

NASKAH PUBLIKASI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN
PEMESANAN BARANG ELEKTRONIK BERBASIS WEB
(Studi Kasus : Toko Maya Eletronik, Kulon Progo)**

Program Studi Informatika



Disusun oleh:
YOGANDANA
3105111249

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN ELEKTRO
UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA
2020**

NASKAH PUBLIKASI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN
PEMESANAN BARANG ELEKTRONIK BERBASIS WEB
(Studi Kasus : Toko Maya Eletronik, Kulon Progo)**

Disusun oleh:
YOGANDANA
3105111249

Pembimbing

Muhammad Fachrie, S.T., M.Cs.

Tanggal:.....

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMESANAN BARANG ELEKTRONIK BERBASIS WEB

(Studi Kasus : Toko Maya Eletronik, Kulon Progo)

Yogandana, Muhammad Fachrie

Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro

Universitas Teknologi Yogyakarta

Jl. Siliwangi (Ringroad Utara) Jombor Sleman Yogyakarta

E-mail : redamn13@gmail.com / muhammad.fachrie@staff.utv.ac.id

ABSTRAK

Aplikasi penjualan berbasis *website* adalah sebuah aplikasi penjualan secara *online*, dimana pelanggan dapat membeli produk tanpa harus bertatap muka langsung dengan penjual. Transaksi yang dilakukan pada *website* harus memberikan kemudahan kepada para pelanggan dalam mengaksesnya. Metode yang digunakan dalam pembuatan ini adalah *Waterfall* dengan menggunakan bahasa pemrograman MySQL dan PHP (*Hypertext Preprocessor*). Hasil dari pembuatan *website* penjualan ini diharapkan mampu memberikan kemudahan dalam mengelola informasi dengan cepat, tepat dan akurat serta memberikan keamanan kepada pelanggan dalam proses transaksi.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Toko Online, E-Commerce.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peluang penjualan online saat ini mulai mendapat perhatian publik dimana saat ini mulai marak berbagai transaksi pemesanan menggunakan media *internet* mulai dari pemanfaatan blog, mikro blog, forum, sampai penggunaan jejaring sosial sebagai sarana untuk memajang galeri berbagai item barang yang akan diperjual-belikan, akan tetapi tentu saja penggunaan blog, mikro blog, forum dan jejaring sosial memiliki keterbatasan, karena pada dasarnya layanan tersebut tidak ditujukan untuk mengakomodasi aktifitas pemesanan dan jual-beli secara *online*.

Perkembangan informasi di zaman sekarang tidak lepas dari perkembangan teknologi informasi karena perangkat teknologi informasi merupakan sarana menyampaikan informasi itu sendiri. Salah satu contoh teknologi informasi yang menyajikan berbagai macam informasi dengan lengkap dan cepat adalah *internet*. Informasi yang disajikan dalam *internet* bersifat global, artinya berita diseluruh dunia dapat diakses melalui *internet*. Pertukaran informasi di dalam *internet* menggunakan suatu sistem komunikasi untuk mempertukarkan informasi yang disebut web atau lebih familiar disebut *website*. Suatu *website* dapat digunakan sebagai sistem informasi berbagai hal karena melalui web masyarakat dapat memberikan dan mencari suatu informasi. Masyarakat tidak perlu pergi dar tempat duduk agar mampu mendapatkan informasi yang diinginkan.

Didalam pemasarannya, Toko Maya kesulitan untuk memasarkan produknya dikarenakan sulitnya

membuat media iklan yang bermutu dan banyaknya pesaing toko elektronik lainnya. Maka dari itu penulis ingin membuat penelitian proyek tugas akhir dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Barang Elektronik Berbasis Website di Toko Maya Elektronik” yang beralamatkan di Jl. Sutijab 23 Driyan, Wates, Kulon Progo, Yogyakarta. Dengan adanya *website* dan pemberkasan yang disertakan di dalamnya diharapkan dapat menjadikan pengelolaan lebih maksimal dan dapat dikunjungi oleh pengunjung serta dapat juga sebagai media informasi.

1.2 Batasan Masalah

Masalah yang ada di dalam sistem informasi penjualan pada Toko Maya Elektronik ini dibatasi pada:

1. Penerapan sistem layanan pemesanan *online* meliputi proses pemilihan barang atau produk yang akan dipesan.
2. Pengiriman dilakukan oleh pihak ketiga (Tiki/JNE) apabila lokasi pengiriman barang berada di luar kota.
3. Pelanggan tidak bisa melihat bukti pada website bahwa barang pesanan sudah di kirimkan atau belum kecuali dengan menghubungi pihak toko.

1.3 Tujuan penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah merancang dan mengimplementasikan *website* sebagai media informasi penjualan bagi masyarakat serta meningkatkan

anpelayananinformasiproduk yang dijual pada Toko Maya Eletronik.

2. KAJIAN HASIL PENELITIAN DAN LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Hasil Penelitian

Candra, A., (2011). melakukan penelitian yang membahas bagaimana melakukan transaksi jual beli dengan memanfaatkan media online dan melakukan pengiriman barang pada pemesan melalui karyawan Toko dengan jangkauan kota tertentu di wilayah kabupaten Malang. Dalam penelitian ini Candra Apriyanto memanfaatkan pihak ke tiga untuk melakukan pengiriman barang yang dibeli dari website penjualan arloji yang dibuat.

Berikutnya adalah Eko, Y., (2015), membangun sistem berupa informasi monitoring penjualan untuk mengelola data pemesanan, pengiriman, persediaan dan penjualan yang terintegrasi dan *realtime* serta adanya *forecasting* dalam pembuatan laporan. Metode yang digunakan RAD dengan UML sebagai *tools* pengembangannya. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL untuk pengolahan databasenya.

Hasil penelitian lain dari Hiuson, I., (2017), merancang sistem penjualan pada toko New Melody dapat membantu pelanggan dalam melakukan transaksi jual beli, juga dapat membantu perusahaan mempromosikan produk melalui *internet*. Perancangan menggunakan pemodelan DFD dan pembuatan sistem penjualan berbasis web menggunakan CMS (*Content Management Software*) yaitu *Openchart*.

Adapun hasil penelitian lainnya yaitu Istiawan, T., (2015), dengan membuat aplikasi pemesanan makanan dan menghasilkan proses transaksi penjualan menjadi lebih mudah dan akurat. Langkah-langkah yang efektif untuk menentukan dan meningkatkan transaksi penjualan di Catring Bu Ti. Penggunaan Sistem *online* dalam transaksi penjualan Catring Bu Ti menjadi lebih efisien waktu.

Hasil sistem berbasis web lainnya dari Rosmalia, R., (2016), dengan sistem yang dibuat adalah pemesanan makanan di rumah makan dan informasi tentang daftar makanan, daftar minuman, perhitungan pembayaran oleh pelanggan pada kasir. Adanya sistem pemesanan makanan berbasis *web service* sebagai peningkatan kinerja karyawan dalam melayani pelanggan. Proses pengembangan yang bersifat untuk waktu pengerjaan jangka pendek.

Penelitian dari Saipan, MW., (2017), membahas tentang membuat website Rumah karkaa untuk mengembangkan toko makan yang memiliki jaringan pembeli yang semakin luas. Metode yang digunakan adalah RAD atau *Rapid Application Development*. Dengan dibuatnya web ini pihak toko

sudah dapat melakukan penjualan produk secara *online*, konsumen yang ingin melakukan pembelian makanan juga secara *online* tanpa harus datang langsung.

2.2 Sistem

Menurut Mustakini (2009) sistem dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedur dan pendekatan komponen, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu. Agus Mulyanto (2009) sistem secara umum sebagai kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu sebagai satu kesatuan. Sedangkan menurut Moekijat Prasajo (2011) sistem adalah setiap sesuatu terdiri objek-objek, atau unsur-unsur, atau komponen-komponen yang bertata kaitan dan bertata hubungan satu sama lain, sedemikian rupa sehingga unsur-unsur tersebut merupakan satu kesatuan pemrosesan atau pengolahan yang tertentu

2.3 Database Management System (DBMS)





Kadir (2004) mengatakan bahwa yang dimaksud dengan DBMS adalah suatu program komputer atau *software* komputer yang digunakan untuk memasukkan, mengubah, menghapus, memanipulasi dan juga memperoleh data atau informasi dengan praktis dan juga efisien dari sebuah database atau basis data. Berdasarkan beberapa pendapat dari tokoh dan juga ahli komputer di atas mengenai DBMS, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan DBMS atau *Database Management System* adalah suatu *system* atau *software* komputer yang memiliki fungsi utama untuk memanipulasi dan mengelola basis data.

2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan teknik analisis berupa konseptual yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dalam proyek pengembangan sistem.

Notasi simbol yang digunakan dalam *Entity Relationship Diagram* dapat dilihat dalam Tabel 2.2 berikut ini.

Tabel 2.2 Notasi *Entity Relationship Diagram*

Notasi	Keterangan
	Entitas , adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
	Relasi , menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda.
	Atribut , berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yg berfungsi sebagai key diberi garis bawah)
	Garis , sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.

2.4 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas. DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan DFD ini sering disebut juga dengan nama *bubble chart*, *bubble diagram*, model proses, diagram alur kerja, atau model fungsi.

1. Manfaat Data Flow Diagram

- a. *Data Flow Diagram* (DFD) adalah alat pembuatan model yang memungkinkan profesional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi.
 - b. *Data Flow Diagram* (DFD) adalah salah satu alat pembuatan model yang sering digunakan, khususnya bila fungsi-fungsi sistem merupakan bagian yang lebih penting dan kompleks dari pada data yang dimanipulasi oleh sistem. Dengan kata lain, DFD adalah alat pembuatan model yang memberikan penekanan hanya pada fungsi sistem.
 - c. *Data Flow Diagram* (DFD) merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisis maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program.
2. Simbol *Data Flow Diagram*
 Setiap sistem pasti mempunyai batas sistem (*boundary*) yang memisahkan suatu sistem dengan lingkungannya. Kesatuan luar (*external entity*) merupakan kesatuan (*entity*) di lingkungan luar sistem yang berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada di lingkungan luarnya yang akan memberikan

input atau menerima *output* dari sistem (Jogiyanto, 1989). Suatu kesatuan luar dapat disimbolkan dengan notasi kotak seperti pada Gambar 2.1 berikut.



Arus data (*data flow*) di DFD diberisimbolkan dengan panah. Arus data ini mengalir di antara proses (*process*), simpanan data (*data store*) dan kesatuan luar (*external entity*). Arus data ini menunjukkan arus data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem. Terminator dapat disimbolkan seperti pada Gambar berikut

2.4 Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input kesistem atau *output* dari sistem. Ia akan memberikan gambaran tentang keseluruhan sistem. Sistem dibatasi oleh *boundary* (dapat digambarkan dengan garis putus). Dalam diagram konteks hanya ada satu proses.

3. METODE PENELITIAN

- Pada tahap ini, sistem yang akan dibangun mulai dirancang. Perancangan sistem tersebut didasarkan pada apa yang menjadi kebutuhan sistem. Oleh karena hal tersebut, diperlukan adanya proses desain sistem, yang mencakup:
- a. Desain Masukan (*input*)
 Desain *input* dilakukan untuk mengetahui setiap jenis dan arisan masukan yang akan diberikan kepada sistem, sehingga masukan tersebut dapat diterima dan diolah sistem agar dapat menjadi informasi.
 - b. Desain Keluaran (*output*)
 Desain *output* dilakukan untuk menentukan informasi seperti apa saja yang diperlukan oleh calon pengguna sistem. Diperlukan perantara pihak perusahaan, agar semua informasi dapat sesuai dengan yang diharapkan.
 - c. Desain Proses
 Desain proses dilakukan dengan membuat sketsa dari sistem dan *sub-system* yang akan dibangun. Penggambaran sketsa dilakukan dengan cara menentukan entitas-entitas yang diperlukan, kemudian ditentukan bagaimana relasi dari entitas-entitas tersebut.
 - d. Desain Basis Data

Desain basis data adalah kegiatan merancang basis data yang nantinya akan dihubungkan dengan sistem. Rancangan tersebut harus disesuaikan dengan masukan yang akan diberikan kepada sistem.

e. Desain Antarmuka (*user interface*)

Desain antarmuka dilakukan untuk mendapatkan pengalaman calon pengguna sistem yang lebih baik. Perancangan tersebut dilakukan dengan memperhatikan sisi kemudahan dan juga kenyamanan dan calon pengguna sistem.

3.1 Pengujian Program

Sebelum Sistem Manajemen Proyek di Toko Maya Elektronik diterapkan, dilakukan tahap pengujian program terhadap sistem tersebut. Pengujian program tersebut dilakukan dengan cara mengamati kinerja dari sistem, yang kemudian apabila ada kesalahan-kesalahan yang tidak diharapkan terjadi, maka akan dilakukan perbaikan.

3.2 Aturan Bisnis (*Business Rule*)

Aturan bisnis (*Business Rule*) di Toko Elektronik Maya meliputi :

- Toko maya barang-barang elektronik yang dijual dengan sistem manual dengan pemilik sebagai pemandu dan kasir serta beberapa karyawan yang dipekerjakan untuk membantu pelayanan. Struktur organisasi dari Toko Maya elektronik dapat dilihat pada Gambar
- Toko Maya kesulitan untuk memasarkan produknya dikarenakan sulitnya membuat media iklan yang bermutu dan banyaknya pesaing toko elektronik lainnya.

4. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem

Toko Maya Elektronik merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan alat-alat elektronik. Pembeli datang langsung untuk melihat jumlah stok yang ada dan bisa melakukan pemesanan melalui *telephone*. Setiap barang masuk dari supplier pihak toko selalunya mencatat barang masuk di dalam bukubarang. Pencatatan laporan penjualan yang dilakukan di toko masih dilakukan secara manual dalam bukubesar.

Dari pengamatan dan analisis yang dilakukan, kegiatan operasional yang terjadi dalam toko adalah:

- Mencatat daftar barang yang terdapat di toko
- Pemesanan barang yang dilakukan melalui *telephone*.
- Mencatat barang masuk secara manual.
- Laporan data barang di ambildari setiap pencatatan daftar barang penjualan yang tercatat.

Berdasarkan analisis yang dilakukan pada Toko Maya Elektronik untuk melihat apa saja kebutuhan yang diperlukan untuk merancang sistem informasi yang dibutuhkan. Secara garis besar sistem informasi yang dibuat berbasis Web dan dapat digunakan untuk memasukkan data yang kemudian diolah menjadi informasi.

Informasi dari hasil pengolahan data kemudian digunakan untuk mengetahui informasi yang ada pada Toko Maya Elektronik. Data dapat ditambahkan atau diubah oleh yang memiliki otoritas dalam hal tersebut dengan kata lain berupa *administrator*. Fungsi utama dari sistem informasi ini yaitu:

- Pengelolaan data penjualan yang ada pada toko elektronik.
- Perekapan data barang dan laporan barang.

Dari analisis secara manual di atas maka kebutuhan proses berbasis *computer* yang dibutuhkan berdasarkan kejadian operasional sebelumnya adalah:

- Mencatat jumlah dan daftar barang yang *terupdate*.
- Mencatat kegiatan transaksi dan pemesanan.
- Mencetak bukti transaksi.
- Mencetak laporan barang, laporan penjualan, laporan stok masuk dan stok keluar.

Untuk pembuatan sistem aplikasi ini menggunakan sistem operasi Microsoft Windows 7 Professional dan perangkat lunak aplikasi menggunakan *PhpMyAdmin* dan pengisian coding, MySQL sebagai *database* serta *DFD* dan *ERD* menggunakan Microsoft Visio.

4.2 Perancangan Sistem

Sistem yang akan dibangun memiliki tujuan untuk sistem rancangan bangun sistem penjualan barang elektronik berbasis web, merancang tampilan *user friendly* sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga memudahkan karyawan dalam pemesanan dan perekapan data.

Perancangan sistem berupa analisis input data atau aliran data secara sistematis, memproses atau mentransformasikan data, menyimpan data dan menghasilkan informasi. Perancangan sistem digunakan untuk menganalisis, merancang, dan mengimplementasikan sistem informasi terkomputerisasi.

4.2.1 Perancangan Data Flow Diagram (DFD)

Untuk memodelkan proses, digunakan *Data Flow Diagram (DFD)*. *DFD* menggambarkan secara rinci urutan dari masing-masing proses. *DFD* adalah sebuah teknik grafis yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan pada saat data bergerak dari input menjadi *output*. *DFD* digunakan untuk menyajikan sebuah sistem pada

setiap tingkatan abstraksi. DFD dapat digambarkan dalam diagram konteks dan level "n". Huruf "n" dapat menggambarkan tingkatan / level di setiap proses.

1. Diagram Jenjang

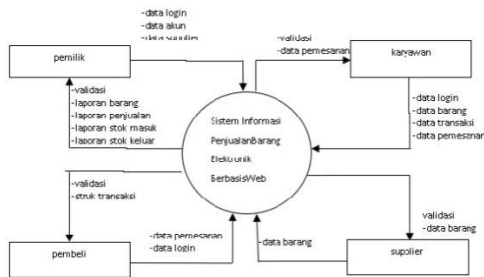
Diagram jenjang merupakan diagram yang digunakan untuk menunjukkan jalannya sistem dari awal sampai akhir. Diagram jenjang biasanya terbagi atas beberapa jenjang atau level dimulai dari level 0 dan seterusnya. Berikut adalah diagram jenjang untuk sistem rancang bangun sistem penjualan barang elektronik di Toko Elektronik Maya berbasis web yang ditunjukkan pada Gambar berikut.

Diagram hubungan entitas ditemukan oleh Peter Chen dalam buku *Entity Relationship Model-Toward a Unified of Data*. Chen mencoba merumuskan dasar-dasar model dan setelah itu dikembangkan dan dimodifikasi oleh Chen dan banyak pakar lainnya. Pada saat itu diagram hubungan entitas dibuat sebagai bagian dari perangkat lunak yang juga merupakan modifikasi khusus, karena tidak ada bentuk tunggal dan standar dari diagram hubungan entitas.

Gambar 4 Diagram Jenjang

4.2.2 Diagram Konteks

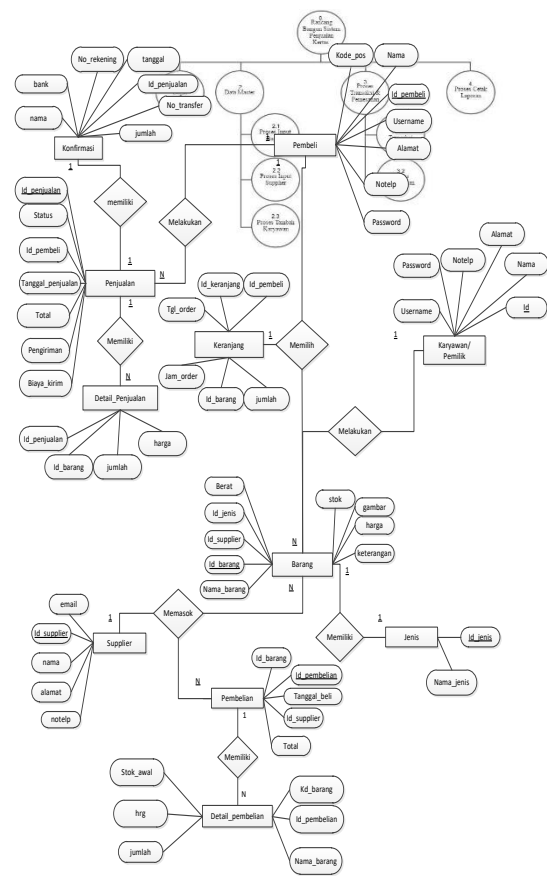
Diagram konteks yaitu diagram yang digunakan untuk menggambarkan ruang lingkup sistem dengan entitas eksternal. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DAD yang menggambarkan seluruh input ke dalam sistem atau output dari sistem yang memberi gambaran tentang keseluruhan sistem. Diagram konteks tersebut dapat dilihat pada gambar



Gambar : Diagram Konteks

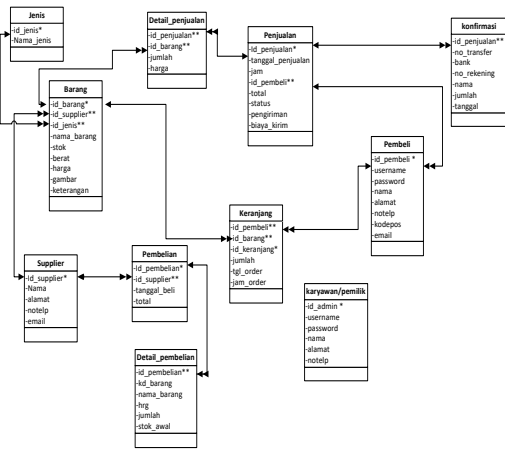
4.2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram merupakan model data berupa notasi grafis dalam pemodelan data konseptual yang menggambarkan hubungan antar penyimpanan. Model data sendiri merupakan sekumpulan cara, peralatan untuk mendeskripsikan data-data yang hubungannya satu sama lain, semantiknya, serta batasan konsistensi. Model data terdiri dari model hubungan entitas dan model relasional.



4.2.4 Relasi Tabel

Relasi antar tabel Relasi antar tabel dapat dilihat at pada Gambar



Gambar :Tampilan Halaman Login User

Tampilan awal pada sistem informasi penjualan pada Toko Elektronik Maya setelah pemilik melakukan login dalam form interdiapatenam menu utamayaitu form supplier, form barang, form jenis, form pembelian, form penjualan, dan form Customer

5. IMPLEMENTASI

Implementasi sistem ini berdasarkan bab sebelumnya. Dalam melakukan implementasi diberikan hak akses masing-masing yang berbeda, admin mempunyai akses penuh dari sistem tersebut. Sedangkan user hanya mampu mengakses sistem secara terbatas.

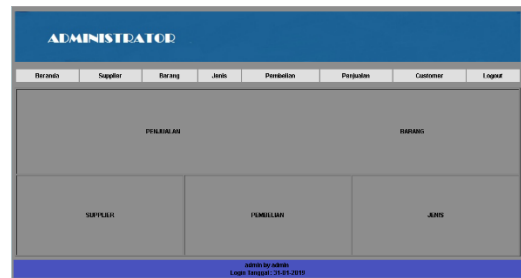
5.1 Ruang Lingkup

Implementasi Sistem Implementasi pada sistem informasi inventaris pada dan sanggarmenggunakan software dan hardware sebagai berikut :

1. Perangkat Lunak/Software:
 - a. Microsoft Windows 7
 - b. XAMPP
 - c. Sublime Text 3
 - d. Microsoft Visio Professional 2016
 - e. Microsoft Word 2013
2. Perangkat Keras/Hardware:
 - a. Laptop Lenovo
 - b. Processor Intel Core i3-3120M @2.50GHz
 - c. RAM 2048MB
 - d. Harddisk 500GB
 - e. Intel® HD Graphics 3000

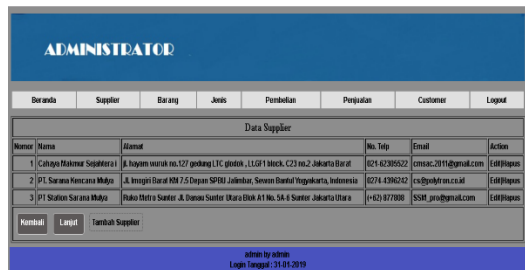
5.2 Implementasi Sistem

Pada bagian ini sistem terbagi menjadi tiga jenis hak akses yaitu pemilik, karyawan dan pembeli. Untuk membedakan jenis user yang akan memasuki sistem dengan user login dahulu agar sistem dapat mengetahui level user



Gambar :Tampilan Form Home Pemilik

Form supplier berfungsi untuk mengolah data supplier yang bekerjasama dengan Toko Elektronik Maya. Form supplier dapat dilihat pada Gambar



Gambar :Tampilan Form Suplier

Tampilan awal pada sistem informasi penjualan pada Toko Maya Elektronik setelah calon pembeli melakukan login. Dalam form ini terdapat dua menu utamayaitu form keranjang, dan form pesanan. Form home dapat dilihat pada Gambar



Gambar: Form home pembeli

Form jenis barang berfungsi untuk mencari barang sesuai kategori yang diinginkan oleh user dan memberi kemudahan untuk mempercepat pencarian kategori barang yang diinginkan. Form jenis barang ini dapat dilihat pada Gambar



Gambar: Form Jenis Barang

Form beli produk berfungsi untuk melihat harga dan detail produk yang dijual beserta stok yang masih tersedia dan jumlah yang akan dibeli sesuai stok yang tersedia. Form beli produk ini dapat dilihat pada Gambar.



Gambar: Form Beli Produk

Form keranjang berfungsi untuk menambahkan data dan pesanan, dan masih dapat membatalkan pesanan saat masih di keranjang. Form ini dapat dilihat pada Gambar



Gambar 5.13 Form Keranjang

Form pesanan berfungsi untuk mengetahui riwayat pesanan yang sudah dibeli. Form pesanan ini dapat dilihat pada Gambar



Gambar 5.14 Form Pesanan

6. PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Setelah melakukan rancang bangun sistem penjualan barang elektronik di Toko Maya Elektronik, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan membangun sistem penjualan berbasis web ini menghasilkan suatu sistem yang mempermudah pemilik dan karyawan dalam melakukan pengolahan data dan pelayanan penjualan serta mempermudah pembelian dalam melakukan pemesanan sehingga Toko Maya Elektronik dapat meningkatkan omset penjualannya.
2. Dengan mengimplementasikan sistem berbasis web dan memudahkan untuk melakukan perekapan barang, transaksi dan pemesanan.

6.2 Saran

Saran yang diberikan untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini agar dapat dikembangkan pada metode pembayaran yang terintegrasi dengan transfer bank dan status pemesanan memiliki jangka waktu pembayaran serta harga otomatis.
2. Pengembangan untuk design *interface* agar lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aliandu (2012). Perancangan Basis Data.

- [2] Arief, M. (2011). *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan Php dan MySQL*. Yogyakarta: ANDI.
- [3] Candra, A. (2015). *Sistem Informasi Penjualan Arloji Berbasis Web*. Malang: CV.SinarTerang.
- [4] Eko, Y. (2015). *Sistem Penjualan Barang Secara Online pada Toko Sports*. Yogyakarta: Universitas Sanatha Dharma.
- [5] Hiuson, I. (2017). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web*. Yogyakarta: New Melody.
- [6] Istiawan, T. (2015). *Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Makanan Secara Online*. Kediri: Catring Bu Ti.
- [7] Jogiyanto (1989). *Simbol Data Flow Diagram*.
- [8] Kadir, A. (2004). *Dasar Aplikasi Database MySQL Delphi*. Yogyakarta: ANDI.
- [9] Mulyanto, A. (2009). *Sistem Informasi Konsep*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [10] Mustakini. (2009). *Sistem Informasi Teknologi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [11] Nugroho, B. (2006). *Aplikasi Pemrograman Web Dinamis dengan Php dan Mysql*. Yogyakarta: Gava Media.
- [12] Prasajo, M. (2011). *Pengantar Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: Remaja Karya.
- [13] Pressman, R. S. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak - Buku Satu, Pendekatan Praktisi (Edisi 7)*. Yogyakarta: Andi.
- [14] Rosmalia, R. (2016). *Sistem Pemesanan Makanan Di Rumah Makan Berbasis Web*. Solo: Palapa Indah.
- [15] Saipan, M. W. (2017). *Penjualan Makanan Khas Semarang Berbasis Web*. Semarang: Kalka.