

NASKAH PUBLIKASI

PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN BARANG BERBASIS WEB (Studi Kasus Toko Putra Barokah Boyolali)

Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Informasi Dan Elektro



Disusun oleh

Asep Nugroho

3125111261

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

NASKAH PUBLIKASI

**PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN
BARANG BERBASIS WEB
(Studi Kasus Toko Putra Barokah Boyolali)**

Disusun oleh:
Asep Nugroho
3125111261

Pembimbing,

Suhirman P.hD

Tanggal,.....

PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN BARANG BERBASIS WEB (Studi Kasus Toko Putra Barokah Boyolali)

Asep Nugroho

*Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro
Universitas Teknologi Yogyakarta
Jl. Ringroad Utara Jombor Sleman Yogyakarta
Email: asp.nugroho@gmail.com*

ABSTRAK

Proses Pencatatan yang dilakukan pada Toko Bagunan Putra Barokah saat ini masih manual. Pencatatan data transaksi penjualan masih menggunakan pembukuan. Begitu juga dengan pencatatan data yang lain seperti data produk, perhitungan stok produk dan laporan penjualan, semuanya masih menggunakan pembukuan yang mengakibatkan banyak kesalahan, membutuhkan waktu yang banyak dalam proses transaksi dan pembuatan laporan. Selain itu juga menyebabkan mudah hilangnya data-data seperti: data stok barang, data transaksi penjualan, bahkan laporan penjualan. hal inilah yang menyebabkan pembuatan laporan transaksi penjualan pada Toko Putra Barokah tidak akurat. Berdasarkan permasalahan diatas diusulkan pembuatan Sistem Penjualan Berbasis Web. Dengan adanya sistem ini, diharapkan dapat memudahkan Toko Putra Barokah dalam mengolah data stok produk diantaranya transaksi penjualan, transaksi pembelian, laporan stok barang dan laporan penjualan.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Stok Barang, Penjualan.

1.PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Toko Bagunan Putra Barokah merupakan sebuah toko yang sedang berkembang dan bergerak dalam bidang penjualan bahan bangunan seperti semen, besi, kayu, pasir dan alat-alat kelengkapan bangunan. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak toko maka didapat informasi tentang pengelolaan data barang yang masih dilakukan belum terencana secara baik, masih direkap dengan menggunakan buku besar. Beberapa potensi masalah yang kerap terjadi, yaitu terjadi kesalahan hitung barang, sehingga terjadi perbedaan antara hasil pencatatan pada buku dan jumlah barang yang tersedia.

Berdasarkan kebutuhan di atas, maka pihak toko menginginkan untuk membuat suatu sistem aplikasi khusus untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada kegiatan operasional tersebut. Sistem yang dikembangkan akan meliputi data stok barang, data supplier, data karyawan, transaksi pembelian, transaksi penjualan, laporan dari hasil penjualan beserta omset tingkat penjualan. Diharapkan dengan adanya sistem ini proses pengelolaan data barang dapat lebih efisien dan dapat mengurangi kesalahan pada proses

pembuatan laporan sehingga mempermudah karyawan dalam bekerja.

Pada sistem ini dibangun menggunakan PHP dan DBMS MySQL yang berguna untuk mengintegrasikan data-data barang yang akan diolah ke dalam sebuah database karena dapat membantu pihak toko dalam proses pengelolaan data barang yang ada di dalam toko. Dengan pertimbangan tersebut, maka dibutuhkan suatu sistem pengelolaan penjualan berbasis web pada toko bagunan Putra Barokah.

1.2 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup tugas akhir ini sesuai dengan tujuan dan tidak menyimpang, maka dibutuhkan beberapa batasan masalah, adapun batasan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- Aplikasi ini akan dibangun berbasis web yang hanya dapat dibuka oleh admin dengan *password* tertentu.
- Aplikasi ini mencatat data stok barang, data *supplier*, data karyawan, transaksi pembelian, transaksi penjualan, laporan dari hasil penjualan beserta omset tingkat penjualan.

1.3 Tujuan Penelitian

Setiap penelitian pasti ada tujuan tertentu, tujuan dari penelitian ini yaitu:

- Mengidentifikasi, menganalisis dan memecahkan permasalahan pengolahan data.
- Mengembangkan sistem komputer untuk mempermudah pengolahan data barang dan transaksi penjualan.

2. KAJIAN PUSTAKA DAN TEORI

2.1 Landasan Teori

Beberapa hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang memiliki bidang dan tema yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sistem Informasi Penjualan Perumahan Pada PT. Primeland Realty Cabang Palembang Berbasis Android. Sistem yang dibangun menggunakan Bahasa pemrograman NetBeans IDE 7.1 dan pengolahan basis data menggunakan MySQL. Sistem ini dibangun membahas bagaimana memudahkan pelanggan dalam melihat produk perumahan dan juga melakukan pemesanan tanpa harus ke lokasi. Sistem yang dibangun berbasis Android menggunakan Bahasa pemrograman HTML5, PHP dan pengolahan basis data menggunakan MySQL [6].

Penelitian Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Parfum Berbasis *Desktop* Pada De'Centro Parfum Yogyakarta. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman visual basic 6.0 dan *sql server 2000* sebagai pengolahan basis data. Kelemahan aplikasi ini belum adanya transaksi pembelian dari *supplier* serta grafik penjualan [13].

Penelitian oleh Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Obat Di Apotik Emulinda Bandung. Sistem yang dibangun bertujuan untuk membuat sistem informasi yang dapat menangani pengolahan data transaksi penjualan dan pembelian obat sesuai kebutuhan. Sistem yang dibangun menggunakan basis data MySQL dan menggunakan bahasa pemrograman Netbeans IDE 7.1. Sistem ini dirancang secara *client-server* [12].

2.2 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan serangkaian komponen berupa manusia, prosedur, data dan teknologi (seperti komputer) yang digunakan untuk melakukan sebuah proses untuk menghasilkan informasi yang bernilai untuk pengambilan keputusan [14].

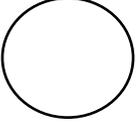
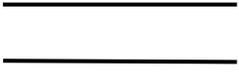
Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian mendukung operasi bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi serta menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan.[5]

Menurut Sistem informasi merupakan suatu kombinasi teratur dari orang-orang, *hardware*, *software*, jaringan komputer dan sumber data yang mengumpulkan informasi dalam sebuah organisasi.[1]

2.3 Diagram Alur Data (DAD)

Diagram Alur Data (DAD) adalah suatu *network* yang menggambarkan suatu sistem automat/komputerisasi, manualisasi atau gabungan dari keduanya, yang penggambarannya disusun dalam bentuk kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya. DAD sering juga digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem yang baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir (misal lewat telepon atau surat) serta lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan (misal *hard disk* atau *disket*). Simbol-simbol DAD dapat dilihat pada Tabel 2.1.[10]

Tabel 2. 1 Simbol DFD

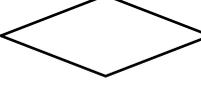
SIMBOL	DESKRIPSI
	<i>External Entity (Entitas Eksternal)</i> yaitu menjelaskan suatu entitas luar pada DFD.
	<i>Data Flow (Aliran Data)</i> yaitu menjelaskan arah data/informasi entitas, proses, data store.
	<i>Process (Proses)</i> yaitu menjelaskan proses dalam sebuah DAD.
	<i>Data Store</i> yaitu menjelaskan suatu entitas luar pada DAD.

2.4 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD adalah diagram yang memperlihatkan entitas-entitas yang terlibat dalam suatu sistem serta hubungan-hubungan atau relasi antar entitas tersebut. Model *Entity-Relationship* yang berisi komponen-komponen himpunan *entitas* dan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang merepresentasikan seluruh fakta dari "Dunia Nyata" yang ditinjau, dapat digambarkan dengan lebih sistematis dengan menggunakan

diagram *Entity- Relationship*. Simbol-simbol dapat dilihat pada tabel 2.2[3]

Tabel 2.2 Simbol ERD

SIMBOL	DESKRIPSI
	Persegi panjang menyatakan himpunan entitas.
	Elips, menyatakan atribut berfungsi sebagai key
	Belah ketupat, menyatakan Himpunan Relasi
	Garis sebagai penghubung antara entitas, relasi dan atribut.

2.5 Website

Website adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*hypertext transfer protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*.

Jenis-jenis *website* berdasarkan sifatnya antara, lain:

- Website* Dinamis
Adalah sebuah *website* yang menyediakan konten atau isi yang selalu berubah-ubah setiap saat.
- Website* Statis
Adalah sebuah *website* yang kontennya sangat jarang diubah.

Jenis-jenis *website* berdasarkan tujuannya, antara lain:

- Personal website*, adalah *website* yang berisi informasi pribadi seseorang.
- Corporate website*, adalah *website* yang dimiliki oleh sebuah perusahaan.
- Portal *website*, adalah *website* yang mempunyai banyak layanan mulai dari layanan berita, *email*, dan jasa-jasa lainnya.
- Forum *website*, adalah sebuah *website* yang bertujuan sebagai media diskusi.[2]

2.6 Basis Data

Basis data (*database*) menurut Yakub (2012) diartikan sebagai markas atau gudang, tempat

bersarang atau berkumpul. Prinsip utama basis data adalah pengaturan data dengan tujuan utama fleksibilitas dan kecepatan dalam pengambilan data kembali. Adapun tujuan basis data diantaranya sebagai efisiensi yang meliputi *speed, space & accuracy*, menangani data dalam jumlah besar, kebersamaan pemakaian, dan meniadakan duplikasi. Sistem *database* memiliki empat komponen penting antara lain:

- Data, adalah informasi yang disimpan dalam suatu struktur tertentu yang terintegrasi.
- Hardware*, adalah perangkat keras berupa komputer dengan media penyimpanan sekunder yang digunakan untuk menyimpan data.
- Software*, adalah perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan pengelolaan data. Perangkat lunak ini sering disebut sebagai *Database Management System* (DBMS) yaitu sekumpulan komponen untuk menetapkan, membangun, dan menggerakkan suatu database.
- User*, adalah orang yang menggunakan data yang tersimpan dan terkelola. User dapat berupa seorang yang mengelola *database* tersebut, yang disebut dengan *database administrator* (dba), bisa juga *end user* yang mengambil hasil dari pengelolaan *database* melalui bahasa *query*. [15].

2.7 PHP

PHP merupakan singkatan dari *Hypertext Preprocessor*. Ia merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam server dan diproses di server. Hasilnyalah yang dikirim ke klien, tempat pemakai menggunakan *browser*. Kelahiran PHP bermula saat Rasmus Lerdorf membuat sejumlah skrip Perl yang dapat mengamati siapa saja yang melihat-lihat daftar riwayat hidupnya, yakni pada tahun 1994.

PHP adalah bahasa pemrograman berbentuk skrip yang mengandung fungsi-fungsi dalam membentuk sistem yang sistematis. Skrip-skrip ini selanjutnya dikemas menjadi tool yang disebut "Personal Home Page". Paket inilah yang menjadi cikal bakal PHP.

Pada tahun 1995, Rasmus menciptakan PHP/FI versi 2. Pada versi inilah pemrograman dapat menempelkan kode terstruktur di dalam tag HTML. Yang menarik, kode PHP juga bisa berkomunikasi dengan *database* dan melakukan perhitungan-perhitungan yang kompleks sambil jalan [7].

2.8 Pemesanan

Pemesanan adalah proses, perbuatan, cara memesan atau memesankan.[4]

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”. [8]

2.9 Penjualan *Online* (*ecommerce*)

Pengertian dari *Electronic e-commerce* adalah pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik seperti televisi radio dan jaringan komputer. [16]

Penjualan *Online* dapat didefinisikan sebagai transaksi perdagangan melalui elektronik yang terhubung dengan internet. [9]

Penjualan *Online* adalah transaksi jual-beli yang dilakukan secara digital dengan menggunakan komputer yang tersambung dengan internet, oleh karena itu peranan internet sangat penting karena komputer yang digunakan untuk bertransaksi harus dapat berhubungan antara penjual dan pembeli. [11]

3. METODE PENELITIAN

3.1 Obyek Penelitian

Dalam Penelitian Tugas Akhir ini objek yang diambil oleh penulis adalah membangun sebuah sistem penjualan berbasis web yang mampu mengolah data penjualan, data stok barang, laporan penjualan dan perhitungan omset penjualan pada Toko Bangunan Putra Barokah. Toko Bangunan Putra Barokah merupakan sebuah toko yang sedang berkembang dan bergerak dalam bidang penjualan bahan bangunan seperti semen, pipa, kayu dan lain sebagainya.

3.2 Pengumpulan Data

Metode penelitian dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode guna mendapatkan data yang lengkap dan benar. Adapun metode-metode tersebut antara lain:

a. Wawancara

Metode ini berkaitan dengan pengumpulan data dengan cara tanya jawab secara langsung mengenai gambaran umum toko Putra Barokah dan informasi yang mendetail

b. Observasi

Pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung dari kegiatan yang sedang dilakukan oleh perusahaan yang bersangkutan dengan tujuan mencari dan mengumpulkan data yang diperlukan serta mengamati apa yang menjadi titik kelemahan dari sistem yang berjalan sehingga kita dapat membantu memberikan jalan keluar dalam memperbaiki sistem tersebut untuk tingkat kepuasan layanan konsumen terhadap perusahaan.

c. Studi Pustaka

Metode ini digunakan untuk mendapatkan pemahaman konsep-konsep teori yakni dengan

melakukan analisa data-data pustaka yang dapat membantu dalam proses pemecahan masalah.

3.3 Analisis

Menganalisa objek penelitian untuk mendapatkan suatu sistem yang dapat berjalan sesuai yang diharapkan. analisa ini dilakukan dengan cara memahami sistem manual yang ada, kemudian dilakukan perancangan dari sistem yang akan dibuat untuk dikembangkan menjadi sistem yang terkomputerisasi.

3.4 Desain

Desain sistem informasi reservasi dan administrasi ini terbagi menjadi tiga bagian yaitu perancangan sistem, perancangan basis data, dan perancangan *interface*. Setelah dilakukan pengumpulan data dan analisis tahap selanjutnya adalah perancangan sistem yang dilakukan dengan menggunakan Diagram jenjang, diagram konteks, Diagram Alur Data (DAD), relasi antar entitas (ERD), desain tampilan, dan penulisan *source code*.

Perancangan basis data dilakukan dengan mendefinisikan entitas yang terlibat dalam sistem melalui tabel – tabel yang digunakan dalam *database*.

Perancangan *interface* sistem pengelolaan *inventory* terdiri atas *input*, proses, *output*. Proses yang dilakukan terdiri atas beberapa proses, yaitu proses yang pertama adalah proses transaksi pembelian, proses transaksi penjualan, proses pendataan stok barang, proses pendataan *supplier*. Data yang dihasilkan dari beberapa proses tersebut adalah laporan data pembelian, laporan data penjualan, laporan data pembelian dan laporan data *supplier*.

3.5 Implementasi

Pada tahap ini dilakukan proses pengkodean dan rancang bangun dengan menggunakan PHP dan MySQL dalam hal ini ditekankan untuk proses pengimplementasian perancangan sistem.

4. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem Yang Berjalan

Pengelolaan data barang di toko Putra Barokah yang masih dilakukan belum terencana secara baik, masih direkap dengan menggunakan buku besar. Beberapa potensi masalah yang kerap terjadi, yaitu terjadi kesalahan hitung barang, sehingga terjadi perbedaan antara hasil pencatatan pada buku dan jumlah barang yang tersedia. Berdasarkan kebutuhan di atas, maka pihak toko menginginkan untuk membuat suatu sistem aplikasi khusus untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada kegiatan operasional tersebut. Sistem yang dikembangkan akan meliputi data stok barang, data *supplier*, data karyawan, transaksi pembelian,

transaksi penjualan, laporan dari hasil penjualan beserta omset tingkat penjualan. Diharapkan dengan adanya sistem ini proses pengelolaan data barang dapat lebih efisien dan dapat mengurangi kesalahan pada proses pembuatan laporan sehingga mempermudah karyawan dalam bekerja.

4.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisa kebutuhan merupakan tahap untuk menganalisa *user* terhadap sistem yang akan dibuat. Terdapat 2 jenis analisa kebutuhan yaitu:

4.2.1 Kebutuhan Pelanggan

Kebutuhan pelanggan merupakan kebutuhan pelanggan yang harus ada dalam sistem penjualan ini:

- Proses pendaftaran pelanggan
- Proses *login* ke sistem
- Melakukan pemesanan barang
- Menampilkan riwayat data pemesanan

4.2.2 Kebutuhan Admin

Kebutuhan admin merupakan kebutuhan admin yang harus ada dalam sistem penjualan ini:

- Proses *login* ke sistem
- Pengolahan data pelanggan
- Pengolahan data penjualan
- Pengolahan data *supplier*
- Pengolahan data pembelian
- Pengolahan data pemesanan
- Pengolahan data barang
- Menampilkan laporan persediaan barang, laporan pembelian barang dan laporan penjualan pemesanan.

4.3 Analisis Pengembangan Sistem

Perancangan sistem bertujuan untuk mendesain sistem yang akan dihasilkan. Perancangan sistem yang dilakukan meliputi perancangan berbagai permasalahan. Adapun model perancangan yang dibuat antara lain: Diagram Konteks, Diagram Jenjang, Diagram Arus Data (DAD), *Entity Relationship Diagram* (ERD), dan Relasi Tabel.

4.4 Rancangan Sistem

Pada perancangan aplikasi penjualan dan pembelian berbasis web ini peneliti menggunakan DAD (Diagram Alur Data) yang akan dijabarkan sebagai berikut:

4.4.1 Diagram Konteks

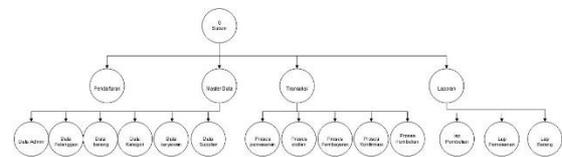
Diagram konteks biasa disebut juga diagram konteks yaitu diagram yang digunakan untuk menggambarkan ruang lingkup sistem dengan *entitas* eksternal. Diagram Konteks dari sistem penjualan berbasis *website* memiliki *entitas* eksternal yakni pemilik, admin dan pelanggan yang berinteraksi dengan sistem tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.1



Gambar 4. 1 Diagram Konteks

4.4.2 Diagram Jenjang

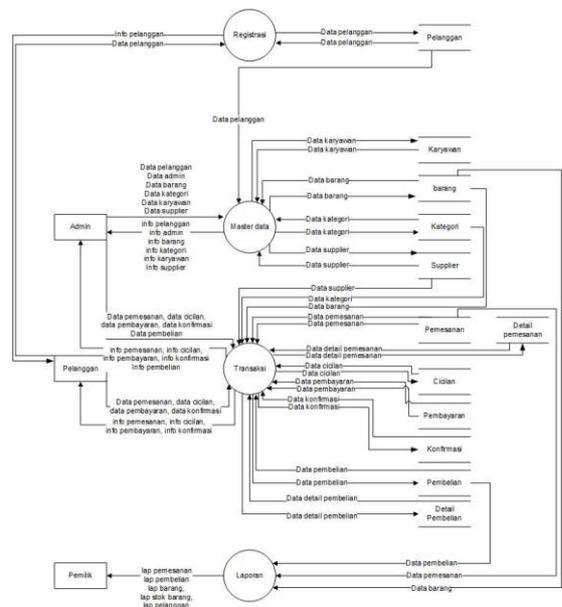
Diagram jenjang digunakan untuk menggambarkan keseluruhan fungsi yang terdapat pada sistem. Pada Gambar 4.2 dapat dilihat pada level 1 terdiri dari pendaftaran, *login*, master data, transaksi, dan laporan.



Gambar 4. 2 Diagram Jenjang

4.4.3 Diagram Alir Data (DAD) Level 1

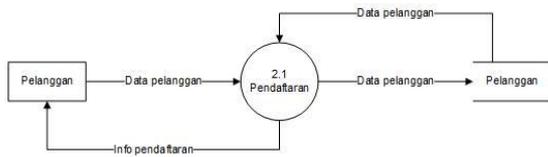
Dalam DAD level 1 ini menggambarkan sistem secara lebih rinci. *Entitas* yang terlibat diantaranya admin, pemilik dan pelanggan yang mempunyai hak akses masing-masing. Selain itu, DAD level 1 juga menggambarkan proses yang ada meliputi Proses registrasi, *login*, barang, pembelian dan penjualan. DAD level 1 dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4. 3 DAD Level 1

4.4.4 Diagram Alir Data (DAD) Level 2 Proses 1

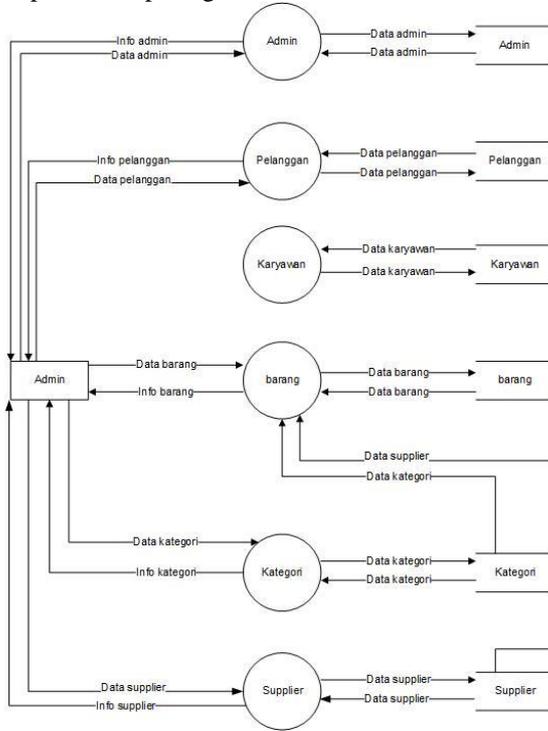
Dalam DFD level 2 Proses 1 ini menggambarkan proses pendaftaran pelanggan. DFD level 2 Proses 1 dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4. 4 DAD Level 2 Proses 1

4.4.5 Diagram Alir Data (DAD) Level 2 Proses 2

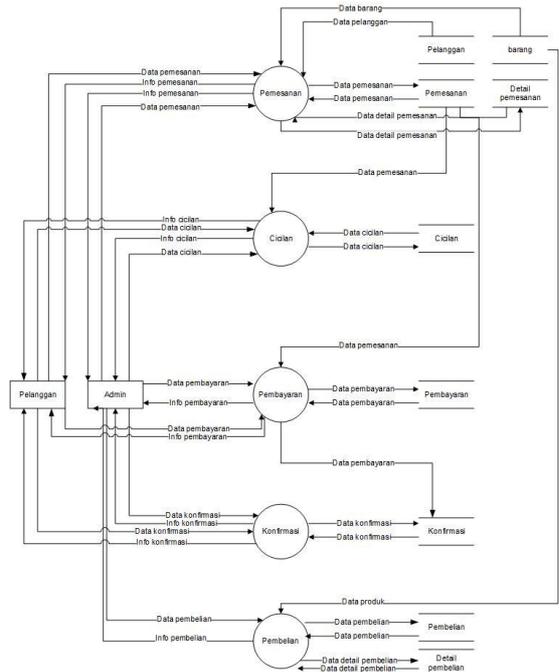
Dalam DFD level 2 Proses 2 ini menggambarkan proses pengolahan data yang dilakukan admin yaitu mengolah data admin, data pelanggan, data karyawan, data barang, data kategori dan data *supplier*. DFD level 2 Proses 2 dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4. 5 DAD Level 2 Proses 2

4.4.6 Diagram Alir Data (DAD) Level 2 Proses 3

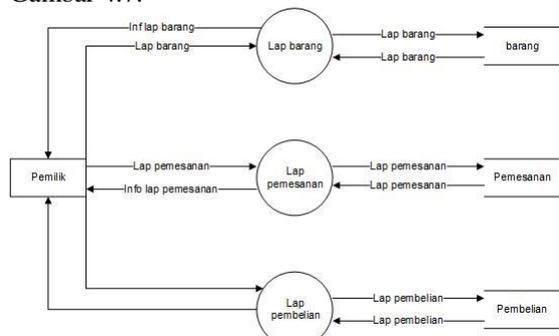
Dalam DFD level 2 Proses 3 ini menggambarkan proses transaksi yang dilakukan admin yaitu melakukan transaksi pemesanan, cicilan, pembayaran, pembelian dan konfirmasi. DFD level 2 Proses 3 dapat dilihat pada Gambar 4.6.



Gambar 4. 6 DAD Level 2 Proses 3

4.4.7 Diagram Alir Data (DAD) Level 2 Proses 4

Dalam DFD level 2 Proses 4 ini menggambarkan proses laporan secara lebih rinci. user yang terlibat hanya admin saja. Proses ini terdapat 3 laporan yaitu laporan pembelian, laporan pemesanan dan laporan penjualan barang yang dapat ditampilkan berdasarkan periode waktu tertentu. DFD level 2 Proses 4 dapat dilihat pada Gambar 4.7.



Gambar 4. 7 DAD Level 2 Proses 4

4.5 Rancangan Basis Data

Tahap ini akan menjelaskan tentang *database* yang akan dibangun, meliputi struktur relasi antar *entitas*, struktur penyimpanan data, format data yang digunakan dan alur akses database pada perancangan aplikasi penjualan dan pembelian berbasis web.

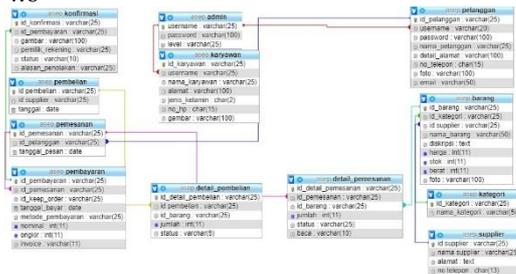
4.5.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan suatu model untuk yang digunakan untuk mendesain *database* dengan tujuan

menggambarkan data yang berelasi pada sebuah *database*. Adapun *Entity Relationship Diagram* ERD yang terdapat dalam aplikasi penjualan dan pembelian berbasis *website* pada Gambar 4.8.

4.5.2 Relasi Tabel

Relasi tabel menggambarkan hubungan antara satu tabel dengan tabel yang lainnya yang berfungsi untuk mengatur operasi suatu *database*. Dibawah ini merupakan relasi tabel *database*. Perancangan ERD dalam sistem ini dapat dilihat pada Gambar 4.6



Gambar 4. 8 Relasi Tabel

5. IMPLEMENTASI SISTEM

5.1 Perangkat Keras Yang Digunakan

Perangkat keras yang digunakan untuk mengoperasikan aplikasi penjualan dan pembelian berbasis Web ini adalah:

- Laptop
- Processor Intel Core I3-2350M @ 2.30 Ghz (4CPUs)
- RAM 4 GB DDR 3
- HDD 500 GB

5.2 Perangkat Keras Yang Digunakan

Perangkat lunak yang digunakan dalam membangun aplikasi penjualan dan pembelian berbasis Web ini adalah:

- Microsoft Visual Studio Code
- Xampp
- Google Chrome

5.3 Implementasi web

5.3.1 Halaman Home

Halaman *home* adalah halaman awal yang akan muncul ketika membuka website toko putra barokah. Tampilan halaman *home* dapat dilihat pada Gambar 5.1



Gambar 5. 1 Halaman Home

5.3.2 Halaman Login Admin

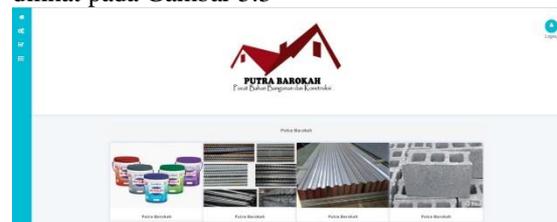
Halaman *login* admin merupakan halaman yang digunakan oleh admin untuk *user* masuk kedalam sistem. halaman ini berisikan *form username* dan *password* yang harus diisi oleh *user* kemudian dilakukan validasi akun. Jika *username* dan *password* yang dimasukkan benar maka akan diarahkan ke halaman admin tetapi jika salah maka akan muncul peringatan bahwa *username* atau *password* salah dan akan kembali lagi ke halaman *form login*. Halaman admin dapat dilihat pada Gambar 5.2



Gambar 5. 2 Halaman Login Admin

5.3.3 Halaman Admin

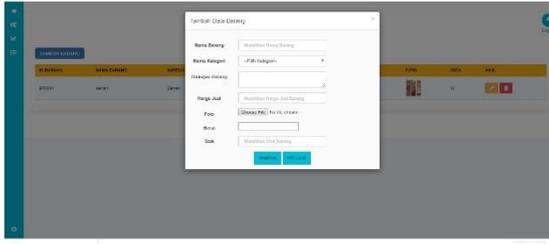
Halaman admin merupakan halaman yang digunakan oleh admin untuk melakukan berbagai kegiatan didalam sistem. Halaman admin dapat dilihat pada Gambar 5.3



Gambar 5. 3 Halaman Admin

5.3.4 Halaman Tabel Barang

Halaman tabel barang merupakan halaman yang digunakan untuk mengelola data barang didalam sistem. Halaman tabel barang dapat dilihat pada Gambar 5.4.



Gambar 5. 3 Halaman Admin

5.3.5 Halaman Tabel Pemesanan

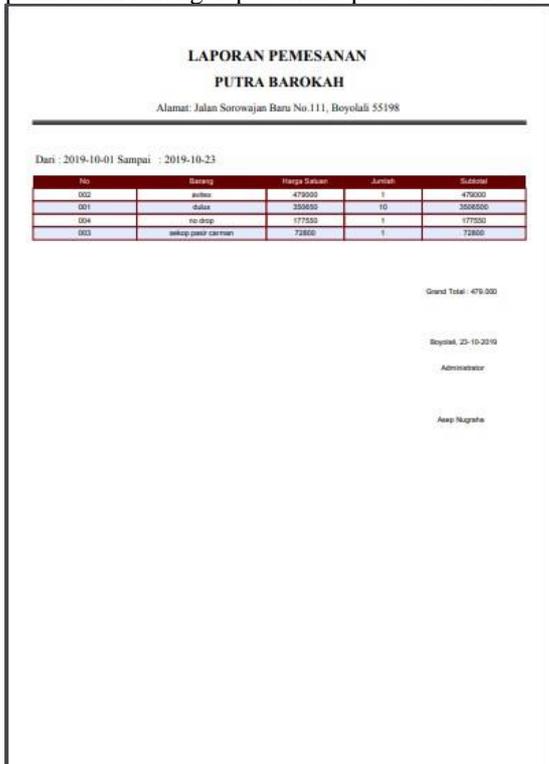
Halaman tabel pemesanan digunakan admin untuk memproses pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan, dan admin dapat menolak apabila terdapat transaksi yang mencurigakan. Halaman tabel pemesanan tersaji pada Gambar 5.5.



Gambar 5. 3 Halaman Admin

5.3.2 Halaman Laporan Pemesanan

Halaman laporan pemesanan barang akan menampilkan data barang yang telah dipesan oleh pelanggan yang dapat ditampilkan berdasarkan periode waktu tertentu. Halaman laporan pemesanan barang dapat dilihat pada Gambar 5.4



Gambar 5. 3 Halaman Admin

6 PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan beserta pengamatan yang telah dilakukan. Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Dengan adanya sistem baik alur proses kegiatan diatur oleh sistem, dengan begitu memudahkan dalam kegiatan pemesanan, sistem akan memproses pemesanan barang yang dilakukan oleh pelanggan, dari proses pemilihan barang, pengiriman, pembayaran, pemberian *invoice* dan penentuan harga.
- Dengan adanya sistem ini mekanisme penjualan barang secara *online* menjadi lebih maksimal karena sistem yang dibangun berbasis web.

6.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas penulis memberikan saran sebagai berikut:

- Pencatatan stok barang dan persediaan setiap hari.
- Penggunaan *template* web yang lebih *user friendly*.
- Sistem belum dapat menentukan produk yang menjadi *best seller* yang di toko.
- Pengguna belum dapat memberikan rating terhadap pelayanan pemesanan didalam sistem

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, E.Y. dan Irvina, R, (2017), *Pengantar Sistem Informasi*, CV. ANDI OFFSET
- Arief, M. Rudyanto. 2011. *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP & MySQL*. Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Fathansyah. 2012. *Basis Data*. Bandung : Informatika.
- Hizair. (2013). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta : Tamer.
- Hutahaean, jeperson. 2014. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Juliansi, R. (2014), *Konsep Sistem Informasi*, Yogyakarta: Deepublish.
- Kadir, Abdul. 2008. *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP*. Edisi Revisi. Yogyakarta : Penerbit Andi.

- [8] *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (n.d.), Retived from KBBI Kemendikbud: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pemesanan>
- [9] Murya, Y. dan Hesnananda, R. (2014), *PROJECT PHP 15 JUTA : Membuat Toko Ebook Online dengan bootstrap Twitter 3 & PHP MySQL*, jasakom.
- [10] Rosa, A.S dan Shalahudin, M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.
- [11] Sarwono, J. dan Prihartono, A. (2012), *Perdagangan Online : Cara Bisnis di Internet*, PT.Elex Media Komputindo.
- [12] Setiadi, D. (2013), *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Obat Di Apotik Emulinda Bandung*, Universitas Komputer Indonesia.
- [13] Sulaeman, M.E. (2015), *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Parfum Berbasis Desktop Pada De'Centro Parfum Yogyakarta*, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta.
- [14] Soeherman, B dan Pinontoan, M . (2008). *Designing Information System*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [15] Yakub, 2012. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- [16] Wong, Jony. (2010). *Internet marketing for beginners*.PT Elex Media Komputindo Jakarta: Andi