



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
BAJU BERBASIS *WEBSITE* PADA OMAH KAOS**

PROYEK AKHIR

Program Studi

DIII SISTEM INFORMASI

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

Oleh:

LIA AYU TANIA SAFITRI

16390100018

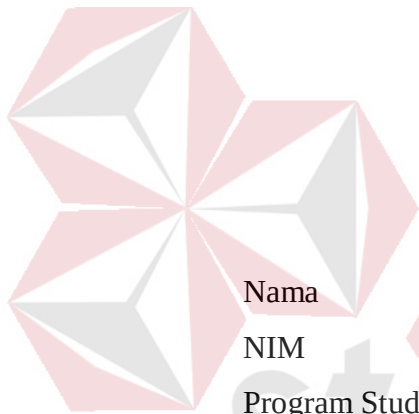
stikom
SURABAYA

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2019**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
BAJU BERBASIS *WEBSITE* PADA OMAH KAOS**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Ahli Madya Komputer



Oleh:

Nama : LIA AYU TANIA SAFITRI
NIM : 16390100018
Program Studi : DIII (Diploma Tiga)
Jurusan : Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

2019

اَلْحَمْدُ لِلّٰهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Aku persembahkan hasil karya kecilku kepada

Mama, papa, adek, semua keluarga, para sahabat dan teman - teman

Yang sudah membantu menyelesaikan program dan laporan Proyek Akhir

-Lia Ayu Tania Safitri-

stikom
SURABAYA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Allah selalu menjawab doamu dengan 3 cara. Pertama, langsung mengabulkannya. Kedua, menundanya. Ketiga, menggantinya dengan yang lebih baik untukmu.

- Lia Ayu Tania Safitri-

stikom
SURABAYA

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BAJU
BERBASIS *WEBSITE* PADA OMAH KAOS**

Oleh

LIA AYU TANIA SAFITRI

NIM: 16390100018

Telah di periksa, di uji, dan disetujui

Susunan Tim Pembahas

Pembimbing:

Nunuk Wahyuningtvas, M.Kom., OCJA
NIDN. 0723037707



Pembahas:

Titik Lusiani, M.Kom., OCP
NIDN. 0714077401



Surabaya, 23 Agustus 2019

Mengetahui:



Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI
DAN INFORMATIKA**



Nunuk Wahyuningtvas, M.Kom., OCJA
NIDN. 0723037707

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

Nama : LIA AYU TANIA SAFITRI
NIM : 16390100018
Program Studi : DIII Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Judul Karya : **RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN BAJU BERBASIS *WEBSITE* PADA
OMAH KAOS**

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 Royalti 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 dikemudian 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, Juli 2019

Yang menyatakan


Lia Ayu Tania Safitri
NIM : 16390100018

ABSTRAK

Omah Kaos merupakan toko yang bergerak dibidang penjualan pakaian. Omah Kaos berlokasi di Bandar Lor gang X Kota Kediri. Sistem penjualan yang berlangsung selama di Omah Kaos yaitu pembeli harus mendatangi toko secara langsung untuk melakukan transaksi pembelian sehingga dirasa memerlukan waktu yang tidak sedikit. Proses pengolahan dan pencatatan data transaksi pada Omah Kaos masih menggunakan sistem pembukuan dan belum terintegrasi dengan *database*. Hal ini dapat menghambat proses pengolahan data ketika terjadi kesalahan dalam pencatatan. Proses pembuatan laporan dan penyimpanan data juga belum terorganisir dengan baik sehingga dapat mengakibatkan hilangnya data transaksi.

Berdasarkan masalah yang ada, maka dibuat Sistem Informasi Penjualan Baju Berbasis *Website* pada Omah Kaos. sistem yang dibuat mencakup pengelolaan data master, pengecekan persediaan barang, melakukan transaksi penjualan barang dan menghasilkan informasi berupa laporan yang berkaitan dengan transaksi penjualan barang.

Sistem Informasi Penjualan Baju ini dapat digunakan sesuai dengan fungsinya. Dengan adanya aplikasi ini, toko dapat melakukan kemudahan dalam pengelolaan data penjualan, ketersediaan stok dan pembelian dari penjualan kepada customer serta pengolahan laporan penjualan agar lebih tepat dan akurat. Serta setiap pihak terkait dapat menerima informasi secara *realtime*.

Kata kunci: Sistem Informasi Penjualan Baju, Penjualan Pakaian,, Omah Kaos

ABSTRACT

Omah Kaos is a shop engaged in the sale of clothing. Omah Kaos is located in Bandar Lor gang X Kota Kediri. The sales system that takes place during the Omah Kaos is that the buyer must go to the store directly to make a purchase transaction so that it requires not a little time. The processing and recording of transaction data on Omah Kaos still uses a bookkeeping system and has not been integrated with the database. This can hamper the processing of data when there is an error in recording. The process of creating reports and storing data has also not been well organized so that it can result in loss of transaction data.

Based on the existing problems, the Website-based Shirt Sales Information System was created on Omah Kaos. the system created includes the management of master data, checking inventory, carrying out transactions on the sale of goods and producing information in the form of reports relating to the sale of goods.

Sales Information System This shirt can be used according to its function. With this application, stores can make it easy to manage sales data, stock availability and purchases from sales to customers and manage sales reports to be more precise and accurate. And each related party can receive information in real time.

Keywords: Clothes Sales Information System, Clothing Sales, Omah Kaos

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penyusunan Laporan Proyek Akhir yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Baju Berbasis *Website* pada Omah Kaos” ini dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan pada Jurusan Sistem Informasi Fakultas Teknologi dan Informatika Stikom Surabaya.

Pada laporan proyek akhir ini membahas tentang pembuatan Sistem Informasi Penjualan Baju pada Omah Kaos, proses transaksi penjualan dan yang dapat membantu memudahkan pelanggan dalam kegiatan transaksi secara online serta membantu toko dalam memantau setiap perubahan data secara online dan realtime .

Perjalanan panjang telah penulis lalui dalam rangka perampungan penulisan skripsi ini. Banyak hambatan yang dihadapi dalam penyusunannya, namun berkat kehendak-Nyalah sehingga penulis berhasil menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, pada kesempatan ini patutlah kiranya penulis mengucapkan terima kasih kepada :

Dalam pembuatan laporan proyek akhir ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak kepada penulis. Pada kesempatan ini, maka penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Orang tua yang selalu memberikan doa, nasihat, dukungan dan motivasi kepada penulis.

2. Ibu Tri Wulandari selaku Pemilik Toko Omah Kaos yang telah memberikan izin dan membimbing serta memberi dukungan kepada penulis untuk mengerjakan proyek akhir.
3. Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom., OCJA, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dalam pengerjaan proyek akhir.
4. Titik Lusiani, M.Kom., OCP., selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan arahan dan saran dalam ujian proyek akhir.
5. Teman-teman di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya khususnya DIII Sistem Informasi angkatan 2016 yang selalu menemani, mendukung, dan membantu penulis dalam pengerjaan proyek akhir.

Rasa hormat dan terimakasih bagi semua pihak atas segala dukungan dan doanya semoga Allah SWT., membalas segala kebaikan yang telah mereka berikan kepada penulis. Amin.

Penulis menyadari bahwa laporan proyek akhir dan penyusunan laporan ini, masih memiliki banyak kekurangan. Akhir kata penusun ucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu dan semoga Allah SWT melimpahkan karunianya dalam setiap amal kebaikan kita dan diberikan balasan. Amin.

Surabaya, Agustus 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II HASIL SURVEY	6
2.1 Gambaran Umum Omah Kaos	6
2.3 Struktur Organisasi Omah Kaos	7
2.4 Deskripsi Jabatan	7
2.5 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	7
2.5.1 <i>Document Flow</i> Transaksi Penjualan	8
2.5.2 <i>Document Flow</i> Pengiriman	9
2.5.3 <i>Document Flow</i> Laporan	11

BAB III LANDASAN TEORI.....	12
3.1 Sistem.....	12
3.2 Informasi	12
3.3 Sistem Informasi.....	13
3.4 Database	13
3.5 Penjualan.....	14
3.6 Website	14
3.7 Persediaan.....	15
3.8 <i>System Development Life Cycle</i>	16
BAB IV ANALISIS DAN DESAIN SISTEM.....	18
4.1 Analisis Sistem.....	18
4.2 Desain Sistem.....	18
4.2.1 <i>System Flow</i>	18
4.2.2 <i>Data Flow Diagram</i>	21
4.2.3 <i>Entity Relationship Diagram</i>	29
4.2.4 Struktur Tabel	32
4.2.5 <i>Desain Input/Output</i>	37
BAB V IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	53
5.1 Sistem yang Digunakan	53
5.2 Cara Setup Program.....	53
5.3 Penjelasan Pemakaian Program.....	54
5.3.1 Halaman <i>Login</i>	54
5.3.2 Halaman <i>Dashboard</i>	55
5.3.3 Halaman Profil <i>Customer</i>	57
5.3.4 Halaman <i>Product</i>	58

5.3.5 Halaman <i>About</i>	59
5.3.6 Halaman Detil Produk.....	59
5.3.7 Halaman Cart	60
5.3.8 Halaman <i>Checkout</i>	61
5.3.9 Halaman Konfirmasi Pembayaran	62
5.3.10 Halaman Profil Ganti <i>Password</i>	63
5.3.11 Halaman Tagihan.....	64
5.3.12 Halaman Admin <i>Category</i>	65
5.3.13 Halaman Admin <i>Product</i>	65
BAB VI PENUTUP.....	68
6.1 Kesimpulan	68
6.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Master Admin.....	32
Tabel 4.2 Tabel Master <i>Customer</i>	32
Tabel 4.3 Tabel Master Order	33
Tabel 4.4 Tabel Master Produk	34
Tabel 4.5 Tabel Master Kota.....	34
Tabel 4.6 Tabel Kabupaten	35
Tabel 4.7 Tabel Provinsi	35
Tabel 4.8 Tabel <i>Image</i>	35
Tabel 4.9 Tabel Detil Order	36
Tabel 4.10 Tabel <i>Cart</i>	36
Tabel 4.11 Tabel Konfirmasi Pembayaran.....	37
Gambar 4.12 Halaman <i>Login Customer</i>	38

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Logo Omah Kaos.....	6
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Omah Kaos.....	7
Gambar 2.3 <i>Document Flow</i> Transaksi Penjualan	9
Gambar 2.4 <i>Document Flow</i> Pengiriman.....	10
Gambar 2.5 <i>Document Flow</i> Laporan.....	11
Gambar 4.1 <i>System Flow</i> Transaksi Penjualan.....	19
Gambar 4.2 <i>System Flow</i> Pengiriman	20
Gambar 4.3 <i>System Flow</i> Pembelian	21
Gambar 4.4 <i>Context Diagram</i>	22
Gambar 4.5 <i>Data Flow Diagram</i> (DFD) Level 0	24
Gambar 4.6 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 Data Master	25
Gambar 4.7 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 penjualan	26
Gambar 4.8 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 Pengiriman	27
Gambar 4.9 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 Keranjang	28
Gambar 4.10 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 Mencetak Laporan	28
Gambar 4.11 <i>Conceptual Data Model</i>	30
Gambar 4.12 <i>Physical Data Model</i>	31
Gambar 4.13 Desain Halaman <i>Dashboard Admin</i>	39
Gambar 4.14 Desain Halaman <i>Home Customer</i>	40
Gambar 4.15 Desain Halaman <i>Product</i>	41
Gambar 4.16 Desain Halaman <i>Profil Toko</i>	42
Gambar 4.17 Desain Halaman <i>Profil Customer</i>	43

Gambar 4.18 Desain Halaman <i>Profil Ganti Password</i>	44
Gambar 4.19 Desain Halaman <i>Profil</i> Konfirmasi Pembayaran	45
Gambar 4.20 Desain Halaman <i>Profil</i> Tagihan	46
Gambar 4.21 Desain Halaman Detil Produk	47
Gambar 4.22 Desain Halaman <i>Cart</i>	48
Gambar 4.23 Desain Halaman <i>Checkout</i>	49
Gambar 4.24 Desain Halaman <i>Admin Category</i>	50
Gambar 4.25 Desain Halaman admin produk	51
Gambar 4.26 Desain Halaman admin <i>Customer</i>	52
Gambar 4.27 Desain Halaman admin <i>Order</i>	52
Gambar 5.1 Halaman Login <i>User</i>	54
Gambar 5.2 Halaman <i>Dashboard</i> Admin	55
Gambar 5.3 Halaman <i>Home Customer</i>	56
Gambar 5.4 Halaman <i>Profil Customer</i>	57
Gambar 5.5 Halaman <i>Product</i>	58
Gambar 5.6 Halaman <i>Profil Toko</i>	59
Gambar 5.7 Halaman Detil Produk.....	60
Gambar 5.8 Halaman <i>Cart</i>	61
Gambar 5.9 Halaman <i>Checkout</i>	62
Gambar 5.10 Halaman Konfirmasi Pembayaran.....	63
Gambar 5.11 Halaman <i>Ganti Password</i>	64
Gambar 5.12 Halaman Tagihan.....	64
Gambar 5.13 Halaman <i>Category</i>	65
Gambar 5.14 Halaman Admin <i>Product</i>	66

Gambar 5.15 Halaman Admin <i>Customer</i>	66
Gambar 5.16 Halaman Admin <i>Orders</i>	67
Gambar 5.17 Halaman Admin <i>Report</i>	67



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Hasil Survey	73
Lampiran 2. Hasil Wawancara	74
Lampiran 3. Laporan Penjualan.....	75
Lampiran 4. Laporan Terlaris	76
Lampiran 5. Kode Program Transaksi	77
Lampiran 6. Kartu Bimbingan Proyek Akhir	83



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi kini semakin berkembang pesat. Hal tersebut menyebabkan aspek kehidupan manusia selalu dihubungkan dengan teknologi informasi. Dengan bantuan teknologi informasi, pengelolaan data dapat dilakukan diberbagai tempat sehingga dapat lebih mudah, cepat, dan akurat.

Dalam kehidupan sehari-hari manusia membutuhkan kebutuhan primer yang salah satunya adalah sandang. Pembelian kebutuhan sandang perlu adanya transaksi dan transportasi sehingga menyulitkan orang yang membutuhkan hal tersebut. Hal tersebut juga menjadikan seseorang membuang banyak waktu untuk membeli langsung dengan mendatangi tempat tersebut.

Omah kaos merupakan sebuah usaha pakaian yang didirikan pada awal tahun 2018, bergerak dibidang penjualan pakaian berupa kaos, jaket maupun kemeja. Sistem penjualan yang berlangsung di Omah Kaos adalah setiap pembeli harus mendatangi tempat penjualan secara langsung untuk melakukan transaksi, sehingga dapat menyulitkan dan memperlambat proses transaksi. Keadaan tersebut juga membuang waktu yang lebih banyak.

Pengelolaan data transaksi penjualan dan persediaan barang juga masih pembukuan, sehingga dapat memperlambat proses pengelolaan data barang. Proses pembuatan laporan dan penyimpanan data yang belum

terorganisir dengan baik dapat mengakibatkan terselipnya atau bahkan hilangnya data transaksi penjualan.

Berdasarkan uraian diatas maka dirancang Sistem Informasi Penjualan Baju Berbasis *Website* pada Omah Kaos. Sistem ini berisi tentang pengelolaan data master, transaksi pembelian dan penjualan, update persediaan barang, akses semua produk. Sehingga memudahkan proses transaksi bagi pembeli maupun *owner* (admin).

Dengan adanya Sistem Informasi Penjualan Baju Berbasis *Website* ini dapat membantu kegiatan transaksi jual beli yang lebih efektif dan berbasis teknologi. Serta dapat memudahkan setiap pihak yaitu pembeli dan *owner*(admin) dalam melakukan transaksi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan Rumusan Masalah yaitu:

- a. Bagaimana merancang dan membangun Sistem Informasi Penjualan Baju Berbasis *Website* pada Omah Kaos?
- b. Bagaimana merancang dan membangun Sistem Informasi Penjualan Baju Berbasis *Website* untuk melakukan transaksi secara *online*, *update* persediaan barang dan pencatatan laporan penjualan?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada proyek akhir Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Baju Berbasis *Website* pada Omah Kaos adalah sebagai berikut :

- a. Data yang digunakan untuk simulasi diambil dari *Owner*(admin) Omah Kaos pada periode Maret 2019.
- b. Sistem yang dibahas meliputi:
 - 1. *Update* ketersediaan barang.
 - 2. Proses transaksi penjualan barang secara *online*.
 - 3. Pencatatan data penjualan secara *online*.
 - 4. Pengecekan katalog dan detil barang secara *online*.
- c. Pengguna aplikasi adalah *Owner*(Admin), dan *Customer*.
- d. Tidak membahas tentang keamanan jaringan.

1.4 Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan dari proyek akhir ini, adalah sebagai berikut:

- a. Merancang dan membangun sistem informasi penjualan baju berbasis *website*.
- b. Merancang dan membangun sistem informasi untuk melakukan penjualan serta *update* stok barang.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dengan adanya aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a. *Owner*(Admin)
 - 1. Dapat meminimalisir waktu dalam pengumpulan data transaksi.
 - 2. Dapat memantau setiap transaksi dan ketersediaan barang secara *online*.
 - 3. Memudahkan dalam memberikan *detail* barang secara *realtime*.

4. Memudahkan melayani transaksi secara *online*.

b. *Customer*(Pelanggan)

1. Memudahkan proses transaksi.
2. Tidak membuang banyak waktu.
3. Memudahkan mendapat informasi *detail* barang secara *realtime*.
4. Dapat melakukan transaksi tanpa harus mendatangi toko.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Laporan Proyek Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Baju Berbasis *Website* Pada Omah Kaos adalah sebagai berikut:

Bab pertama pendahuluan membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah dari sistem yang dibuat, tujuan pembuatan sistem, manfaat yang diperoleh, serta sistematika penulisan laporan yang dibuat.

Bab kedua hasil survey membahas tentang gambaran umum Omah Kaos yang menguraikan gambaran umum toko seperti lokasi, keadaan, kondisi, situasi dan hal lain yang berkaitan dengan instansi/lembaga tersebut, sejarah berdirinya, dan struktur organisasi Omah Kaos.

Bab ketiga landasan teori membahas tentang sistem, informasi, sistem informasi, penjualan, *database*, pemrograman *website*, dan *system development life cycle*.

Bab keempat analisis dan desain sistem membahas tentang prosedur dan langkah-langkah sistematis dalam menyelesaikan proyek ini. Bab ini juga berisi tentang *Document Flow*, *System Flow*, *Context Diagram*, *Data Flow Diagram*, *Entity Relationship Diagram*.

Bab kelima implementasi dan pembahasan mengenai sistem yang digunakan untuk mendukung jalannya aplikasi ini yang meliputi *hardware* maupun *software*. Selain itu, bab ini juga menjelaskan tentang cara penggunaan dari aplikasi.

Bab keenam penutup membahas tentang kesimpulan atau ringkasan/inti dari bab-bab sebelumnya dan bab ini juga memuat saran-saran yang dapat diterapkan untuk perbaikan dan pengembangan sistem selanjutnya.



BAB II

HASIL SURVEY

2.1 Gambaran Umum Omah Kaos

Omah Kaos adalah toko yang didirikan pada awal tahun 2018, bergerak di bidang penjualan baju. Produk yang dijual oleh toko ini seperti kaos, kemeja, dan kemeja batik.

Omah Kaos dikelola oleh pemilik nya sendiri yaitu, Ibu Tri Wulandari dengan dibantu oleh putrinya. Omah Kaos berlokasi di Ds. Bandar Lor Gang X. Omah Kaos berdiri sendiri, tidak memiliki cabang lain di sekitar wilayah Kediri.



Gambar 2.1 Logo Omah Kaos

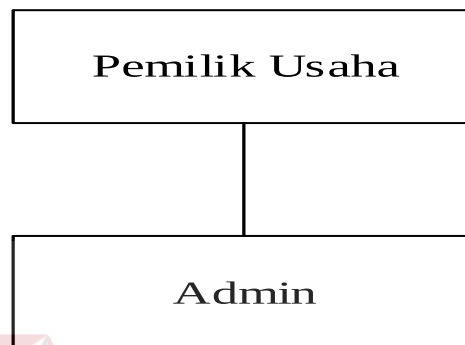
Pada Gambar 2.1 merupakan logo Omah Kaos. Omah Kaos memiliki logo hitam dan putih dengan desain berbentuk rumah dan gambar kaos.

2.2 Visi dan Misi Omah Kaos

Omah Kaos memiliki visi yaitu menjadi salah satu tempat terbaik dan terpercaya dalam menyediakan kebutuhan *fashion* yang simple dengan bahan berkualitas bagi pelanggan. Misi Omah Kaos yaitu menjual berbagai model kaos dan kemeja dengan kualitas baik dengan harga terjangkau serta selalu memberikan pelayanan yang terbaik untuk pembeli.

2.3 Struktur Organisasi Omah Kaos

Berikut ini adalah Struktur Organisasi Omah Kaos yang terdapat pada Gambar 2.2 untuk kelancaran dan keberhasilan suatu perusahaan, maka perlu dibentuk struktur organisasi dengan tujuan agar dapat terlaksananya tugas dengan lancar dan baik.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Omah Kaos

2.4 Deskripsi Jabatan

Berdasar struktur organisai dapat dideskripsikan tugas yang dimiliki oleh setiap bagian yang bersangkutan:

a. Pemilik Usaha/*Owner*

1. Bertanggung jawab atas semua kegiatan di Oamh Kaos.
2. Mempunyai wewenang untuk mengambil keputusan.

b. Admin

1. Melayani proses penjualan pada Omah Kaos kepada pelanggan.
2. Meyakinkan pelanggan tentang keunggulan produk yang ditawarkan.

2.5 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

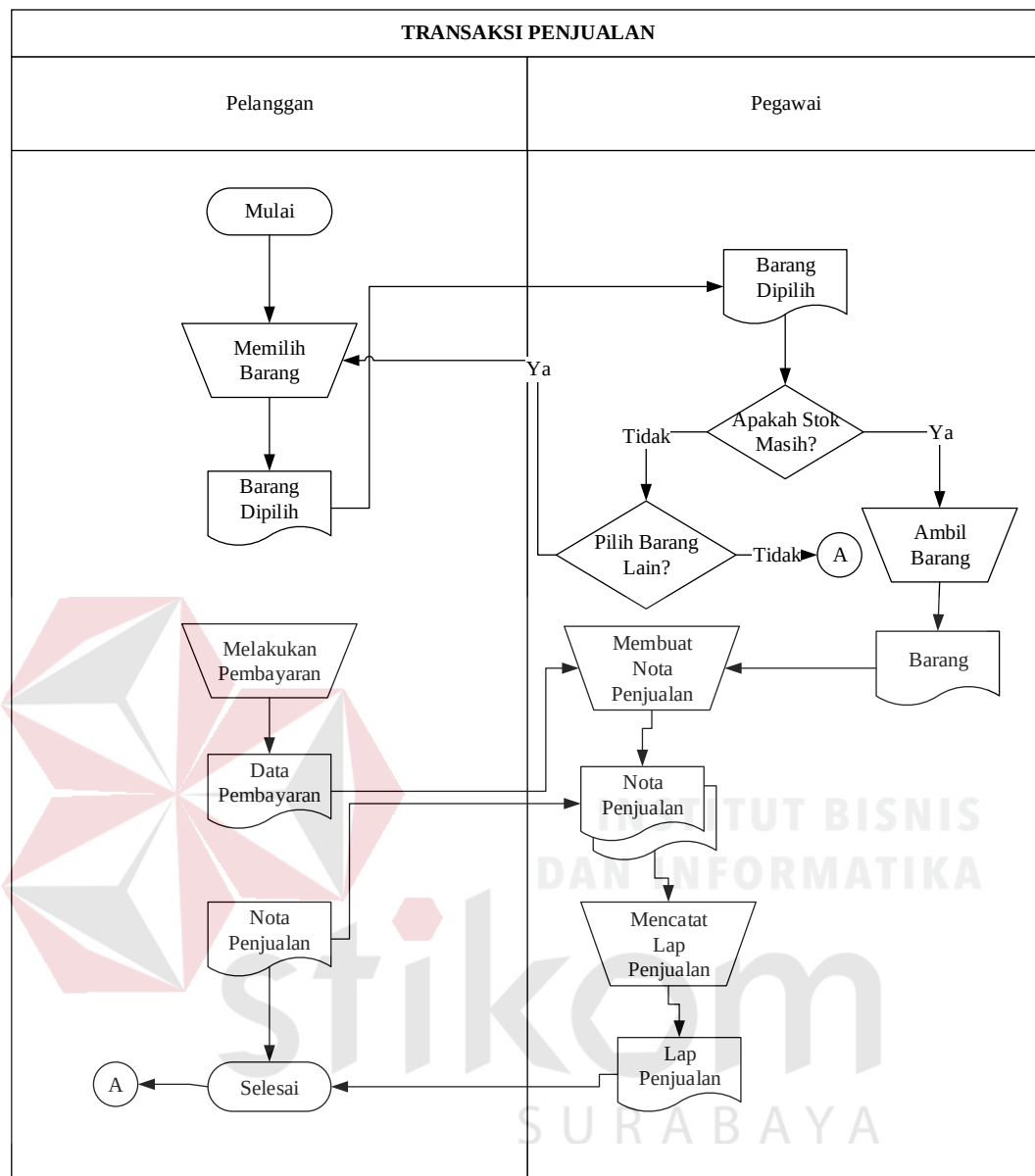
Omah Kaos ingin membangun bagian pengolahan transaksi penjualan yang saat ini masih belum terorganisir dengan baik. Berdasarkan pernyataan

pemilik usaha, segala proses transaksi hanya memanfaatkan media kertas sehingga sulit dalam pengelolaan dan pencatatan data. Pada tahapan analisis sistem yang dibuat *document flow*, yang terdiri dari 3 proses sebagai berikut:

- a. *Document Flow* Penjualan.
- b. *Document Flow* Pengiriman.
- c. *Document Flow* Laporan.

2.5.1 Document Flow Transaksi Penjualan

Document Flow penjualan merupakan proses penjualan barang yang dilakukan pada setiap pelanggan seperti yang dijelaskan pada Gambar 2.3. Proses dimulai dari Pelanggan memilih barang, setelah barang dipilih, kemudian pegawai mencatat pemesanan barang dan memproses pemesanan barang. Setelah itu pegawai membuat nota penjualan barang untuk dilakukan pembayaran. Kemudian pegawai mencatat transaksi ke dalam laporan. Terakhir pelanggan mendapatkan bukti pemesanan barang dari pegawai.

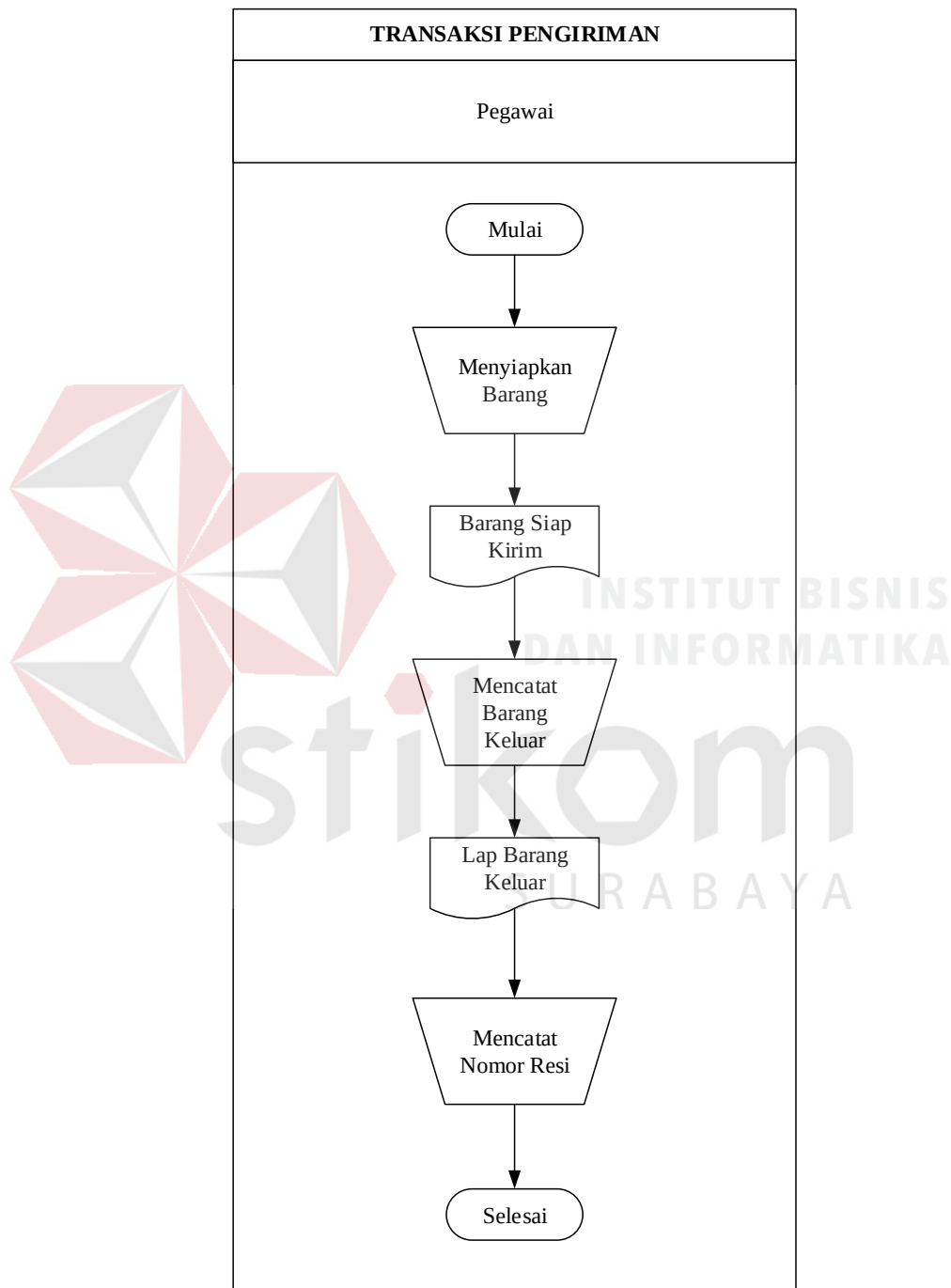


Gambar 2.3 Document Flow Transaksi Penjualan

2.5.2 Document Flow Pengiriman

Document Flow Pengiriman merupakan proses perpindahan barang yang dibeli dari toko ke pelanggan yang dijelaskan pada Gambar 2.4. Proses dimulai dari Pegawai menyiapkan barang. Kemudian pegawai akan mencatat barang keluar. Lalu pegawai akan mengirimkan barang ke ekspedisi untuk dikirim ke

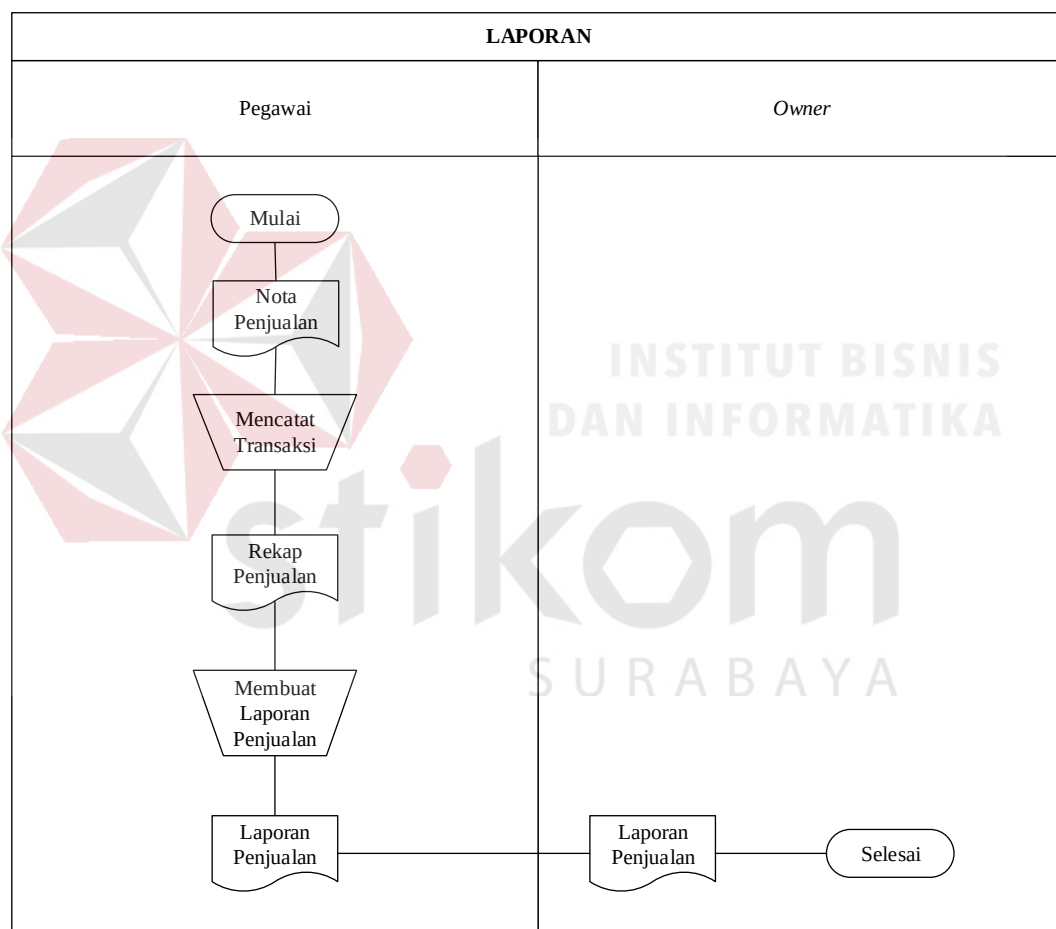
pelanggan. Terakhir pegawai mencatat nomor resi yang akan diberikan kepada pelanggan.



Gambar 2.4 Document Flow Pengiriman

2.5.3 Document Flow Laporan

Document Flow Laporan adalah proses pencatatan laporan yang dijelaskan pada Gambar 2.5. Proses dimulai Pegawai melakukan pencatatan nota barang terjual. Kemudian pegawai akan merekap hasil penjualan dan merekap hasil penjualan tiap bulan. Terakhir pegawai membuat laporan penjualan rangkap 2.



Gambar 2.5 *Document Flow* Laporan

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Sistem

Menurut (Maniah dan Dini Hamidin 2017), mengatakan bahwa “Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen berupa data, jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, sumber daya manusia, teknologi baik hardware maupun software yang saling berinteraksi sebagai satu kesatuan untuk mencapai tujuan/sasaran tertentu yang sama”.

(Muslihudin, Muhamad, Oktafianto 2016), mendefinisikan “Sistem adalah sekumpulan komponen-komponen atau jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berkaitan dan saling bekerja sama membentuk suatu jaringan kerja untuk mencapai sasaran atau tujuan tertentu”.

Menurut (Dra.Hj.Yulia Jahir, MM dan Dewi Pratita,S.pd., M.Pd. 2014), “Definisi sistem dikelompokkan menjadi dua bagian yang menekankan pada prosedurnya dan ada yang menekankan pada elemennya. Kedua kelompok ini adalah benar dan tidak bertentangan, yang berbeda adalah cara pendekatannya”.

3.2 Informasi

Menurut (Tata Sutabri 2012) dalam buku Analisis Sistem Informasi, Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

Dalam bukunya (Gelinas dan Dull 2017) mengatakan bahwa pengertian informasi adalah sebuah data yang disajikan dalam bentuk

formulir. Data tersebut memiliki kegunaan dalam pembuatan atau pengambilan keputusan.

3.3 Sistem Informasi

Informasi menurut (Adies 2016) adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi pengguna dan penerimanya serta bermanfaat dalam pengambilan keputusan pada saat sekarang atau pada saat yang akan datang. Selain itu informasi juga merupakan fakta-fakta atau data yang diproses sedemikian atau proses transformasi sehingga berubah menjadi informasi.

Sistem informasi menurut (Osd 2013) adalah suatu sistem yang menyediakan informasi untuk manajemen dalam mengambil keputusan dan juga untuk menjalankan operasional perusahaan, di mana sistem tersebut merupakan kombinasi dari orang-orang, teknologi informasi dan prosedur-prosedur yang terorganisasi. Biasanya suatu perusahaan atau badan usaha menyediakan semacam informasi yang berguna bagi manajemen.

3.4 Database

Menurut (Raharjo 2011) mendefinisikan bahwa “Database atau basisdata adalah kumpulan data yang terintegrasi dan diatur sedemikian rupa sehingga data tersebut dapat dimanipulasi, diambil, dan dicari secara cepat”

Sedangkan menurut (Kustiyaningsih 2011) mengungkapkan bahwa Database atau basis data merupakan Struktur penyimpanan data untuk menambah, mengakses dan memproses data yang disimpan dalam

sebuah database komputer, diperlukan sistem manajemen database seperti MYSQL Server.

3.5 Penjualan

Penjualan menurut (Thamrin Abdullah 2016) Penjualan adalah bagian dari promosi dan promosi adalah salah satu bagian dari keseluruhan sistem pemasaran.

Menurut (Philip Kotler 2009) konsep penjualan adalah meyakini bahwa para konsumen dan perusahaan bisnis, tidak akan secara teratur membeli cukup banyak produk-produk yang ditawarkan oleh organisasi tertentu. Oleh karena itu, organisasi yang bersangkutan harus melakukan usaha penjualan dan promosi yang agresif. Dasar-dasar pemikiran yang terkandung dalam konsep penjualan adalah sebagai berikut:

- a. Tugas utama dari perusahaan adalah mendapatkan penjualan cukup dari produknya.
- b. Para konsumen tidak akan mungkin membeli barang dengan jumlah yang cukup banyak tanpa mendapat dorongan.

3.6 Website

Website menurut (Rudianto 2011) diartikan sebagai salah satu aplikasi dengan beragam dokumen multimedia (teks, gambar, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (Hypertext Transfer Protocol) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser.

(Bekti 2015), “Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi,

suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman”.

3.7 Persediaan

Menurut Ikatan Akuntasi Indonesia dalam Standar Akuntansi Keuangan Entitas Tanpa Akuntan Publik (SAK ETAP) No.11 tahun 2013, pengertian persediaan adalah aset :

- a. Untuk dijual dalam kegiatan usaha normal
- b. Dalam proses produksi untuk kemudian dijual; atau
- c. Dalam bentuk bahan atau perlengkapan untuk digunakan dalam proses produksi atau pemberian jasa.

Menurut (Stice 2011) mendefinisikan persediaan ialah “Persediaan secara umum ditujukan untuk barang-barang yang dimiliki perusahaan dagang, baik berupa usaha grosir maupun ritel ketika barang-barang tersebut telah dibeli dan dalam kondisi siap untuk dijual”.

Sedangkan Menurut (Nurmailiza 2009), “Persediaan adalah suatu aktiva yang meliputi barang-barang milik perusahaan dengan maksud untuk dijual dalam satu periode usaha yang normal, termasuk barang yang dalam pengerjaan/proses produksi menunggu masa penggunaannya pada proses produksi”.

3.8 System Development Life Cycle

Dalam *system development life cycle* (SDLC) terdapat metode *waterfall*, yaitu 5 tahapan penyelesaian masalah untuk membuat dan mengembangkan suatu aplikasi (Pressman, 2015). Berikut keenam tahapan SDLC:

a. Communication

Tahap awal pada model *waterfall* ini yaitu komunikasi dengan konsumen pelanggan. Tahap *communication* merupakan langkah yang penting karena menyangkut pengumpulan informasi tentang kebutuhan konsumen/pengguna.

Tahapan yang dilakukan dalam *communication* adalah analisis kebutuhan bisnis, studi literatur, analisis kebutuhan pengguna, dan analisis kebutuhan perangkat lunak.

b. Planning

Tahap kedua yaitu *planning* (perencanaan), pada proses ini merencanakan pengerjaan *software* yang akan dibangun. *Planning* meliputi tugas-tugas yang akan dilakukan mencakup resiko yang mungkin terjadi, hasil yang akan dibuat, dan jadwal pengerjaan.

c. Modeling

Tahap ketiga adalah *modeling*, tahap ini dapat dikerjakan jika tahap *communication* dan *planning* telah teridentifikasi. Pada tahap *modeling* ini menerjemahkan syarat kebutuhan sistem ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini fokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, dan representasi *interface*.

d. *Construction*

Tahap keempat yaitu *construction*, *construction* merupakan proses membuat kode (*code generation*). *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. *Programmer* menerjemahkan transaksi yang diminta oleh pengguna. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya penggunaan computer dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

e. *Deployment*

Tahap akhir yaitu *deployment*, tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah *software* atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh pengguna. Selanjutnya *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

BAB IV

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

4.1 Analisis Sistem

Analisis sistem ini digunakan untuk melihat proses-proses sistem baru yang akan dibuat. Dari analisa sistem ini juga bisa melihat perbedaan antara sistem yang lama dengan sistem yang baru. Analisa sistem ini berisi dan *System Flow Diagram*, dan *Entity Relationship Diagram*.

4.2 Desain Sistem

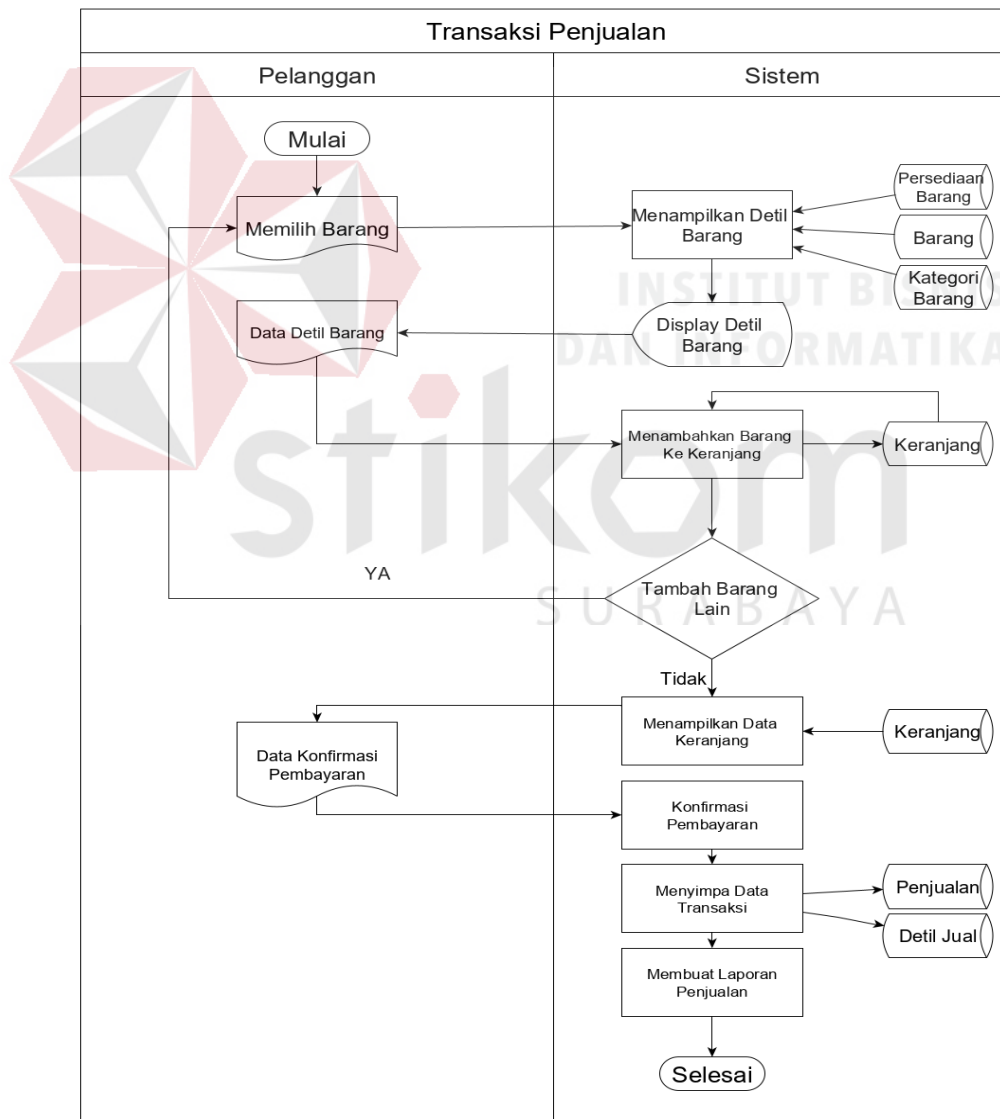
Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka dibuatlah sistem yang baru. Sistem yang baru tersebut dapat digambarkan pada *system flow* komputerisasi berikut ini:

4.2.1 System Flow

System flow (*Sysflow*) memuat hasil analisis yang dibuat berdasarkan hasil *survey* ke *Owner* Omah Kaos. *System flow* menggambarkan seluruh proses, yang berhubungan dalam pencatatan kegiatan jual beli yang sudah dirancang. Setelah menggambarkan *Document Flow* yang ada pada Omah Kaos, maka langkah selanjutnya adalah mengajukan atau merancang sistem baru untuk menunjang atau meningkatkan kinerja perusahaan dan meminimalisir kehilangan data. Berikut ini adalah *System Flow* yang direkomendasikan guna menunjang penjualan baju pada Omah Kaos.

A. System Flow Transaksi Penjualan

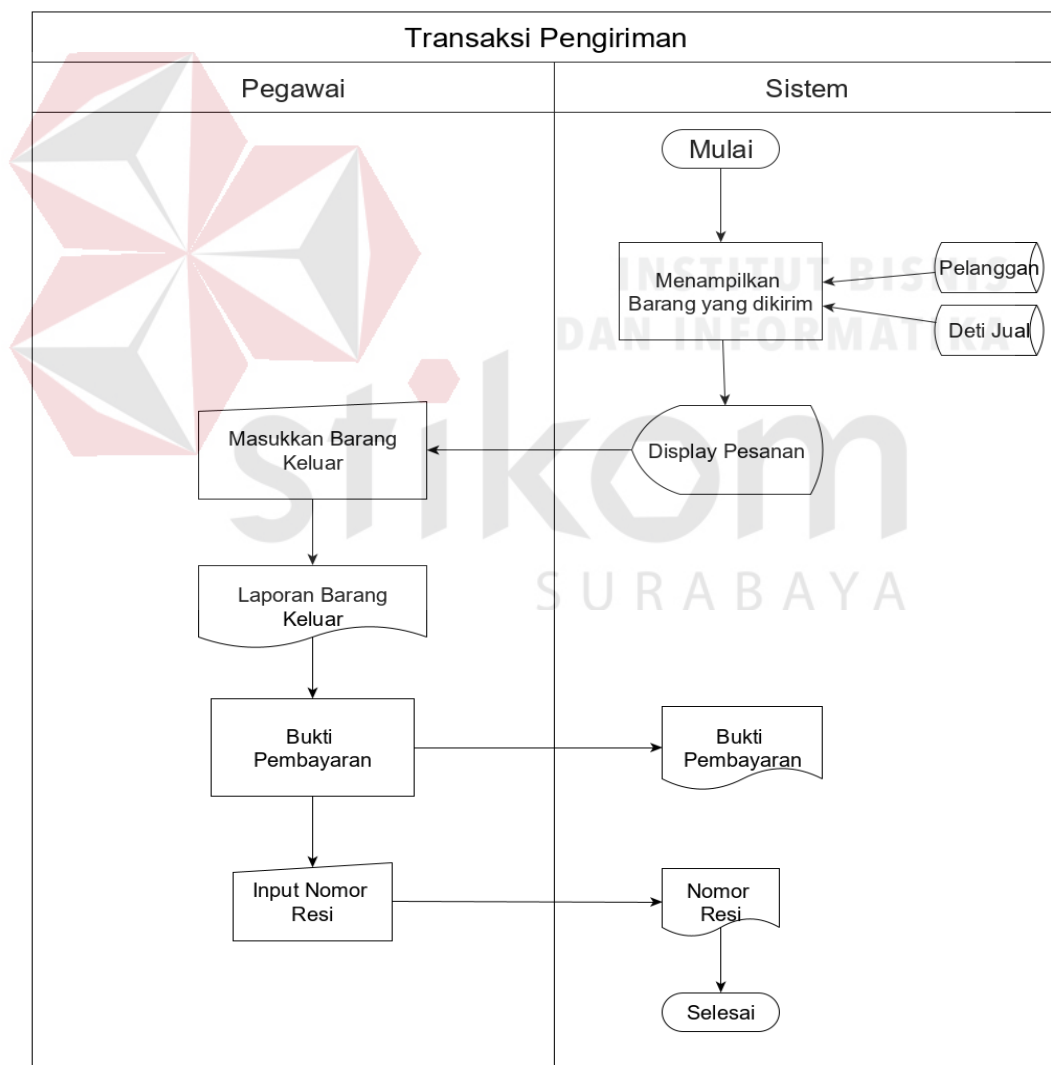
System Flow transaksi penjualan adalah suatu proses transaksi penjualan barang oleh pelanggan pelanggan melalui sistem. Pada Gambar 4.1 dijelaskan awal proses transaksi penjualan barang dimulai dari pelanggan memilih barang yang ditampilkan sistem. Kemudian Pelanggan melakukan konfirmasi pembayaran. Setelah itu sistem akan melakukan validasi pembayaran dan menyimpan data transaksi penjualan.



Gambar 4.1 System Flow Transaksi Penjualan

B. System Flow Pengiriman barang

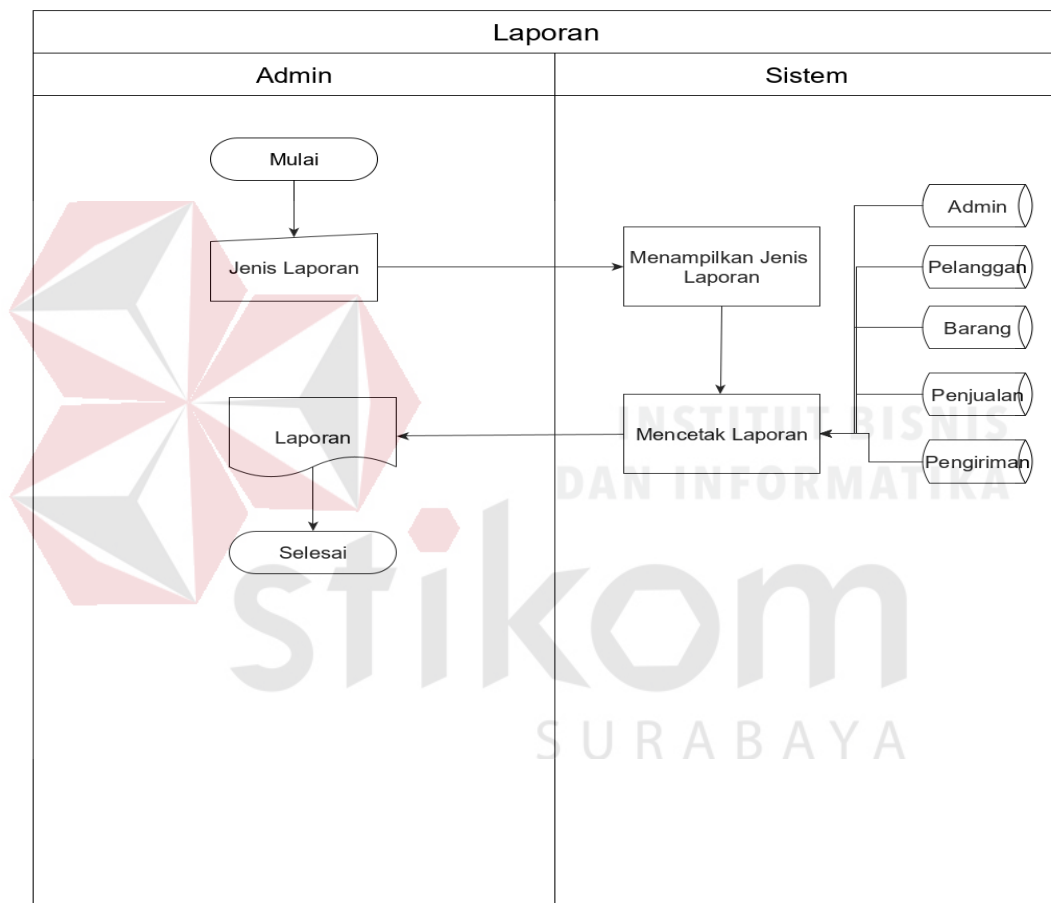
System Flow pengiriman barang adalah proses perpindahan barang yang dipesan pelanggan dari toko kepada setiap pelanggan dan pencatatan ke dalam sistem. Pada Gambar 4.2 dijelaskan awal proses pengiriman dimulai dari sistem yang menampilkan pesanan pelanggan yang akan dikirim, menampilkan data pemesanan, kemudian pegawai menyiapkan barang yang akan dikirim ke ekspedisi lalu pegawai akan mencatat dan menyiapkan data pengiriman ke sistem.



Gambar 4.2 *System Flow* Pengiriman

C. System Flow Laporan

System Flow laporan adalah proses mencetak laporan penjualan yang dilakukan oleh admin Omah Kaos. Pada Gambar 4.3 dijelaskan pegawai memilih jenis laporan seperti laporan Data Master, Laporan Transaksi Penjualan, dan Laporan Pengiriman Barang. Sistem akan mencetak laporan



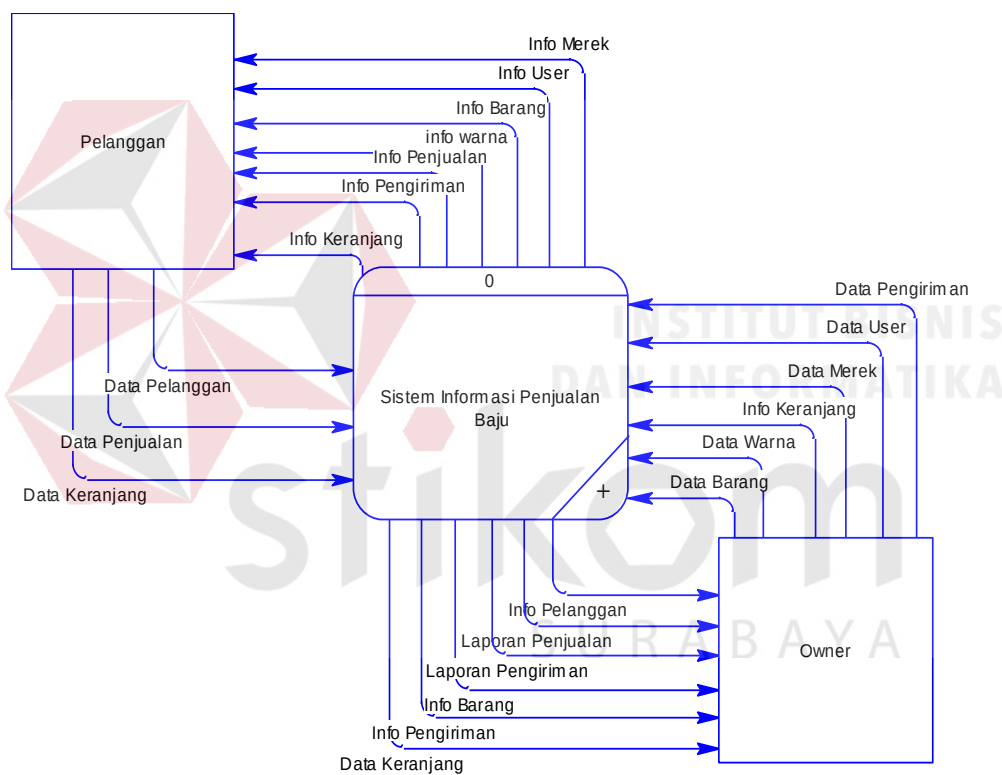
Gambar 4.3 System Flow Pembelian

4.2.2 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram digunakan untuk menggambarkan aliran data dan proses yang terjadi dalam sebuah sistem serta entitas-entitas apa saja yang terlibat.

A. Context Diagram

Context diagram dari aplikasi sistem informasi penjualan pada Omah Kaos ini terdiri dari tiga entitas dengan aliran data masing-masing yang saling terkait. Dua entitas tersebut adalah entitas *Owner*, dan *Pelanggan*. Dua entitas tersebut memberikan masukan dan keluaran data yang diperlukan seperti yang digambarkan pada Gambar 4.4.

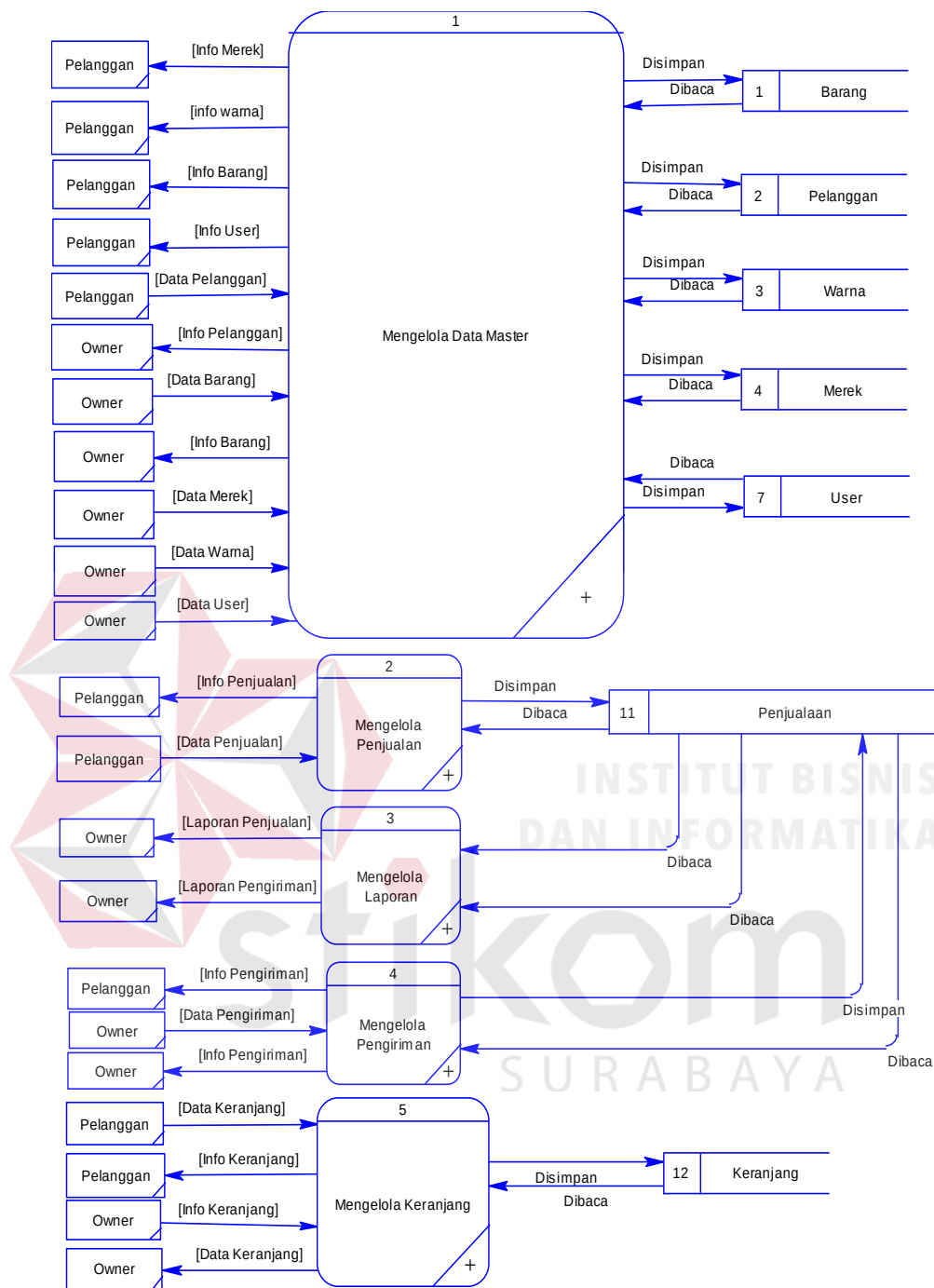


Gambar 4.4 Context Diagram

B. *Data Flow Diagram Level 0*

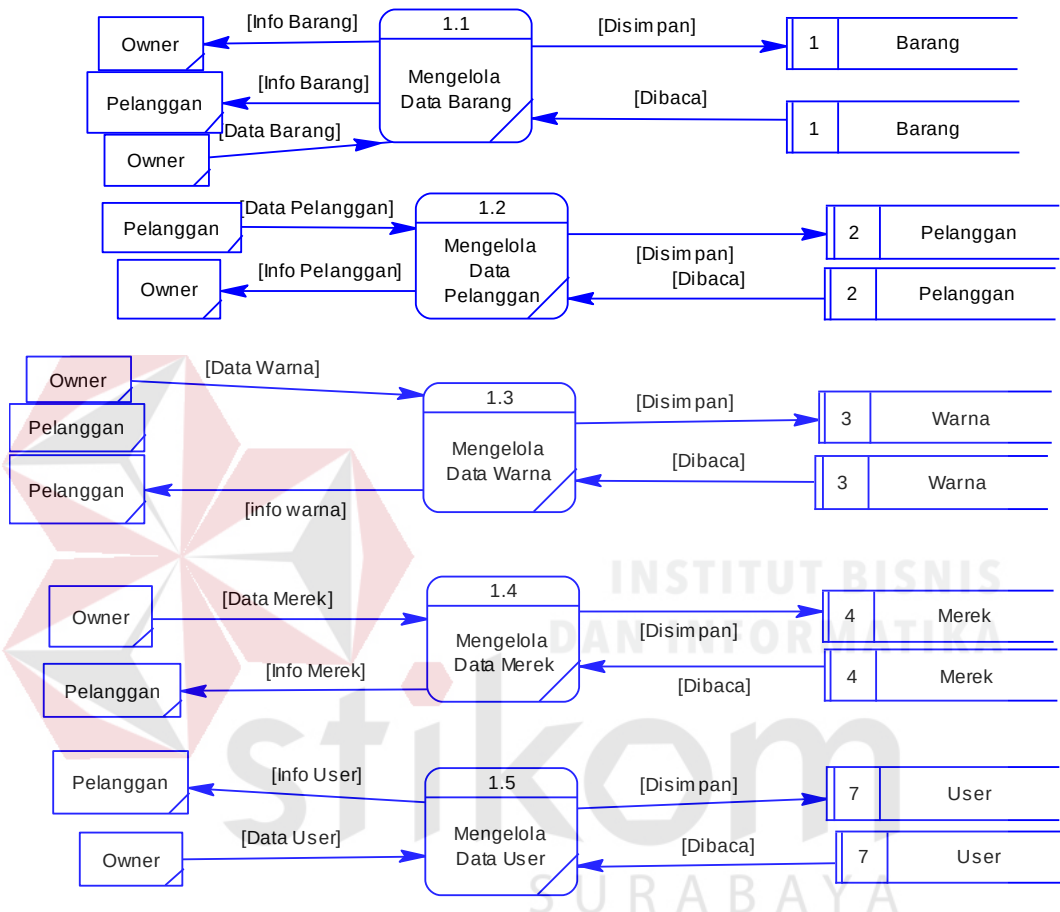
Data Flow Diagram digunakan untuk menggambarkan aliran data dan proses yang terjadi dalam sebuah sistem serta entitas-entitas yang terlibat didalamnya. Context diagram dibagi menjadi sub-sub proses yang lebih kecil, dengan cara *decompose* context diagram dan disebut DFD Level 0. DFD Level 0 sistem informasi penjualan pada Omah Kaos terdiri dari lima proses, dua entitas eksternal dan sebelas *data store*. Proses yang pertama adalah proses mengelola data master, proses kedua adalah proses penjualan barang, ketiga proses cetak laporan, keempat proses pengiriman dan keenam adalah proses keranjang. Sedangkan untuk dua entitas eksternal adalah *Customer*, dan *Admin*.

Sebelas *data store* yang tertera adalah data *customer*, admin, *cart*, *orders*, konfirmasi_pembayaran, produk, kota, kabupaten, provinsi, detail order, image. Pada Gambar 4.5 dijelaskan proses pengisian data master dilakukan oleh kustomer dan admin. Kemudian proses pemesanan barang yang dilakukan oleh *customer*. Kemudian proses pembelian dan pengiriman yang dilakukan oleh *admin*, dan yang terakhir cetak laporan oleh *admin*.



Gambar 4.5 Data Flow Diagram (DFD) Level 0

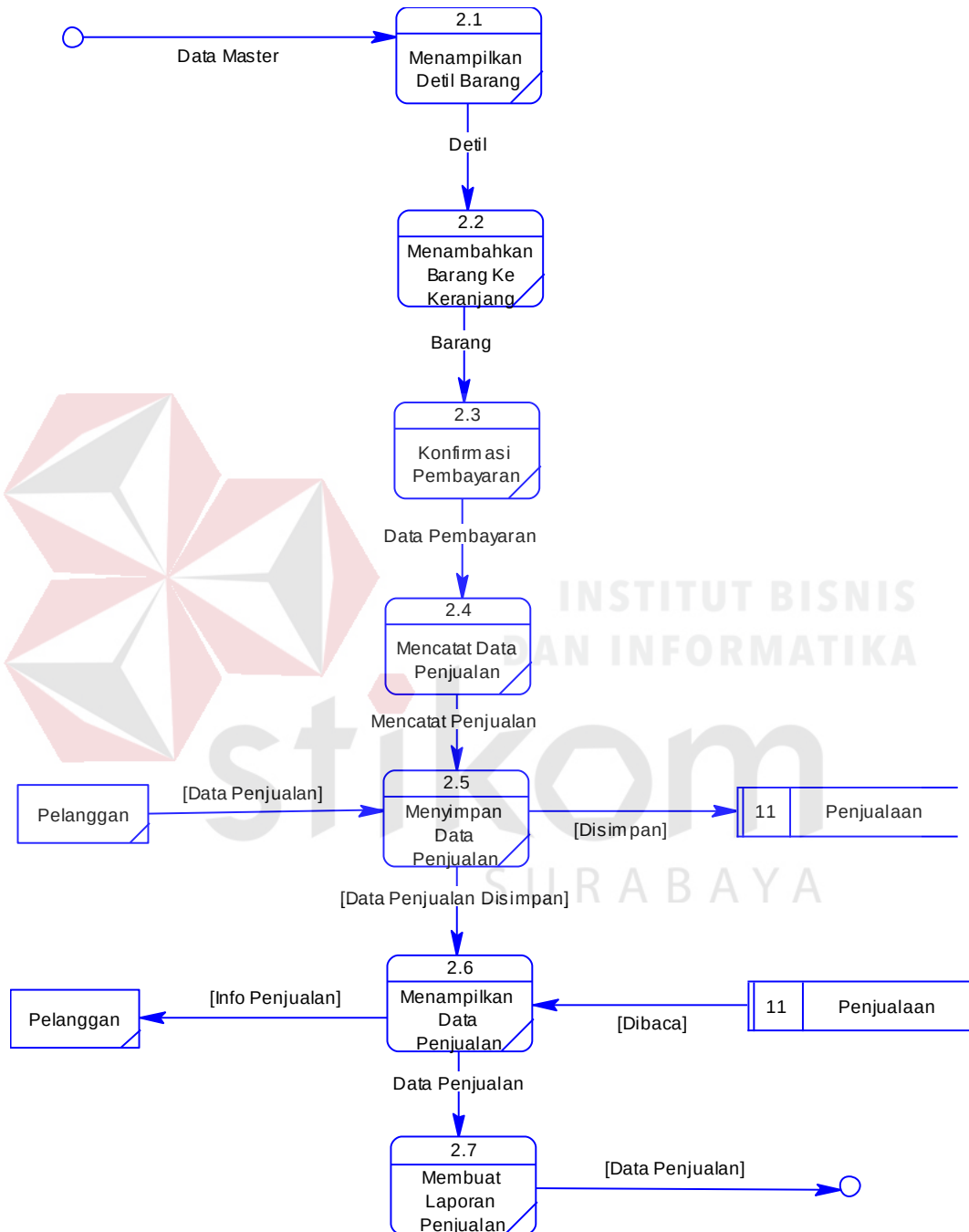
Pada DFD level 1 proses mengelola data master, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola data master. DFD level 1 proses mengelola data master dapat dilihat pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 *Data Flow Diagram* Level 1 Data Master

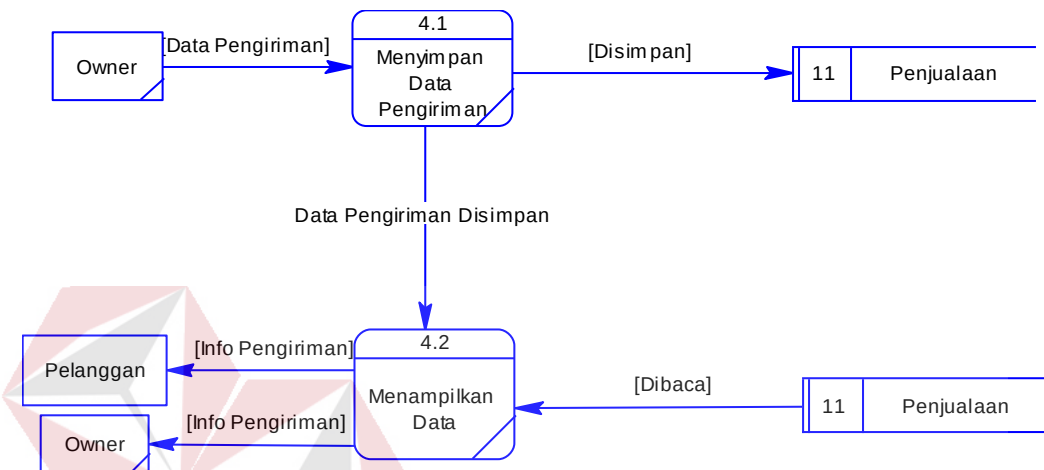
Pada Gambar 4.7 menjelaskan DFD level 1 dari proses penjualan barang. Pada DFD level 1 penjualan barang ini, terdapat tujuh macam proses, satu entitas eksternal dan satu *data store*. Proses yang pertama adalah menampilkan detail barang, proses yang kedua adalah menambahkan barang ke keranjang, proses yang ketiga adalah konfirmasi pembayaran, proses yang keempat adalah mencatat data penjualan, proses kelima adalah menyimpan data penjualan, proses keenam

adalah menampilkan data penjualan, dan proses ketujuh adalah membuat laporan penjualan.



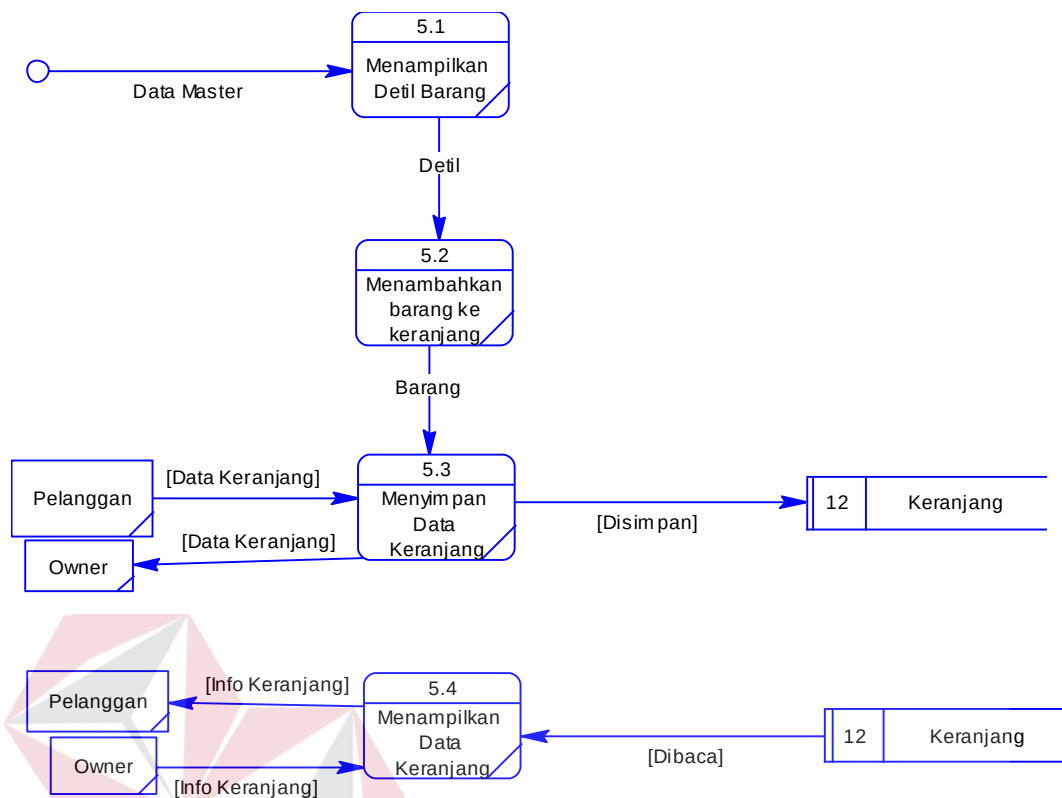
Gambar 4.7 Data Flow Diagram Level 1 penjualan

Pada Gambar 4.8 menjelaskan DFD level 1 dari proses pengiriman. Pada DFD level 1 pengiriman, terdapat dua proses, dua entitas eksternal dan dua *data store*. Proses yang pertama adalah menyimpan data pengiriman, proses yang kedua adalah menampilkan data.



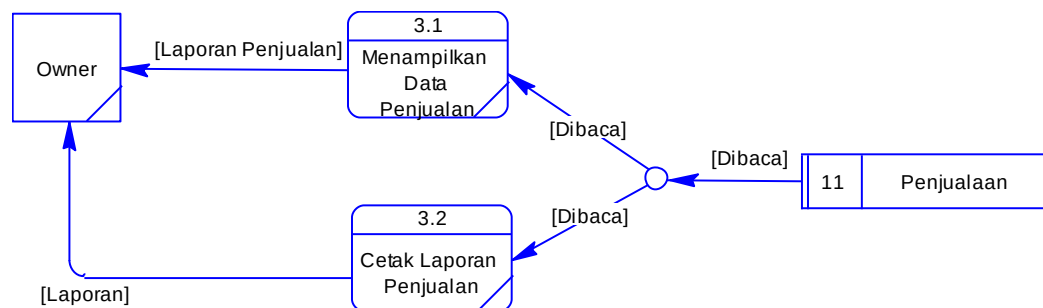
Gambar 4.8 Data Flow Diagram Level 1 Pengiriman

Pada Gambar 4.9 menjelaskan DFD level 1 dari keranjang. Pada DFD level 1 keranjang ini, terdapat empat macam proses, dua entitas eksternal dan dua *data store*. Proses pertama adalah Menampilkan detail barang, proses kedua adalah menambahkan barang ke keranjang, proses ketiga adalah menyimpan data keranjang, proses keempat adalah menampilkan data keranjang.



Gambar 4.9 Data Flow Diagram Level 1 Keranjang

Pada Gambar 4.10 menjelaskan DFD level 1 dari laporan. Pada DFD level 1 cetak laporan ini, terdapat dua macam proses, satu entitas eksternal dan satu data store. Proses pertama adalah menampilkan data penjualan, dan proses kedua adalah mencetak laporan penjualan.



Gambar 4.10 Data Flow Diagram Level 1 Mencetak Laporan

4.2.3 Entity Relationship Diagram

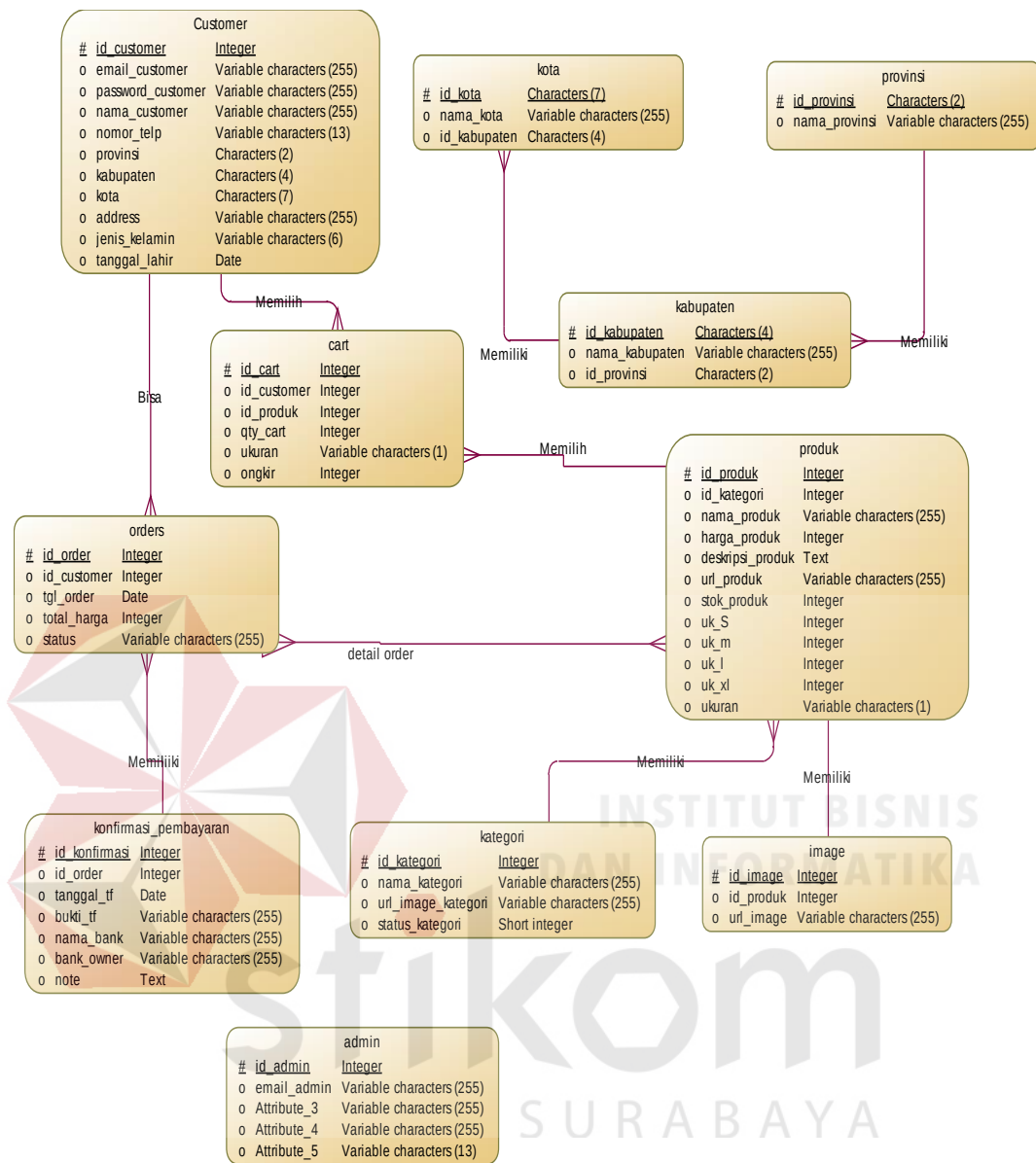
Entity Relationship Diagram digunakan untuk menggambarkan tabel-tabel yang ada dalam sebuah sistem, berikut relasi antar tabelnya.

A. *Conceptual Data Model*

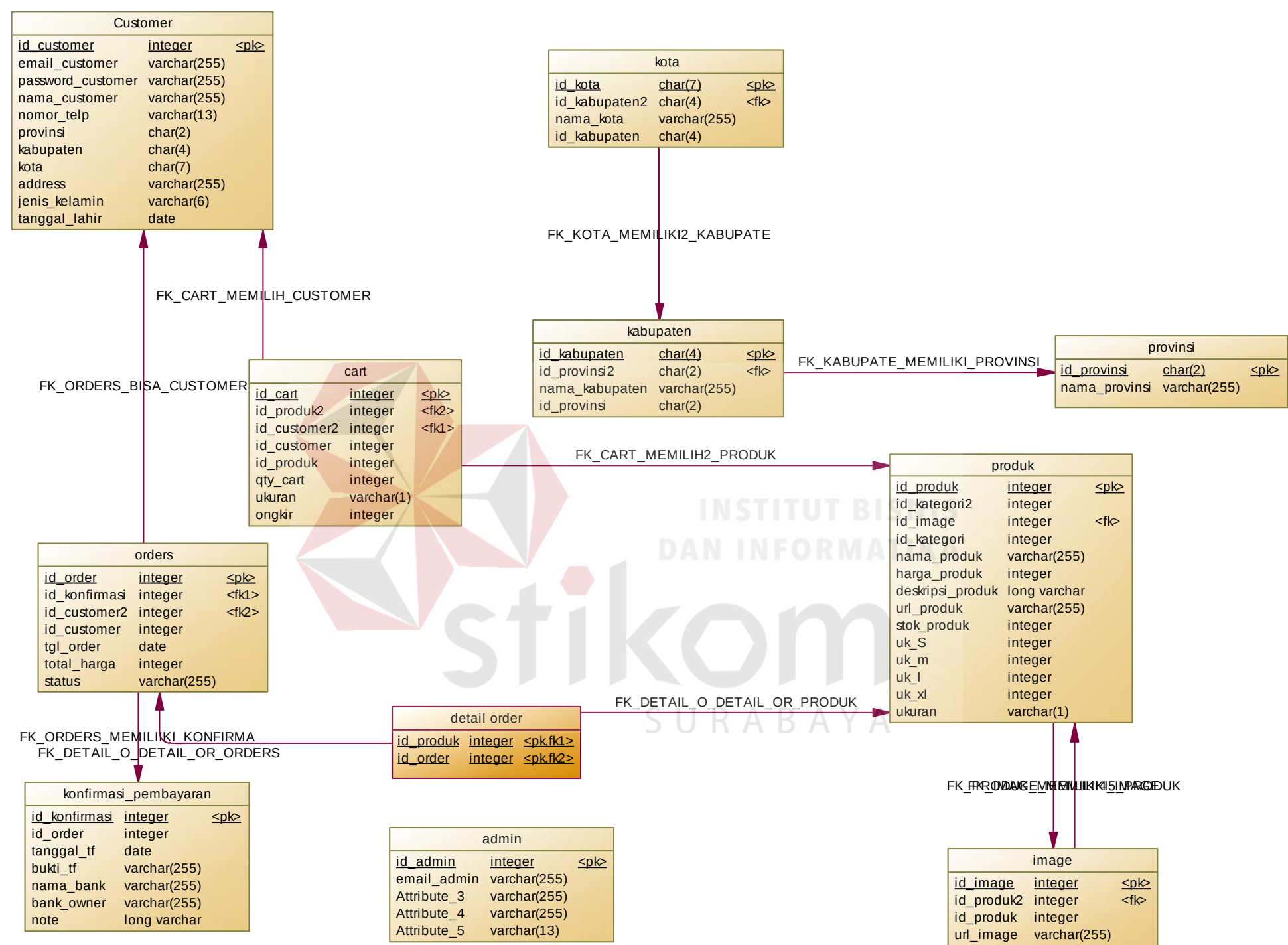
Conceptual Data Model pada Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Baju Berbasis *website* pada Omah Kaos, merupakan model struktur logis dari keseluruhan aplikasi data. CDM dibawah ini memiliki 10 *entity* yang saling terhubung. Adapun *Conceptual Data Model* tersebut digambarkan pada gambar 4.11.

B. *Physical Data Model*

Physical Data Model adalah representasi fisik dari database yang dibuat dengan mempertimbangkan DBMS yang digunakan. PDM pada aplikasi manajemen distribusi alat keterangan pajak memiliki 11 tabel yang digambarkan pada Gambar 4.12.



Gambar 4.11 Conceptual Data Model



Gambar 4.12 Physical Data Model

4.2.4 Struktur Tabel

Struktur Tabel digunakan untuk menggambarkan secara detail tentang tabel - tabel yang terdapat dalam sebuah sistem. Struktur tabel digambarkan sebagai berikut:

A. Tabel Master *Admin*

Nama Tabel : Admin

Primary Key : ID_admin

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Admin

Tabel 4.1 Tabel Master Admin

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	ID_ADMIN	Integer	-	Primary Key
2	EMAIL_ADMIN	Varchar	255	-
3	PASSWORD_ADMIN	Varchar	255	-
4	NAMA_ADMIN	Varchar	255	-
5	NOMOR_TELP_ADMIN	Varchar	13	-

B. Tabel Master *Customer*

Nama Tabel : Customer

Primary Key : ID_CUSTOMER

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Customer

Tabel 4.2 Tabel Master Customer

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	ID_CUSTOMER	Integer	-	Primary Key
2	EMAIL_CUSTOMER	Varchar	255	-
3	PASSWORD_CUSTOMER	Varchar	255	-
4	NAMA_CUSTOMER	Varchar	255	-

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
5	NOMOR_TELP	Varchar	13	<i>Primary Key</i>
6	PROVINSI	Char	2	-
7	KABUPATEN	Char	4	-
8	KOTA	Char	7	-
9	ADDRESS	Varchar	255	-
10	JENIS_KELAMIN	Varchar	6	-
11	TANGGAL_LAHIR	Date	-	-

C. Tabel Master Orders

Nama Tabel : Orders

Primary Key : ID_ORDER

Foreign Key : ID_KONFIRMASI, ID_CUSTOMER

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Order

Tabel 4.3 Tabel Master Order

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	ID_ORDER	Integer	-	<i>Primary Key</i>
2	ID_KONFIRMASI	Integer	-	<i>Foreign Key</i>
3	ID_CUSTOMER2	Integer	-	<i>Foreign Key</i>
4	TGL_ORDER	Date	-	-
5	TOTAL_HARGA	Integer	-	-
6	STATUS	Varchar	255	-
7	ID_CUSTOMER	Integer	-	-

D. Tabel Master Produk

Nama Tabel : Produk

Primary Key : ID_PRODUK

Foreign Key : ID_KATEGORI, ID_IMAGE

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Produk

Tabel 4.4 Tabel Master Produk

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	ID_PRODUK	Integer	-	Primary Key
2	ID_KATEGORI2	Integer	-	Foreign Key
3	ID_IMAGE	Integer	-	Foreign Key
4	NAMA_PRODUK	Varchar	255	-
5	HARGA_PRODUK	Integer	-	-
6	DESKRIPSI_PRODUK	Long Varchar	-	-
7	URL_PRODUK	Varchar	255	-
8	UK_S	Integer	-	-
9	UK_M	Integer	-	-
10	UK_L	Integer	-	-
11	UK_XL	Integer	-	-
12	UKURAN	Varchar	1	-
13	ID_KATEGORI	Integer	-	-
14	STOK_PRODUK	Integer	-	-

E. Tabel Master Kota

Nama Tabel : Kota

Primary Key : ID_KOTA

Foreign Key : ID_KABUPATEN2

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Kota

Tabel 4.5 Tabel Master Kota

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	ID_KOTA	Char	7	Primary Key
2	ID_KABUPATEN2	Char	4	Foreign Key
3	NAMA_KOTA	Varchar	255	-
4	ID_KABUPATEN	Char	4	-

F. Tabel Kabupaten

Nama Tabel : Kabupaten

Primary Key : ID_KABUPATEN

Foreign Key : ID_PROVINSI2

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Kabupaten

Tabel 4.6 Tabel Kabupaten

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	ID_KABUPATEN	Char	4	Primary Key
2	ID_PROVINSI2	Char	2	Foreign Key
3	NAMA_KABUPATEN	Varchar	255	-
4	ID_PROVINSI	Integer	-	-

G. Tabel Provinsi

Nama Tabel : Provinsi

Primary Key : ID_PROVINSI

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Provinsi

Tabel 4.7 Tabel Provinsi

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	ID_PROVINSI	Char	2	Primary Key
2	NAMA_PROVINSI	Varchar	255	-

H. Tabel Image

Nama Tabel : Image

Primary Key : ID_IMAGE

Foreign Key : ID_PRODUK2

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Image

Tabel 4.8 Tabel Image

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	ID_IMAGE	Integer	-	Primary Key
2	ID_PRODUK2	Integer	-	Foreign Key
3	URL_IMAGE	Varchar	255	-

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
4	ID_PRODUK	Integer	-	-

I. Tabel Detil Order

Nama Tabel : Detil Order

Primary Key : ID_ORDER, ID_PRODUK

Foreign Key : ID_ORDER, ID_PRODUK

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Detil Order

Tabel 4.9 Tabel Detil Order

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	ID_ORDER	Integer	-	Primary Key, Foreign Key
2	ID_PRODUK	Integer	-	Primary Key, Foreign Key

J. Tabel Cart

Nama Tabel : Cart

Primary Key : ID_CART

Foreign Key : ID_PRODUK2, ID_CUSTOMER2

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Cart

Tabel 4.10 Tabel Cart

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	ID_CART	Integer	-	Primary Key
2	ID_PRODUK2	Integer	-	Foreign Key
3	ID_CUSTOMER2	Integer	-	Foreign Key
4	ID_CUSTOMER	Integer	-	-
5	ID_PRODUK	Integer	-	-
6	QTY_CART	Integer	-	-
7	UKURAN	Varchar	1	-
8	ONGKIR	Integer	-	-

K. Tabel Konfirmasi Pembayaran

Nama Tabel : Konfirmasi_pembayaran

Primary Key : ID_KONFIRMASI

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Konfirmasi Pembayaran

Tabel 4.11 Tabel Konfirmasi Pembayaran

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	ID_KONFIRMASI	Integer	-	Primary Key
2	ID_ORDER	Integer	-	-
3	TANGGAL_TF	Date	-	-
4	BUKTI_TF	Varchar	255	-
5	NAMA_BANK	Varchar	255	-
6	BANK_OWNER	Varchar	255	-
7	NOTE	Long varchar	-	-

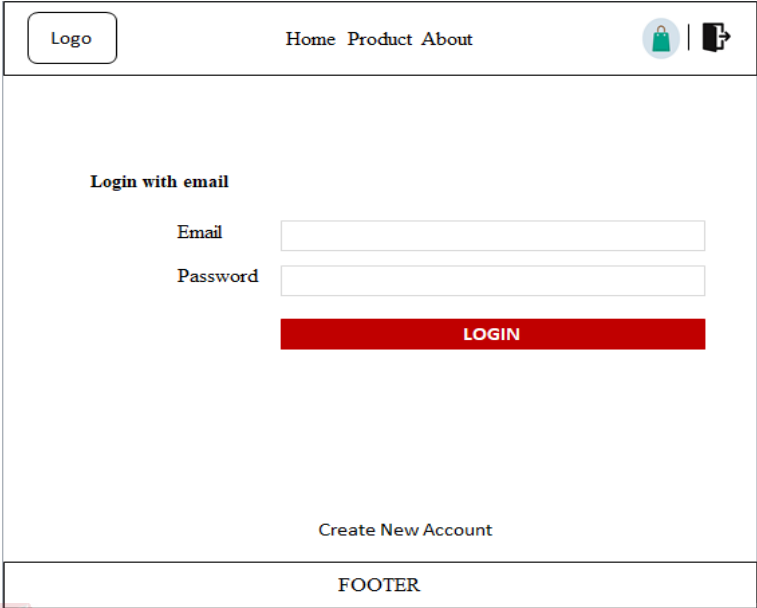
4.2.5 Desain Input/Output

Desain *input output* merupakan langkah pertama untuk membuat sebuah aplikasi sistem informasi. Dalam tahap ini pengguna diberikan gambaran tentang bagaimana sistem ini akan dibuat.

A. Desain Halaman Login

Desain halaman *login* ini untuk *Customer* yang berisi *login* dan *Sign In*.

Desain halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 4.12.



Logo Home Product About

Login with email

Email

Password

LOGIN

Create New Account

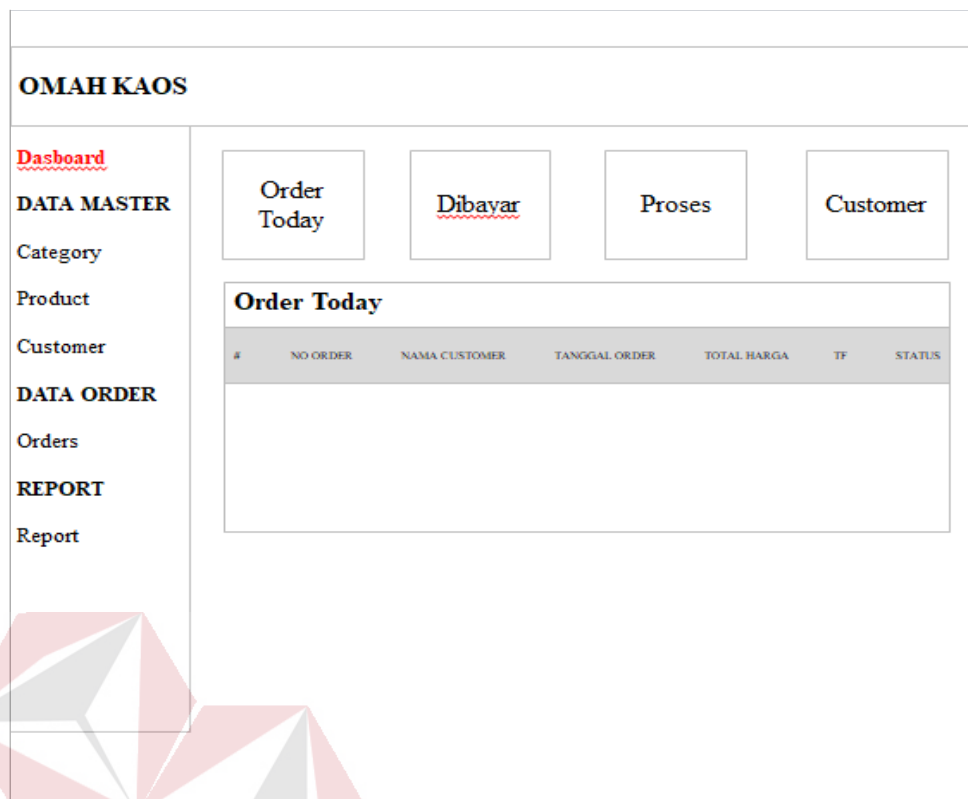
FOOTER

Gambar 4.12 Halaman *Login Customer*

Pada halaman *login customer* terdapat dua kolom, yaitu kolom *Email* dan *Password*. Apabila pengguna sudah memasukkan data *Email* dan *Password*, sistem akan melakukan pemeriksaan apakah data terdapat di *database*. Apabila benar maka mengarah ke halaman *Home*.

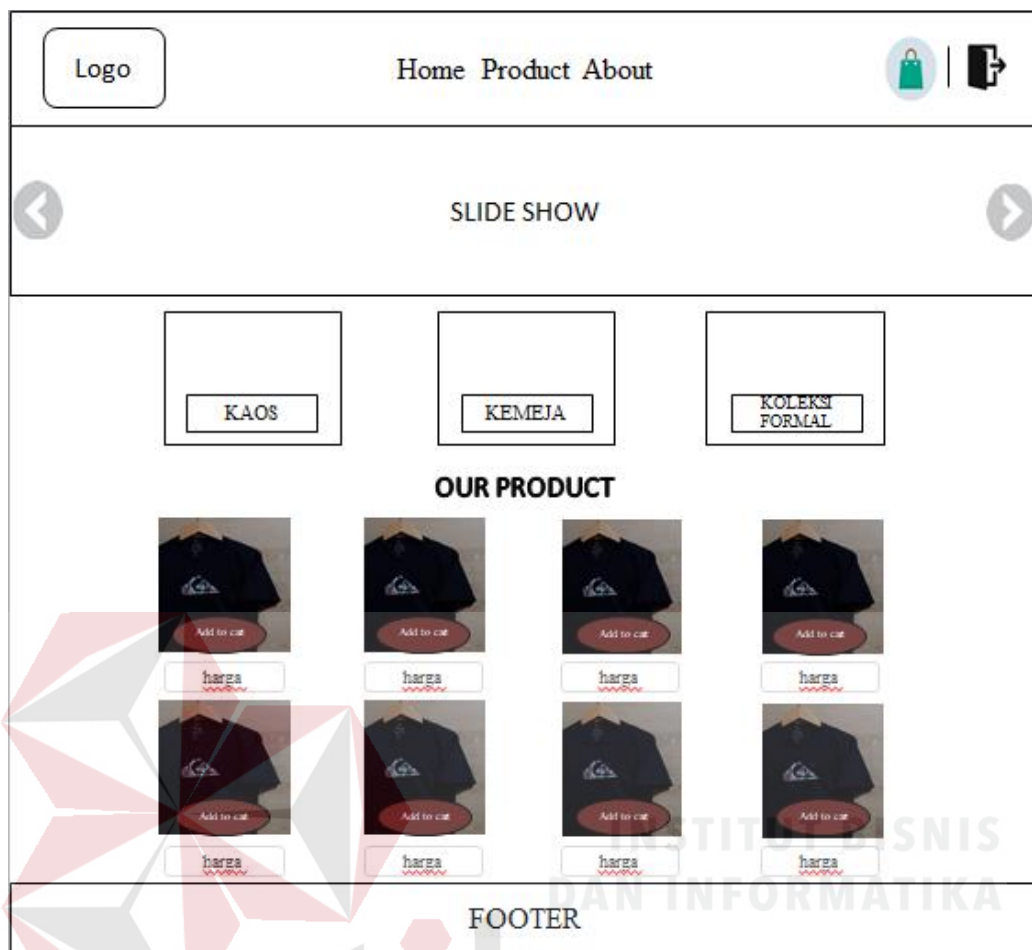
B. Desain Halaman *Home*

Desain halaman *Home* ini terdapat dua halaman, pertama halaman *dashboard* admin dan halaman *Home customer*. Desain halaman *dashboard* dapat dilihat pada Gambar 4.13. dan 4.14.



Gambar 4.13 Desain Halaman *Dashboard Admin*

Halaman *dashboard admin* menampilkan 5 menu yaitu, menu *dashboard*, *category*, *product*, *customer*, *orders*, dan *report*. Halaman *dashboard customer* menampilkan 8 menu yaitu, menu login, profil, *home*, keranjang, *product*, *about*, kaos , kemeja, dan koleksi formal.

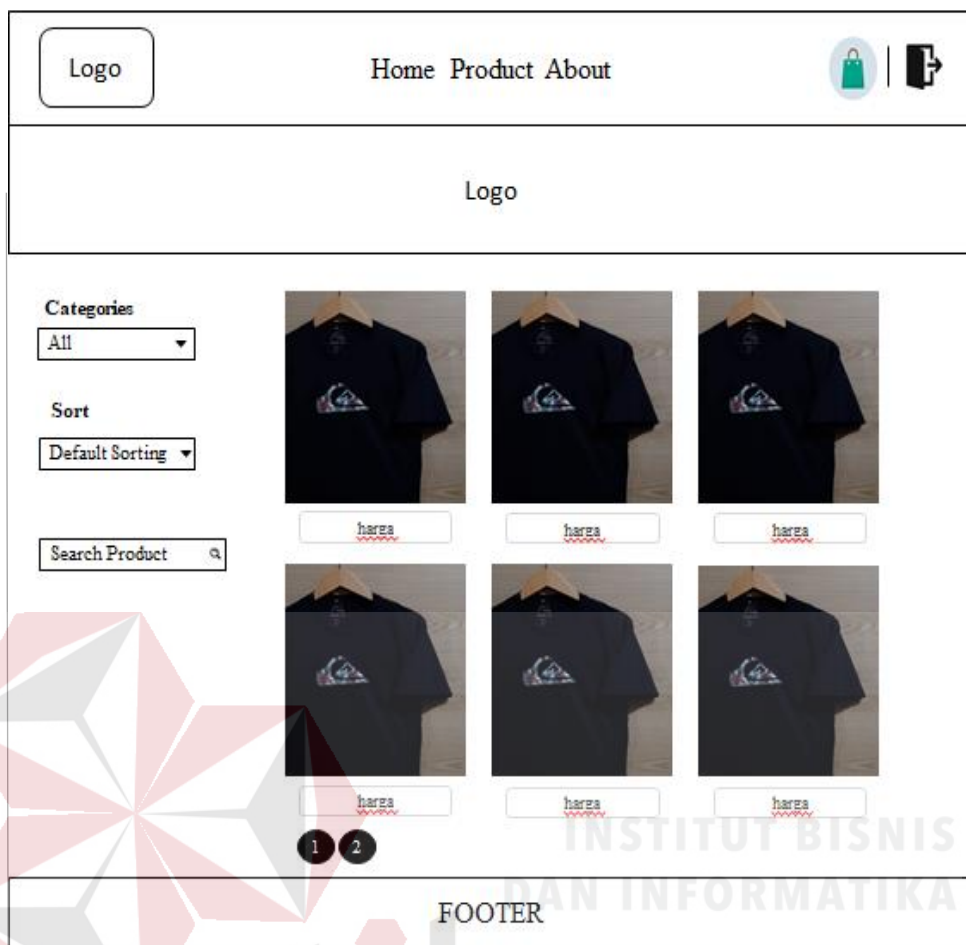


Gambar 4.14 Desain Halaman *Home Customer*

C. Desain Halaman *Product*

Halaman ini berisi produk yang dijual di Omah Kaos. Desain *product* digambarkan pada Gambar 4.15.

Pada halaman ini ditampilkan informasi tentang barang – barang yang dijual di Omah Kaos dengan lebih banyak gambar yang ditampilkan. Pada sebelah kiri terdapat *combo box Categories* untuk memfilter barang yang ada pada halaman *product*, kemudian ada *combo box Sort* untuk memfilter dari harga terendah ke tinggi atau sebaliknya. Kemudian yang terakhir ada kolom *search* yang berfungsi untuk mencari nama barang.



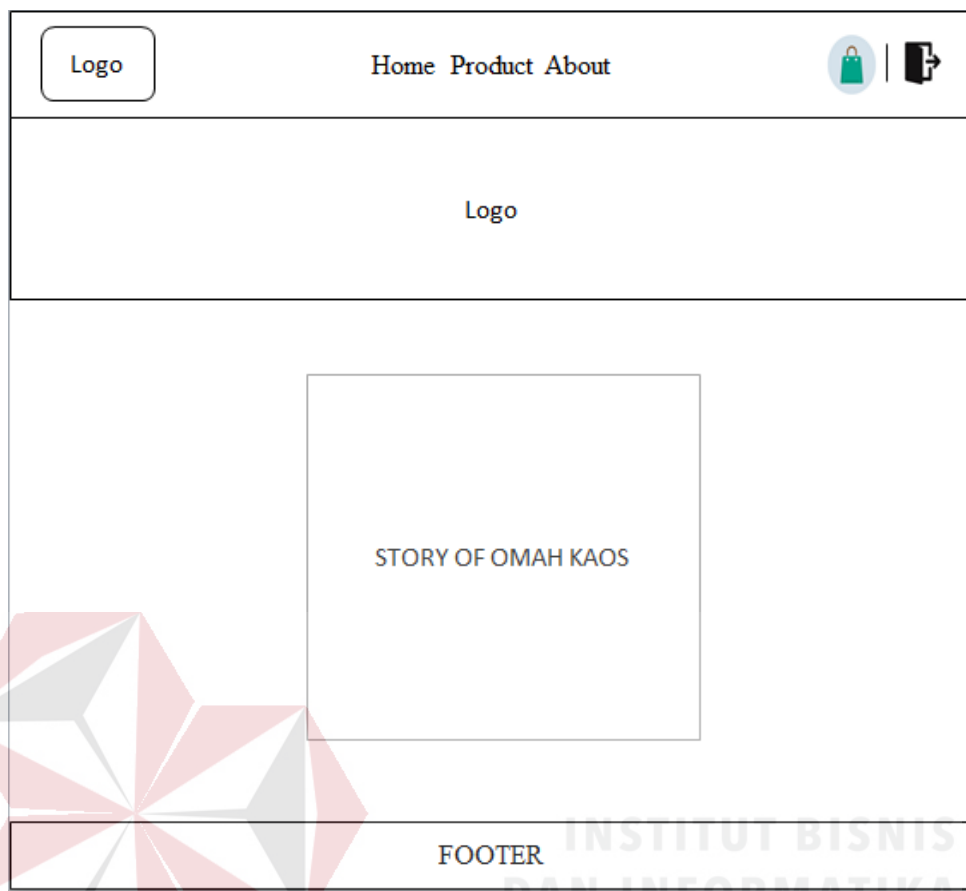
Gambar 4.15 Desain Halaman *Product*

D. Desain Halaman *Profil Toko*

Halaman ini berfungsi untuk menyimpan informasi toko untuk *customer*.

Desain *profil* toko digambarkan pada Gambar 4.16.

Pada halaman ini ditampilkan informasi toko seperti alamat toko, sejarah berdirinya toko dan informasi lainnya yang mendukung.



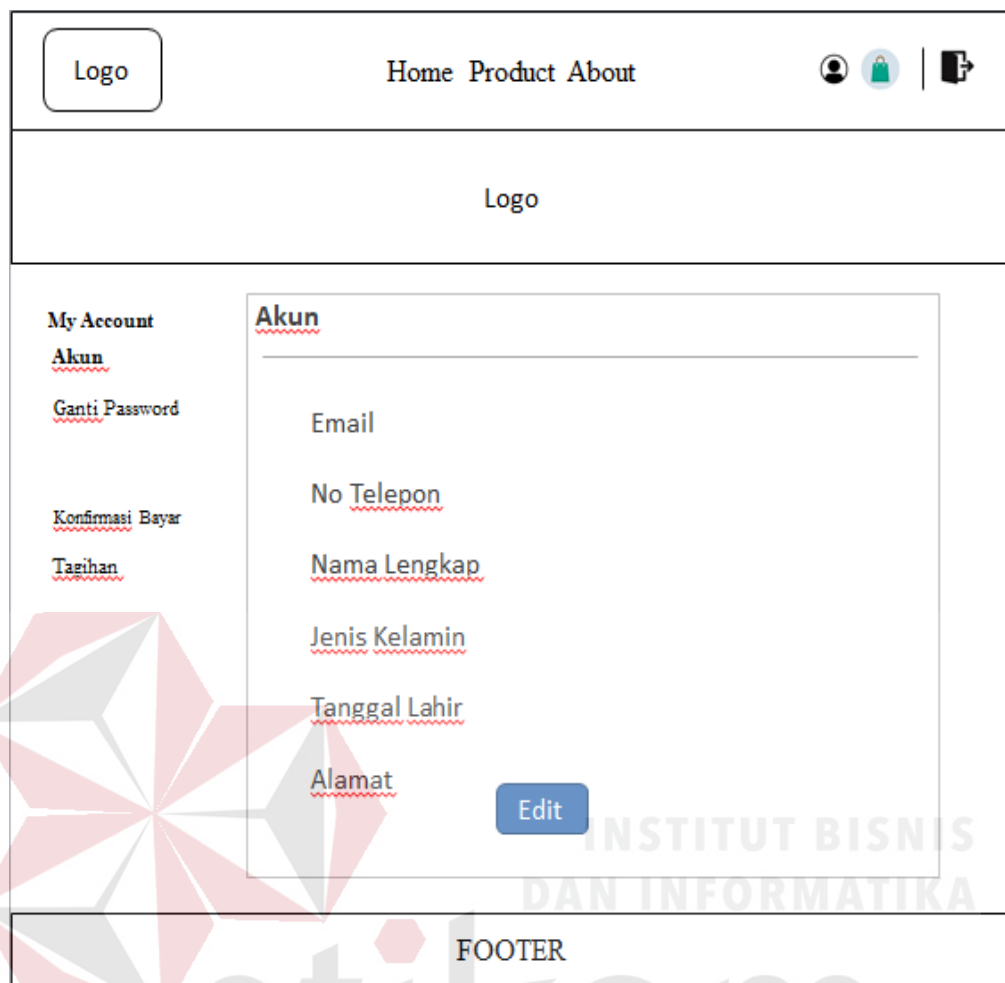
Gambar 4.16 Desain Halaman *Profil Toko*

E. Desain Halaman *Profil Customer*

Halaman ini berfungsi untuk mengelola informasi dan data *Customer*.

Desain Halaman *profil customer* digambarkan pada Gambar 4.17.

Pada halaman ini terdapat 4 menu yang berisi pertama menu akun, ganti password konfirmasi pembayaran, dan tagihan.



Gambar 4.17 Desain Halaman *Profil Customer*

Pada menu akun berisi email *customer*, nomor telepon, nama lengkap, jenis kelamin, tanggal lahir, dan alamat. Lalu di bagian bawah terdapat *button* Edit yang berfungsi untuk mengedit data *customer*.

F. Desain Halaman *Profil Ganti Password*

Desain halaman ini berfungsi untuk mengganti password *cistomer*. Desain halaman ganti *password* digambarkan pada Gambar 4.18.

Gambar 4.18 Desain Halaman *Profil* Ganti *Password*

Pada halaman ini menampilkan tiga kolom yang berisi *new password*, *konfirmasi password*, dan *password* lama. Kemudian terdapat tombol aksi *simpan* untuk menyimpan *password* baru *customer*.

G. Desain Halaman *Profil* Konfirmasi Pembayaran

Desain halaman ini berfungsi untuk mengelola pembayaran oleh *customer* dengan memilih nomor *invoice*, konfirmasi total pembayaran dan *upload* bukti *transfer*. Desain halaman produk digambarkan pada Gambar 4.19.

Logo

Home Product About

Logo

My Account

[Akun](#)

[Ganti Password](#)

[Konfirmasi Bayar](#)

[Tagihan](#)

Detil Pembayaran

No. Invoice

No Rek Tujuan

Total Pembayaran

Tanggal Transfer

Bukti Transfer

Detil Bank

Nama Bank

Bank Pengguna

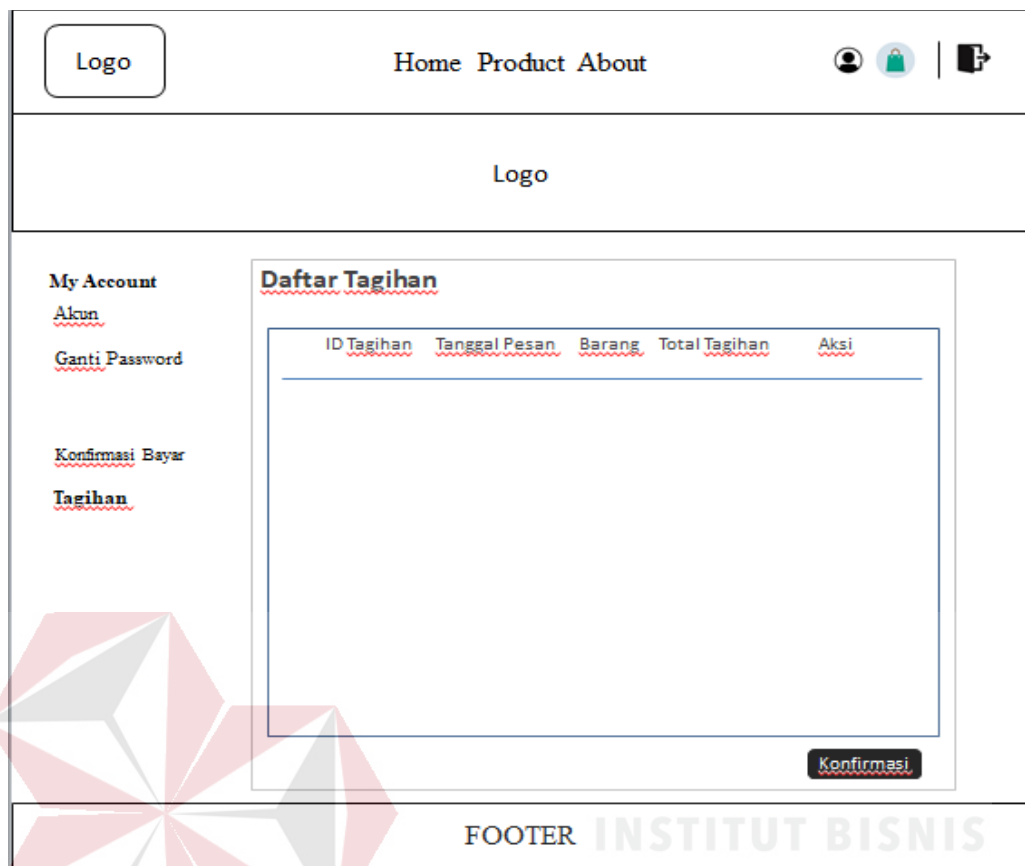
Note

FOOTER

Gambar 4.19 Desain Halaman *Profil* Konfirmasi Pembayaran

H. Desain Halaman *Profil* Tagihan

Halaman ini berfungsi untuk menyimpan data keranjang yang belum di bayar oleh *customer*. Desain halaman ongkos kirim digambarkan pada Gambar 4.20.

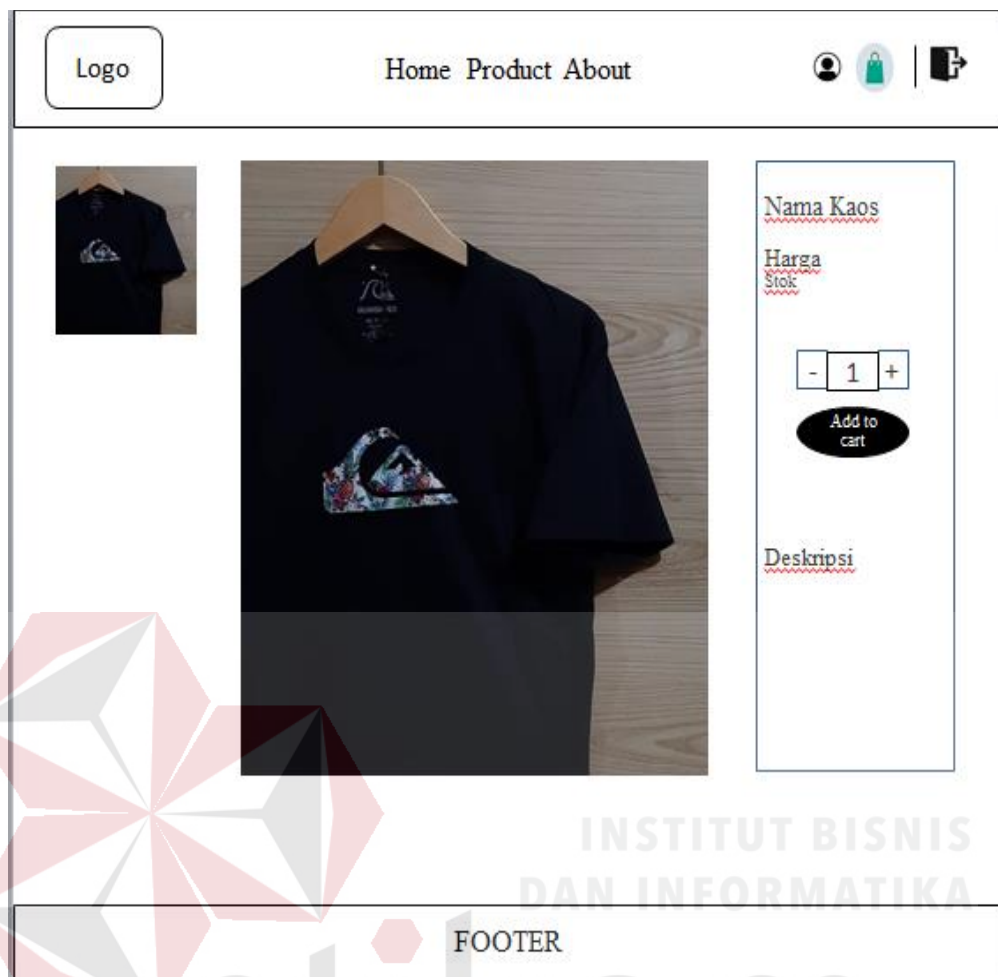


Gambar 4.20 Desain Halaman *Profil* Tagihan

Pada halaman ini ditampilkan data pesanan pelanggan yang sudah dimasukkan keranjang namun belum di bayarkan. Pada halaman ini tertera id tagihan, tanggal pesan, barang, total tagihan, dan aksi yang berfungsi untuk melakukan konfirmasi pembayaran dan mengetahui apakah sudah lunas atau belum.

I. Desain Halaman Detil Produk

Halaman ini berfungsi untuk memberikan detil produk kepada *customer* sebelum melakukan *checkout*. Desain halaman detil produk digambarkan pada Gambar 4.21.

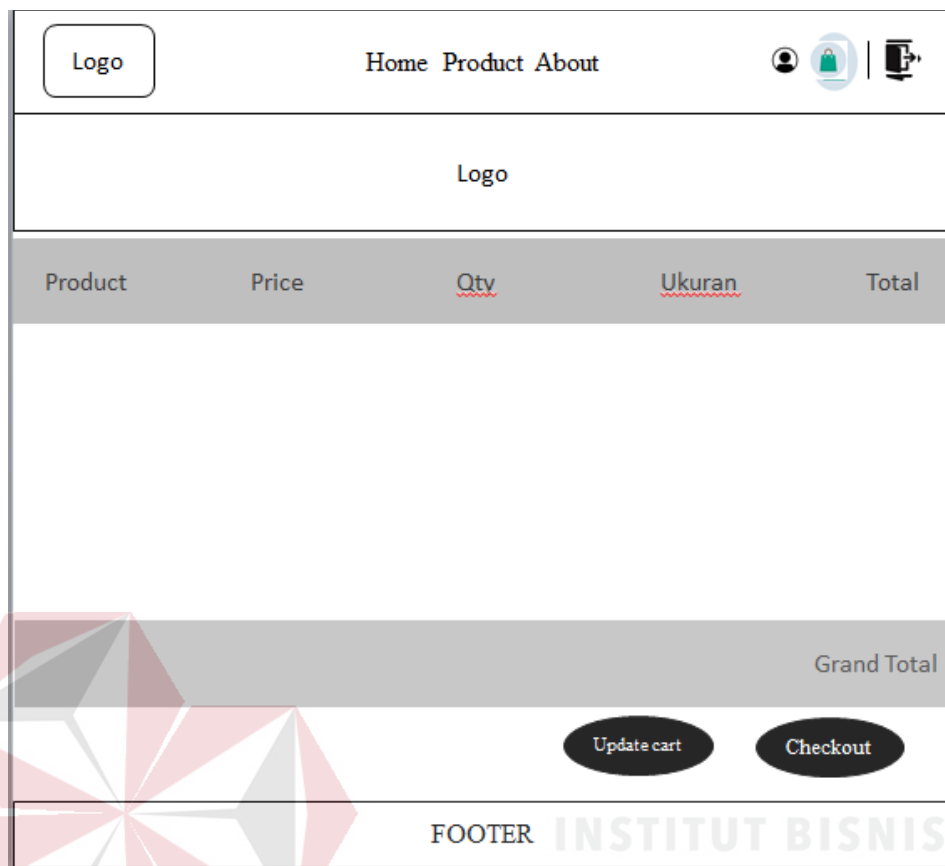


Gambar 4.21 Desain Halaman Detil Produk

Pada halaman ini ditampilkan barang dengan stok barang yang tersedia, dan deskripsi barang tersebut. Pada halaman ini terdapat tombol *add to cart* yang berfungsi untuk menambahkan barang ke dalam keranjang.

J. Desain Cart

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan kembali detil barang yang dibeli. Desain halaman *Cart* digambarkan pada Gambar 4.22.



Gambar 4.22 Desain Halaman *Cart*

Pada halaman ini terdapat detil barang sebelum di *checkout* pada halaman ini terdapat kolom *product*, *price*, *quantity*, ukuran dan total. Kemudian terdapat aksi *update* yang berfungsi untuk *mengupdate* pesanan jika ada yang ditambahkan atau mengganti ukuran. Dan ada aksi *checkout* yang berfungsi untuk mengalikan ke halaman *checkout*.

K. Desain Halaman *Checkout*

Desain halaman ini berfungsi untuk mengetahui total bayar dan alamat *customer*. Desain halaman *checkout* digambarkan pada Gambar 4.23.

Logo

Home Product About

Logo

Cek Ongkir Anda

Pilih Provinsi Tujuan

Pilih Kota Tujuan

Pilih Kurir

Berat

Biaya :

Cek Ongkir

Alamat Pelanggan

Product	Price	Qtv	Ukuran	Total
				Grand Total

Buat Pesanan

FOOTER

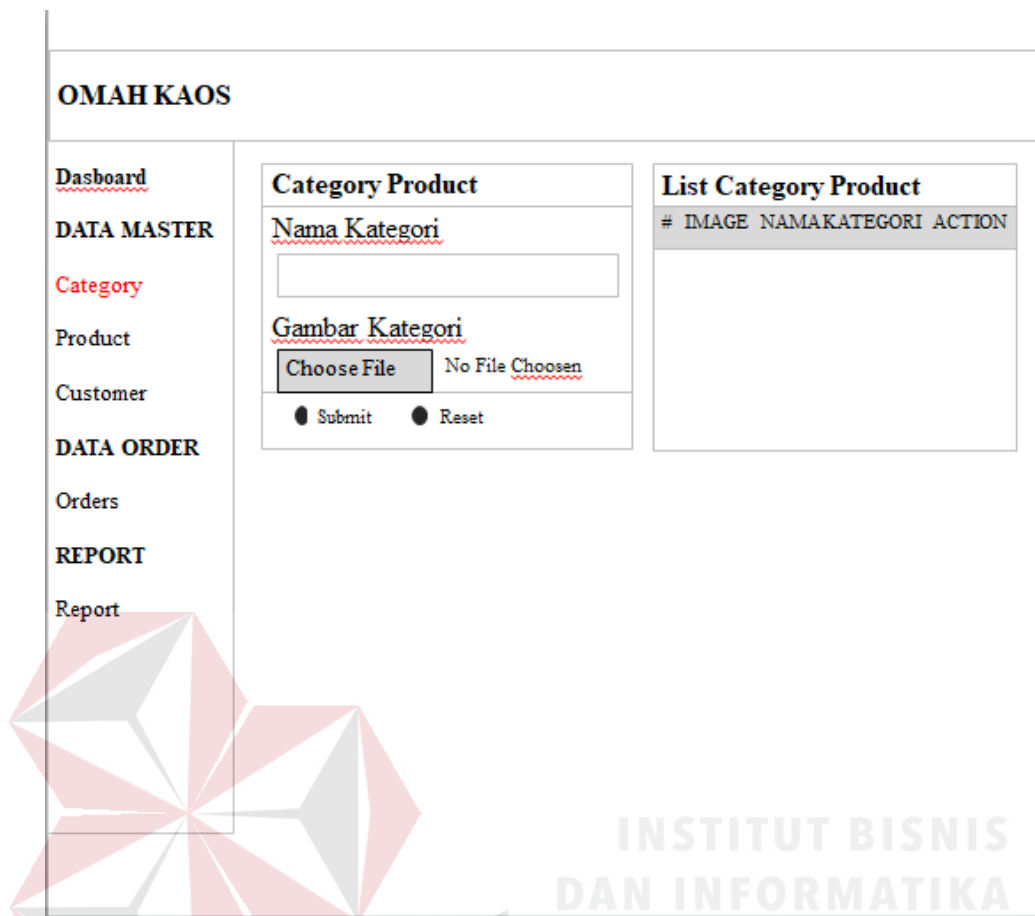
Gambar 4. 23 Desain Halaman *Checkout*

Pada halaman *checkout* terdapat menu cek ongkir untuk mengetahui ongkir ke alamat *customer* dan untuk mengetahui total harga yang akan dibayarkan oleh *customer*. Pada halaman ini terdapat aksi buat pesanan yang berfungsi untuk mengetahui nomor *invoice*(nomor pesanan).

L. Desain Halaman *Admin Category*

Desain halaman ini berfungsi untuk memilih data kategori dan menambah gambar. Desain halaman *admin category* digambarkan pada Gambar 4.24.

Pada halaman ini ditampilkan *list* kategori yang telah dimasukkan oleh *admin*.



OMAH KAOS

Dashboard

DATA MASTER

Category

Product

Customer

DATA ORDER

Orders

REPORT

Report

Category Product

Nama Kategori

Gambar Kategori

No File Chosen

List Category Product

#	IMAGE	NAMA KATEGORI	ACTION

Gambar 4. 24 Desain Halaman *Admin Category*

M. Desain Halaman *Admin Produk*

Halaman ini berfungsi untuk menyimpan dan menambahkan produk.

Desain halaman admin produk digambarkan pada Gambar 4.25.

OMAH KAOS

Product

Nama Produk

Deskripsi Produk

Harga Produk

Gambar Produk

Choose File No File Chosen

Stok Produk

Kategori Produk

Please select ▼

• Submit • Reset

Gambar 4. 25 Desain Halaman admin produk

N. Desain Halaman *Admin Customer*

Halaman ini berfungsi untuk menyimpan data *customer*. Desain halaman admin *customer* digambarkan pada Gambar 4.26.

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

5.1 Sistem yang Digunakan

Berikut ini adalah *hardware* dan *software* yang dibutuhkan untuk menggunakan aplikasi Sistem Informasi Penjualan Baju pada Omah Kaos yaitu:

a. Software Pendukung

Beberapa perangkat lunak yang dibutuhkan dalam Sistem Informasi Manajemen Distribusi Dokumen Perpajakan ini, yaitu:

1. Sistem Operasi Microsoft Windows 8.1
2. XAMPP versi 3.1.0
3. Notepad ++ versi 7.5.6

b. Hardware Pendukung

Beberapa perangkat keras yang dibutuhkan dalam Sistem Informasi Manajemen Distribusi Dokumen Perpajakan ini, yaitu:

1. Prosesor Intel Core i3-3110M 2.40 Ghz atau lebih tinggi
2. Memori RAM 2.00 GB atau lebih tinggi
3. Hardisk 100 Gb

5.2 Cara Setup Program

Dalam tahap ini, pengguna harus memperhatikan dengan benar terhadap instalasi perangkat lunak. Berikut langkah-langkah instalasinya:

- a. Install XAMPP versi 3.1.0 pada komputer yang digunakan.
- b. Install Notepad ++ versi 7.5.6 pada komputer yang digunakan.
- c. Salin folder xampp/ htdocs/rum/.

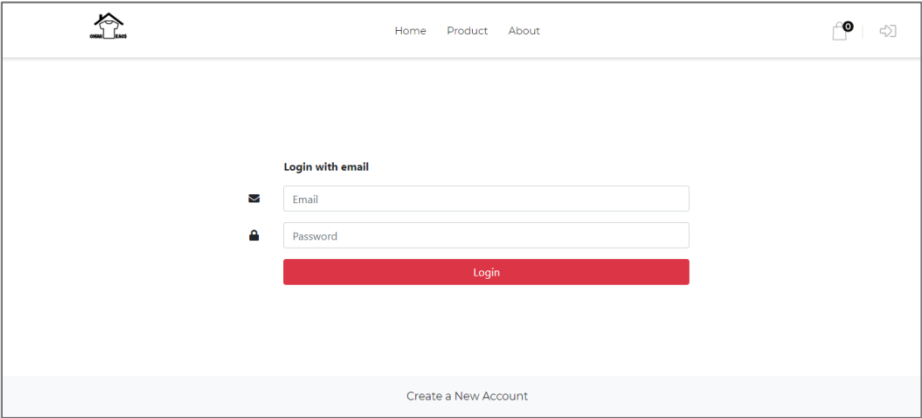
- d. Buka XAMPP, klik tombol *start* pada Apache dan Mysql.
- e. Buka browser dan ketik localhost/phpmyadmin/.
- f. Buat database baru bernama toko, kemudian impor file rum.sql pada folder xampp/htdocs/rum/.
- g. Buka browser dan ketik localhost/rum/.

5.3 Penjelasan Pemakaian Program

Tahap ini merupakan langkah-langkah dari pemakaian aplikasi Sistem Informasi Penjualan Baju Berbasis *website* pada Omah Kaos. Adapun penjelasannya akan dijabarkan pada sub bab dibawah ini.

5.3.1 Halaman *Login*

Halamn login merupakan halaman yang muncul apabila *user* ingin membeli baju. Aplikasi sistem informasi penjualan baju berbasis *website* ini mengharuskan pengguna untuk melakukan *login* dengan memasukkan Email dan *Password* yang terdaftar pada *database*. Apabila data yang dimasukkan benar, maka penguna akan diarahkan ke Halaman *Home* dan dapat melakukan segala aktifitas penjualan. Halaman *login* digambarkan pada Gambar 5.1.



The image shows a web browser window displaying a login page. The header includes a home icon, navigation links for 'Home', 'Product', and 'About', and user profile icons. The main section is titled 'Login with email' and features two input fields: 'Email' and 'Password'. A red 'Login' button is positioned below these fields. At the bottom of the page, there is a link that says 'Create a New Account'.

Gambar 5.1 Halaman Login User

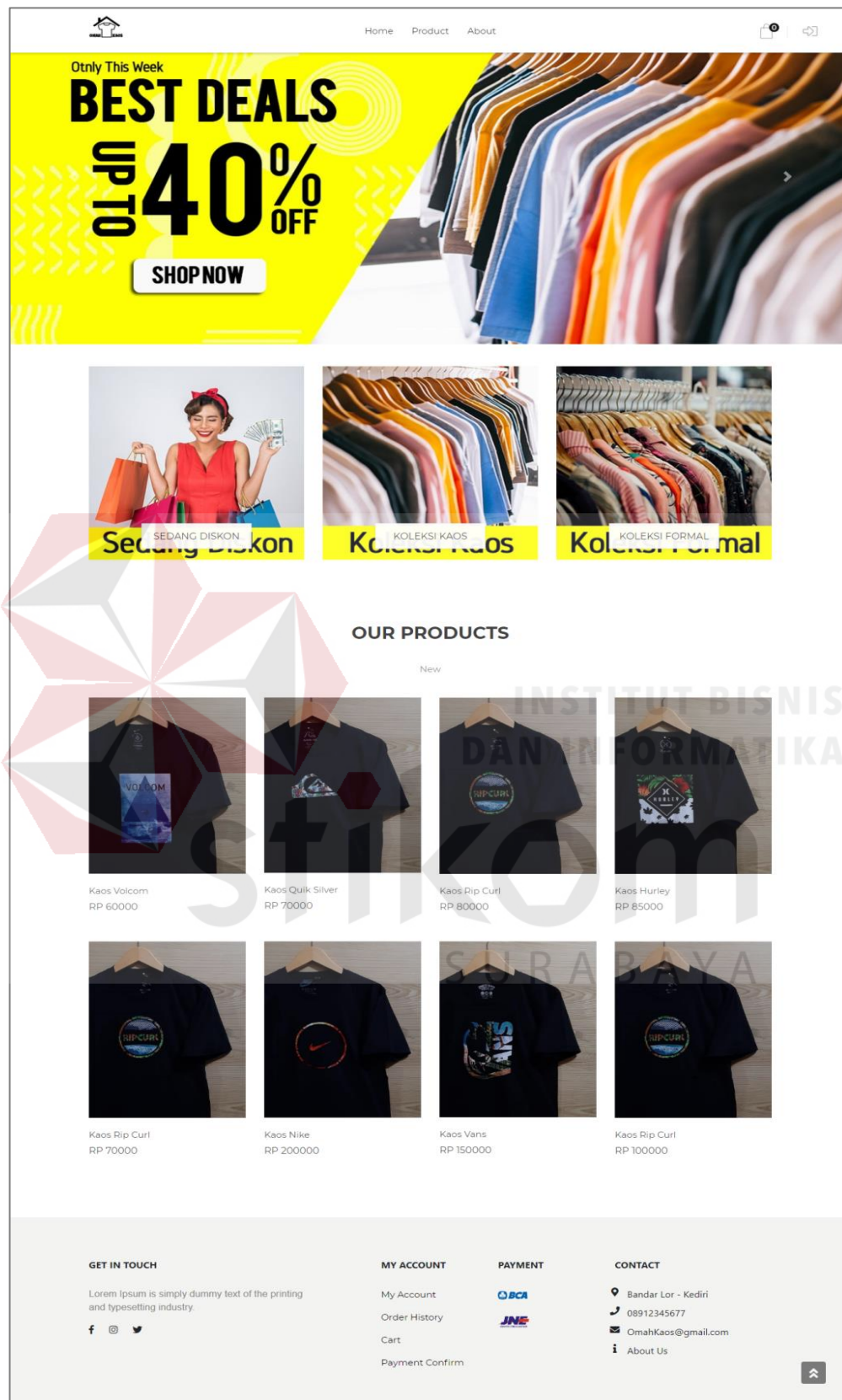
Kolom *username* di isi menggunakan email yang sudah terdaftar pada *database*, *password* di isi sesuai dengan yang terdaftar pada *database*. Jika pengguna berhasil *login* maka akan muncul tampilan *Home*.

5.3.2 Halaman *Dashboard*

Halaman *dashboard* merupakan halaman yang terbuka setelah *admin* memasukkan alamat tertentu yang hanya diketahui oleh *admin* saja, halaman ini memiliki menu *Dashboard*, menu *Category*, Menu *Product*, Menu *Customer*, menu *Orders*, dan menu *Report*. Halaman *Dashboard Admin* dan *Home Customer* dijelaskan pada Gambar 5.2, dan 5.3.

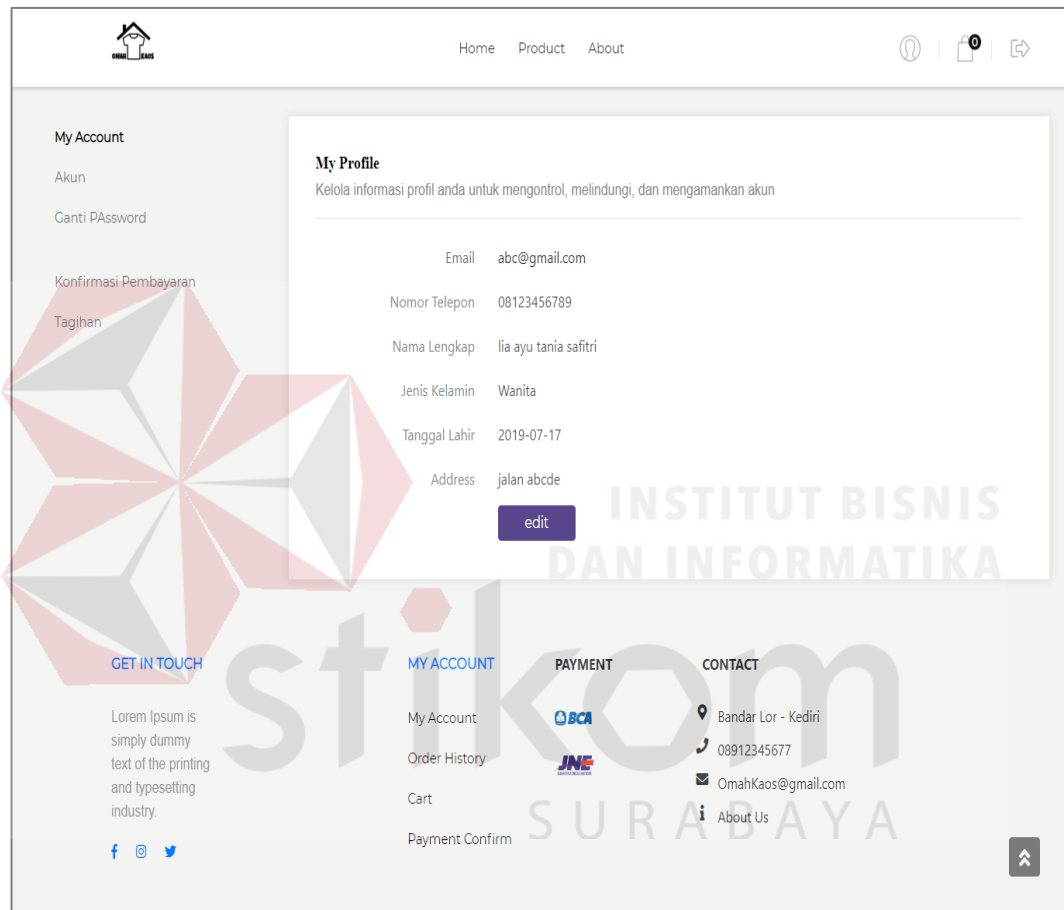


Gambar 5.2 Halaman *Dashboard Admin*

Gambar 5.3 Halaman *Home Customer*

5.3.3 Halaman Profil *Customer*

Halaman profil ini berfungsi untuk mengelola profil *customer*. Pada halaman ini *customer* dapat mengubah data profil *customer* sesuai dengan data yang terbaru. Halaman profil *customer* digambarkan pada Gambar 5.4.



Gambar 5.4 Halaman Profil *Customer*

Tampilan menu pada Gambar 5.4 merupakan halaman halaman profil. Pada halaman tersebut terdapat tombol edit yang digunakan untuk mengubah data yang ingin diperbarui,

5.3.4 Halaman *Product*

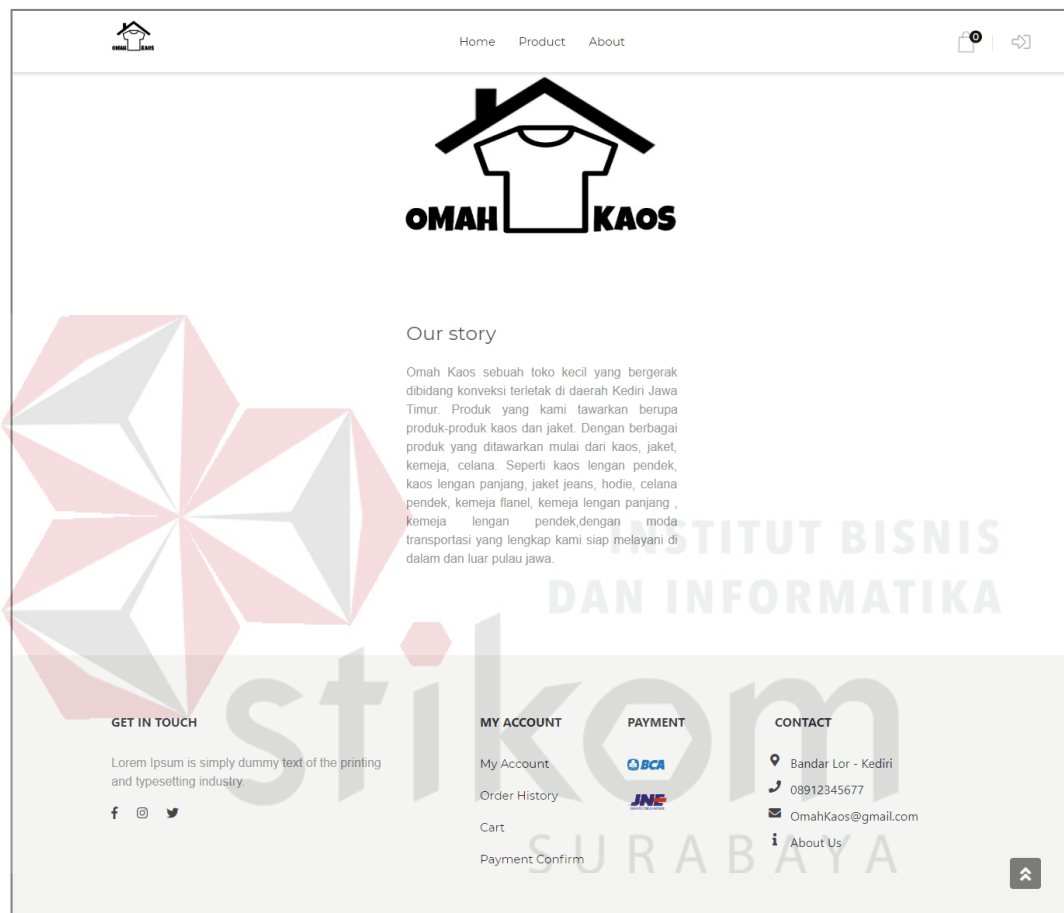
Halaman *product* ini berisi untuk menginformasikan produk produk yang dijual pada omah kaos. Pada halaman ini pengguna dapat mengetahui dan memfilter barang apa yang diinginkan sesuai dengan yang diinginkan dari harga terendah ataupun mencari nama barang yang diinginkan. Halaman *product* digambarkan pada Gambar 5.5.



Gambar 5.5 Halaman *Product*

5.3.5 Halaman About

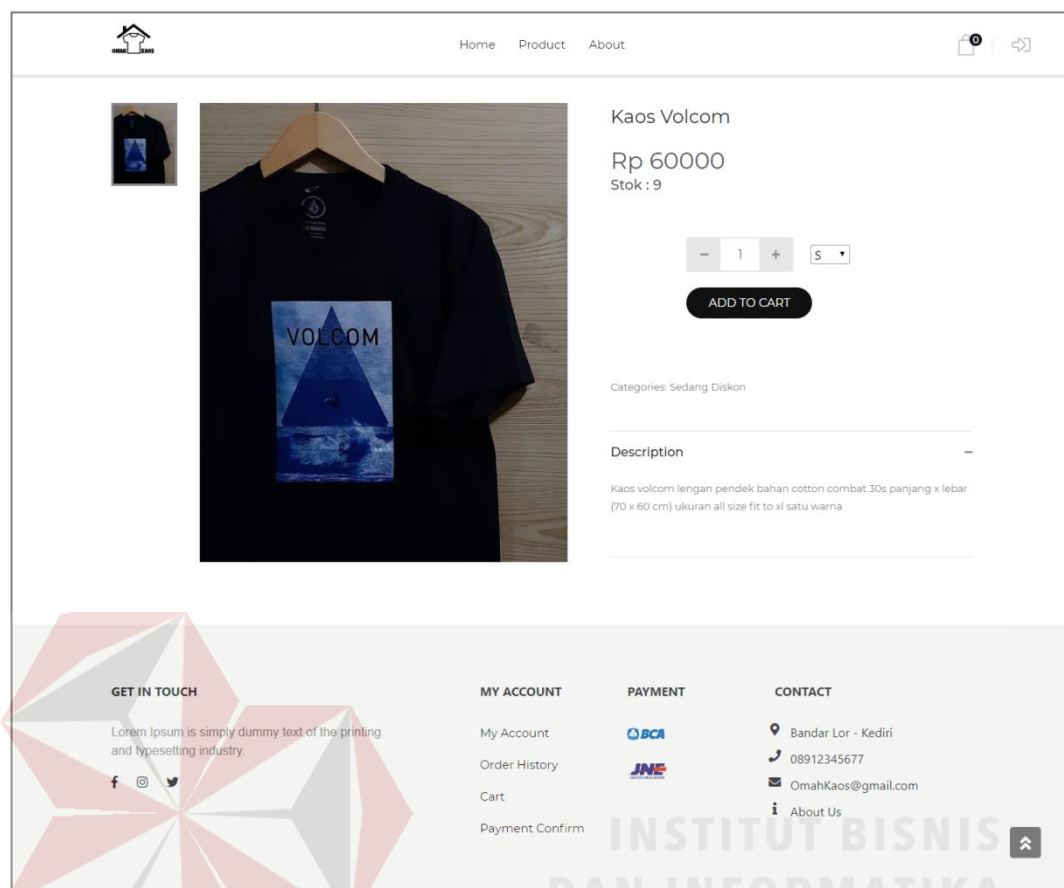
Halaman *about* berfungsi untuk memberi informasi toko kepada *customer*. Pada halaman tersebut terdapat sejarah berdirinya toko dan alamat toko. Halaman *about* digambarkan pada Gambar 5.6.



Gambar 5.6 Halaman Profil Toko

5.3.6 Halaman Detil Produk

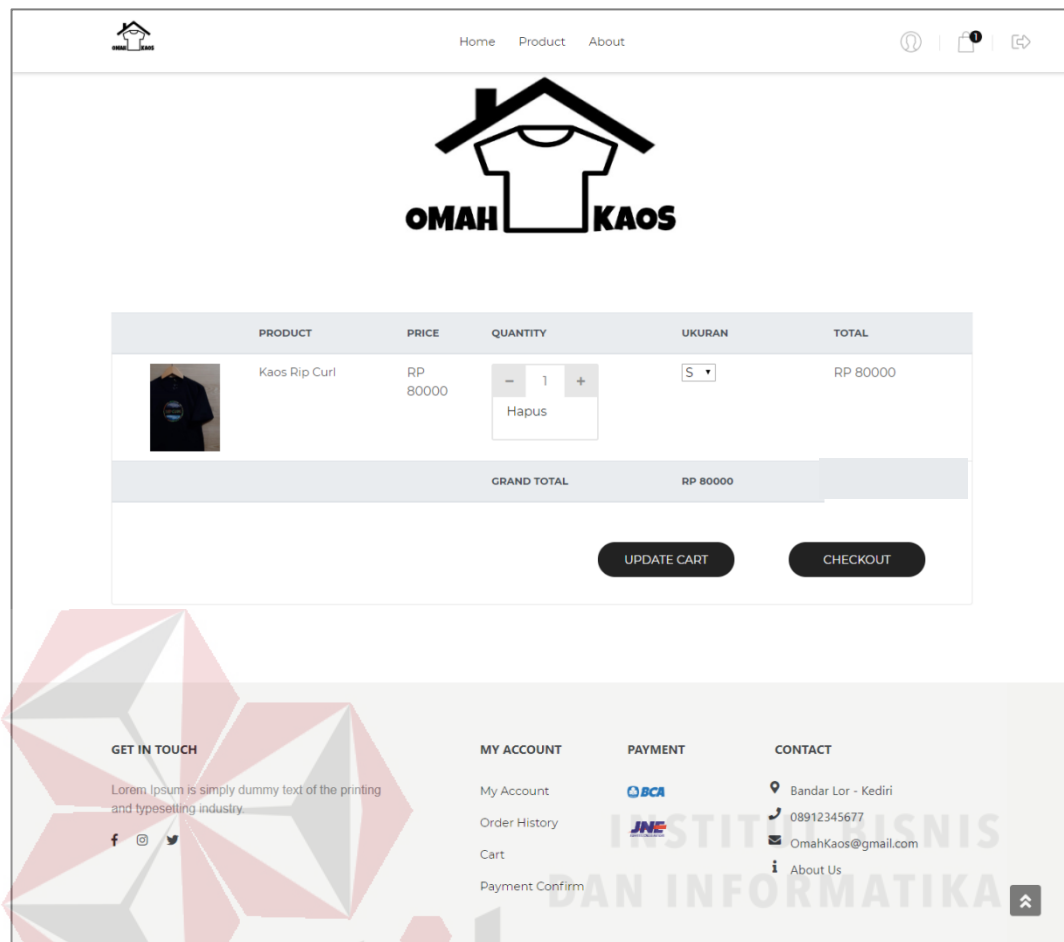
Halaman detil produk ini berfungsi untuk memberi informasi tentang detil produk yang akan dibeli. Pada halaman ini pengguna dapat menambahkan data dan juga mengurangi barang yang akan dipesan, *customer* juga dapat mengetahui stok barang dan deskripsi barang. Halaman detil produk digambarkan pada Gambar 5.7.



Gambar 5.7 Halaman Detil Produk

5.3.7 Halaman Cart

Halaman *cart* ini merupakan halaman keranjang yang berisi pesanan *customer* sebelum *customer* melakukan checkout. Halaman *cart* digambarkan pada Gambar 5.8.



Gambar 5.8 Halaman Cart

5.3.8 Halaman Checkout

Halaman *checkout* ini berfungsi untuk mengecek biaya ongkir sesuai dengan alamat *customer*. Pada halaman ini pengguna dapat mengetahui biaya total yang akan dibayarkan. Halaman *checkout* digambarkan pada Gambar 5.9.

OMAH KAOS

Cek Ongkir Anda

Pilih Provinsi Tujuan: Bali

Pilih Kota Tujuan:

Pilih Kurir: JNE

Berat (gram):

Biaya anda :

Cek Ongkir

Shipping Address

lia ayu tania safitri
08123456789

CHANGE

PRODUCT	PRICE	QUANTITY	TOTAL
 Kaos Rip Curl	RP 80000	1	RP 80000
ONGKIR			RP
GRAND TOTAL			RP80000

Payment Method

 Bank BCA (Manually Checked)
Accept transfer from all banks

16390100018
a/n Omah Kaos

Need to upload proof of transfer

MAKE ORDER

GET IN TOUCH

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry.

MY ACCOUNT

My Account
Order History
Cart
Payment Confirm

PAYMENT




CONTACT

Bandar Lor - Kediri
08912345677
OmahKaos@gmail.com
About Us

Gambar 5.9 Halaman *Checkout*

5.3.9 Halaman Konfirmasi Pembayaran

Halaman konfirmasi pembayaran ini berfungsi untuk mengkonfirmasi pembayaran dengan memasukkan data - data yang telah disiapkan. Pada halaman

ini *customer* diharuskan untuk *upload* bukti *transfer*. Halaman konfirmasi pembayaran digambarkan pada Gambar 5.10.

The screenshot shows a web application for 'OMAH KAOS'. The page is titled 'Payment Confirmation'. It contains a form with two main sections:

- Payment Detail:**
 - No. Invoice: Choose (dropdown)
 - No. Rekening Tujuan: BCA 1500760910 a/n Omah Kaos
 - Total Pembayaran: (input field)
 - Tanggal Transfer: dd/mm/yyyy
 - Bukti Transfer: Choose File (button) | No file chosen
- Customer Bank Details:**
 - Bank Name: BCA
 - Name of Bank Owner: (input field)
 - Note: (input field)

A 'CONFIRM' button is located at the bottom right of the form. The footer contains a 'GET IN TOUCH' section with social media icons, a 'MY ACCOUNT' section with links to 'My Account', 'Order History', 'Cart', and 'Payment Confirm', and a 'CONTACT' section with address, phone number, email, and 'About Us' link.

Gambar 5.10 Halaman Konfirmasi Pembayaran

5.3.10 Halaman Profil Ganti *Password*

Halaman profil ganti *password* ini berfungsi untuk mengganti *password* *customer* dengan mengisi *password* lama, *password* baru dan konfirmasi *password*. Halaman ganti *password* digambarkan pada Gambar 5.11.

Gambar 5.11 Halaman Ganti Password

5.3.11 Halaman Tagihan

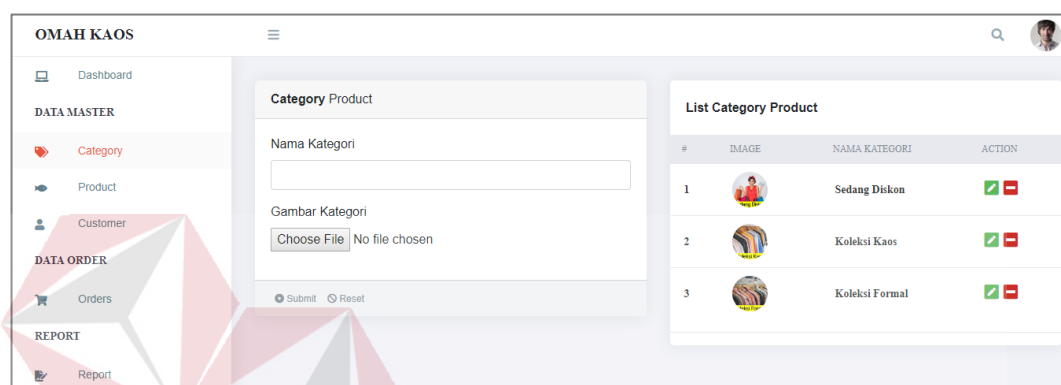
Halaman tagihan ini berfungsi untuk mencatat data pemesanan barang yang belum dikonfirmasi pembayarannya oleh *customer*. Pada halaman ini terdapat tabel yang berisi data pesanan *customer*. Halaman tagihan digambarkan pada Gambar 5.12.

ID Tagihan	Tanggal Pemesanan	Barang	Total Tagihan	Aksi
319	2019-07-18	Kaos Volcom	237000	Lunas
319	2019-07-18	Kaos Rip Curl	237000	Lunas
319	2019-07-18	Kaos Rip Curl	237000	Lunas
320	2019-07-18	Kaos Vans	157000	Sedang Diproses Admin
321	2019-07-18	Kaos Hurley	92000	Sedang Diproses Admin
322	2019-07-18	Kaos Hurley	857000	Lunas
323	2019-07-18	Kaos Rip Curl	96000	Lunas
324	2019-07-18	Kaos Volcom	161000	Sedang Diproses Admin

Gambar 5.12 Halaman Tagihan

5.3.12 Halaman Admin *Category*

Halaman admin *category* ini berfungsi untuk membedakan kategori yang ada pada *website* Omah Kaos seperti kategori barang sedang diskon, kategori kaos dan kategori koleksi formal. Halaman admin *category* digambarkan pada Gambar 5.13.



Gambar 5.13 Halaman *Category*

5.3.13 Halaman Admin *Product*

Halaman admin *product* ini berfungsi untuk menambahkan barang yang akan ditampilkan pada halaman *home* Omah Kaos. Halaman ini berisi Halaman tambah penjualan digambarkan pada Gambar 5.14

Halaman admin *customer* berfungsi untuk mengetahui data *customer* yang sudah melakukan *sign in* pada *website* Omah Kaos. Halaman admin *customer* digambarkan pada Gambar 5.15.

Halaman admin *orders* berisi tentang data penjualan yang telah dilakukan *customer* dan menunggu konfirmasi dari admin untuk *mengupdate* status. Halaman *orders* digambarkan pada Gambar 5.16.

OMAH KAOS

Dashboard

DATA MASTER

Category

Product

Customer

DATA ORDER

Orders

REPORT

Report

Produk Terlaris

Product

Nama Produk

Deskripsi Produk

Harga Produk

Gambar Produk

Choose Files No file chosen

Stok Produk

Kategori Produk

Please select

Submit Reset

List Product

#	NAMA PRODUK	HARGA	KATEGORI	DESKRIPSI	IMAGES
1	Kaos Volcom	Rp 60000	Terlaris	Kaos Volcom Lengan Pendek Bahan Cotton Combat 30s Panjang X Lebar (70 X 60 Cm) Ukuran All Size Fit To Xi Satu Warna	
2	Kaos Quik Silver	Rp 70000	Terlaris	Kaos Quik Silver Lengan Pendek Bahan Cotton Combat 30s Panjang X Lebar (70 X 60 Cm) Ukuran All Size Fit To Xi Satu Warna	
3	Kaos Hurley	Rp 85000	Terlaris	Kaos Hurley Lengan Pendek Bahan Cotton Combat 30s Panjang X Lebar (70 X 60 Cm) Ukuran All Size Fit To Xi Satu Warna	

1 2 Next

Copyright © 2018 Ela Admin

Designed by Colorlib

Gambar 5.14 Halaman Admin Product

OMAH KAOS

Dashboard

DATA MASTER

Category

Product

Customer

DATA ORDER

Orders

REPORT

Report

List Customer

#	EMAIL CUSTOMER	NAMA	TELP	ADDRESS	JENIS KELAMIN	TANGGAL LAHIR
1	Abc@Gmail.Com	Lia Ayu Tania Safitri	08123456789	Jalan Abcde	Wanita	2019-07-17

Previous 1 2

Copyright © 2018 Ela Admin

Designed by Colorlib

Gambar 5.15 Halaman Admin Customer

ID	Order Number	Customer Name	Order Date	Total Amount	Status
1	335	lia ayu tania safitri	2019-08-11	237000	Dibayar
1	336	lia ayu tania safitri	2019-08-12	485000	Menunggu
1	337	lia ayu tania safitri	2019-08-12	86000	Dibayar
1	338	lia ayu tania safitri	2019-08-12	86000	Dibayar
1	339	lia ayu tania safitri	2019-08-12	331000	Menunggu
1	340	diana amala	2019-08-22	87000	Menunggu
1	341	siska	2019-08-22	92000	Menunggu

Gambar 5.16 Halaman Admin Orders

5.3.14 Halaman Admin Report

Halaman admin *report* berfungsi untuk mengetahui laporan penjualan yang terjadi pada Omah Kaos. Halaman admin *report* digambarkan pada Gambar 5.17.

#	ID ORDER	TGL ORDER	NAMA CUSTOMER	PRODUK	JUMLAH	HARGA SATUAN	TOTAL
1	319	2019-07-18	Lia Ayu Tania Safitri	Kaos Volcom	1	60000	237000
2	319	2019-07-18	Lia Ayu Tania Safitri	Kaos Rip Curl	1	70000	237000
3	319	2019-07-18	Lia Ayu Tania Safitri	Kaos Rip Curl	1	100000	237000
4	320	2019-07-18	Lia Ayu Tania Safitri	Kaos Vans	1	150000	157000
5	321	2019-07-18	Lia Ayu Tania Safitri	Kaos Hurley	1	85000	92000
6	322	2019-07-18	Lia Ayu Tania Safitri	Kaos Hurley	10	85000	857000
7	323	2019-07-18	Lia Ayu Tania Safitri	Kaos Rip Curl	1	80000	94000
8	324	2019-07-18	Lia Ayu Tania Safitri	Kaos Volcom	1	60000	161000
9	324	2019-07-18	Lia Ayu Tania Safitri	Kaos Hurley	1	85000	161000
10	325	2019-07-30	Lia Ayu Tania Safitri	Kaos Volcom	2	60000	275000
11	325	2019-07-30	Lia Ayu Tania Safitri	Kaos Hurley	1	85000	275000
12	325	2019-07-30	Lia Ayu Tania Safitri	Kaos Rip Curl	1	70000	275000
13	326	2019-08-04	Lia Ayu Tania Safitri	Kaos Quik Silver	1	70000	70000
14	327	2019-08-04	Lia Ayu Tania Safitri	Kaos Rip Curl	1	80000	80000

Gambar 5.17 Halaman Admin Report

BAB VI

PENUTUP

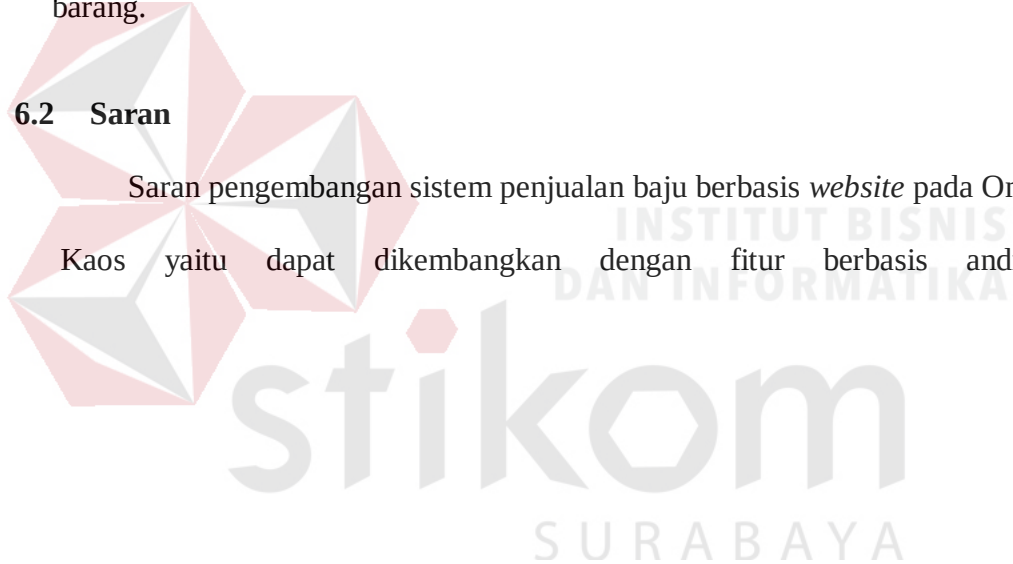
6.1 Kesimpulan

Berdasarkan rancang bangun yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa :

- a. Aplikasi berbasis *website* yang telah dibuat dapat melakukan proses penjualan secara *online*.
- b. Aplikasi berbasis *website* yang telah dibuat dapat melakukan *update* stok barang.

6.2 Saran

Saran pengembangan sistem penjualan baju berbasis *website* pada Omah Kaos yaitu dapat dikembangkan dengan fitur berbasis android.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Thamrin dan Francis Tantri. 2016. Manajemen Pemasaran. Depok : PT Raja Grafindo Persada
- Adies. Pengertian Sistem, Informasi, Berbasis Website. 2016. <https://phpdanmysql.com/pengertian-sistem-informasi-berbasis-website/>.
- Arief M Rudianto. Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL. C.V ANDI OFFSET. Yogyakarta, 2011.
- Bekti, Bintu Humairah. Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery. Yogyakarta: ANDI, 2015.
- Dra.Hj.Yulia Jahir, MM dan Dewi Pratita,S.pd., M.Pd. Bahan Ajar Sistem Informasi Manajemen. Yogyakarta: Deepublish, 2014.
- Gelinas dan Dull. Praktikum Sistem Informasi Akuntansi. Jakarta: Salemba Empat, 2017.
- Kotler, Philip, dan Kevin Lane Keller. *Manajemen Pemasaran Jilid 2*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2009.
- Kustiyaningsih. Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011.
- Maniah dan Dini Hamidin. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pembahasan Secara Praktis dengan Contoh Kasus. Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- Muslihudin, Muhamad, Oktafianto. Analisi dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2016.
- Nurmailiza, Tengku. Analisis Pengendalian Intern atas Persediaan Barang Dagang pada PT. Sabda Jaya diakses dari <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/8853/1/10E00142.pdf> pada tanggal 5 Oktober 2010, 2009.
- Osd, Dimas. Pengertian Sistem Informasi. 2013. <https://www.kompasiana.com/dimasosd/55291077f17e6126268b48b6/pengertian-si-sistem-informasi>.
- Pressman, R.S.2015. Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi Buku I. Yogyakarta : Andi.

Raharjo. Membuat Database Menggunakan MySql. Bandung: Informatika, 2011.
Rudianto, Arief M. Pembrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL. Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2011.

Sutabri, Tata. Dalam Konsep Sistem Informasi. Jakarta: Penerbit Andi, 2012.

- . Analisis Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi, 2012.
- . Konsep Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi, 2011.
- . Konsep Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi, 2012.
- . Konsep Sistem Informasi. Jakarta: Penerbit Andi, 2012.

Stice, James D, Earl K.Stice, K.Fred Skousen, Akuntansi Keuangan Intermediate Accounting, Edisi Keenambelas. Diterjemahkan oleh Ali Akbar, Salemba Empat, Jakarta, 2011.

