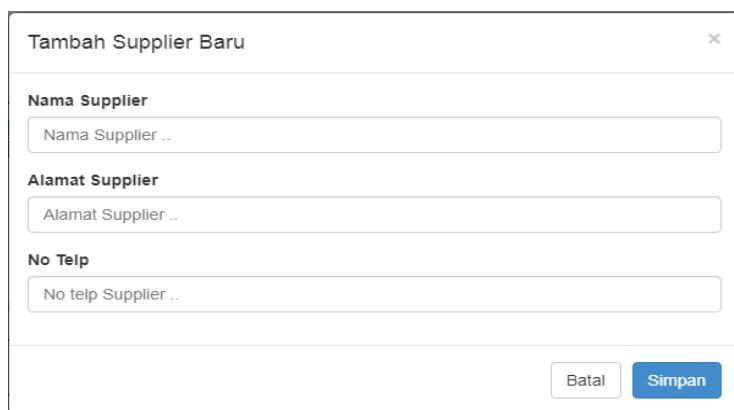


No	Nama Supplier	Alamat Supplier	No Telp Supplier	Opsi
1	PT. Siantar Top	sidoarjo	0318989676	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>
2	PT. Dua Kelinci	sidoarjo	0318989677	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>

Gambar 4.26 *Form Supplier*

Gambar 4.26 di atas menampilkan data *supplier* yang telah dibuat, dan dapat menambahkan data barang lagi sesuai dengan kebutuhan perusahaan dengan memilih menu “+ *Supplier*”, selain itu karyawan dapat memilih menu “*Edit*”, apabila ingin mengedit *supplier*.

H. *Form Tambah Supplier*



Tambah Supplier Baru

Nama Supplier
Nama Supplier ..

Alamat Supplier
Alamat Supplier ..

No Telp
No telp Supplier ..

Batal Simpan

Gambar 4.27 *Form Tambah Supplier*

Seperti yang dijelaskan pada gambar 4.27 *Form Supplier* diatas karyawan yang memiliki hak akses memilih menu tambah *supplier* maka muncul *form* tambah *supplier*. Gambar 4.27 di atas menampilkan tambah *supplier* yang telah dibuat, dan dapat menyimpan setelah data tambah *supplier* terisi lagi sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

I. *Form Kategori*

No	Nama Kategori	Opsi
1	Makanan Ringan	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>
2	Alat Dapur	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>
3		<button>Edit</button> <button>Hapus</button>

Gambar 4.28 *Form Kategori*

Gambar 4.28 di atas menampilkan data kategori yang telah dibuat, dan dapat menambahkan data barang lagi sesuai dengan kebutuhan perusahaan dengan memilih menu “+ Kategori”, selain itu karyawan dapat memilih menu “Edit” apabila ingin mengedit kategori.

J. *Form Tambah Kategori*

Gambar 4.29 *Form Tambah Kategori*

Gambar 4.29 di atas menampilkan tambah kategori yang telah dibuat, dan dapat menyimpan setelah data tambah kategori terisi lagi sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

K. Form Karyawan

No	Nama karyawan	Alamat karyawan	Status karyawan	Opsi
1	ipunk	sidoarjo	kasir	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>
2	agus	sidoarjo	kepala toko	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>

Gambar 4.30 Form Karyawan

Gambar 4.30 di atas menampilkan data karyawan yang telah dibuat, dan dapat menambahkan data karyawan lagi sesuai dengan kebutuhan perusahaan dengan memilih menu “+ Karyawan”, selain itu karyawan dapat memilih menu “Edit” apabila ingin mengedit barang.

L. Tambah Karyawan

Tambah karyawan Baru	
Nama karyawan	<input type="text" value="Nama karyawan ..."/>
Alamat karyawan	<input type="text" value="Alamat karyawan ..."/>
Status karyawan	<input type="text" value="Status karyawan ..."/>
User Name	<input type="text" value="User"/>
Password	<input type="text" value="Pass"/>
<input type="button" value="Batal"/> <input type="button" value="Simpan"/>	

Gambar 4.31 Form Tambah Karyawan

Seperti yang dijelaskan pada gambar 4.31 Form karyawan di atas *admin* yang memiliki hak akses memilih menu tambah barang maka muncul *form* tambah

karyawan. Gambar 4.31 di atas menampilkan tambah karyawan yang telah dibuat, dan dapat menyimpan setelah data tambah barang terisi lagi sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

M. Form Transaksi Penjualan

No	Tanggal	Nama Barang	Harga Terjual	Total Harga	Jumlah	Nama Karyawan	Opsi
1	2017-07-06	kacang atom	Rp.6,000,-	1		ipunk	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>
Total Pemasukan							Rp.6,000,-

Gambar 4.32 Form Transaksi Penjualan

Gambar 4.32 merupakan *form* transaksi penjualan dimana *form* ini digunakan untuk proses penjualan, pada *form* transaksi penjualan di atas menampilkan data penjualan yang sudah berlangsung, *form* transaksi penjualan dapat menambahkan transaksi penjualan sesuai dengan kebutuhan perusahaan dengan memilih menu “+ Entry”, selain itu karyawan dapat memilih menu “Edit” apabila ingin mengedit barang.



Struk Pembayaran

Nama Karyawan : ipunk

Dicetak pada : 2017-07-11

NO	Tanggal penjualan	Nama Barang	Harga	Jumlah	Total harga
1	2017-07-11	Kacang Atom	Rp. 5,000,-	5	Rp. 25,000,-

Gambar 4.33 Struk Pembayaran

Gambar 4.33 merupakan hasil dari *form* transaksi penjualan dimana *form* tersebut setelah ditekan simpan maka otomatis mencetak struk pembayaran yang diberikan kepada customer sebagai bukti transaksi penjualan.

N. Laporan Penjualan

 <p>TOKO YUNI Telpo : 0852-9847-8686 Jl. Raya Mamokeng No. 195, desa Tulehu, Kec.Salahutu Email : tokoyuni@gmail.com</p>	<p>Struk Pembayaran</p> <p>Nama Karyawan : ipunk</p> <p>Dicetak pada : 2017-07-11</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>NO</th> <th>Tanggal penjualan</th> <th>Nama Barang</th> <th>Harga</th> <th>Jumlah</th> <th>Total harga</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>2017-07-11</td> <td>Kacang Atom</td> <td>Rp. 5,000,-</td> <td>5</td> <td>Rp. 25,000,-</td> </tr> </tbody> </table>	NO	Tanggal penjualan	Nama Barang	Harga	Jumlah	Total harga	1	2017-07-11	Kacang Atom	Rp. 5,000,-	5	Rp. 25,000,-
NO	Tanggal penjualan	Nama Barang	Harga	Jumlah	Total harga								
1	2017-07-11	Kacang Atom	Rp. 5,000,-	5	Rp. 25,000,-								

Gambar 4.34 Form laporan Penjualan

Gambar 4.34 merupakan hasil dari Laporan penjualan dimana *form* tersebut setelah ditekan simpan maka otomatis mencetak struk pembayaran yang diberikan kepada *customer* sebagai bukti transaksi penjualan.

 <p>TOKO YUNI Telpo : 0852-9847-8686 Jl. Raya Mamokeng No. 195. dusun Mamokeng, desa Tulehu, Kec. Salahutu www.TOKO.com</p>	<p>Laporan Penjualan Barang</p> <p>Di cetak pada : Tue-11/07/2017</p> <p>Dari : 2017-07-01 Sampai 2017-07-01</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>NO</th> <th>Tanggal</th> <th>Nama Barang</th> <th>Jumlah</th> <th>harga</th> <th>Total harga</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>2017-07-08</td> <td>Shampo lifeboy</td> <td>3</td> <td>Rp. 12,000,-</td> <td>Rp. 36,000,-</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>2017-07-08</td> <td>Wajan Teflon</td> <td>1</td> <td>Rp. 50,000,-</td> <td>Rp. 50,000,-</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>2017-07-10</td> <td>Shampo lifeboy</td> <td>1</td> <td>Rp. 12,000,-</td> <td>Rp. 12,000,-</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>2017-07-10</td> <td>Wajan Teflon</td> <td>3</td> <td>Rp. 50,000,-</td> <td>Rp. 150,000,-</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>2017-07-10</td> <td>Wajan Teflon</td> <td>1</td> <td>Rp. 50,000,-</td> <td>Rp. 50,000,-</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>2017-07-10</td> <td>Kacang Atom</td> <td>10</td> <td>Rp. 5,000,-</td> <td>Rp. 50,000,-</td> </tr> </tbody> </table>	NO	Tanggal	Nama Barang	Jumlah	harga	Total harga	1	2017-07-08	Shampo lifeboy	3	Rp. 12,000,-	Rp. 36,000,-	2	2017-07-08	Wajan Teflon	1	Rp. 50,000,-	Rp. 50,000,-	3	2017-07-10	Shampo lifeboy	1	Rp. 12,000,-	Rp. 12,000,-	4	2017-07-10	Wajan Teflon	3	Rp. 50,000,-	Rp. 150,000,-	5	2017-07-10	Wajan Teflon	1	Rp. 50,000,-	Rp. 50,000,-	6	2017-07-10	Kacang Atom	10	Rp. 5,000,-	Rp. 50,000,-
NO	Tanggal	Nama Barang	Jumlah	harga	Total harga																																						
1	2017-07-08	Shampo lifeboy	3	Rp. 12,000,-	Rp. 36,000,-																																						
2	2017-07-08	Wajan Teflon	1	Rp. 50,000,-	Rp. 50,000,-																																						
3	2017-07-10	Shampo lifeboy	1	Rp. 12,000,-	Rp. 12,000,-																																						
4	2017-07-10	Wajan Teflon	3	Rp. 50,000,-	Rp. 150,000,-																																						
5	2017-07-10	Wajan Teflon	1	Rp. 50,000,-	Rp. 50,000,-																																						
6	2017-07-10	Kacang Atom	10	Rp. 5,000,-	Rp. 50,000,-																																						

Gambar 4.35 laporan Penjualan

Gambar 4.35 merupakan *form* laporan penjualan dimana *form* ini berfungsi untuk melihat laporan penjualan dengan memasukkan tanggal yang diinginkan oleh pemilik hak akses kemudian tekan “Cari” maka aplikasi otomatis menampilkan seperti pada gambar 4.35.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi Aplikasi Penjualan pada Toko Yuni maka beberapa kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi Penjualan bisa menampilkan data barang yang sudah dimasukkan dari master barang, pada saat penjualan sedang berlangsung *form* transaksi penjualan bisa menghitung secara otomatis jumlah penjualan barang dan bisa menampilkan bukti pembayaran yang telah dilakukan oleh *customer*.
2. Aplikasi Penjualan ini dapat memberikan laporan penjualan, laporan stok, laporan sirkulasi penjualan, laporan pembelian barang dapat langsung dilihat oleh *owner* sesuai dengan kebutuhan.

5.2 Saran

Berdasarkan penjelasan tentang sistem aplikasi yang telah dibuat, dapat diberikan saran untuk mengembangkan sistem ini sebagai berikut.

1. Tampilan *form* informasi dari data yang berhubungan dengan proses penjualan yang berjalan masih sederhana sehingga perlu dipercantik dengan *dashboard*.
2. Sistem dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur dan menu untuk mendukung proses penjualan yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwijaya, Michael. 2010. *8 Jurus Jitu Mengelola Bisnis Ritel Ala Indonesia.* Jakarta: PT Elex Media Komputindo, Kelompok Gramedia.
- Anhar. 2010. *Panduan menguasai PHP & Mysql.* Jakarta: Media kita.
- Barry Berman, Joel R.Evans, 2001. *Retail Management eight edition.* Penerbit Intermedia (terjemahan), Jakarta
- Bohlander, George.,& Scott Snell. 2010. *Principles of Human Resource Management,* 15th ed. Mason, OH: South Western – Cengage Learning.
- Gilbert, David. 2003. Retailing Marketing Management. 2 th Edition. England, Endinburgh Gate: Pearson Educated Limited.
- Hendri, Ma'ruf. 2005. *Pemasaran Ritel.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Jogiyanto. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi.* Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kendall. 2003. *Analisis dan Perancangan Sistem.* AlihBahasa oleh Thamir Abdul Hafedh Al-Hamdany, Jakarta: PT. Prenhallindo.
- Kotler, Philip. 2000. *Manajemen Pemasaran.* PT. Prenhallindo, Jakarta.
- Levy and Weitz. 2001. *Retailing Management.* Boston: McGraw-Hill
- Marlina, Linda. 2004. *Sistem Basis Data.* Yogyakarta: Andi
- Martin S, Colleran G. 2006. *Sold! Bagaimana Memudahkan Konsumen Membeli dari Anda.* Erlangga, Jakarta
- Mulyadi. 2008. *Sistem Akuntansi.* Jakarta: Salemba Empat
- Prasetio. 2010. *Pengembangan dan Pemrograman Web.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Romney, Marshall B. 2000. *Information System,* Ninth Edition, Prentice Hall.

Wahyono. 2005. *Sistem Informasi (Konsep Dasar, Analisis, Desain dan Implementasi)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Yasmi Afrizal, Wahyuni. 2011. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: UNIKOM

Yuhefizar. 2009. *Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Management System Joomla (CMS)*. Jakarta: Elex Media Computindo.

