

NASKAH PUBLIKASI

PROYEK TUGAS AKHIR

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN PENJUALAN
KERAJINAN TANGAN BERBASIS WEBSITE
(Studi Kasus Minimocraft Semarang)**

Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh

EDDO HELMI PERMADI

3125111501

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN ELEKTRO
UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA
2019**

NASKAH PUBLIKASI

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN PENJUALAN
KERAJINAN TANGAN BERBASIS WEBSITE
(Studi Kasus Minimocraft Semarang)**

Disusun Oleh :

Eddo Helmi Permadi

3125111501

Telah disetujui oleh pembimbing

Pembimbing,

Sutarman, S.Kom, M.Kom, Ph.D.

Tanggal :.....

SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN PENJUALAN KERAJINAN TANGAN BERBASIS WEBSITE (Studi Kasus Minimocraft Semarang)

Eddo Helmi Permadi

*Pogram Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi & Elektro
Universitas Teknologi Yogyakarta*

Jl. Ringroad Utara Jombor Sleman Yogyakarta

Email: Eddohelmipermadi@gmail.com

ABSTRAK

Minimocraft merupakan salah satu UMKM yang bergerak di bidang pembuatan aneka handmade gift. Beralamatkan di Gang Kantil 25, Banaran, Gunungpati, Kota Semarang, industri kreatif yang telah dirintis sejak 2014 ini telah memproduksi berbagai macam kerajinan tangan mulai dari amigurumi, dompet dan tas rajut, buket bunga, gantungan kunci, serta pernak-pernik rajut lainnya. Dalam melakukan kegiatannya, perusahaan ini belum menggunakan sistem informasi penjualan berbasis website untuk melayani pemesanan dan penjualan produk kepada konsumen. Promosi dan penjualan produk dilakukan melalui sosial media Instagram @minimocraft. Oleh karena itu, diusulkanlah perancangan sistem informasi pemesanan dan penjualan berbasis web yang dapat melayani kebutuhan konsumen serta perusahaan. Sistem yang akan dibangun tersebut dilengkapi dengan fitur untuk melihat laporan penjualan produk yang telah terjual kepada konsumen, sehingga perusahaan dengan mudah mengetahui jumlah produk yang terjual setiap bulannya. Selain itu, fitur pengecekan produk pada halaman konsumen juga disediakan kepada konsumen untuk mengetahui apakah produk yang dipesan telah diproses apa belum. Sistem informasi pemesanan dan penjualan kerajinan tangan berbasis website ini mampu menyediakan media penjualan yang mudah, lengkap, serta lebih efektif sehingga penjualan pun dapat meningkat. Sistem ini menggunakan bahasa pemrograman PHP (PHP Hypertext Preprocessor), database server MySQL dan Sublime Text 3 sebagai penunjang.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Pemesanan dan Penjualan, Laporan Penjualan

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem informasi merupakan suatu kumpulan dari komponen-komponen dalam organisasi yang berhubungan dengan proses penciptaan dan aliran informasi. Pada lingkungan berbasis komputer, sistem informasi menggunakan perangkat keras dan lunak komputer, jaringan telekomunikasi, manajemen basis data, dan berbagai bentuk teknologi informasi yang lain dengan tujuan untuk mengubah sumber data menjadi berbagai macam informasi yang dibutuhkan oleh pemakai [1]. Pemesanan adalah

suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dimaksud pemesanan adalah “proses, perbuatan, cara memesan (tempat, barang dan sebagainya) kepada orang lain”. Penjualan adalah kegiatan yang terpadu untuk mengembangkan rencana-rencana strategis yang diarahkan kepada usaha pemuasan kebutuhan serta keinginan pembeli/konsumen, guna untuk mendapatkan penjualan yang

menghasilkan laba atau keuntungan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, penjualan adalah “proses, cara, perbuatan menjual (tempat, barang dan sebagainya)”.

Minimocraft merupakan sebuah UMKM yang berberak di sektor industri kreatif, khususnya *handmade gift*. Dirintis sejak tahun 2014, perusahaan ini beralamatkan di Gang Kantil 25, Banaran, Gunungpati, Kota Semarang. Mengusung *tagline* “*Exclusively crafted for you,*” Minimocraft berfokus pada pembuatan kerajinan tangan yang unik dan tidak pasaran. Produk yang dibuat dan dipasarkan antara lain *amigurumi*, gantungan kunci, dompet rajut, *sling bag* rajut, buket bunga, dan pernak-pernik *handmade* lainnya. Konsumen Minimocraft dari waktu ke waktu semakin meningkat, apalagi mendekati momen-momen wisuda. Semakin bertambahnya konsumen ini sering menjadi kendala tersendiri untuk perusahaan dalam melakukan pelayanan penjualan produk kepada konsumen. Seiring perkembangan teknologi saat ini, dengan mengembangkan sistem pemesanan dan penjualan berbasis online dalam bentuk website tentu akan lebih mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi pemesanan produk kapan saja dan dimana saja.

Dalam melakukan kegiatannya, perusahaan ini belum menggunakan sistem informasi penjualan berbasis website untuk melayani pemesanan dan penjualan produk kepada konsumen. Pemesanan produk hanya melalui chat via whatsapp kepada *costumer service* Minimocraft dan tidak ada informasi tentang ketersediaan bahan baku dan waktu pembuatan produk yang akan di pesan dan penjualan secara online biasanya dilakukan melalui sosial media *Instagram*. Karena tidak didesain secara khusus sebagai sebuah *marketplace*, *Instagram* tidak memiliki fitur yang mendukung proses jual beli produk. Oleh karena itu, dirancanglah sebuah sistem yang dapat mewartakan kegiatan pemesanan dan penjualan produk Minimocraft berbasis website. Selain menyediakan fitur pemesanan dengan informasi ketersediaan bahan baku dan waktu proses pengerjaan produk dan penjualan produk, sistem ini akan dilengkapi dengan fitur melihat laporan penjualan produk yang telah dijual kepada konsumen, sehingga perusahaan dapat mengetahui omset penjualan tiap bulannya.

Fitur pengecekan produk pada halaman konsumen juga disediakan untuk mengetahui status pemesanannya, apakah telah diproses atau belum.

Berdasarkan latar belakang diatas dan permasalahan yang terjadi di Minimocraft, maka penulis ingin mengimplementasikan pengetahuan yang sudah didapatkan semasa kuliah dengan melakukan penelitian Tugas Akhir pada Minimocraft dengan mengajukan judul “Sistem Informasi Pemesanan dan Penjualan Kerajinan Tangan Berbasis Website di Minimocraft Semarang.”

2. KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Dalam penelitian ini penulis mengambil tinjauan dari penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang pernah dilakukan. dengan tema penjualan dan pemesanan produk. Pada penelitian ini Nore membahas perancangan, serta implementasi sistem informasi penjualan dan pemasaran produk perusahaan berbasis website. Pada penelitian tersebut, menunjukkan bahwa perancangan sistem informasi penjualan dan pemesanan berbasis web terbukti dapat meningkatkan omset penjualan perusahaan [2].

Kemudian, penelitian yang pernah dilakukan dengan tema penjualan buku berbasis *website*. Lestari mengungkapkan bahwa cara penjualan konvensional dan pemasaran yang terbatas akan membuat sebuah perusahaan kalah saing dengan perusahaan lainnya. Oleh karena itu dibutuhkan sarana penjualan dan pemasaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi, salah satunya adalah melalui *website* [3].

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh dengan tema sistem informasi pemesanan dan pengolahan data penjualan menunjukkan bahwa dengan membangun sistem informasi dapat memberikan berbagai kemudahan yang sangat bermanfaat dalam pelaksanaan kegiatan sehari-hari dalam instansi atau perusahaan [4].

Selanjutnya penelitian yang pernah dilakukan dengan tema penjualan berbasis *website*. Pada penelitian ini menyimpulkan bahwa dengan membangun *website* dapat meningkatkan

keuntungan yang lebih besar daripada menggunakan tenaga *sales* dan menjual produk *fashion* di toko lainnya.[5]

Terakhir, penelitian yang pernah dilakukan dengan tema penjualan berbasis *website*, mengungkapkan bahwa membangun *website* dapat memperluas area pemasaran produk perusahaan. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa dengan adanya *website*, informasi yang memadai mengenai produk terbaru yang dikeluarkan perusahaan dapat diperoleh dengan mudah.[6]

Dari tinjauan pustaka yang dipakai penulis sebagai referensi terdapat persamaan tujuan yaitu pemanfaatan *website* sebagai media informasi serta penjualan untuk meningkatkan produktivitas perusahaan

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi ini mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu. Seperti sistem lainnya, sebuah sistem informasi terdiri atas input (data, instruksi) dan output (laporan, kalkulasi). Sistem informasi memproses input dan menghasilkan output yang dikirim kepada pengguna atau sistem yang lainnya. Mekanisme timbal balik yang mengontrol operasi pun bisa dimasukkan. Seperti sistem lainnya, sebuah sistem informasi beroperasi di dalam sebuah lingkungan. Dalam mempelajari sistem informasi, perlu diketahui mengenai perbedaan data, informasi, dan pengetahuan [7].

2.2.2 Pengertian Website

Website adalah suatu sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah server web internet yang disajikan dalam bentuk hiperteks [8].

2.2.3 Pemesanan

Pemesanan adalah proses, perbuatan, cara memesan atau memesankan [9].

2.2.4 Penjualan

Penjualan ialah sebagai kegiatan manusia yang mengarahkan untuk memenuhi dan memuaskan kebutuhan dan keinginan melalui proses pertukaran [10].

2.2.5 Kerajinan Tangan

Asal kata kerajinan dalam bahasa Indonesia. Kata “kerajinan” berasal dari kata “rajin” yang berarti suka bekerja, dan sungguh – sungguh bekerja. Ia mendapatkan awalan “ke” dan akhiran “an” yang kemudian menjadi kata benda yang berarti barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan seperti tikar, anyaman, gerabah, dan sebagainya. Selain itu ada istilah lain dalam kerajinan yaitu “kriya” kata ini memiliki arti pekerjaan (kerajinan) tangan [11].

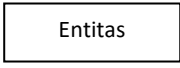

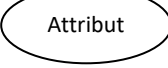

2.2.6 Database

Database atau memiliki istilah basis data merupakan suatu kumpulan data yang saling berhubungan dan berkaitan dengan subjek tertentu pada tujuan tertentu pula, hubungan antardata ini dapat dilihat oleh adanya field ataupun kolom [12].

2.2.7 ERD

ERD adalah model data untuk menggambarkan hubungan antara satu entitas dengan entitas lain yang mempunyai relasi (hubungan) dengan batasan-batasan Hubungan antara entitas akan menyangkut dua komponen yang menyatakan jalinan ikatan yang terjadi, yaitu derajat hubungan dan partisipasi hubungan. Adapun beberapa simbol dalam ERD dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1. Notasi dalam ERD



No.	Gambar	Keterangan
1.		Entitas atau bentuk persegi panjang merupakan sesuatu objek data yang ada
2.		Relationship merupakan hubungan alamiah yang terjadi antar entitas.
3.		Atribut atau bentuk elips adalah sesuatu yang menjelaskan
4.		Garis merupakan penghubung antar entitas

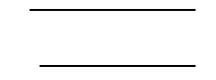
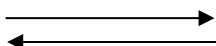

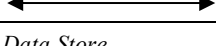
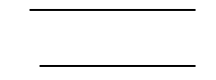
2.2.7 DAD

Diagram Alur Data atau biasa disebut dengan DAD adalah suatu *modeling tool* yang memungkinkan sistem analis menggambarkan suatu sistem sebagai suatu jaringan kerja, suatu proses, dan juga sebuah fungsi yang saling dihubungkan antara satu dengan yang lain menggunakan penghubung yang disebut alur data [13]. Jadi dengan adanya diagram alur data ini akan memudahkan pembacaan alur data antar fungsi suatu rancangan sistem yang akan dibuat, dengan begitu jika ada kesalahan fungsi akan lebih cepat diketahui.

Ada beberapa simbol yang digunakan dalam DAD yang merupakan karakteristik dari suatu sistem, dapat dilihat tabel 2.2.

Tabel 2.2 Simbol Diagram Alur Data

Simbol	Keterangan
Eksternal Entity 	Entitas Eksternal, melambangkan orang atau kelompok yang berada diluar kontrol sistem yang dimodelkan
Proses 	Suatu proses dari data yang dimasukkan ke dalam sistem yang

	mengubah input menjadi output
Alur Data (<i>Data Flow</i>)   	Alur data menunjukkan arus data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil proses sistem
<i>Data Store</i> 	Penyimpanan data atau tempat data dari mekanisme diantara dua proses

3. METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Obyek penelitian adalah ruang lingkup yang merupakan pokok persoalan dari suatu penelitian. Pada penelitian kali ini yang obyek penelitian oleh penulis adalah Minimocraft yang beralamat di Gang Kantil 25, Banaran, Gunungpati, Kota Semarang, telah dirintis sejak tahun 2014 dan merupakan salah satu UMKM yang berberak di sektor kerajinan tangan di Semarang.

3.2 Pengumpulan Data

Adapun metode penelitian untuk penelitian yang akan dilakukan. adalah :

a. Metode pengumpulan data

1. Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan mengamati langsung di lokasi Minimocraft, dengan mengamati para karyawan.

2. Wawancara

Dalam metode ini dilakukan wawancara terhadap pemilik Minimocraft.

3. Studi Literatur

Dalam hal ini metode yang digunakan yakni mencari semua materi yang ada hubungannya dengan penelitian ini baik berupa buku maupun media lain seperti internet sebagai referensi, pembanding yang nantinya menjadi bahan pembelajaran.

b. Analisis Sistem

Dalam metode analisis yaitu dengan cara mengerucutkan data yang telah didapatkan dari wawancara dengan cara memilih kebutuhan yang ada.

c. Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah proses perancangan sistem informasi yang dibangun untuk menyelesaikan masalah. Untuk dapat memenuhi kebutuhan pengguna, sistem ini memerlukan tahap rancangan seperti *input*, *process*, *output*, *interfaces*.

1. Desain *Interfaces*

Desain *Interfaces* adalah perancangan antar muka dilakukan dengan sesederhana mungkin agar mudah dipahami dan dimengerti oleh pengguna, tetapi tidak menghilangkan unsur-unsur penting dalam sistem.

2. Desain *Input*

Perancangan ini bertujuan untuk menentukan data masukan yang akan digunakan dalam mengoperasikan sistem sesuai dengan kebutuhannya.

3. Desain *Process*

Perancangan proses dilakukan dengan menggunakan Diagram Alir Data untuk menggambarkan sistem yang dilakukan dengan terstruktur yang dimulai dari diagram konteks, diagram jenjang yang merupakan *level 0* dan diagram rinci yang dimulai dari *level 1* hingga *level (n)* yang menguraikan kegiatan dari diagram konteks dan diagram jenjang dengan lebih *detail*.

4. Desain *Output*

Desain *output* merupakan pembuatan format laporan yang diperlukan dengan menentukan unsur-unsur data yang diperlukan.

5. Desain *Database*

Desain *database* adalah wadah penyimpanan data untuk sistem yang akan dibuat, berikut table-table yang akan digunakan: *tb_customer*, *tb_admin*, *tb_produk*, *tb_kategori*, *tb_kota*, *tb_material*, *det_order_detail*, *tb_konfirmasi*, *tb_order*, *tb_retur*, *tb_ukuran*. Proses relasi antar tabel juga dijelaskan menggunakan *Entity Relationship Diagram*.

6. Desain Sistem

Desain Sistem ini yang terlibat adalah *customer*, *admin*, dan *owner* dari sistem informasi ini.

3.3 Implementasi Sistem

Tahap implementasi ini bertujuan untuk melakukan kegiatan spesifikasi gambar rancangan sistem ke dalam kegiatan yang sebenarnya dari sistem informasi yang akan dibangun atau dikembangkan, kemudian mengimplementasikan sistem tersebut ke dalam bahasa pemrograman PHP dengan aplikasi Microsoft Visual Code dan MySQL yang berfungsi untuk pengelolaan data. Pada tahap implementasi ini sistem harus dapat berjalan secara optimal. Pengujian pada sistem akan dilakukan menggunakan metode *black-box testing*.

4. PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem

Analisis sistem yang berjalan bertujuan untuk mengetahui bagaimana jalannya sistem yang telah diterapkan serta untuk mengetahui masalah – masalah yang timbul dari sistem yang diterapkan tersebut sebagai landasan dalam merancang sistem yang diusulkan.

Dalam membuat suatu perancangan sistem, terlebih dahulu harus melakukan analisis sistem itu sendiri. Analisis sistem

mempunyai tujuan untuk mengetahui sejauh mana sistem informasi yang akan dibuat dapat menangani permasalahan yang ada. Analisis sistem yang dilakukan oleh penulis mencakup analisis sistem yang sedang berjalan dan analisis kebutuhan sistem.

Sistem pemesanan dan penjualan yang diterapkan pada saat itu masih bersifat konvensional yaitu konsumen mengirim pesan kepada admin atau datang langsung ke alamat

Minimocraft dan melakukan transaksi di sana. Kemudian pada proses promosi dan pemasaran kesulitan perusahaan adalah dalam mempublikasikannya, sejauh ini perusahaan mencetak brosur untuk melakukan promosi dan pemasaran.

4.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Kebutuhan sistem merupakan kebutuhan paling penting untuk membangun sebuah sistem yang digunakan untuk meminimalisir adanya kesalahan. Dengan adanya analisis yang tepat maka materi yang terkandung dalam sistem tersebut dapat di implementasikan dengan baik.

Analisis kebutuhan sistem dilakukan dengan cara mencari tahu apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem informasi pemesanan dan penjualan pada Minimocraft. Pada kebutuhan sistem dibedakan menjadi 2 kebutuhan yaitu kebutuhan fungsional sistem dan kebutuhan non fungsional

4.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional Sistem

Analisis kebutuhan sistem secara fungsional merupakan analisis mengenai kebutuhan yang berkaitan langsung dengan sistem yang akan dibuat. Berikut merupakan fungsi-fungsi yang terdapat dalam sistem informasi pemesanan, penjualan diantaranya :

- a. Admin
 1. Pengolahan data berupa *insert, update, dan delete*
 2. Mengolah serta menampilkan data
- b. *Customer*
 1. Melihat produk yang ditawarkan
 2. Pemesanan produk
 3. Konfirmasi Pembayaran

4.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional Sistem

Analisis kebutuhan sistem secara non fungsional adalah analisis mengenai

kebutuhan sistem dilihat dari sisi *hardware* dan *software*. Analisis kebutuhan non fungsional sistem dalam informasi pemesanan dan penjualan sebagai berikut:

- a. Perangkat Keras (*hardware*)
 1. Prosesor *Dual Core*
 2. RAM 2GB
 3. HDD 500GB
- b. Perangkat Lunak (*Software*)
 1. Sistem operasi Windows 7 / 10
 2. *Sublime Text 3*
 3. *Database MySQL*

4.3 Perancangan Sistem

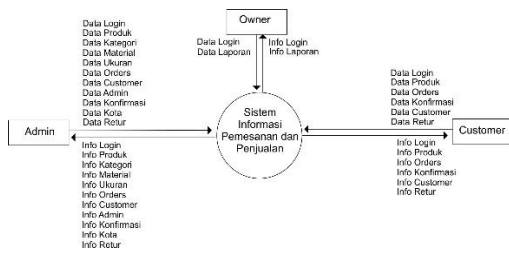
Tahapan rancangan sistem yang dibangun sesuai dengan teori metode pembangunan sistem yang digunakan. Rancangan meliputi perancangan basis data, rancangan proses dan rancangan sistem (input, output).

4.3.1 Perancangan Diagram Alir Data

Data Flow Diagram (DFD) digunakan untuk menggambarkan proses-proses yang terjadi pada suatu sistem yang sedang berjalan. Berikut perancangan DFD pada sistem informasi pemesanan, penjualan pada Minimocraft

4.3.2 Diagram Konteks

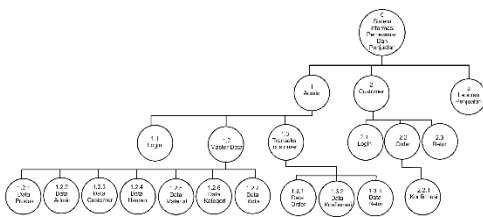
Diagram konteks merupakan bagian dari DFD yang berfungsi memetakan model lingkungan. Sistem informasi ini digunakan oleh dua user yaitu admin dan *customer*. Dalam sistem informasi ini admin bertugas dalam melakukan pengolahan data yaitu oleh data master, transaksi. Sedangkan *customer* dapat melihat semua produk yang ditawarkan serta melakukan transaksi pemesanan dan konfirmasi pembayaran Rancangan sistem yang dibangun digambarkan dalam diagram konteks Gambar 4.1.



Gambar 4.1. Diagram Konteks

4.3.3 Diagram Jenjang

Diagram jenjang menguraikan atau memperinci beberapa kegiatan atau proses pada diagram konteks. Dalam diagram *overview* sistem pemesanan, penjualan untuk Minimocraft terdapat tiga level proses yaitu level 1, level 2 dan level 3. Level 1 terdiri dari proses admin dan customer, level dua terdiri dari proses login, proses pengolahan master data, pengoalahan orders dan konfirmasi, level 3 terdiri dari pengolahan data master data berupa data produk, data user, data kota, data ukuran, data material, data kategori dan data *customer*. Diagram *overview* sistem informasi pemesanan dan penjualan pada Minimocraft digambarkan pada Gambar 4.2.

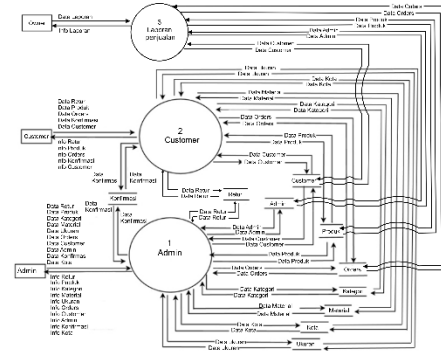


Gambar 4.2 Diagram Jenjang

4.3.4 Diagram Alir Data Level 1

Data Flow Diagram (DFD) level 1 menggambarkan urutan proses dari sistem yang meliputi proses admin dan proses *customer*. Pada proses pertama baik admin maupun *customer* diharuskan untuk login terlebih dahulu. Setelah berhasil login admin dapat melakukan pengolahan data user, pengolahan data

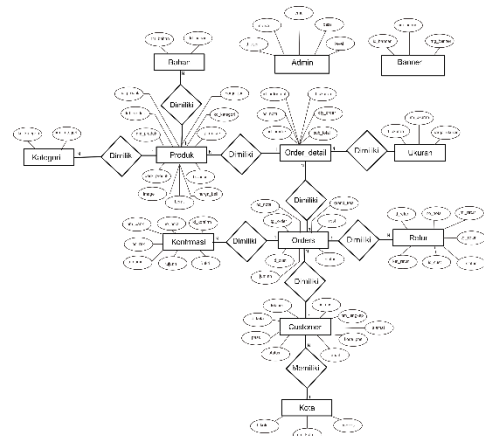
produk, kategori, material, kota, ukuran, *orders*, konfirmasi, retur. Sedangkan untuk user *customer*, setelah berhasil login *customer* dapat melihat data produk, dan transaksi berupa *orders*, konfirmasi pembayaran dan retur barang. Seperti terlihat pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Data Flow Diagram Level 1

4.4 Entity Relationship Diagram

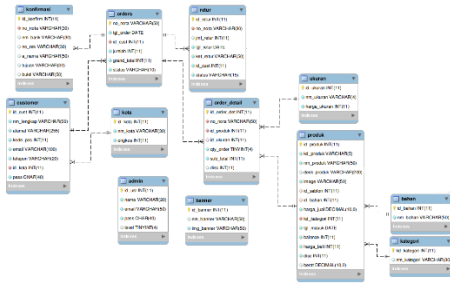
Entity Relationship Diagram (ERD) digunakan untuk menentukan entitas yang akan dibuat menjadi sebuah tabel serta memudahkan dalam membaca hubungan antar entitas. Relasi antar entitas sistem informasi pemesanan dan penjualan pada Minimocraft digambarkan pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 Relasi Antar Entitas

4.5 Relasi Antar Tabel

Diagram relasi antar tabel dihasilkan dengan menghubungkan kunci *primary key* pada masing masing tabel dengan nama field yang sama. Seperti terlihat pada gambar 4.5.

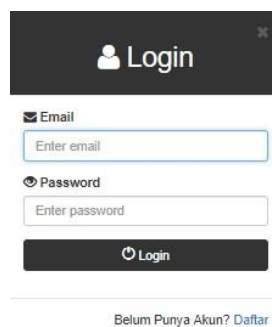


Gambar 4.5 Relasi Antar Tabel.

5. IMPLEMENTASI SISTEM

5.1 Halaman Login

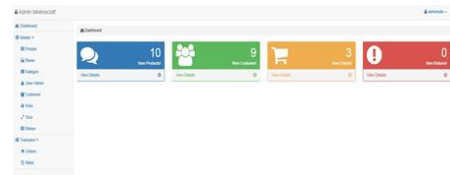
Halaman *login* admin merupakan halaman yang pertama kali muncul dalam aplikasi ujian *online*. *User* admin harus menginputkan *Username* dan *Password* yang telah terdaftar untuk dapat mengakses ke halaman selanjutnya. Tampilan halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 5.1.



Gambar 5.1 Halaman Login..

5.2 Halaman Utama Admin

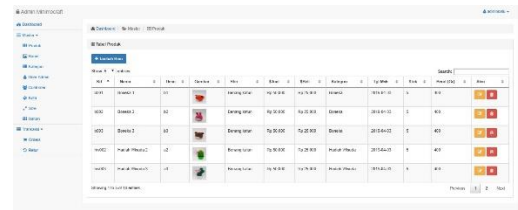
Setelah admin berhasil *Login* maka akan mendapat akses ke halaman administrator seperti yang ada pada Gambar 5.19. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 5.2.



Gambar 5.2 Halaman Utama Admin.

5.3 Halaman Produk Admin

Halaman Produk admin adalah dimana admin bisa mengelola produk seperti menambah produk, menghapus produk atau mengedit produk, seperti terlihat digambar 5.3.



Gambar 5.3 Halaman Produk Admin.

5.4 Halaman Admin Customer

Halaman administrator customer, admin bisa melihat data customer dihalaman ini, seperti terlihat di Gambar 5.4.



Gambar 5.4 Halaman Admin Customer .

5.5 Halaman Admin Transaksi Order

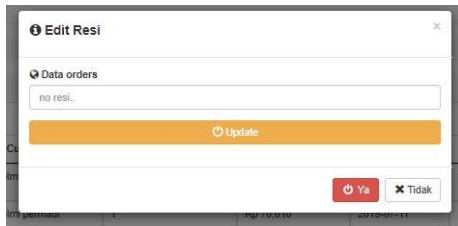
Admin dapat melihat order yang masuk dan dapat mengkonfirmasi order serta memasukkan nomer resi. Seperti terlihat di gambar 5.5.



Gambar 5.5 Halaman Admin Transaksi Order.

5.6 Halaman Admin Input Resi

Setelah admin melakukan transaksi order admin akan mengirim barang dan mendapatkan nomor resi dan diinputkan untuk customer. Seperti ditunjukkan gambar 5.6.



Gambar 5.6 Halaman Admin Input Resi

5.7 Halaman Halaman Cara Pesan

Halaman cara pesan berisi panduan dalam melakukan pemesanan produk bagi customer. Seperti ditunjukkan gambar 5.7.



Gambar 5.7 Halaman Cara Pesan

6. PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian atas sistem informasi pemesanan dan penjualan kerajinan tangan berbasis website di Minimocraft Semarang, penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Berdasarkan hasil identifikasi terhadap kinerja sistem, sistem informasi pemesanan dan penjualan kerajinan tangan pada

Minimocraft Semarang, dapat mempermudah Minimocraft dalam melakukan promosi produk yang diproduksi secara *up to date*.

- b. Sistem informasi pemesanan dan penjualan ini juga mempermudah customer dalam mengetahui informasi mengenai perusahaan dan produk yang diproduksi; dan juga memudahkan customer dalam melakukan transaksi pemesanan produk Minimocraft dimana saja.
- c. Berdasarkan hasil wawancara terhadap 10 responden yang terdiri dari 9 konsumen dan 1 admin, menunjukkan bahwa sistem informasi pemesanan dan penjualan ini memiliki kelebihan dapat memberikan informasi yang memadai, mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan, serta memudahkan admin dalam melakukan promosi, sedangkan kekurangan sistem ini menurut sebagian dari responden belum ada nya sistem tracking resi.

6.2 Saran

Penelitian yang telah dilaksanakan di Minimocraft dirasa masih jauh dari kata sempurna, untuk penelitian selanjutnya terdapat beberapa saran penulis yang dapat digunakan untuk pengembangan yang lebih baik lagi.

- a. Sistem informasi pemesanan dan penjualan kerajinan pada Minimocraft belum dibuat responsive untuk web mobile.
- b. Sistem yang sudah dibangun belum dilengkapi dengan adanya fitur tracking resi sehingga untuk pengembangan selanjutnya dapat ditambahkan fitur tracking resi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Yakub. (2012). Pengantar Sistem Informasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [2] Nore, V. N. (2013). Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Produk Berbasis Web. Yogyakarta: Universitas Teknologi Yogyakarta
- [3] Lestari, L. I. (2014). Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Buku Berbasis Web. Yogyakarta: Universitas Teknologi Yogyakarta.
- [4] Gunawan, S. M. (2015). Membangun Sistem Informasi Pemesanan dan Pengolahan Data Penjualan. Yogyakarta: Universitas Teknologi Yogyakarta.
- [5] Wardoyo, D. (2015). Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web. Yogyakarta: Universitas Teknologi Yogyakarta.
- [6] Purmadayu, A. M. (2015). Sistem Penjualan Kerajinan Akik Berbasis Web. Yogyakarta: Universitas Teknologi Yogyakarta.
- [7] Sutarman. (2009). Pengantar Teknologi Informasi. Jakarta: Bumi Aksara.
- [8] Simarmata, J. (2010). Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta: Penerbit Andi
- [9] Hizair. (2013). Kamus Lengkap Bahasa Indonesia. Jakarta: Tamer
- [10] Assauri, S. (2004). Manajemen Pemasaran. Jakarta: Rajawali Press
- [11] Kamus Besar Bahasa Indonesia. (n.d.), Retrieved from KBBI Kemendikbud: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pemesanan>
- [12] Waljiyanto. (2003). Sistem Basis Data: Analisis dan Pemodelan Data. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [13] Saputra, A. (2012). Membuat Aplikasi Absensi dan Kuesioner untuk Panduan Skripsi. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.