



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MERK VAGANZA  
PADA PT. VAGANZA SUKSES MANDIRI**

**KERJA PRAKTIK**



**Program Studi**  
**S1 Sistem Informasi**  
**Oleh :**  
**Prima Cahaya Putra**  
**18410100153**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2022**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MERK VAGANZA  
PADA PT. VAGANZA SUKSES MANDIRI**

Diajukan sebagian salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana Komputer

**Disusun Oleh :**

**Nama : Prima Cahaya Putra**

**NIM : 18410100153**

**Program : S1 (Strata Satu)**

**Jurusan : Sistem Informasi**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2022**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MERK VAGANZA**  
**PADA PT. VAGANZA SUKSES MANDIRI**

Laporan Kerja Praktik oleh

**Prima Cahaya Putra**

NIM : 18410100153

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 11 Januari 2022

Disetujui :

Pembimbing

**Tutut  
Wurijanto**

Tutut Wurijanto, M.Kom.

**NIDN. 0703056702**

Digitally signed by  
Tutut Wurijanto  
Date: 2022.07.18  
07:50:37 +07'00'

Penyelia


Dian Amanita

**NIDN. 0703056702**

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi



Dr. Anjlk Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.

**NIDN. 0731057301**

Digitally signed by Anjlk Sukmaaji  
DN: cn=Anjlk Sukmaaji,  
o=Universitas Dinamika, ou=Prodi  
S1 Sistem Informasi,  
email=anjlk@dinamika.ac.id, c=US  
Date: 2022.07.19 13:45:39 +07'00'  
Adobe Acrobat Reader version:  
2022.001.20169



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

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

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Prima Cahaya Putra  
NIM : 18410100153  
Program Studi : S1 Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktek  
Judul Karya : **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN  
MERK VAGANZA PADA PT. VAGANZA SUKSES  
MANDIRI**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan Universitas Dinamika 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 penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah asli karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain pada 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 kerjasama yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 5 Januari 2022

Yang Menyatakan



**Prima Cahaya Putra**

NIM. 18410100153

## ABSTRAK

Sebagai salah satu grup perusahaan yang dikenal di Indonesia, PT. Vaganza Sukses Mandiri saat ini telah menjadi perusahaan berskala besar dengan lebih dari 600 - 1,000 karyawan yang tersebar pada 11 perusahaan pemasaran dan produksi di Jawa Timur, Jawa Barat, Jawa Tengah dan DKI Jakarta. Mengawali usaha sebagai distributor peralatan rumah tangga dengan Brand Vaganza pada tahun 2013. Vaganza Sukses Mandiri mengembangkan sayap bisnis menjadi 4 kategori bisnis utama: Perdagangan dan Distribusi, Logistik dan Transportasi, Produk Kesehatan dan Kosmetika, Depo Logistik, serta beragam bisnis lainnya..

Sulitnya pelanggan untuk mengetahui produk yang diinginkan dan sulitnya mencari media promosi. Hal tersebut menyebabkan semakin menurunnya target penjualan, pada Kerja Praktik ini dilakukan untuk merancang sistem informasi penjualan pada PT. Vaganza Sukses Mandiri yang bisa menyampaikan informasi produk kepada konsumen dan membuat suatu sistem penjualan online menjadi lebih efektif dan efisien

Penggunaan dari Sistem Informasi Penjualan ini adalah untuk memberikan kemudahan kepada pengguna. Oleh karena itu perlu dibuat suatu aplikasi sistem penjualan berbasis *website* untuk meningkatkan proses kinerja. Pembuatan aplikasi ini dilakukan dengan cara pengumpulan data, perencanaan sistem, analisa sistem, dan perancangan sistem. Dapat disimpulkan bahwa perancangan dan penerapan dari Perancangan Sistem Informasi Penjualan telah siap dikembangkan.

**Kata Kunci :** Perancangan Sistem Informasi Penjualan

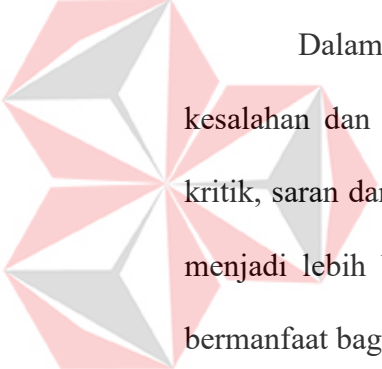
## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan Kerja Praktik dan menyelesaikan pembuatan laporan dari Kerja Praktik ini. Laporan ini disusun berdasarkan Kerja Praktik dan hasil studi yang dilakukan selama kurang lebih 1 (satu) bulan di PT. Vaganza Sukses Mandiri. Kerja Praktik ini membahas tentang Perancangan Sistem Informasi Penjualan Merk Vaganza Pada PT. Vaganza Sukses Mandiri.

Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, saran, kritik, dan dukungan moral maupun materil kepada penulis. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Mamah dan Papah tercinta serta keluarga yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah dan aktivitas penulis.
2. Bapak Tutut Wuriyanto, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan, motivasi dan saran dalam penyusunan Laporan Kerja Praktik
3. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan Kerja Praktik.
4. Ibu Dians Amanitta selaku Supervisor HRD PT. Vaganza Sukses Mandiri yang telah memberikan izin dan kesempatan dalam melakukan Kerja Praktik kepada penulis.

5. Mbak Lifi selaku Staff HRD PT. Vaganza Sukses Mandiri yang telah mendukung memberikan izin dan kesempatan dalam melakukan Kerja Praktik kepada penulis.
6. Bapak Efendi selaku DM & IT PT. Vaganza Sukses Mandiri yang telah memberikan dukungan serta bimbingan dalam melakukan Kerja Praktik kepada penulis.
7. Teman-teman tercinta yang memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan laporan ini.
8. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.



Dalam penyusunan laporan kerja praktik ini penulis juga tidak luput dari kesalahan dan kekurangan. Maka dari itu penulis mengharapkan segala bentuk kritik, saran dan masukan dengan besar harapan agar aplikasi ini dapat diperbaiki menjadi lebih baik lagi. Semoga laporan Kerja Praktik ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

Surabaya, 4 Januari 2022

Penulis



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan .....	2
1.5 Manfaat .....	3
BAB II.....	4
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Latar Belakang Perusahaan.....	4
2.2 Identitas Perusahaan .....	5
2.3 Visi Perusahaan.....	6
2.4 Misi Perusahaan.....	6
2.5 Struktur Organisasi .....	7
BAB III .....	9
LANDASAN TEORI.....	9
3.1 Sistem Informasi .....	9

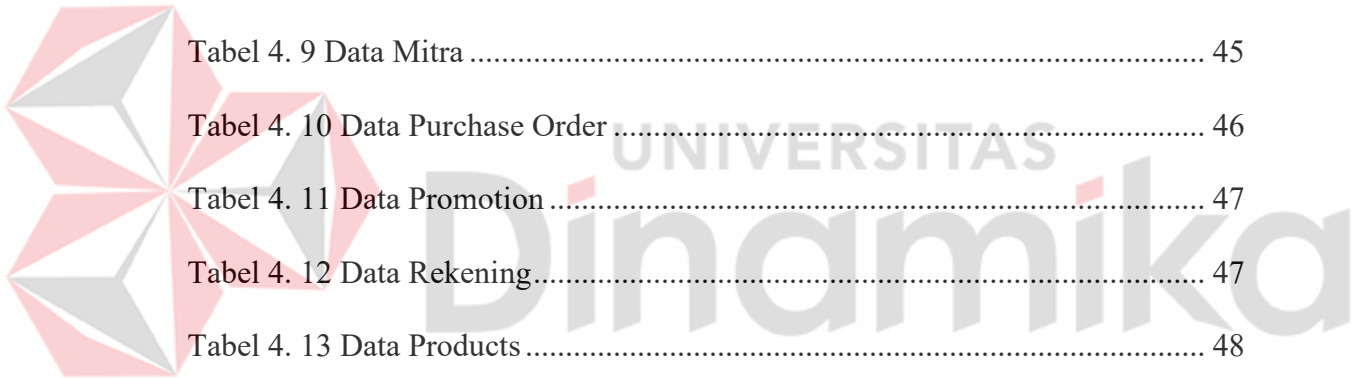


3.2	Karakteristik Sistem.....	9
3.3	Penjualan Online.....	11
3.4	<i>Website</i> .....	11
3.5	MySql.....	13
3.6	Xampp.....	13
3.7	Laravel.....	13
3.8	<i>Bootstrap</i> .....	14
3.9	Model Pengembangan <i>Waterfall</i> dalam Metode <i>System Development Life Cycle (SDLC)</i> .....	14
BAB IV .....		17
DESKRIPSI KERJA PRAKTIK.....		17
4.1	Pengumpulan Data.....	17
4.2	Analisis Sistem .....	18
4.3	Perancangan Sistem.....	29
4.4	Perancangan Data .....	41
4.5	Implementasi Sistem.....	49
BAB V.....		61
PENUTUP.....		61
5.1	Kesimpulan .....	61
5.2	Saran .....	61
DAFTAR PUSTAKA .....		62
LAMPIRAN.....		63



## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 4. 1 Identifikasi Masalah.....	18
Tabel 4. 2 Kebutuhan Fungsional Login Admin.....	20
Tabel 4. 3 Kebutuhan Fungsional Mengelola Data Produk.....	21
Tabel 4. 4 Kebutuhan Fungsional Mengelola Data Mitra.....	23
Tabel 4. 5 Kebutuhan Fungsional Mengelola Data Purchase order.....	24
Tabel 4. 6 Kebutuhan Fungsional Pendaftaran Mitra .....	25
Tabel 4. 7 Kebutuhan Fungsional Pemesanan .....	26
Tabel 4. 8 Data User.....	45
Tabel 4. 9 Data Mitra .....	45
Tabel 4. 10 Data Purchase Order .....	46
Tabel 4. 11 Data Promotion .....	47
Tabel 4. 12 Data Rekening.....	47
Tabel 4. 13 Data Products .....	48
Tabel 4. 14 Data Pembayaran .....	48



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2. 1 Logo Vaganza Sukses Mandiri .....	5
Gambar 2. 2 Peta Lokasi PT. Vaganza Sukses Mandiri .....	5
Gambar 2. 3 Bagan Struktur Organisasi PT. Vaganza Sukses Mandiri.....	7
Gambar 3. 1 Fase Waterfall .....	15
Gambar 4. 1 System Flow Fungsi Admin.....	30
Gambar 4. 2 System Flow Fungsi Mengelola Data Master Produk.....	32
Gambar 4. 3 System Flow Fungsi Mengelola Data Mitra .....	34
Gambar 4. 4 System Flow Fungsi Mengelola Data Purchase order .....	36
Gambar 4. 5 System Flow Fungsi Pendaftaran Mitra .....	38
Gambar 4. 6 System Flow Fungsi Pemesanan/Purchase order .....	40
Gambar 4. 7 Context Diagram .....	41
Gambar 4. 8 Data Flow Diagram .....	42
Gambar 4. 9 Conceptual Data Model.....	43
Gambar 4. 10 Physical Data Model .....	44
Gambar 4. 11 Tampilan “Home” Aplikasi Penjualan.....	49
Gambar 4. 12 Tampilan “Produk” Aplikasi Penjualan .....	50
Gambar 4. 13 Tampilan “Mitra” Aplikasi Penjualan.....	50
Gambar 4. 14 Tampilan “Purchase order” Aplikasi Penjualan.....	51
Gambar 4. 15 Tampilan “ Detail Purchase order” Aplikasi Penjualan .....	52
Gambar 4. 16 Tampilan “Pembayaran” Aplikasi Penjualan.....	53
Gambar 4. 17 Tampilan “Login Admin” Aplikasi Penjualan .....	54
Gambar 4. 18 Tampilan “Dashboard Admin” Aplikasi Penjualan .....	54

Gambar 4. 19 Tampilan “Data Mitra” Aplikasi Penjualan .....	55
Gambar 4. 20 Tampilan “Detail Data Mitra” Aplikasi Penjualan .....	56
Gambar 4. 21 Tampilan “Hapus Data Mitra” Aplikasi Penjualan.....	56
Gambar 4. 22 Tampilan “Data Purchase order” Aplikasi Penjualan .....	57
Gambar 4. 23 Tampilan “Detail Data Purchase order” Aplikasi Penjualan .....	58
Gambar 4. 24 Tampilan “Hapus Data Purchase order” Aplikasi Penjualan .....	58
Gambar 4. 25 Tampilan “Data Produk” Aplikasi Penjualan.....	59
Gambar 4. 26 Tampilan “Edit Data Produk” Aplikasi Penjualan.....	60
Gambar 4. 27 Tampilan “Hapus Data Produk” Aplikasi Penjualan .....	60



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1 Surat Balasan .....	63
Lampiran 2 Form KP-5 Acuan Kerja.....	64
Lampiran 3 Form KP-5 Garis Besar Rencana Kerja Bulanan .....	65
Lampiran 4 Form KP-6 Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja.....	66
Lampiran 5 Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik.....	67
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Kerja Praktik.....	68
Lampiran 7 Biodata Penulis .....	69



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya sistem informasi saat ini, banyak sistem informasi pada organisasi yang ingin mencapai tahap sistem informasi secara cepat, relevan dan akurat. Pesatnya pertumbuhan ilmu pengetahuan teknologi khususnya di bidang komputer disetiap aspek kehidupan dan penggunaan teknologi komputer dan teknologi komunikasi yang menghasilkan sebuah penggabungan sistem informasi yang saat ini mudah untuk di akses tanpa adanya batasan waktu dan jarak dengan menggunakan jaringan internet. Model penjualan atau bisnis ikut terpengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan teknologi tersebut, terlebihnya dengan pesatnya pertumbuhan pengguna internet di berbagai belahan dunia khususnya negara berkembang. Salah satu bisnis yang menjadi trend terbaru di masyarakat ini adalah dalam bidang belanja online.

Sejauh ini banyak usaha sejenis ini yang masih melakukan promosi dan penjualan melalui mulut ke mulut ataupun berbentuk brosur, sehingga jangkauan promosi dan penjualan masih terbatas dan belum bisa meluas ke beberapa daerah. Kendala lain yang di alami oleh penjual yaitu persaingan yang ketat, hal itu membuat penjual harus mempunyai strategi pemasaran yang berbeda dari pesaingnya. Untuk itu di butuhkan sebuah aplikasi berbasis web berupa *website* e-commerce yang mampu memberikan informasi mengenai produk kepada pelanggan dengan cepat melalui internet.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan diatas, penulis mengambil judul mengenai “ Perancangan Sistem Informasi Penjualan Merk Vaganza Pada PT. Vaganza Sukses Mandiri ”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian permasalahan yang ada pada latar belakang, maka dapat disampaikan bahwa rumusan masalah pada kerja praktik ini adalah :

1. Bagaimanakah perancangan sistem informasi penjualan merk Vaganza pada PT. Vaganza Sukses Mandiri?
2. Bagaimana cara mempermudah pekerjaan PT. Vaganza Sukses Mandiri dalam melakukan transaksi penjualan?

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dalam pelaksanaan Kerja Praktik terdapat beberapa batasan masalah, antara lain :

1. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman PHP dan Database yang digunakan adalah MySQL.
2. PT. Vaganza Sukses Mandiri membutuhkan suatu sistem penjualan untuk mempermudah pekerjaan

## **1.4 Tujuan**

Berdasarkan uraian dari latar belakang dan rumusan masalah, maka dapat disesuaikan bahwa, tujuan dari kerja praktik ini adalah :

1. Memberikan kemudahan dan kelancaran pada PT. Vaganza Sukses Mandiri untuk melakukan transaksi penjualan.
2. Membuat suatu sistem penjualan untuk PT. Vaganza Sukses Mandiri



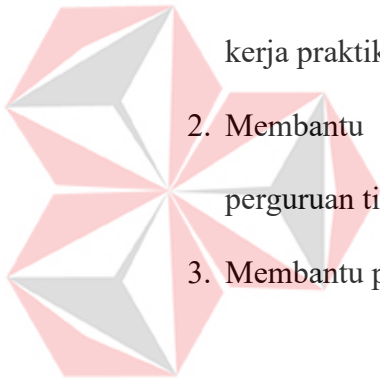
## 1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari pelaksanaan Kerja Praktik ini untuk mitra perusahaan, antara lain :

1. Merancang sistem informasi penjualan berbasis *website* yang dapat digunakan pada proses bisnis penjualan pada PT. Vaganza Sukses Mandiri.
2. Memberikan kemudahan dan kelancaran pada PT. Vaganza Sukses Mandiri untuk melakukan transaksi penjualan.

Sedangkan manfaat untuk penulis dalam melakukan kerja praktik ini antara lain:

1. Membantu penulis untuk menyelesaikan tugas semester 6 dengan mata kuliah kerja praktik.
2. Membantu penulis untuk mengimplementasikan point ke 3 *three* dharma perguruan tinggi, yaitu pengabdian kepada masyarakat.
3. Membantu penulis dalam mengembangkan potensi dalam hal *web developer*.



UNIVERSITAS  
Dindamika

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1 Latar Belakang Perusahaan**

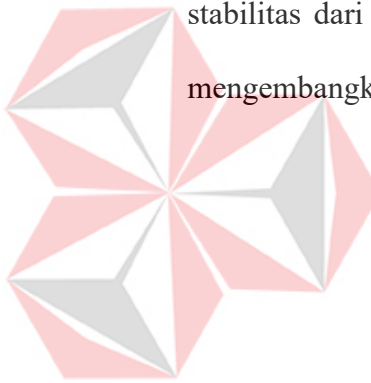
Sebagai salah satu grup perusahaan yang dikenal di Indonesia, PT. Vaganza Sukses Mandiri saat ini telah menjadi perusahaan berskala besar dengan lebih dari 600 - 1,000 karyawan yang tersebar pada 11 perusahaan pemasaran dan produksi di Jawa Timur, Jawa Barat, Jawa Tengah dan DKI Jakarta. Mengawali usaha sebagai distributor peralatan rumah tangga dengan Brand Vaganza pada tahun 2013. Kami, Vaganza Sukses Mandiri mengembangkan sayap bisnis menjadi 4 kategori bisnis utama: Perdagangan dan Distribusi, Logistik dan Transportasi, Produk Kesehatan dan Kosmetika, Depo Logistik, serta beragam bisnis lainnya. Dengan impian untuk selalu mengembangkan Vaganza Sukses Mandiri dan saat ini menarik perhatian perusahaan multinasional untuk turut serta menjadi partner bisnis kami. Vaganza Sukses Mandiri adalah Brand Nasional yang bergerak di bidang pemasaran Direct Selling produk-produk Home Appliances. Perusahaan ini didirikan untuk mensupply produk – produk peralatan rumah tangga berkualitas, bermerk Vaganza.

Didorong dengan semangat kewirausahaan dari Bapak Teguh Wiyono, Pendiri Vaganza Sukses Mandiri, beliau menyadari sebuah visi untuk menjadikan Vaganza Group sebagai sebuah grup bisnis terkemuka di Indonesia. Beliau selalu didukung oleh keluarganya. Tidak lupa juga para eksekutif profesional yang mendedikasikan hidup dan semangatnya untuk keberhasilan Vaganza Sukses Mandiri.



Gambar 2. 1 Logo Vaganza Sukses Mandiri

Melalui dedikasi dan kerja keras seluruh karyawan, Vaganza Sukses Mandiri bertujuan untuk selalu meningkatkan kinerja ekonomis yang menjadi stabilitas dari nilai dan kontribusi para pemegang saham untuk memajukan dan mengembangkan perekonomian Indonesia.



Gambar 2. 2 Peta Lokasi PT. Vaganza Sukses Mandiri

## 2.2 Identitas Perusahaan

Nama Instansi : PT. Vaganza Sukses Mandiri

Alamat : Jl. Gayungsari XI No.35, RT.000/RW.00, Gayungan, Kota SBY, Jawa Timur 60235

No. Telepon : 031-8273690

*Website* : vaganzasuksesmandiri.com

*Email* : mandirivaganza@gmail.com

### **2.3 Visi Perusahaan**

#### **1. Mengembangkan Sumber Daya Manusia Di Penjualan**

Sumber daya manusia di penjualan merupakan aset utama. Kami percaya sebuah lingkungan kerja yang baik akan menghasilkan atmosfer pembelajaran yang tak berkesudahan, untuk terus meningkatkan dan berbagi nilai untuk menumbuhkan sebuah tim yang kuat dan harmonis.

#### **2. Berkembang Bersama Para Pemegang Saham**

Para konsumen, pemegang saham, karyawan, mitra bisnis adalah pemegang saham kami di manapun kami melakukan usaha di seluruh kota, dengan keragaman dan tujuan bersama untuk berkontribusi demi kemajuan yang lebih besar untuk semua orang.

#### **3. Masa Depan Yang Lebih Baik**

Untuk menciptakan masa depan yang lebih baik bagi karyawan dan para pemegang saham untuk bertumbuh bersama dalam pengembangan usaha.

### **2.4 Misi Perusahaan**

#### **1. Menghadirkan Kepuasan Konsumen**

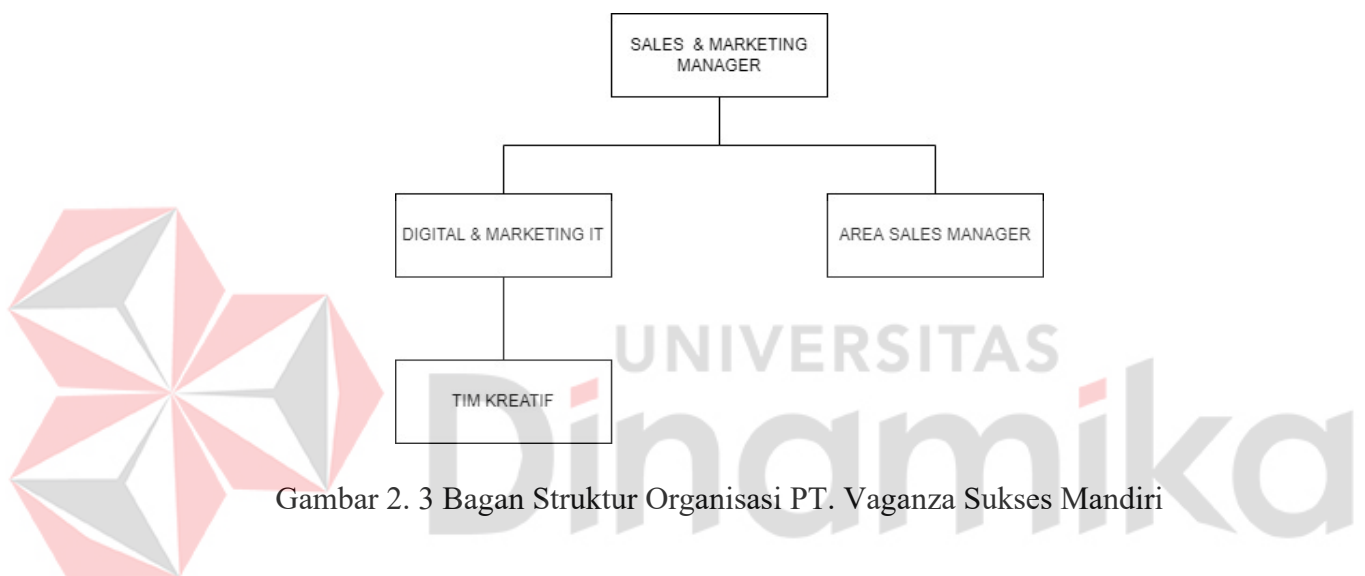
Memberikan layanan konsumen berkualitas baik, kami berusaha memanfaatkan setiap peluang untuk menyediakan produk dan layanan yang dapat memenuhi kebutuhan konsumen saat ini dan juga mengantisipasi kebutuhan konsumen di masa yang akan datang.

#### **2. Menciptakan Strategi Bisnis Jangka Panjang**

Menciptakan peluang bisnis dengan perencanaan pembiayaan yang efisien dan efektif. Kami ingin menjadi bisnis yang kompetitif, sehat, dan menjadi pemimpin pasar di industri masing-masing maupun brand terbesar.

## 2.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi pada PT. Vaganza Sukses Mandiri adalah sebagai berikut :



Gambar 2. 3 Bagan Struktur Organisasi PT. Vaganza Sukses Mandiri

Tugas Sub bagian organisasi Teknologi Informasi dan Komunikasi PT. Vaganza Sukses Mandiri sebagai berikut :

- a. *Digital & Marketing IT* mempunyai tugas melakukan pemasaran dan branding produk secara digital, menyusun rencana promosi produk, membuat konsep di berbagai platform sosial media yang digunakan, memelihara dan meningkatkan distribusi konten di media sosial, mengoptimasi peringkat laman dengan menggunakan SEO
- b. Tim Kreatif mempunyai tugas melakukan proses pembuatan bahan konten produk, membuat bahan video dan foto produk, mengelola sosial media,

mendesain konten, lowongan kerja, seragam, logo, mengonsep *website*, meningkatkan *traffic website*, iklan *website*, *maintence website*.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## BAB III

### LANDASAN TEORI

#### 3.1 Sistem Informasi

Menurut (Hutahaean, 2015) Sistem informasi adalah sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan.

#### 3.2 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, menurut Jogiyanto HM. (2005:3) dalam bukunya yang berjudul analisis dan Desain Sistem yang menyatakan bahwa karakteristik sistem dibentuk sebagai berikut:

1. Komponen (*Components*)

Terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi dan bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen tersebut dapat terdiri dari beberapa subsistem atau bagian-bagian dari sistem, dimana subsistem tersebut memiliki fungsi khusus yang akan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batas Sistem (*Boundary*)

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara satu sistem dengan sistem lainnya atau dengan lingkungan luarnya.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Lingkungan luar dapat bersifat menguntungkan dan juga merugikan. Lingkungan yang menguntungkan harus tetap dijaga dan dipelihara, begitu juga



sebaliknya lingkungan yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan jika tidak ingin terganggu dengan kelangsungan hidup dari sistem itu sendiri.

#### 4. Penghubung (*Interface*)

Penghubung ini adalah merupakan media penghubung antara subsistem, yang memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lainnya. Keluaran (*Output*) dari satu subsistem akan menjadi masukan (*Input*) untuk subsistem lainnya melalui penghubung disamping sebagai untuk mengintegrasikan subsistem – subsistem menjadi satu kesatuan.

#### 5. Masukan (*Input*)

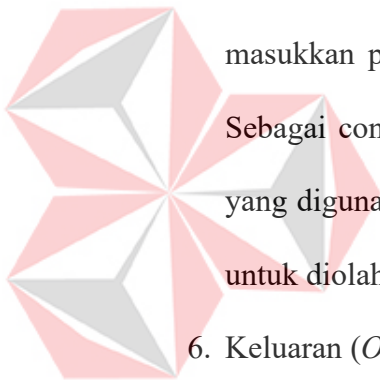
Yaitu suatu energi yang dimasukkan kedalam sistem, yang dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*), Sebagai contoh didalam sistem komputer, program adalah *maintenance input* yang digunakan untuk mengoperasikan komputer, dan data adalah *signal input* untuk diolah menjadi informasi.

#### 6. Keluaran (*Output*)

Hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain. Misalnya untuk sistem komputer, panas yang dihasilkan adalah keluaran yang tidak berguna sedangkan informasi adalah keluaran yang dibutuhkan.

#### 7. Pengolah (*Process*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan mengubah masukan menjadi keluaran. Suatu sistem produksi akan mengolah masukan



berupa bahan baku dan bahan-bahan lain menjadi keluaran berupa barang jadi, begitu juga terhadap sistem informasi.

#### 8. Sasaran (*Objectives*) atau Tujuan (*Goal*)

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan atau sasaran. Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran/tujuannya.

Dari pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem merupakan kumpulan suatu komponen sistem yang saling berhubungan satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan suatu kegiatan pokok perusahaan.

### 3.3 Penjualan Online

Menurut Kotler (2002 : 34), penjualan online adalah suatu proses sosial dan manajerial dimana individu dan kelompok mendapatkan kebutuhan dan keinginan mereka dengan menciptakan, menawarkan, dan bertukar sesuatu yang bernilai satu sama lain.

Kegiatan yang dilakukan dalam rangka menjalankan misi untuk meraih visi melalui jalur yang terhubung dengan internet aktif, tidak memandang menggunakan handphone merek apa, komputer jenis apa. selama bisa melakukan kegiatan pemasaran dengan alat yang dipunya secara online.

### 3.4 Website

*Website* merupakan sebuah platform yang memberikan sebuah wadah untuk menyampaikan sebuah informasi atau kumpulan halaman melalui domain

pada internet agar dapat di akses oleh semua orang yang membutuhkan informasi dari *website* tersebut (Waryanto, 2018). Dalam pembangun aplikasi berbasis *website* terdapat 3 elemen utama yang harus disiapkan, agar *website* dapat diakses dan menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh orang. Elemen yang dimaksud antara lain:

### 1. Domain

Domain merupakan unsur *website* pertama yang harus ada pada sebuah *website*, karena domain memudahkan orang dalam mencari alamat dari sebuah *website*. Karena domain menerjemahkan alamat Internet Protocol (IP) yang berupa angka menjadi alamat alphabet yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan nama alamat *website* yang diinginkan untuk menarik perhatian orang dalam mengakses *website* tersebut.

### 2. Hosting

Hosting merupakan alat untuk menyimpan kebutuhan data yang dibutuhkan pada *website* seperti script, gambar, video, musik dan *file* lainnya yang dibutuhkan dalam *website* tersebut. Hosting biasanya disediakan oleh pihak ketiga dari pembangun aplikasi dan hosting yang disediakan bersifat prabayar.

### 3. Konten

Konten merupakan salah satu elemen utama yang harus ada pada setiap *website*, karena konten adalah sebuah informasi yang dibutuhkan oleh orang dalam mengakses *website* yang dibangun.

Menurut Hasugian (2018) *website* dibangun dengan menggunakan protokol *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP) yang berisikan dokumen multimedia



UNIVERSITAS  
Dinamika

seperti text, gambar, video, musik dan lain sebagainya, yang kemudian dapat diakses melalui *software browser* seperti Chrome, Mozilla, dan lain sebagainya.

### 3.5 MySql

MySql merupakan sebuah perangkat lunak manajemen basis data (*database management system*) yang menggunakan perintah dasar SQL. MySql memiliki 2 lisensi, yaitu *Free software* (perangkat lunak bebas) dan *Shareware* (perangkat lunak yang penggunaannya terbatas). MySQL merupakan DBMS (*server database*) yang dapat mengelola database dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak *user* (Raharjo, 2015).

### 3.6 Xampp

Menurut Riyanto (2010:1), XAMPP merupakan paket PHP dan MySQL berbasis terbuka, yang digunakan sebagai alat pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP. XAMPP mengombinasikan beberapa paket perangkat lunak berbeda kedalam satu paket.

Di dalam Paket XAMPP terdapat tiga paket penting yaitu Apache sebagai web server, PHP sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai database. Apache adalah server web (*web server*) yang dapat dijalankan pada banyak sistem operasi. Apache merupakan perangkat lunak open source yang dikembangkan oleh komunitas terbuka yang terdiri dari pengembang-pengembang dibawah naungan *Apache Software Foundation*.

### 3.7 Laravel

Laravel merupakan sebuah framework pemrograman berbasis *website* yang menggunakan pemodelan *Model, View, Controller* (MVC) dalam

pembangunan aplikasi yang bertujuan untuk mempermudah, meningkatkan kualitas *website* dan meningkatkan produktifitas pekerjaan dengan efektif serta efisien karena sintak yang bersih dan fungsional yang dapat mempersingkat waktu pengerjaan (Luthfi, 2017). Menurut Mediana & Nurhidayat (2018) Laravel merupakan framework yang berbasis PHP dan bersifat open-source yang banyak digunakan oleh programmer. Laravel berada di bawah lisensi MIT yang dapat dijalankan dengan menggunakan Github.

### 3.8 Bootstrap

Menurut Husein Alatas, (2013) *Bootstrap* merupakan *framework* untuk membangun desain web secara responsif. Artinya, tampilan web yang dibuat oleh bootstrap akan menyesuaikan ukuran layar dan *browser* yang kita gunakan baik di *desktop*, tablet ataupun *mobile device*. Dengan *bootstrap*, kita juga bisa membangun web dinamis maupun statis.

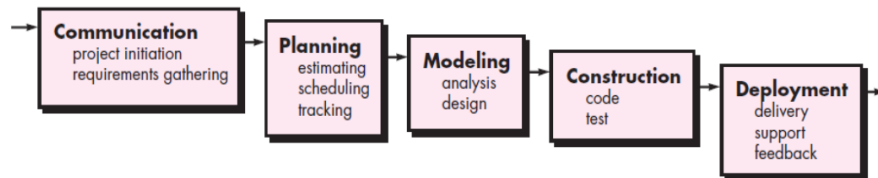
### 3.9 Model Pengembangan *Waterfall* dalam Metode *System Development Life*

#### *Cycle (SDLC)*

*Waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Nama model ini sebenarnya adalah “*Linear Sequential Model*”. Model ini sering disebut juga dengan “*classic life cycle*” atau metode *waterfall*. Model ini termasuk ke dalam model *generic* pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering (SE)*. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang

dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan (Pressman, 2015).

Fase-fase dalam SDLC *Waterfall* menurut (Pressman, 2015):



Gambar 3. 1 Fase *Waterfall*

**a. *Communication (Project Initiation & Requirements Gathering)***

Sebelum memulai pekerjaan yang bersifat teknis, sangat diperlukan adanya komunikasi dengan customer demi memahami dan mencapai tujuan yang ingin dicapai. Hasil dari komunikasi tersebut adalah inisialisasi proyek, seperti menganalisis permasalahan yang dihadapi dan mengumpulkan data-data yang diperlukan, serta membantu mendefinisikan fitur dan fungsi *software*. Pengumpulan data-data tambahan bisa juga diambil dari jurnal, artikel, dan internet.

**b. *Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)***

Tahap berikutnya adalah tahapan perencanaan yang menjelaskan tentang estimasi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, resiko resiko yang dapat terjadi, sumber daya yang diperlukan dalam membuat sistem, produk kerja yang ingin dihasilkan, penjadwalan kerja yang akan dilaksanakan, dan *tracking* proses pengerjaan sistem.

**c. *Modeling (Analysis & Design)***

Tahapan ini adalah tahap perancangan dan permodelan arsitektur sistem yang berfokus pada perancangan struktur data, arsitektur *software*, tampilan *interface*,

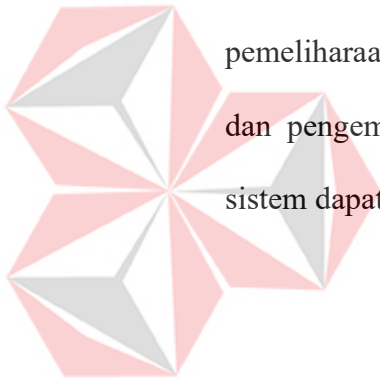
dan algoritma program. Tujuannya untuk lebih memahami gambaran besar dari apa yang akan dikerjakan.

**d. *Construction (Code & Test)***

Tahapan *Construction* ini merupakan proses penerjemahan bentuk desain menjadi kode atau bentuk/bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah pengkodean selesai, dilakukan pengujian terhadap sistem dan juga kode yang sudah dibuat. Tujuannya untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untuk nantinya diperbaiki.

**e. *Deployment (Delivery, Support, Feedback)***

Tahapan *Deployment* merupakan tahapan implementasi *software* ke customer, pemeliharaan *software* secara berkala, perbaikan *software*, evaluasi *software*, dan pengembangan *software* berdasarkan umpan balik yang diberikan agar sistem dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya.





## BAB IV

### DESKRIPSI KERJA PRAKTIK

Deskripsi pekerjaan membahas mengenai suatu perancangan sistem yang didasarkan pada data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi. Pada tahap ini akan dilakukan Elisitasi Kebutuhan, Analisis Kebutuhan, Merancang sistem, Implementasikan sistem.

#### 4.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam membangun sebuah aplikasi, proses dasar yang dilakukan yaitu melakukan survei, observasi dan wawancara pada PT. Vaganza Sukses Mandiri untuk dapat mengetahui proses bisnis yang ada pada daerah tersebut. Tahap ini merupakan tahap dalam pembuatan aplikasi dimulai dari tahap perencanaan yang membahas mengenai proses pengumpulan informasi yang berupa data-data dari hasil survei observasi dan wawancara.

##### 1. Wawancara

Dengan wawancara ini dapat mengetahui apa yang akan yang ditunjukkan kepada PT. Vaganza Sukses Mandiri untuk mengetahui apa yang akan didapat dari permasalahan yang terjadi dan untuk memperoleh kebutuhan-kebutuhan aplikasi yang akan dirancang.

##### 2. Observasi

Dengan melakukan observasi kita dapat mengamati dan mengidentifikasi permasalahan di perusahaan tersebut terutama dalam mengusulkan perancangan sistem informasi penjualan *website*.

Selain itu, dalam menganalisa sistem tersebut maka kita harus mengidentifikasi permasalahan dan menganalisis. Seperti yang sudah di jelaskan di bawah ini :

## 4.2 Analisis Sistem

Analisis sistem dilakukan setelah melalui tahapan wawancara dan observasi yang meliputi identifikasi masalah, identifikasi pengguna, identifikasi data, dan identifikasi fungsi.

### A. Identifikasi Masalah

Setelah melakukan observasi dan wawancara tahap berikutnya adalah identifikasi masalah. Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara yang dilakukan dengan didapatkan beberapa kendala dan masalah, dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Identifikasi Masalah

Permasalahan	Dampak	Solusi
Tidak adanya aplikasi yang menangani proses pendaftaran mitra perusahaan dan <i>form</i> pembelian produk	Proses pendaftaran mitra dan <i>form</i> pembelian produk tidak efektif dan efisien dalam segi waktu, biaya serta tenaga karena masih dilakukan dengan cara manual. Dampak lain adalah sulitnya mengelola data mitra dan pembelian produk.	Membuat sistem aplikasi untuk pembuatan pendaftaran mitra dan <i>form</i> pembelian produk yang mampu menangani semua proses mulai dari pengumpulan data diri pendaftar mitra, mengelola data

		produk, dan mengelola data transaksi pembelian produk.
--	--	--

## B. Identifikasi Pengguna

Berdasarkan pada hasil yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan identifikasi permasalahan maka dapat diidentifikasi dalam desain sistem yang akan dibuat. Penggunaan dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- a. Admin
- b. User

## C. Identifikasi Data

Identifikasi data yang melibatkan kebutuhan, data apa saja yang digunakan dalam proses penjualan. Pada proses penjualan diperlukan beberapa data yaitu :

- a. Data Master Produk
- b. Data Mitra
- c. Data *Purchase order*

## D. Identifikasi Kebutuhan Fungsional

Berdasarkan hasil dari wawancara, observasi dan identifikasi pengguna yang dilakukan oleh penulis maka didapatkan kebutuhan fungsional, kebutuhan fungsional ini dibagi menjadi dua pengguna yaitu Admin dan Konsumen. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada table dibawah ini.

### 1) *Back End*/Admin

- a. Fungsi *Login* Admin

Pada kebutuhan fungsional *Login* Admin, admin dapat masuk kedalam *dashboard*

aplikasi.

Tabel 4. 2 Kebutuhan Fungsional Login Admin

<b>Nama Fungsi</b>	<i>Login Admin</i>	
Pengguna	Admin	
Deskripsi	Fungsi <i>login</i> pengguna untuk masuk ke dalam aplikasi	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Pengguna</b>	<b>Respon Sistem</b>
<b><i>Login Aplikasi</i></b>		
	Pengguna membuka <i>website</i>	Menampilkan <i>landing page website</i>
	Pengguna melakukan <i>input email dan password</i>	Menampilkan <i>inputan</i> pengguna ke dalam <i>Textfield</i>
	Pengguna menekan tombol <i>login</i>	Memeriksa apakah <i>email</i> dan <i>password</i> yang dimasukkan sesuai dengan data di dalam <i>database</i> . Apabila sesuai maka sistem akan mengarahkan pengguna ke dalam <i>Dashboard Admin</i> . Jika tidak sesuai maka sistem akan menampilkan kembali halaman <i>login</i>
<b>Kondisi Akhir</b>	Pengguna masuk ke dalam <i>Dashboard Admin</i>	

b. Fungsi Mengelola Data Master Produk

Pada kebutuhan fungsional mengelola data master produk, admin dapat menambahkan, memperbarui, menghapus data produk.

Tabel 4. 3 Kebutuhan Fungsional Mengelola Data Produk

<b>Nama Fungsi</b>	Mengelola Data Produk	
<b>Pengguna</b>	Admin	
<b>Deskripsi</b>	Proses mengelola data produk	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Pengguna</b>	<b>Respon Sistem</b>
<b>Menambahkan Data Produk</b>		
	Pengguna membuka menu <i>Product List</i>	Menampilkan halaman <i>Product List</i>
	Pengguna menekan tombol <i>Create</i>	Menampilkan <i>Pop Up</i> halaman inputan untuk menginput data produk
	Pengguna melakukan input data produk	Menampilkan inputan data produk kedalam <i>Textfield</i>
	Pengguna menekan tombol <i>Submit</i>	Memeriksa apakah data produk yang dimasukkan sudah sesuai. Apabila sudah sesuai maka data produk yang dimasukkan akan masuk kedalam <i>database</i> , jika tidak sesuai maka sistem akan menampilkan peringatan notifikasi jika data yang dimasukkan tidak benar atau tidak sesuai.
<b>Memperbarui Data Produk</b>		

	Pengguna membuka menu <i>Product List</i>	Menampilkan halaman <i>Product List</i>
	Pengguna menekan tombol <i>Edit</i> pada kolom daftar produk yang ingin diperbarui	Menampilkan <i>Pop Up</i> halaman inputan untuk mengupdate data produk
	Pengguna melakukan <i>update</i> data produk	Menampilkan updatean data produk kedalam <i>Textfield</i>
	Pengguna menekan tombol <i>Submit</i>	Memeriksa apakah data produk yang diupdate sudah sesuai. Apabila sudah sesuai maka data produk yang diupdate akan masuk kedalam <i>database</i> , jika tidak sesuai maka sistem akan menampilkan peringatan notifikasi jika data yang diupdate tidak benar atau tidak sesuai.
<b>Menghapus Data Produk</b>		
	Pengguna membuka menu <i>Product List</i>	Menampilkan halaman <i>Product List</i>
	Pengguna menekan tombol <i>Delete</i> pada kolom daftar produk yang ingin dihapus	Data produk pada <i>database</i> akan terhapus dan menampilkan peringatan notifikasi bahwa data produk berhasil dihapus.

c. Fungsi Mengelola Data Mitra

Pada fungsional kebutuhan mengelola data mitra, admin dapat melihat dan menghapus data mitra yang diinput oleh *user* di halaman *front end*.

Tabel 4. 4 Kebutuhan Fungsional Mengelola Data Mitra

<b>Nama Fungsi</b>	Mengelola Data Mitra	
<b>Pengguna</b>	Admin	
<b>Deskripsi</b>	Proses mengelola data mitra	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Pengguna</b>	<b>Respon Sistem</b>
<b>Melihat Data Mitra</b>		
	Pengguna membuka menu <i>Seller</i>	Menampilkan halaman <i>Seller</i>
	Pengguna menekan tombol <i>Lihat</i> pada kolom daftar mitra yang ingin dilihat secara detail	Menampilkan <i>Pop Up</i> halaman data mitra secara detail yang sudah diinputkan di <i>front end</i> oleh <i>user</i>
<b>Menghapus Data Mitra</b>		
	Pengguna membuka menu <i>Seller</i>	Menampilkan halaman <i>Seller</i>
	Pengguna menekan tombol <i>Delete</i> pada kolom daftar mitra yang ingin dihapus	Data mitra pada <i>database</i> akan terhapus dan menampilkan peringatan notifikasi bahwa data mitra berhasil dihapus.

d. Fungsi Mengelola Data *Purchase order*

Pada fungsional kebutuhan mengelola data *purchase order*, admin dapat melihat dan menghapus data *purchase order* yang diinput oleh *user* di halaman *front end*.

Tabel 4. 5 Kebutuhan Fungsional Mengelola Data *Purchase order*

<b>Nama Fungsi</b>	Mengelola Data <i>Purchase order</i>	
Pengguna	Admin	
Deskripsi	Proses mengelola data <i>purchase order</i>	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Pengguna</b>	<b>Respon Sistem</b>
<b>Melihat Data <i>Purchase order</i></b>		
	Pengguna membuka menu <i>PO Request</i>	Menampilkan halaman <i>PO Request</i>
	Pengguna menekan tombol Lihat pada kolom daftar <i>purchase order</i> yang ingin dilihat secara detail	Menampilkan <i>Pop Up</i> halaman data <i>purchase order</i> secara detail yang sudah diinputkan di <i>front end</i> oleh <i>user</i>
<b>Menghapus Data <i>Purchase order</i></b>		
	Pengguna membuka menu <i>Purchase order</i>	Menampilkan halaman <i>Purchase order</i>
	Pengguna menekan tombol <i>Delete</i> pada kolom daftar <i>purchase order</i> yang ingin dihapus	Data <i>purchase order</i> pada <i>database</i> akan terhapus dan menampilkan peringatan notifikasi bahwa data <i>purchase order</i> berhasil dihapus.

## 2) *Front End/User*

### a. Fungsi Pendaftaran Mitra

Pada fungsional pendaftaran mitra, *user* dapat mendaftarkan diri menjadi mitra perusahaan.



Tabel 4. 6 Kebutuhan Fungsional Pendaftaran Mitra

Nama Fungsi	Pendaftaran Mitra	
Pengguna	<i>User</i>	
Deskripsi	Proses pendaftaran mitra	
Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Sistem
<b>Mendaftar Menjadi Mitra</b>		
	Pengguna membuka menu Mitra	Menampilkan halaman Mitra
	Pengguna melakukan <i>input data form</i> pendaftaran mitra	Menampilkan inputan pengguna ke dalam Textfield
	Pengguna menekan tombol Daftar Mitra	Memeriksa apakah data yang dimasukkan sesuai dengan formatnya. Apabila sesuai maka sistem akan mengarahkan pengguna ke <i>file</i> cetak pdf data pendaftaran mitra. Jika tidak sesuai maka sistem akan menampilkan notifikasi bahwa <i>form</i> yang di input belum sesuai format.

b. Fungsi Pemesanan/*Purchase order*

Pada fungsional pemesanan/*purchase order*, *user* dapat memesan suatu produk, melihat detail pemesanan, pembayaran.

Tabel 4. 7 Kebutuhan Fungsional Pemesanan

Nama Fungsi	Pemesanan/ <i>Purchase order</i>	
Pengguna	<i>User</i>	
Deskripsi	Proses pemesanan produk, melihat rincian produk, rincian pembayaran.	
Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Sistem
<b>Memesan Produk</b>		
	Pengguna membuka menu Pemesanan/ <i>Purchase order</i>	Menampilkan halaman Pemesanan/ <i>Purchase order</i>
	Pengguna melakukan <i>input data form</i> pemesanan produk	Menampilkan inputan pengguna ke dalam Textfield
	Pengguna menekan tombol Cek pada kode referral	Memeriksa apakah kode yang dimasukkan sesuai dengan data pada database. Apabila sesuai maka sistem akan memunculkan notifikasi kode yang di inputkan benar. Jika tidak sesuai maka sistem akan menampilkan notifikasi bahwa <i>kode referral</i> yang di input salah atau tidak sesuai dengan data yang ada pada <i>database</i>
	Pengguna menekan tombol Cek pada Kode Promosi	Memeriksa apakah kode yang dimasukkan sesuai dengan data pada

		database. Apabila sesuai maka sistem akan memunculkan notifikasi kode yang di inputkan benar dan otomatis akan mendapatkan diskon atau pengurangan harga. Jika tidak sesuai maka sistem akan menampilkan notifikasi bahwa <i>kode</i> promosi yang di input salah atau tidak sesuai dengan data yang ada pada <i>database</i> .
	Pengguna menekan tombol Pesan Sekarang	Memeriksa apakah data yang dimasukkan sesuai dengan formatnya. Apabila sesuai maka sistem akan mengarahkan pengguna ke halaman detail pemesanan. Jika tidak sesuai maka sistem akan menampilkan notifikasi bahwa <i>form</i> yang di input belum sesuai format.
<b>Detail Pemesanan</b>		
		Menampilkan halaman Detail Pemesanan.
	Pengguna memilih metode pembayaran	Menampilkan pilihan metode pembayaran.

	Pengguna menekan tombol Checkout	Sistem akan mengarahkan pengguna ke halaman Pembayaran
<b>Pembayaran</b>		
		Menampilkan halaman Pembayaran.
	Pengguna menekan tombol Simpan Bukti Pembayaran	Sistem mengarahkan <i>user</i> untuk menyimpan <i>file</i> informasi pembayaran berupa <i>file</i> pdf.

### E. Identifikasi Kebutuhan Non Fungsional

#### 1. Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

Spesifikasi *software* (perangkat lunak) yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi ini, yaitu:

- a. Sistem Operasi Windows 10
- b. Php
- c. Laravel
- d. Xampp
- e. Sublime Text

#### 2. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

Spesifikasi *hardware* (perangkat keras) yang mendukung aplikasi ini, yaitu:

- a. *Processor* : Intel(R) Core(TM) i5-4200M
- b. RAM : 6.00 GB
- c. *Harddisk* : 500 Gb

d. Layar : 1920x1080p

### 4.3. Perancangan Sistem

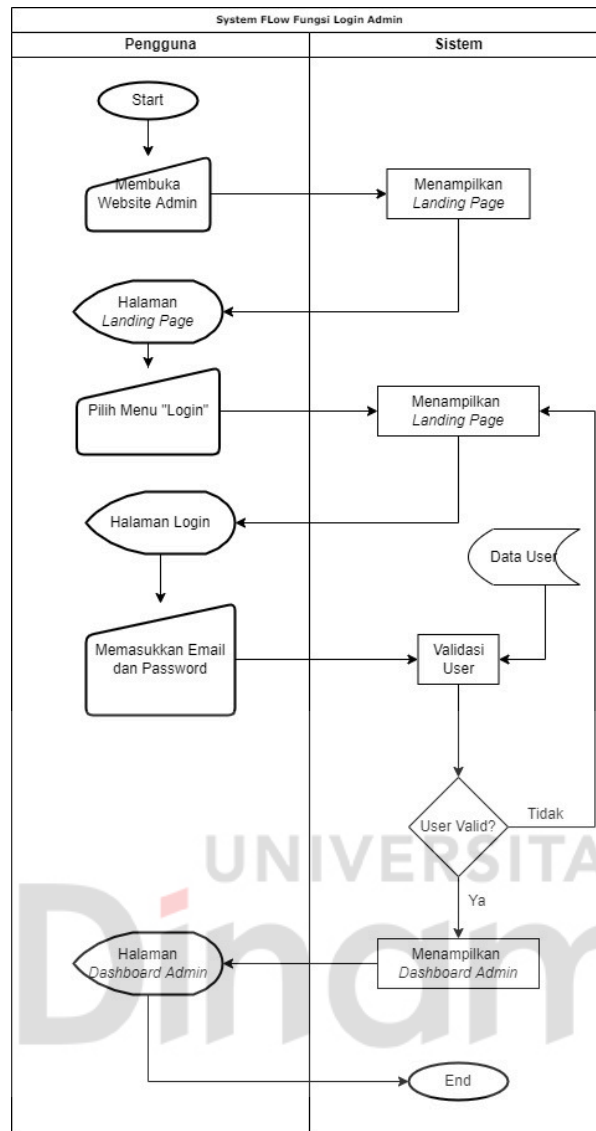
#### A. *System Flow*

*System Flow* merupakan penggambaran alur proses dari sebuah sistem yang dilakukan secara berurutan dan sistematis, penggambaran didalam *System Flow* dilakukan dengan menggunakan simbol-simbol yang berbeda sesuai dengan proses yang dilakukan.

Berikut *System Flow* untuk alur proses yang terdapat pada aplikasi penjualan mulai dari *login*, mengelolda data master produk, mengelola data mitra, mengelola *purchase order*, pendaftaran mitra, pemesanan/*purchase order*.

##### A.1. *System Flow* Fungsi *Login Admin*

Pada gambar dibawah merupakan *system flow login* aplikasi penjualan, yang menggambarkan alur proses *login* pengguna. Proses pertama yang harus dilakukan pengguna adalah membuka *website* admin, kemudian sistem akan menampilkan halaman *landing page* yang didalamnya terdapat menu untuk masuk ke dalam *dashboard*, lalu pengguna harus memilih menu *login* dan memasukkan *email* serta *password* yang sudah terdaftar ke dalam sistem. Setelah itu sistem akan melakukan proses validasi untuk *email* dan *password* yang sudah diinputkan oleh pengguna, apabila *email* dan *password* valid maka sistem akan menampilkan halaman *dashboard* dan jika tidak valid maka pengguna akan tetap berada di halaman *login*.

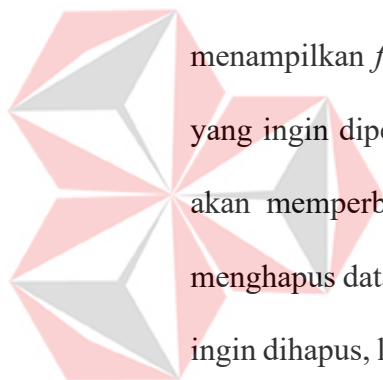


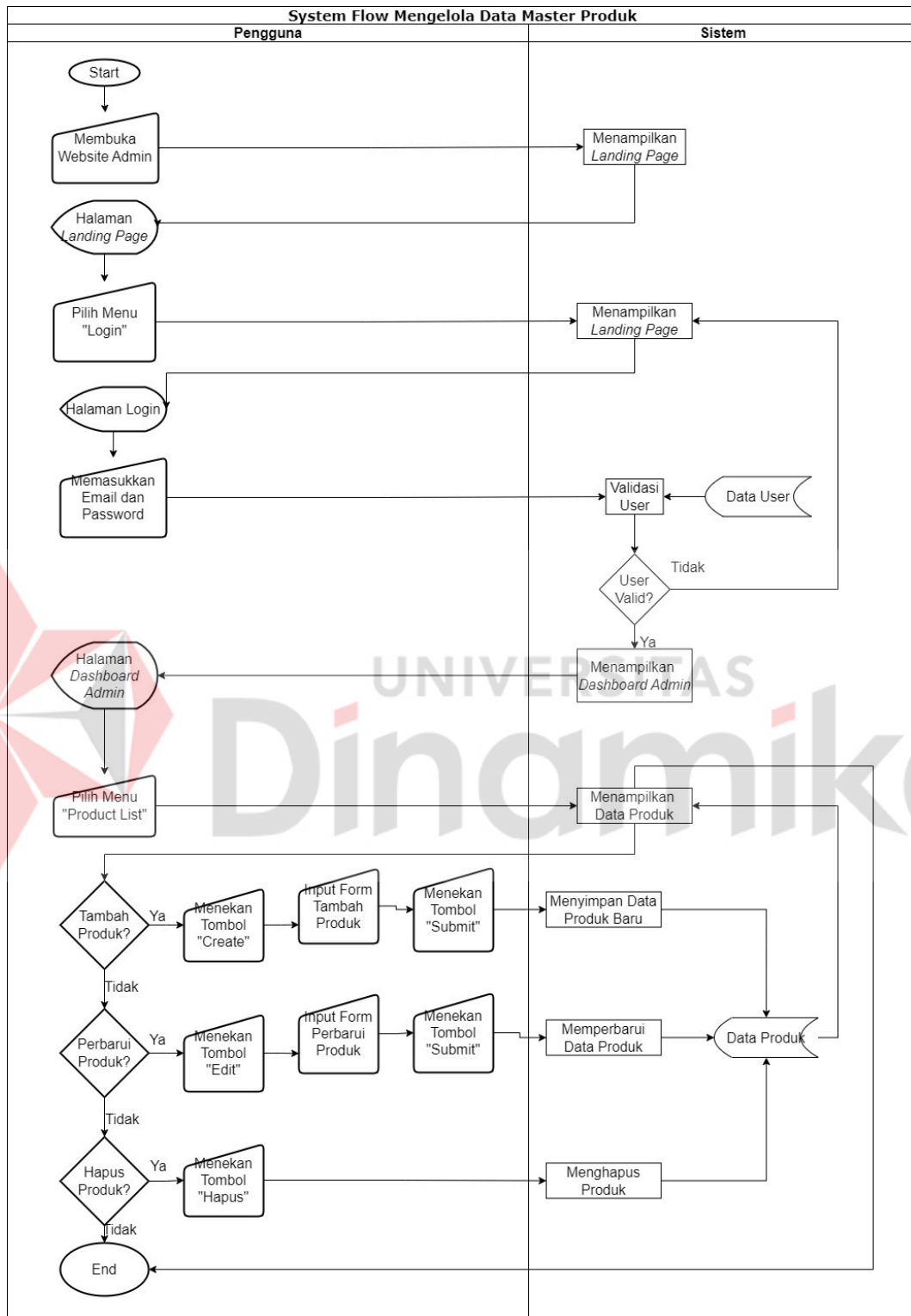
Gambar 4. 1 System Flow Fungsi Admin

#### A.2. System Flow Fungsi Mengelola Data Master Produk

Pada gambar dibawah merupakan *system flow* mengelola data master produk yang menggambarkan alur proses menambahkan produk baru, alur proses memperbarui produk, dan alur proses menghapus produk. Hal pertama yang harus dilakukan admin sebagai pengguna adalah membuka *website* admin, kemudian sistem akan menampilkan halaman *landing page* yang didalamnya terdapat menu untuk masuk ke dalam *dashboard*, lalu pengguna harus *login* dan memasukkan

*email* serta *password* yang sudah terdaftar ke dalam sistem. Setelah itu sistem akan melakukan proses validasi untuk *email* dan *password* yang sudah diinputkan oleh pengguna, apabila *email* dan *password* valid maka sistem akan menampilkan halaman *dashboard*. Selanjutnya pengguna memilih menu *Product List*, kemudian sistem akan menampilkan data produk, selanjutnya untuk menambahkan produk baru, pengguna dapat menekan tombol *Create*, sistem akan menampilkan *form* tambah produk, kemudian pengguna bisa melakukan input data produk baru, jika sudah pengguna menekan tombol submit maka sistem akan menambahkan produk baru pada *Product List*. Kemudian untuk memperbarui data produk, pengguna dapat menekan tombol *Edit* pada produk yang ingin diperbarui, maka sistem akan menampilkan *form* perbarui produk, lalu pengguna dapat menginput data produk yang ingin diperbarui, jika sudah pengguna menekan tombol *submit* maka sistem akan memperbarui data produk pada *database Product List*. Kemudian untuk menghapus data produk, pengguna dapat menekan tombol Hapus pada produk yang ingin dihapus, lalu sistem akan menghapus data produk pada *database Product List*.



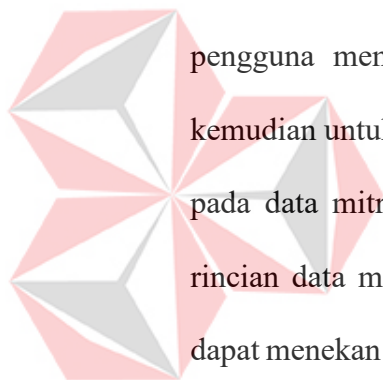


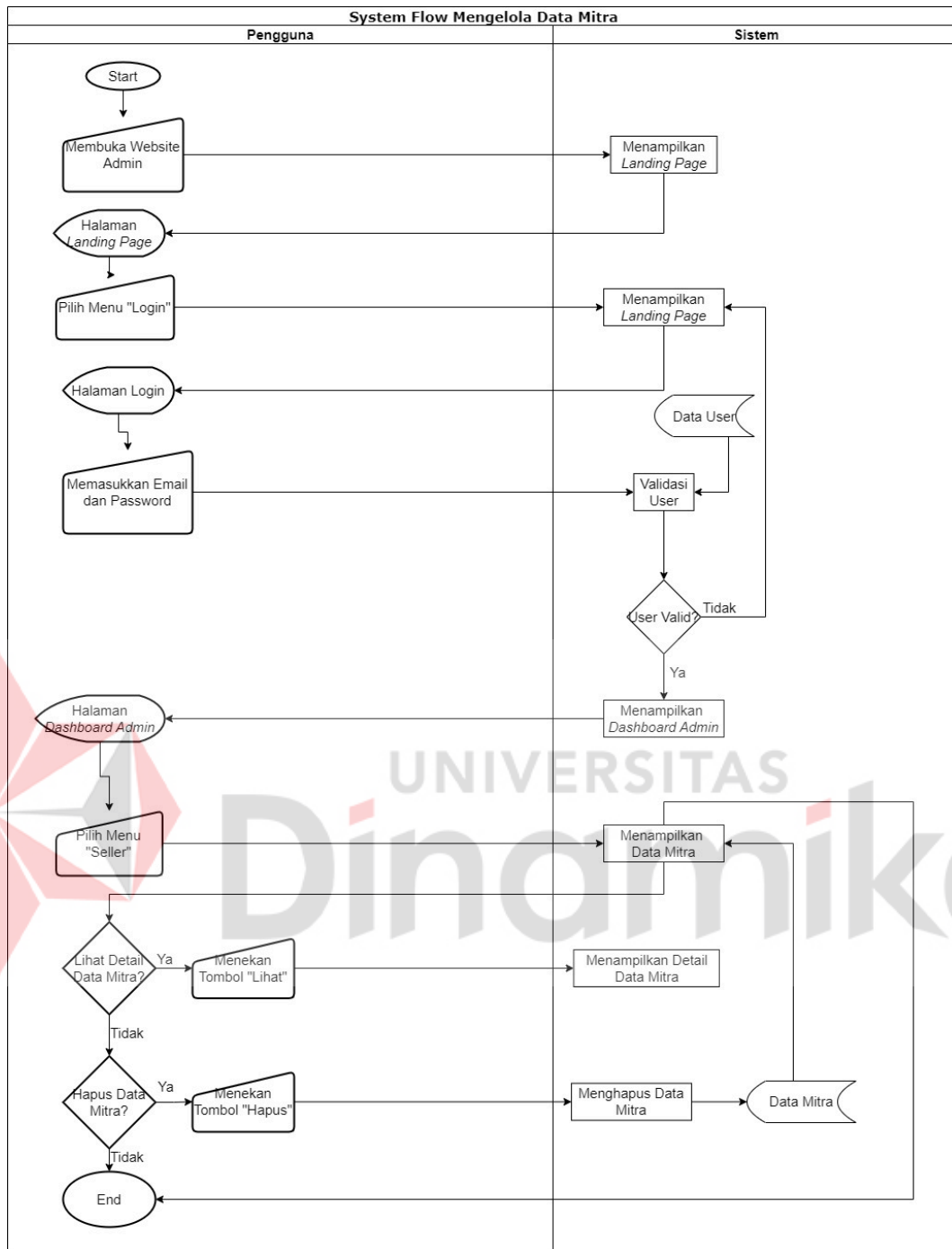
Gambar 4. 2 *System Flow* Fungsi Mengelola Data Master Produk



### A.3. *System Flow* Fungsi Mengelola Data Mitra

Pada gambar dibawah merupakan *system flow* mengelola data mitra yang menggambarkan alur proses melihat data mitra, dan alur proses menghapus data mitra. Hal pertama yang harus dilakukan admin sebagai pengguna adalah membuka *website* admin, kemudian sistem akan menampilkan halaman *landing page* yang didalamnya terdapat menu untuk masuk ke dalam *dashboard*, lalu pengguna harus *login* dan memasukkan *email* serta *password* yang sudah terdaftar ke dalam sistem. Setelah itu sistem akan melakukan proses validasi untuk *email* dan *password* yang sudah diinputkan oleh pengguna, apabila *email* dan *password* valid maka sistem akan menampilkan halaman *dashboard*. Selanjutnya untuk melihat data mitra, pengguna memilih menu *Seller* maka sistem akan menampilkan data mitra, kemudian untuk melihat rincian data mitra, pengguna dapat menekan tombol Lihat pada data mitra yang ingin dilihat secara rinci, lalu sistem akan menampilkan rincian data mitra tersebut, Selanjutnya untuk menghapus data mitra, pengguna dapat menekan tombol Hapus pada data mitra yang ingin dihapus, maka sistem akan menghapus data mitra tersebut pada database Mitra.



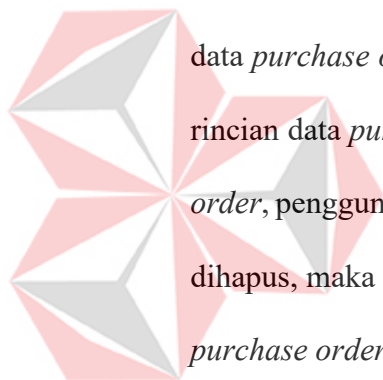


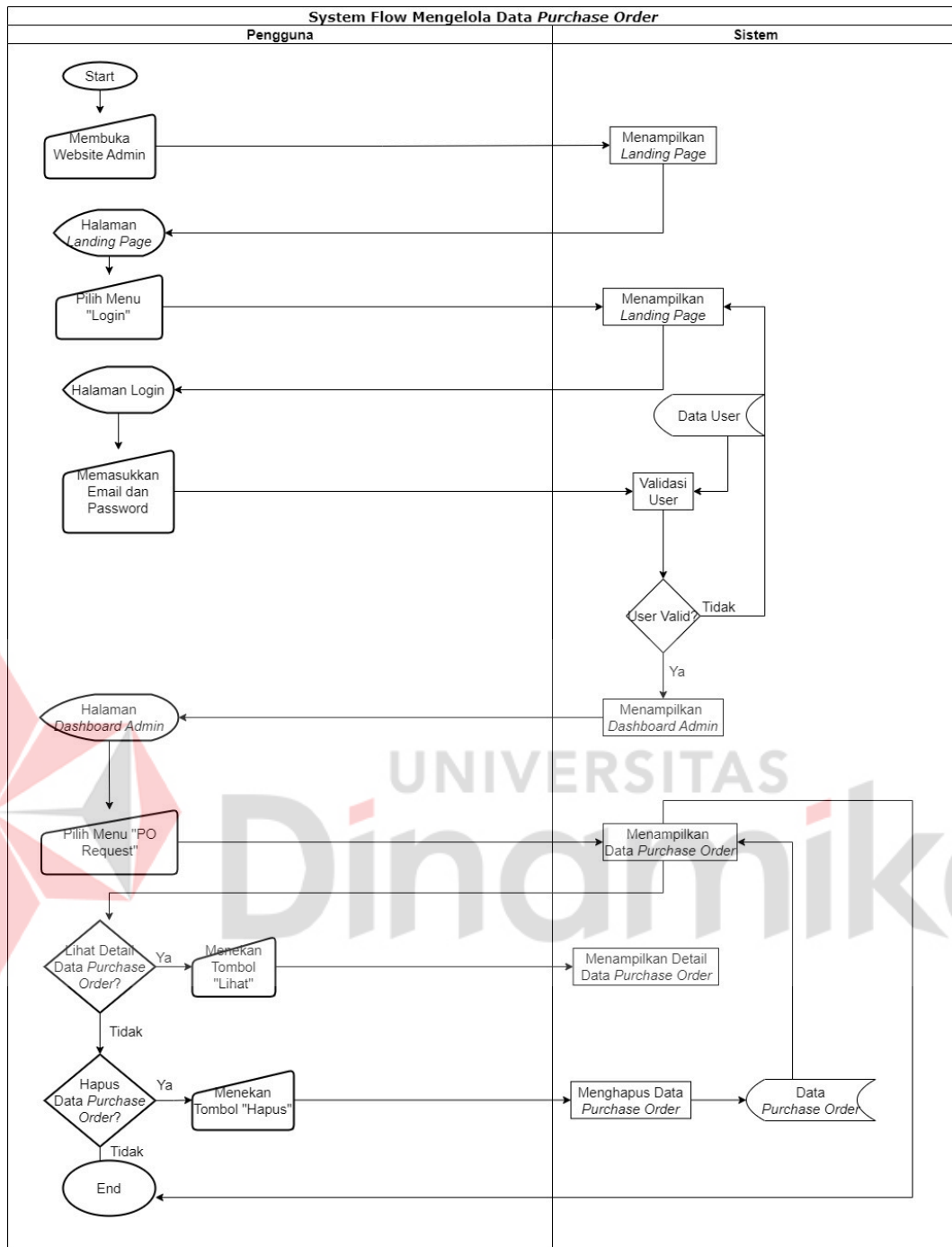
Gambar 4. 3 *System Flow* Fungsi Mengelola Data Mitra

#### A.4. *System Flow* Fungsi Mengelola Data *Purchase order*

Pada gambar dibawah merupakan *system flow* mengelola data *purchase order* yang menggambarkan alur proses melihat data *purchase order*, dan alur

proses menghapus data *purchase order*. Hal pertama yang harus dilakukan admin sebagai pengguna adalah membuka *website* admin, kemudian sistem akan menampilkan halaman *landing page* yang didalamnya terdapat menu untuk masuk ke dalam *dashboard*, lalu pengguna harus *login* dan memasukkan *email* serta *password* yang sudah terdaftar ke dalam sistem. Setelah itu sistem akan melakukan proses validasi untuk *email* dan *password* yang sudah diinputkan oleh pengguna, apabila *email* dan *password* valid maka sistem akan menampilkan halaman *dashboard*. Selanjutnya untuk melihat data mitra, pengguna memilih menu *PO Request* maka sistem akan menampilkan data *purchase order*, kemudian untuk melihat rincian data *purchase order*, pengguna dapat menekan tombol Lihat pada data *purchase order* yang ingin dilihat secara rinci, lalu sistem akan menampilkan rincian data *purchase order* tersebut, Selanjutnya untuk menghapus data *purchase order*, pengguna dapat menekan tombol Hapus pada data *purchase order* yang ingin dihapus, maka sistem akan menghapus data *purchase order* tersebut pada database *purchase order*.





Gambar 4. 4 *System Flow* Fungsi Mengelola Data *Purchase order*

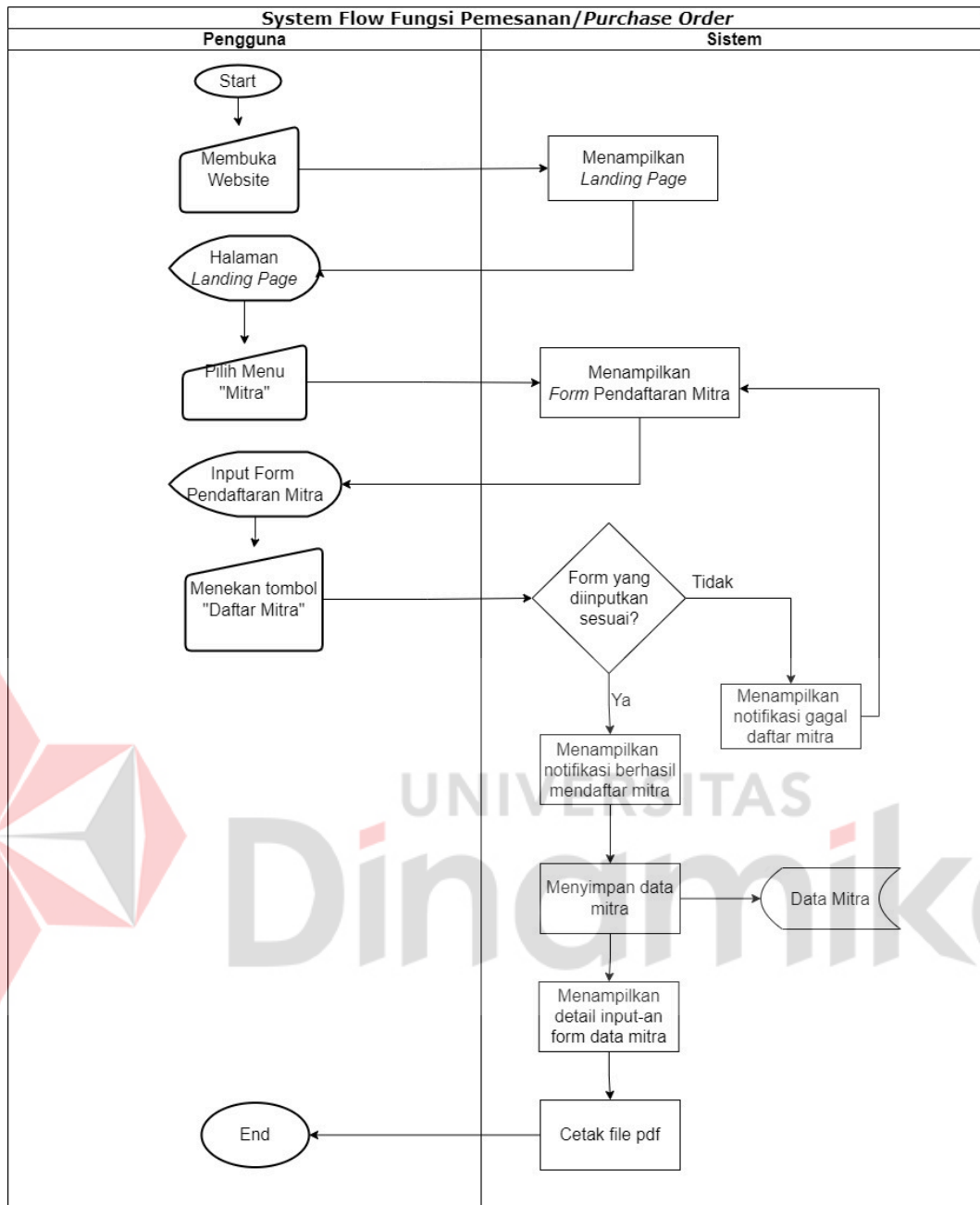
#### A.5. *System Flow* Fungsi Pendaftaran Mitra

Pada gambar dibawah merupakan *system flow* pendaftaran mitra yang menggambarkan alur proses pendaftaran mitra. Hal pertama pengguna membuka *website* kemudian memilih menu Mitra, kemudian sistem akan menampilkan *form*

pendaftaran mitra, lalu pengguna bisa menginput data diri kedalam *form* pendaftaran mitra tersebut, jika sudah lalu pengguna menekan tombol Daftar Mitra, maka sistem akan mengvalidasi data yang diinput, jika sesuai maka sistem akan mengarahkan pengguna untuk mendownload *file* data mitra berupa *file* PDF, jika tidak sesuai maka sistem akan menampilkan notifikasi bahwa data yang dimasukkan pengguna belum sesuai.



UNIVERSITAS  
Dinamika

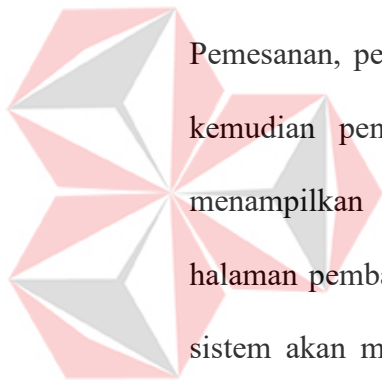


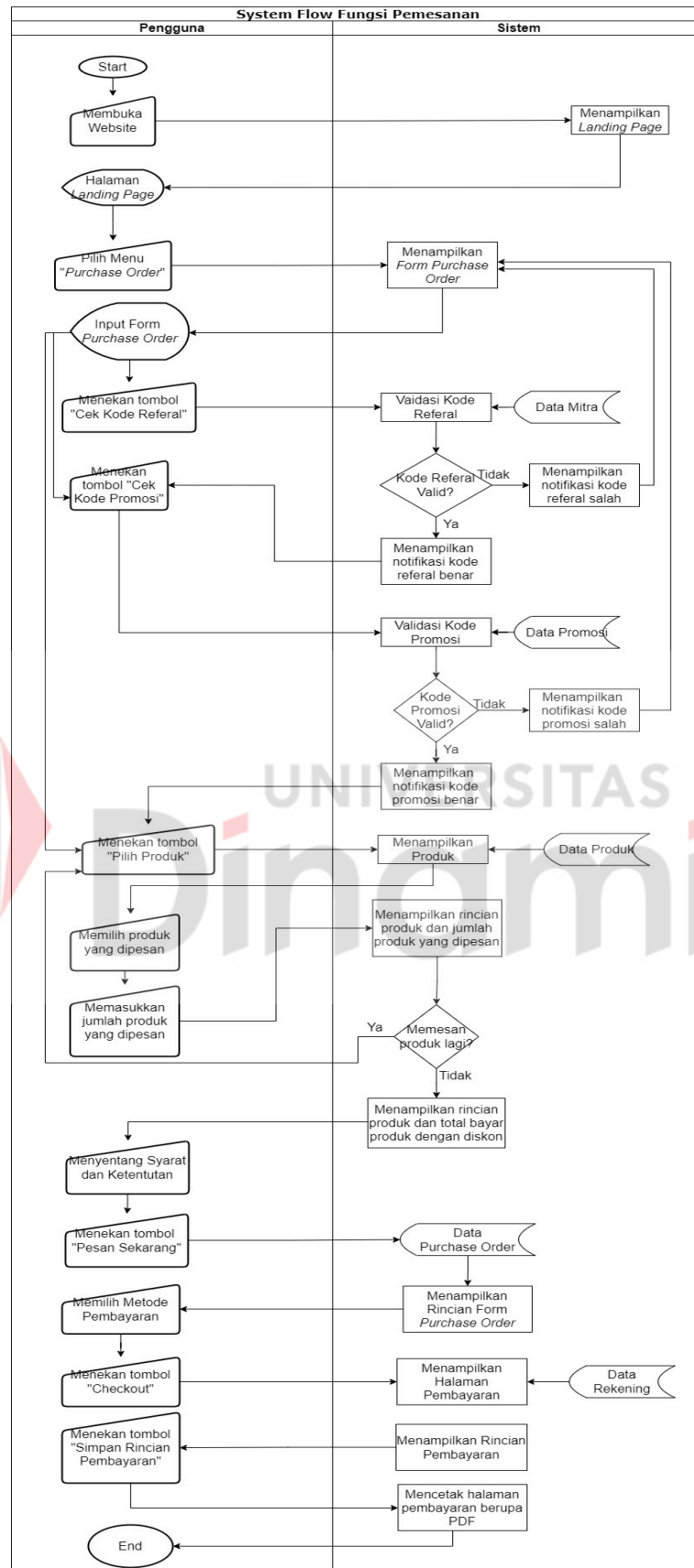
Gambar 4. 5 *System Flow* Fungsi Pendaftaran Mitra

#### A.6. *System Flow* Fungsi Pemesanan/Purchase order

Pada gambar dibawah ini merupakan *system flow* Pemesanan/*Purchase order* yang menggambarkan alur proses memesan produk, melihat rincian produk yang dipesan dan pembayaran. Hal pertama yang yang harus dilakukan pengguna adalah membuka *website* kemudian memilih menu *Purchase order*, maka sistem

akan menampilkan *form* pemesanan, kemudian pengguna dapat melakukan input *form* pemesanan, pada saat melakukan input pemesanan terdapat tombol cek kode referral dan kode promosi untuk bonus pengurangan harga, jika pengguna ingin menggunakan fitur tersebut pada saat menekan tombol cek, jika data yang diinputkan benar maka sistem akan menampilkan notifikasi bahwa kode yang diinputkan benar dan pada cek kode promosi benar maka sistem akan otomatis melakukan pengurangan biaya pembayaran, jika salah maka akan menampilkan notifikasi bahwa kode yang diinputkan salah, kemudian jika sudah melakukan input pada *form* pemesanan, pengguna dapat menekan tombol Pesan Sekarang, sistem akan melakukan penyimpanan pada database dan menampilkan Rincian Pemesanan, pengguna lalu dapat memilih metode pembayaran yang diinginkan, kemudian pengguna dapat menekan tombol Checkout, maka sistem akan menampilkan Halaman Pembayaran, kemudian pengguna dapat menyimpan halaman pembayaran dengan menekan tombol Simpan Bukti Pembayaran, maka sistem akan mengarahkan pengguna untuk mendownload halaman pembayaran berupa *file* PDF.





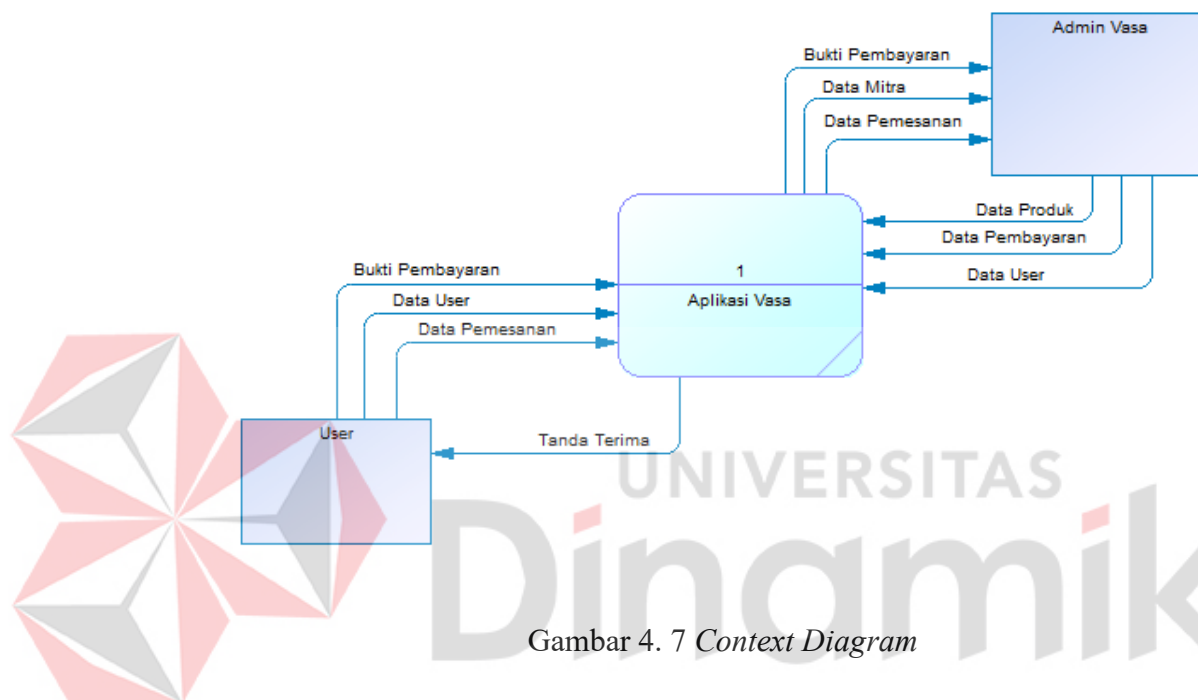
Gambar 4. 6 System Flow Fungsi Pemesanan/*Purchase order*



#### 4.4. Perancangan Data

##### A. Context Diagram

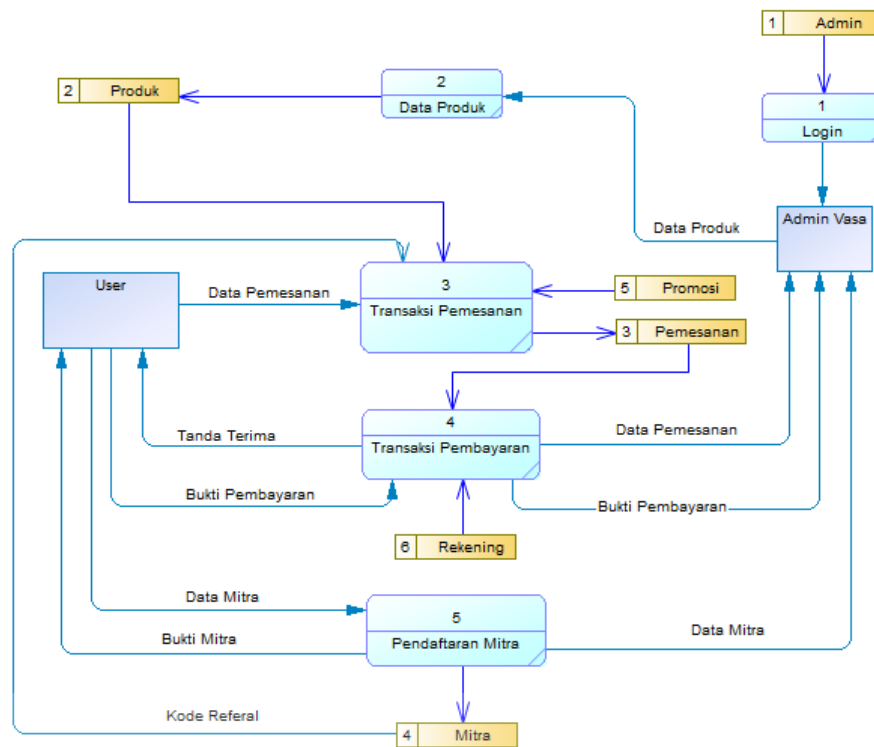
*Context Diagram* adalah diagram yang menggambarkan ruang lingkup sebuah sistem secara keseluruhan. Di bawah ini adalah diagram konteks Aplikasi Penjualan Vasa yang terdiri dari 2 entitas; *user*, *admin vasa*.



Gambar 4. 7 Context Diagram

##### B. Data Flow Diagram (DFD)

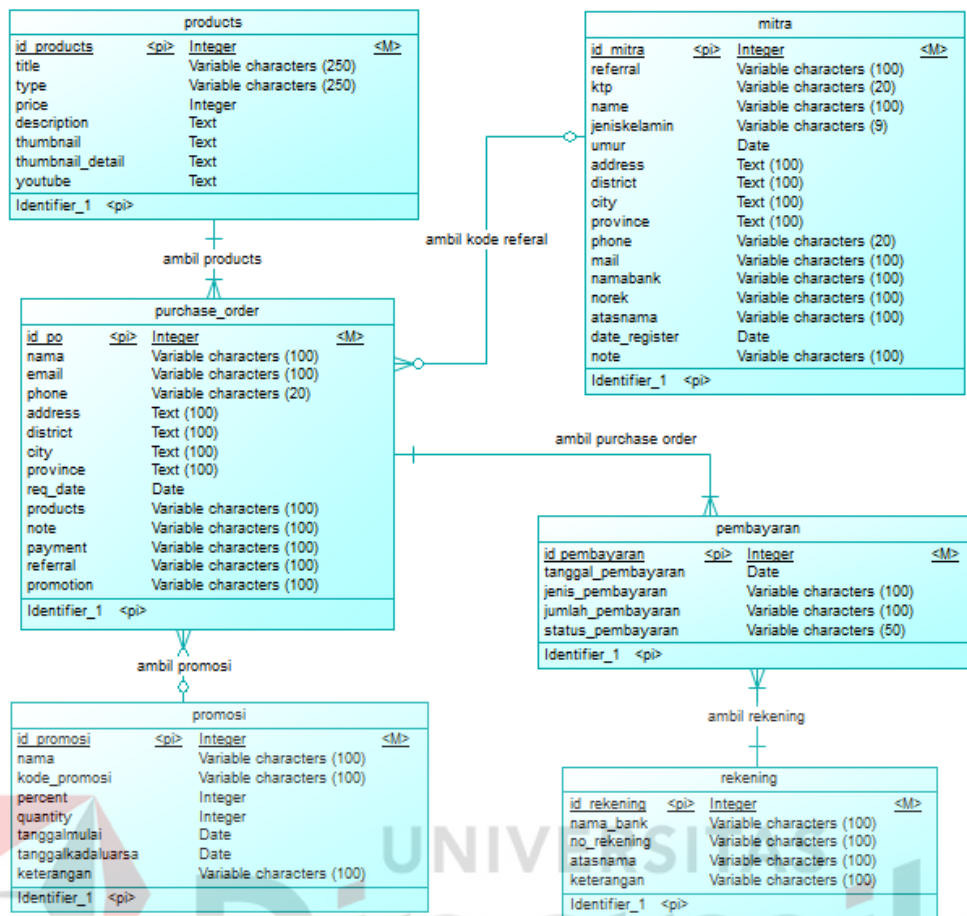
*Data Flow Diagram* menggambarkan secara menyeluruh alur proses yang dilakukan oleh semua pengguna yang terlibat didalam sistem, dalam hal ini pengguna yang terlibat adalah *user*, *admin vasa*.



Gambar 4. 8 Data Flow Diagram

### C. Conceptual Data Model (CDM)

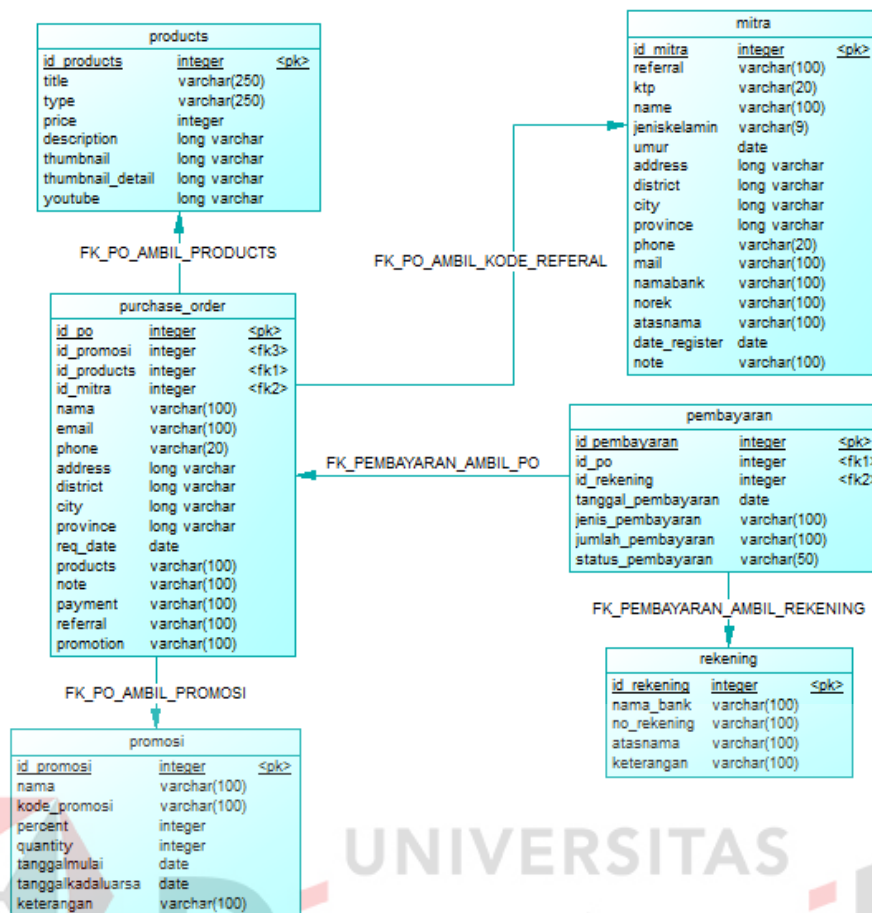
*Conceptual Data Model* (CDM) merupakan gambaran yang mendeskripsikan konsep model data berkaitan dengan struktur database dalam bentuk *logic*. Dibawah ini merupakan rancangan CDM untuk aplikasi penjualan yang terdiri dari 7 (tujuh) entitas yang saling berhubungan.



Gambar 4. 9 *Conceptual Data Model*

**D. Physiqal Data Model (PDM)**

*Physical Data Model* (PDM) merupakan gambaran yang mendeskripsikan konsep model data berkaitan dengan struktur database dalam bentuk fisik. Berikut merupakan rancangan PDM dari aplikasi penjualan.



Gambar 4. 10 Physical Data Model

## E. Struktur Tabel Database

Struktur tabel database digunakan agar mengetahui uraian dari tabel yang terdapat pada database Aplikasi Layanan Dapodik yang sesuai dengan kebutuhan aplikasi. Untuk melihat lebih detail struktur database terdapat pada pada tabel dibawah ini

### a) Tabel User

Primary key : Id\_user

Foreign key :

Fungsi : Menyimpan data user

Tabel 4. 8 Data *User*

<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
<i>id_user</i>	<i>Integer</i>	11	<i>Primary key</i>
Nama	<i>Varchar</i>	100	
Email	<i>Varchar</i>	100	
Password	<i>Varchar</i>	100	
Phone	<i>Varchar</i>	20	

## b) Tabel Mitra

*Primary key* : Id\_mitra

*Foreign key* :

Fungsi : Menyimpan data mitra

Tabel 4. 9 Data Mitra

<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
<i>id_mitra</i>	<i>Integer</i>	11	<i>Primary key</i>
Referral	<i>Varchar</i>	100	
Ktp	<i>Varchar</i>	100	
Name	<i>Varchar</i>	100	
Jeniskelamin	<i>Varchar</i>	20	
Umur	<i>Date</i>		
Address	<i>Text</i>	100	
District	<i>Text</i>	100	
City	<i>Text</i>	100	
Province	<i>Text</i>	100	
Phone	<i>Varchar</i>	20	
Mail	<i>Varchar</i>	100	
Namabank	<i>Varchar</i>	100	
Norek	<i>Varchar</i>	100	

<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
Atasnama	<i>Varchar</i>	100	
Date_register	<i>Date</i>		
Note	<i>Varchar</i>	100	

c) Tabel *Purchase order*

*Primary key* : Id\_po

*Foreign key* :

Fungsi : Menyimpan data *purchase order*

Tabel 4. 10 Data *Purchase Order*

<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
id_po	<i>Integer</i>	11	<i>Primary key</i>
Name	<i>Varchar</i>	100	
Mail	<i>Varchar</i>	100	
Phone	<i>Varchar</i>	20	
Products	<i>Varchar</i>	100	
Promotion	<i>Varchar</i>	100	
Referral	<i>Varchar</i>	100	
Address	<i>Text</i>	100	
District	<i>Text</i>	100	
City	<i>Text</i>	100	
Province	<i>Text</i>	100	
Req_date	<i>Date</i>		
Payment	<i>Varchar</i>	20	
Note	<i>Varchar</i>	100	

d) Tabel *Promotion*

*Primary key* : Id\_promotion

*Foreign key* :

Fungsi : Menyimpan data *promotion*

Tabel 4. 11 Data *Promotion*

<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
Id_promotion	<i>Integer</i>	11	<i>Primary key</i>
Nama_promosi	<i>Varchar</i>	100	
Kode	<i>Varchar</i>	100	
Percent	<i>Integer</i>	11	
Quantity	<i>Integer</i>	11	
Tanggalmulai	<i>Date</i>		
Tanggalkadaluarsa	<i>Date</i>		
Keterangan	<i>Varchar</i>	100	

## e) Tabel Rekening

*Primary key* : Id\_rekening

*Foreign key* :

Fungsi : Menyimpan data rekening

Tabel 4. 12 Data Rekening

<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
id_rekening	<i>Integer</i>	11	<i>Primary key</i>
Nama_bank	<i>Varchar</i>	100	
Rekening	<i>Varchar</i>	100	
Atasnama	<i>Varchar</i>	100	
Keterangan	<i>Varchar</i>	100	

f) Tabel *Products*

*Primary key* : Id\_products

*Foreign key* :

Fungsi : Menyimpan data *products*

Tabel 4. 13 Data *Products*

<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
Id_products	<i>Integer</i>	11	<i>Primary key</i>
Title	<i>Varchar</i>	100	
Type	<i>Varchar</i>	100	
Price	<i>Integer</i>	11	
Description	<i>Text</i>	11	
Thumbnail	<i>Text</i>		
Thumbnail_detail	<i>Text</i>		
Youtube	<i>Text</i>	100	

## g) Tabel Pembayaran

*Primary key* : Id\_pembayaran

*Foreign key* :

Fungsi : Menyimpan data pembayaran

Tabel 4. 14 Data Pembayaran

<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
Id_pembayaran	<i>Integer</i>	11	<i>Primary key</i>
Tanggal_pembayaran	<i>Date</i>		
Jenis_pembayaran	<i>Varchar</i>	100	
Jumlah_pembayaran	<i>Integer</i>	11	



<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
Status_pembayaran	Text	11	

## 4.5. Implementasi Sistem

### A. Tampilan “Home” Aplikasi Penjualan

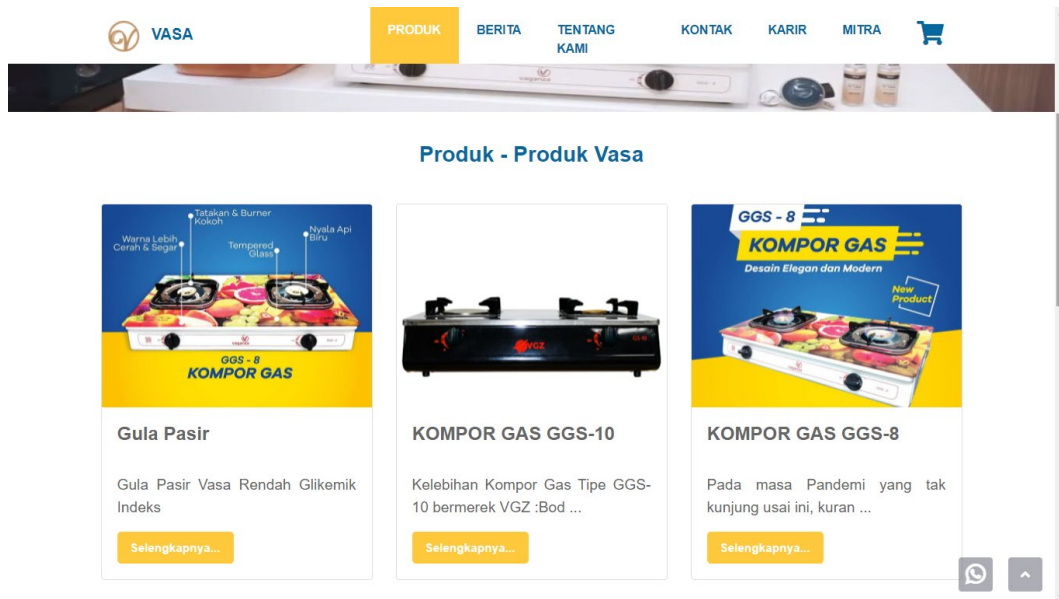
Pada tampilan “Home” Aplikasi Penjualan terdapat Tombol Produk, Berita, Tentang Kami, Kontak, Karir, Mitra, dan *Purchase order*.



Gambar 4. 11 Tampilan “Home” Aplikasi Penjualan

### B. Tampilan “Produk” Aplikasi Penjualan

Pada menu Produk sistem akan menampilkan katalog produk - produk dari Vasa.



Gambar 4. 12 Tampilan “Produk” Aplikasi Penjualan

### C. Tampilan “Mitra” Aplikasi Penjualan

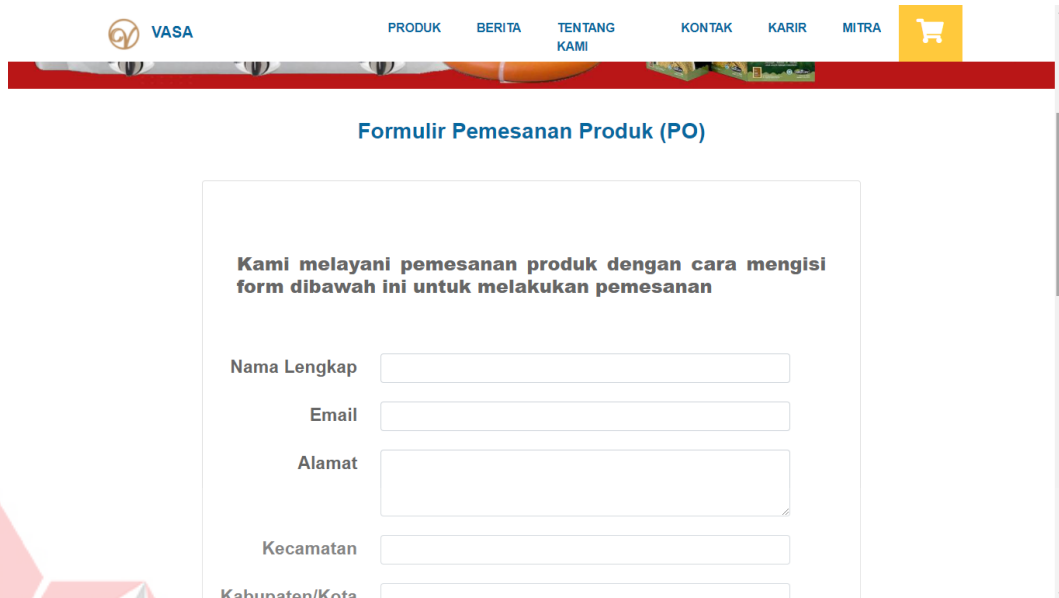
Pada menu Mitra akan menampilkan formulir untuk gabung menjadi mitra perusahaan.



Gambar 4. 13 Tampilan “Mitra” Aplikasi Penjualan

#### D. Tampilan “Purchase order” Aplikasi Penjualan

Pada menu *Purchase order* akan menampilkan formulir untuk memesan produk-produk perusahaan.



**Formulir Pemesanan Produk (PO)**

Kami melayani pemesanan produk dengan cara mengisi form dibawah ini untuk melakukan pemesanan

Nama Lengkap

Email

Alamat

Kecamatan

Kabupaten/Kota

Gambar 4. 14 Tampilan “Purchase order” Aplikasi Penjualan

#### E. Tampilan “Detail Purchase order” Aplikasi Penjualan

Pada menu *Detail Purchase order* akan menampilkan detail produk yang dibeli oleh konsumen dari form *Purchase order*.



**VASA**    PRODUK    BERITA    TENTANG KAMI    KONTAK    KARIR    MITRA    

### Detail Pemesanan

**Nama Lengkap** : Prima Cahaya Putra  
**Email** : prima@gmail.com  
**Alamat** : Jl. Asparaga  
**Kecamatan** : Pare  
**Kabupaten/Kota** : Kediri  
**Provinsi** : Jawa Timur  
**No. Telepon/HP** : 081230919461  
**Tanggal Pesan** : 2022-03-15  
**Pembayaran** : Tunai  
**Note** : Tes  
**Kode Promosi** : 123123  
**Kode Referral** : 024818wb

**Rincian Produk**

GULA PASIR	1	650000
------------	---	--------

**Total** : Rp. 650000  
**Diskon** : Rp. 162500  
**Total Pembayaran** : Rp. 487500

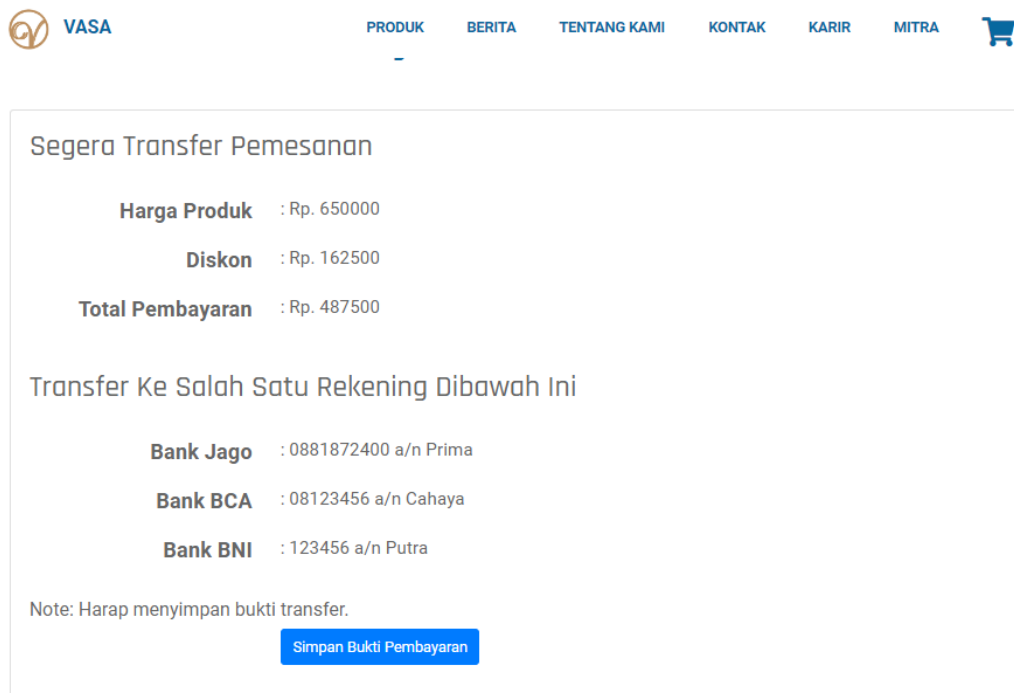
**Metode Pembayaran** :

[Checkout](#)

Gambar 4. 15 Tampilan “*Detail Purchase order*” Aplikasi Penjualan

## F. Tampilan “Pembayaran” Aplikasi Penjualan

Pada halaman pembayaran maka sistem akan menampilkan rincian pembayaran produk yang harus dibayar disertai dengan rincian nomor rekening perusahaan, dan ada tombol Simpan Bukti Pembayaran yang akan mengarahkan sistem untuk mengunduh otomatis *file* rincian pembayaran berupa *file* pdf.



Segera Transfer Pemesanan

**Harga Produk** : Rp. 650000

**Diskon** : Rp. 162500

**Total Pembayaran** : Rp. 487500

Transfer Ke Salah Satu Rekening Dibawah Ini

**Bank Jago** : 0881872400 a/n Prima

**Bank BCA** : 08123456 a/n Cahaya

**Bank BNI** : 123456 a/n Putra

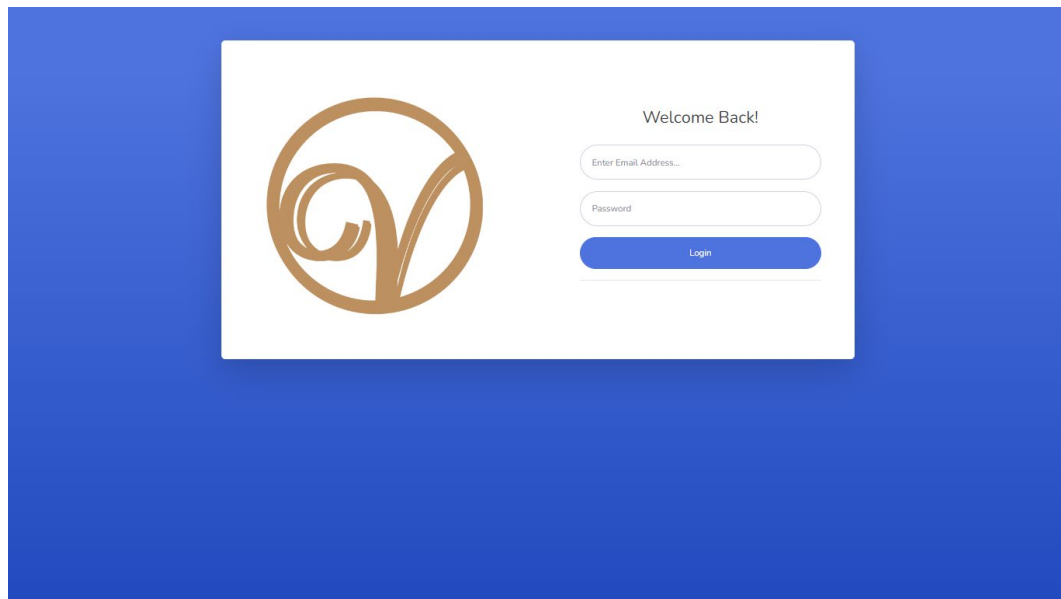
Note: Harap menyimpan bukti transfer.

[Simpan Bukti Pembayaran](#)

Gambar 4. 16 Tampilan “Pembayaran” Aplikasi Penjualan

### G. Tampilan “Login Admin” Aplikasi Penjualan

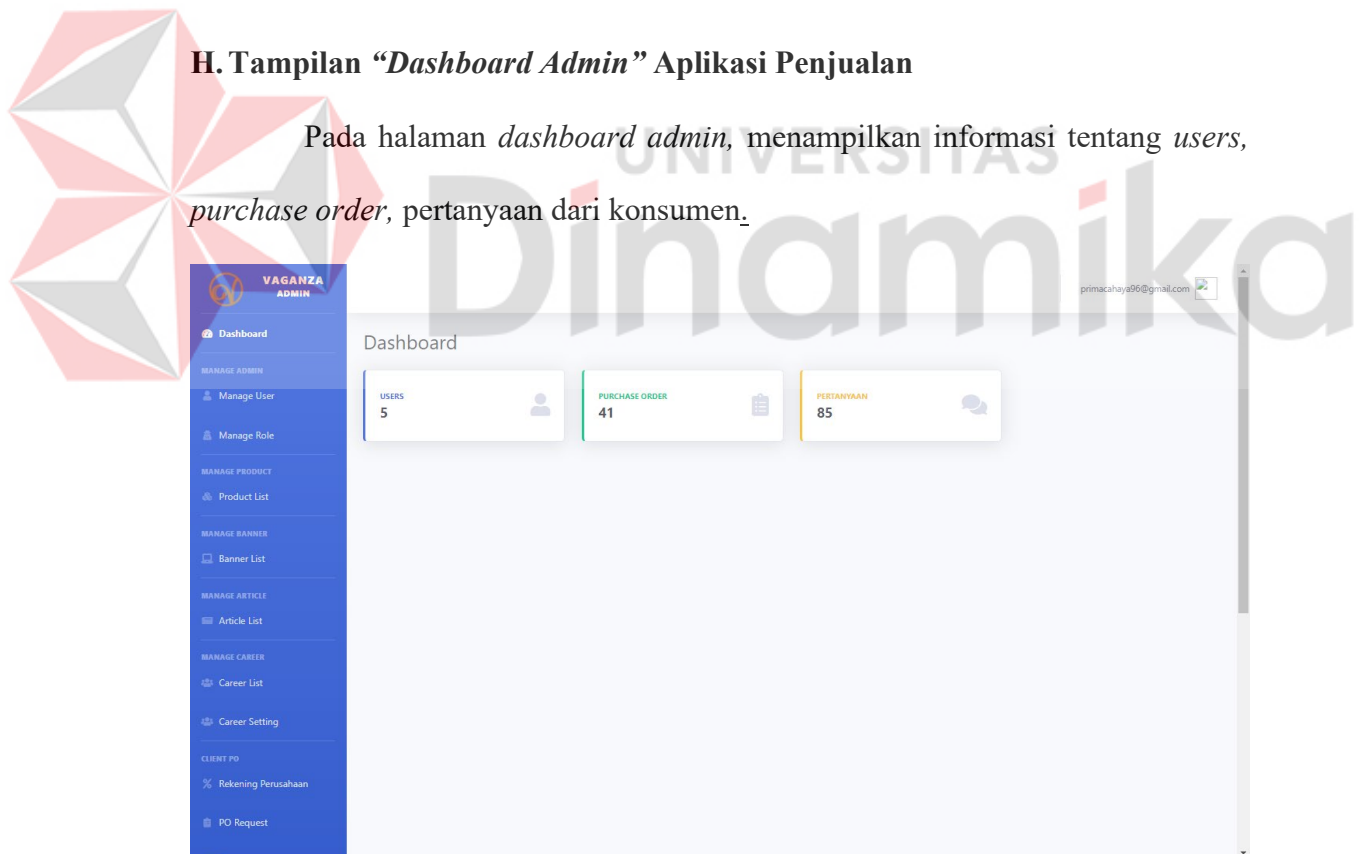
Untuk masuk ke *dashboard* admin pengguna harus *login* terlebih dahulu, untuk melakukan *login* pengguna memasukkan *email* dan *password* yang sudah terdaftar di dalam sistem. Jika *login* berhasil maka pengguna akan diarahkan menuju halaman *dashboard*.



Gambar 4. 17 Tampilan “*Login Admin*” Aplikasi Penjualan

#### H. Tampilan “*Dashboard Admin*” Aplikasi Penjualan

Pada halaman *dashboard admin*, menampilkan informasi tentang *users*, *purchase order*, pertanyaan dari konsumen.



Gambar 4. 18 Tampilan “*Dashboard Admin*” Aplikasi Penjualan

## I. Tampilan “Data Mitra” Aplikasi Penjualan

Pada halaman ini, *admin* bisa mengelola untuk mengelola daftar mitra perusahaan yang bergabung, bisa melihat detail data mitra dan menghapus data mitra perusahaan.

Manage Seller

Seller List

Show 10 entries Search:

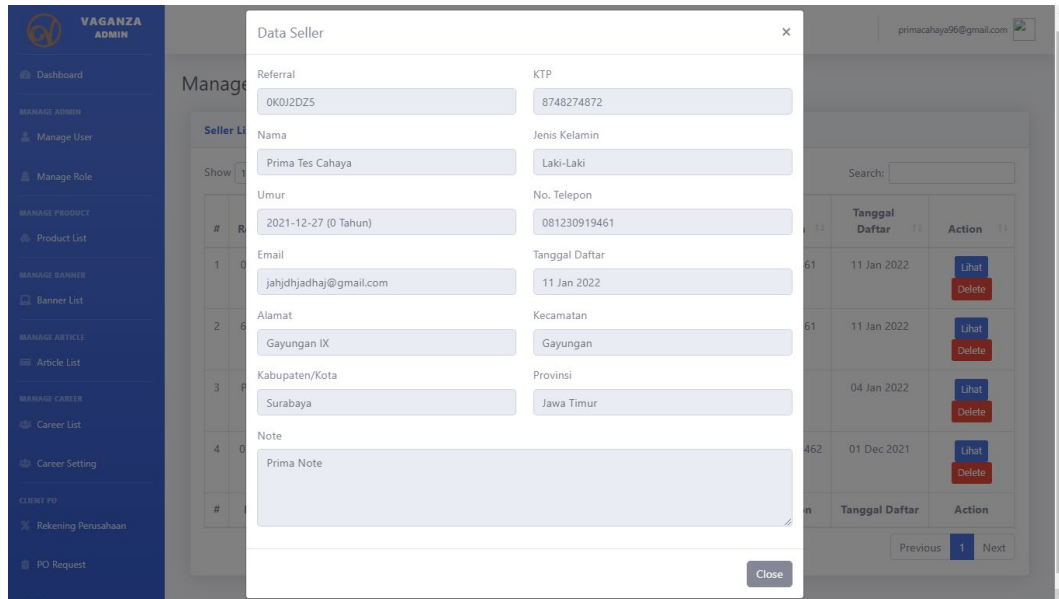
#	Referral	Nama Lengkap	Alamat	No. Telepon	Tanggal Daftar	Action
1	0K0J2DZ5	Prima Tes Cahaya	Gayungan IX, Gayungan, Surabaya, Jawa Timur	081230919461	11 Jan 2022	Lihat Delete
2	6R686464	Prima Tes Cahaya	Gayungan IX, Gayungan, Surabaya, Jawa Timur	081230919461	11 Jan 2022	Lihat Delete
3	PE8700E2	kdjakdajkdakjak	ihaidhaidaiuhu, hudhuhduahudh, uhudhuhduahudhau, hadhuhduahduah	91898423	04 Jan 2022	Lihat Delete
4	024816wb	Prima Cahaya Putra	ahdkahdjkahadkj, ahdjah@gmail.com, djhakjhdakjhdakj, djahkjdhakhadk	63726872678462	01 Dec 2021	Lihat Delete
#	Referral	Nama Lengkap	Alamat	No. Telepon	Tanggal Daftar	Action

Previous 1 Next

Gambar 4. 19 Tampilan “Data Mitra” Aplikasi Penjualan

## J. Tampilan “Detail Data Mitra” Aplikasi Penjualan

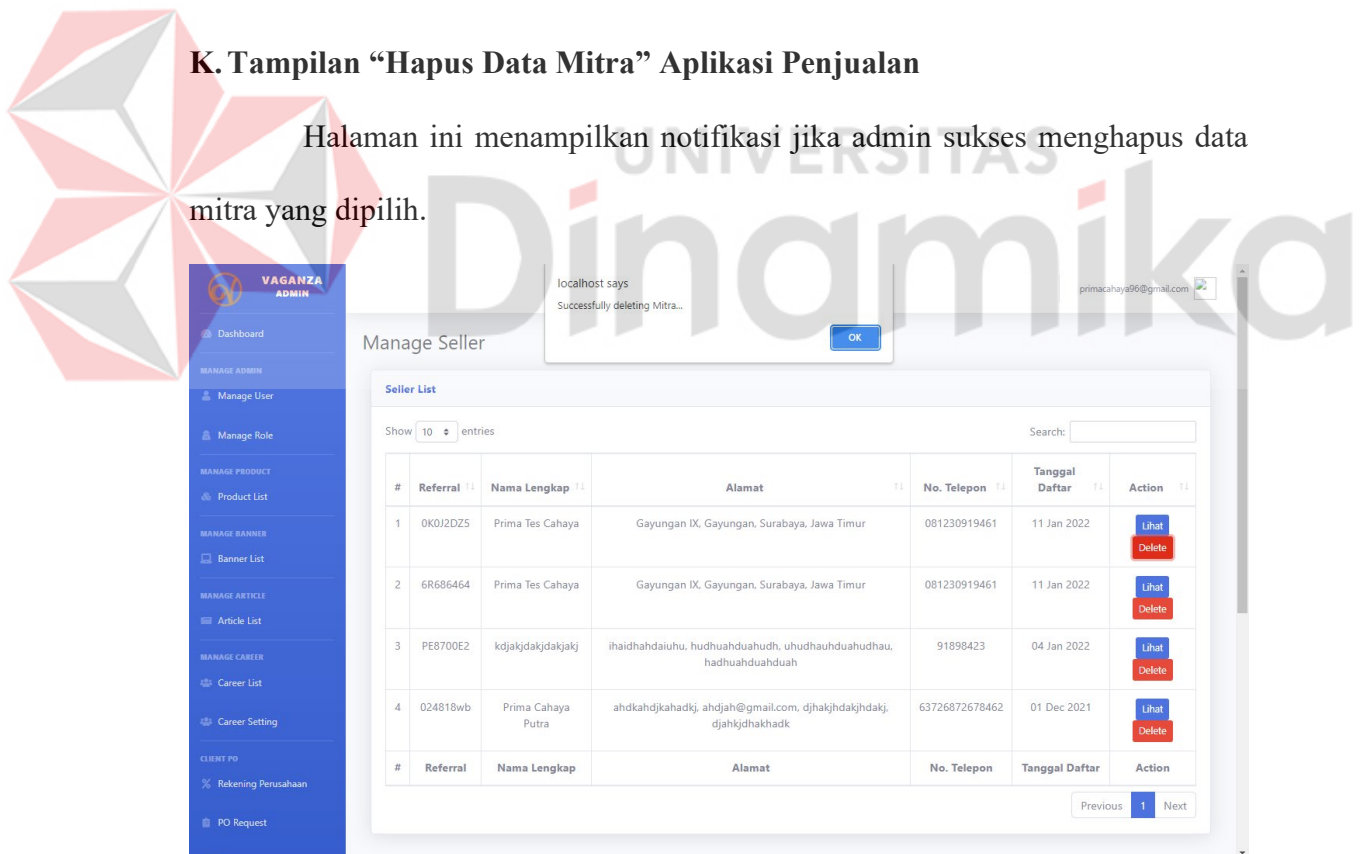
Pada halaman Detail Data Mitra, menampilkan detail dari data mitra yang dipilih.



Gambar 4. 20 Tampilan “Detail Data Mitra” Aplikasi Penjualan

### K. Tampilan “Hapus Data Mitra” Aplikasi Penjualan

Halaman ini menampilkan notifikasi jika admin sukses menghapus data mitra yang dipilih.

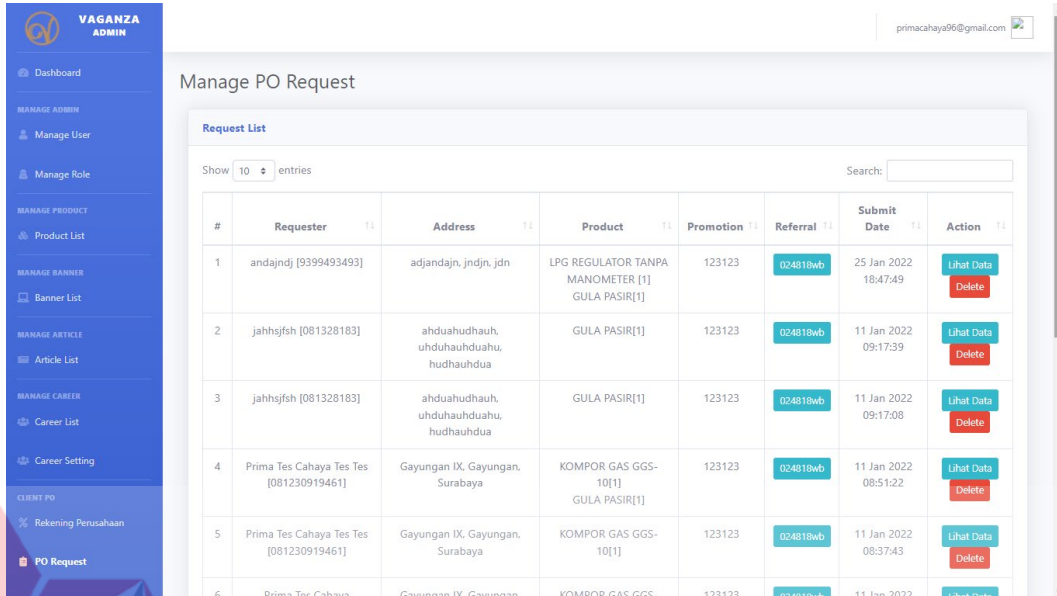


Gambar 4. 21 Tampilan “Hapus Data Mitra” Aplikasi Penjualan



## L. Tampilan “Data Purchase order” Aplikasi Penjualan

Pada halaman ini admin bisa mengelola daftar *purchase order* untuk melihat detail data dan menghapus data dari *purchase order* yang masuk.



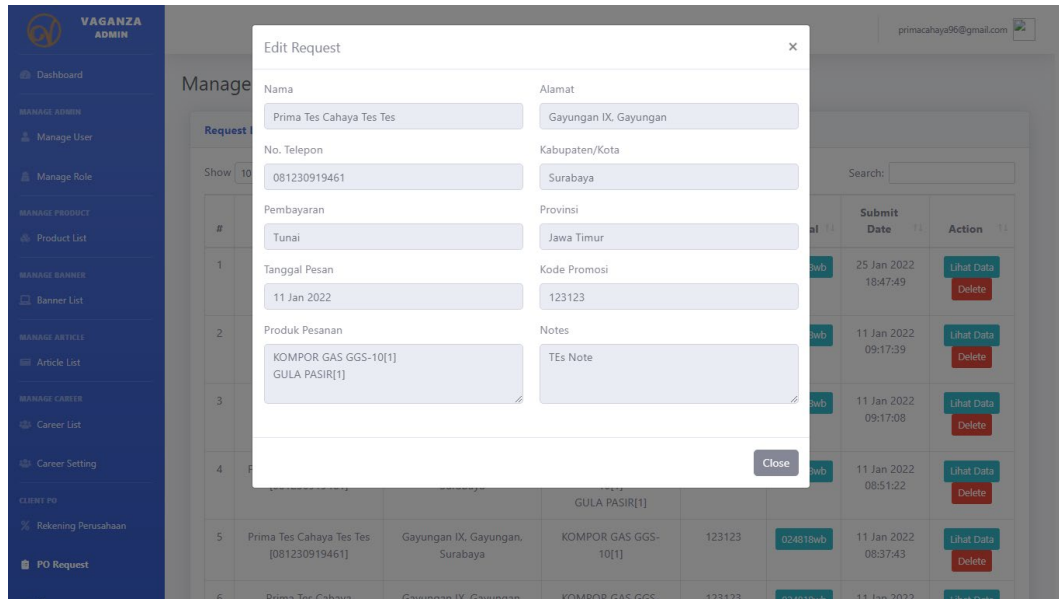
The screenshot shows the 'Manage PO Request' page in the VAGANZA ADMIN system. The page features a sidebar menu on the left with various management options. The main content area displays a 'Request List' table with the following data:

#	Requester	Address	Product	Promotion	Referral	Submit Date	Action
1	andajndj [9399493493]	adjandajn, jndjn, jdn	LPG REGULATOR TANPA MANOMETER [1] GULA PASIR[1]	123123	024818wb	25 Jan 2022 18:47:49	Lihat Data Delete
2	jahhsjfsj [081328183]	ahduahudhauh, uhduhauhduahu, hudhauhduah	GULA PASIR[1]	123123	024818wb	11 Jan 2022 09:17:39	Lihat Data Delete
3	jahhsjfsj [081328183]	ahduahudhauh, uhduhauhduahu, hudhauhduah	GULA PASIR[1]	123123	024818wb	11 Jan 2022 09:17:08	Lihat Data Delete
4	Prima Tes Cahaya Tes Tes [081230919461]	Gayungan IX, Gayungan, Surabaya	KOMPOR GAS GGS-10[1] GULA PASIR[1]	123123	024818wb	11 Jan 2022 08:51:22	Lihat Data Delete
5	Prima Tes Cahaya Tes Tes [081230919461]	Gayungan IX, Gayungan, Surabaya	KOMPOR GAS GGS-10[1]	123123	024818wb	11 Jan 2022 08:37:43	Lihat Data Delete
6	Prima Tes Cahava	Gavunoan IX, Gavunoan,	KOMPOR GAS GGS-	123123	024818wb	11 Jan 2022	Lihat Data

Gambar 4. 22 Tampilan “Data Purchase order” Aplikasi Penjualan

## M. Tampilan “Detail Data Purchase order” Aplikasi Penjualan

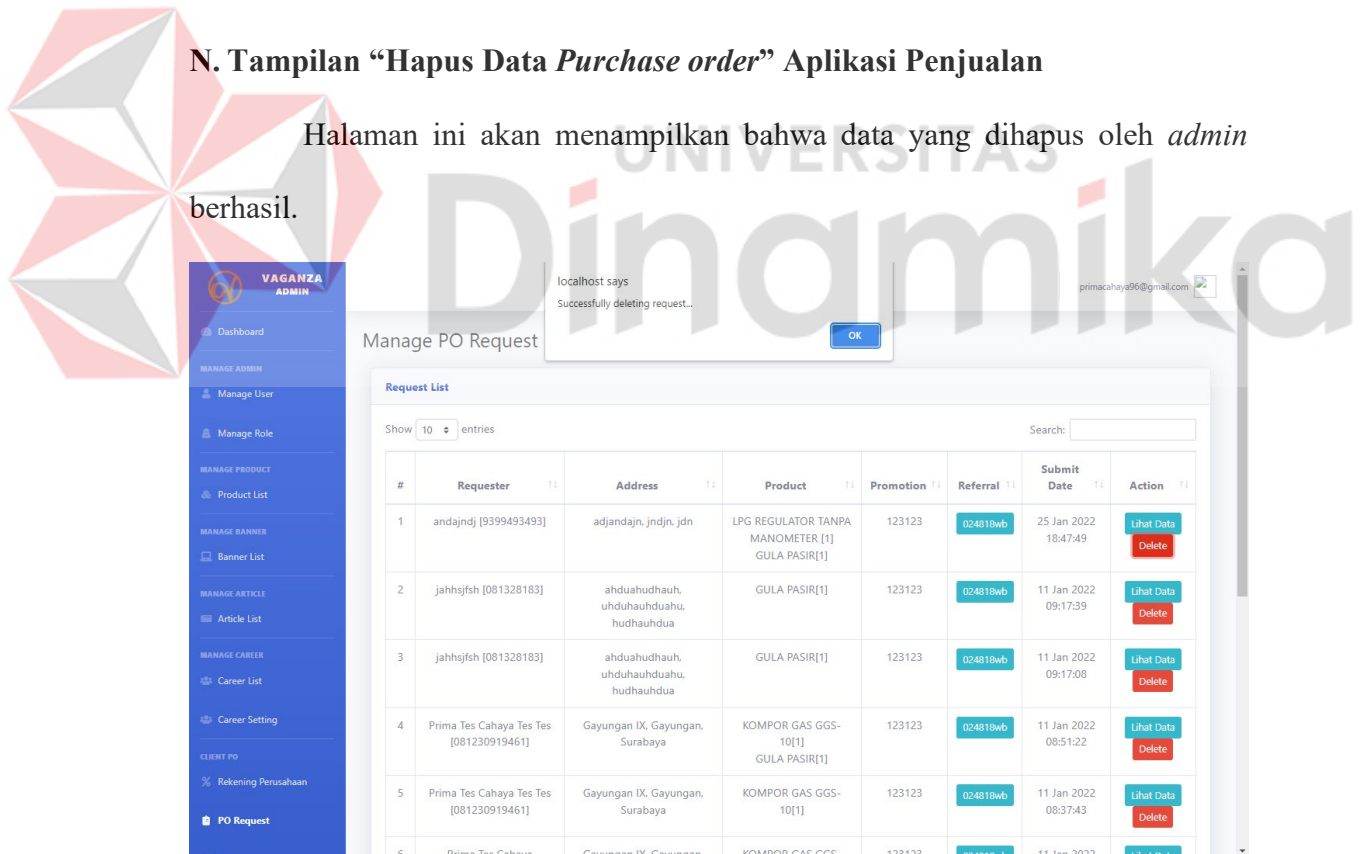
Pada halaman ini *admin* bisa melihat detail dari data *purchase order* yang dipilih.



Gambar 4. 23 Tampilan “Detail Data *Purchase order*” Aplikasi Penjualan

## N. Tampilan “Hapus Data *Purchase order*” Aplikasi Penjualan

Halaman ini akan menampilkan bahwa data yang dihapus oleh *admin* berhasil.



Gambar 4. 24 Tampilan “Hapus Data *Purchase order*” Aplikasi Penjualan

## O. Tampilan “Data Produk” Aplikasi Penjualan

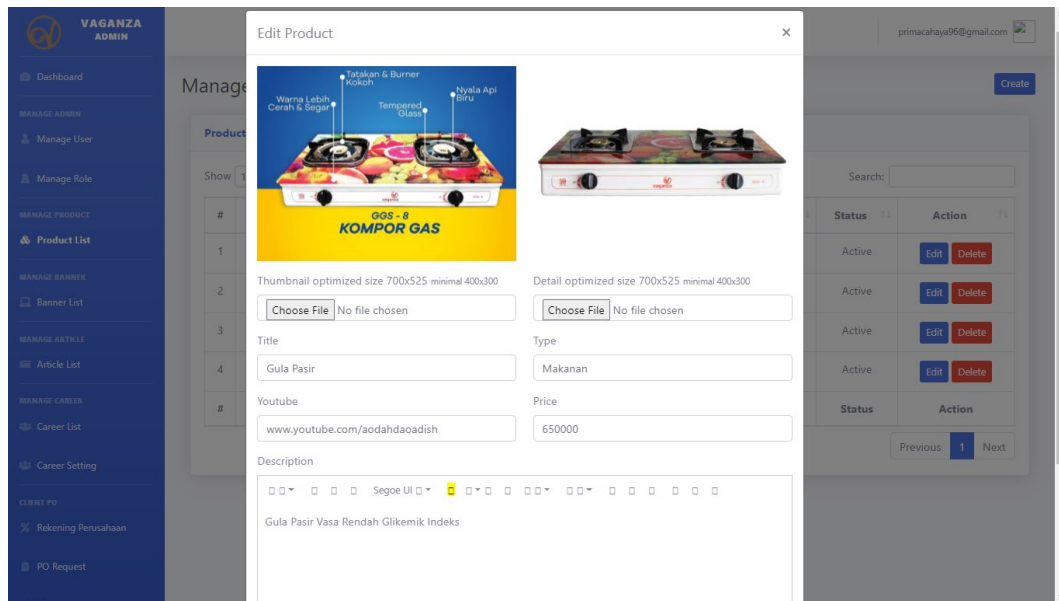
Pada halaman Data Produk *admin* dapat melihat daftar produk dan dapat mengelola data produk untuk menambah produk, mengedit produk, menghapus produk.

#	Name	Type	Price	Created	Status	Action
1	Gula Pasir	Makanan	650000	18 Nov 2021	Active	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
2	KOMPOR GAS GGS-10	KOMPOR GAS	1000000	03 Oct 2020	Active	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
3	KOMPOR GAS GGS-8	KOMPOR GAS	0	03 Oct 2020	Active	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
4	LPG REGULATOR TANPA MANOMETER	LPG REGULATOR	0	30 Sep 2020	Active	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>

Gambar 4. 25 Tampilan “Data Produk” Aplikasi Penjualan

## P. Tampilan “Edit Data Produk” Aplikasi Penjualan

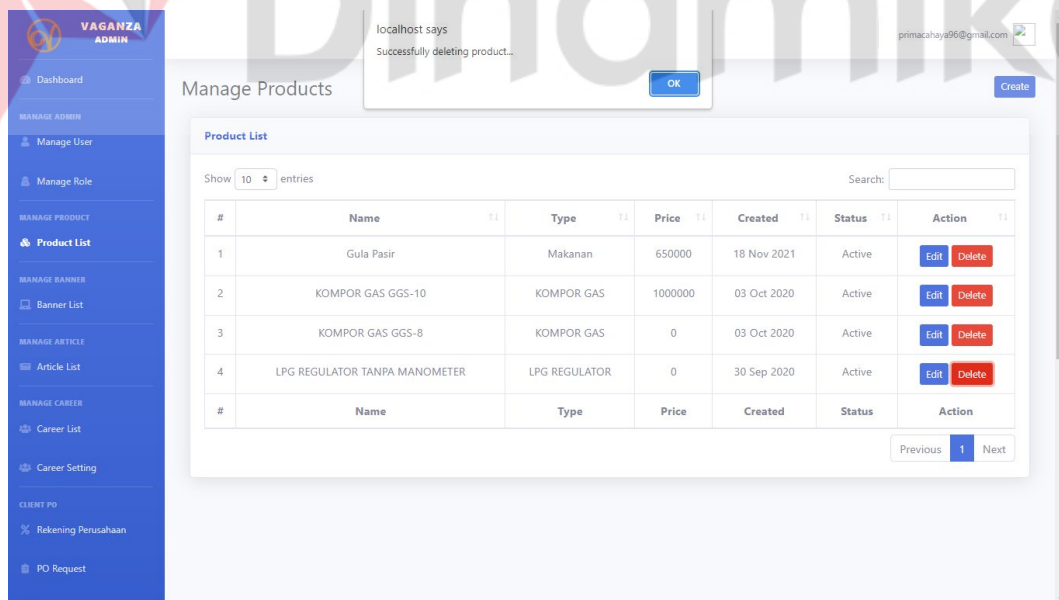
Pada halaman Edit Data Produk *admin* dapat mengedit tentang data produk.



Gambar 4. 26 Tampilan “Edit Data Produk” Aplikasi Penjualan

### Q. Tampilan “Hapus Data Produk” Aplikasi Penjualan

Pada halaman Hapus Data Produk akan menampilkan berhasil menghapus data produk ketika *admin* menghapus data produk yang ingin dihapus.



Gambar 4. 27 Tampilan “Hapus Data Produk” Aplikasi Penjualan

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan dengan pelaksanaan kerja praktik yang telah selesai dilaksanakan pada PT. Vaganza Sukses Mandiri, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi Layanan Penjualan berbasis *website* ini dapat membantu mempermudah pihak perusahaan untuk penjualan produknya.
2. Aplikasi Layanan Dapodik berbasis *website* ini dapat membantu mempermudah pihak PT. Vaganza Sukses Mandiri untuk mengelola data-data penjualan perusahaan, karena data penjualan perusahaan yang disimpan secara terstruktur.

#### **5.2 Saran**

Sistem yang dibuat dapat dikembangkan lebih lanjut agar lebih bermanfaat bagi pihak pengguna maupun admin PT. Vaganza Sukses Mandiri. Saran dari penulis yang mungkin dapat menjadi pertimbangan adalah dengan menambah modul layanan lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.S, R., & Shalahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Abdul, K. (2008). *Tuntunan Praktis Belajar Database Menggunakan MySQL*. Yogyakarta: Andi.
- Alatas, H. (2013). *Responsive Web Design dengan PHP & Bootstrap*. Yogyakarta: Lokomedia.
- Alexander F.K Sibero. (2011). *Kitab Suci Web Programing*. Yogyakarta: MediaKom.
- Arief, M. R. (2011). *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MYSQL*. Yogyakarta: Andi.
- Betha, S. (2014). *Pemrograman Web dengan PHP*. Bandung: Informatika.
- Bride, M. (2007). *Javascript*. London: Holder Headline.
- Daqiqil, I. (2011). *Framework Codeigniter – Sebuah Panduan dan Best Practice*. Retrieved 1 9, 2022 from daqiqil.id: <https://ibnu.daqiqil.id/buku-codeigniter/>
- Naista, D. (2017). *Codeigniter Vs Laravel Kasus Membuat Website Pencari*. Yogyakarta: Cv.Lokomedia.
- Nugroho, A. A., & Setyawati, N. (2019). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI IT INVESTMENT. *Jurnal of Business and Audit Information Systems*, 39-40.
- Pressman, R. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktis*. Yogyakarta: Andi.
- Rohi, A. (2015). *Web Programming is Easy*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Saputra, A. (2012). *Web Tips PHP, HTML5 dan CSS3*. Jakarta: Jasakom.
- Sibero, A. F. (2011). *Kitab Suci Web Programing*. Yogyakarta: MediaKom.
- Sommerville, , I. (2016). *Software Engineering (9th Edition)*. USA: Pearson Education.
- Utomo. (2007). *55 Tips Mempercantik Website dengan Javascript*. Jakarta: Restu Agung.