

Naskah Publikasi

**SISTEM PENJUALAN GUITAR BERBASIS WEB PADA  
JACKYNDRO GUITAR  
(Studi Kasus : Jackyndro Guitar Solo)**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat  
Mencapai derajat Sarjana S-1 Program Studi Informatika



Disusun oleh:  
Muhammad Irfan Hielmy  
5130411384

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

Naskah Publikasi

**SISTEM PENJUALAN GUITAR BERBASIS WEB PADA  
JACKYNDRO GUITAR  
(Studi Kasus : Jackyndro Gitar Solo)**



Disusun oleh:  
**Muhammad Irfan Hielmy**  
5140411384

Pembimbing

**Tri Widodo., S.Kom, M.Kom.**

**Tanggal:**

# SISTEM PENJUALAN GUITAR BERBASIS WEB PADA JACKYNDRO GUITAR (Studi Kasus : Jackyndro Gitar Solo)

**Muhammad Irfan Hielmy, Tri Widodo, S.Kom., M.Kom**  
*Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro*  
*Universitas Teknologi Yogyakarta*  
*Jl. Ringroad Utara Jombor Sleman Yogyakarta*  
*E-mail : [ipanhielmy903@gmail.com](mailto:ipanhielmy903@gmail.com)*  
*[triw Widodo.id@gmail.com](mailto:triw Widodo.id@gmail.com)*

## ABSTRAK

Jackyndro Gitar merupakan salah satu usaha yang bergerak dalam bidang jasa pembuatan serta pemesanan alat musik gitar yang terletak di Jl. Hos Cokroaminoto – Pucangsawit, Solo. Jackyndro Gitar menerima pemesanan berupa gitar akustik, gitar elektrik, Violin, Bass Gitar *Hardcase/Softcase*. Jackyndro Gitar masih tetap menjadi pilihan para musisi tanah air untuk memproduksi gitar sesuai keinginan. Akan tetapi ada sedikit keluhan dan kendala dari pihak Jackyndro yakni mengenai pemasaran produknya, dimana pemasarannya hanya sampai dari teman ke teman dan dari sanak saudara saja yang mengetahui. Maka dari itu Jackyndro Gitar ingin memperluas pemasaran produknya agar dikenal masyarakat luas hingga luar negeri. Bahkan Jackyndro Gitar ingin agar konsumen tidak harus datang jauh-jauh ke lokasi hanya untuk memesan gitar keinginannya. Sedangkan dari hari pemesanan, konsumen harus menunggu gitar pesannya setidaknya 2 bulan dari hari pemesanan, tergantung ramainya tidaknya pemesanan. Pihak Jackyndro gitar masih mengalami kesulitan dalam menentukan produk yang akan dipasarkan kepada para pelanggan terutama produk dianggap paling laris, karena semua produk yang ada di Jackyndro rata – rata diminati oleh para pelanggan. Tujuan dari penelitian membuat program penjualan *online* berbasis *web* yang dapat membantu Jackyndro Gitar Solo untuk mempromosikan produk-produk yang dimiliki. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Jackyndro gitar, menghasilkan sebuah sistem yang dapat membantu pihak Jackyndro gitar dalam memproses kegiatan penjualan didalam sistem sehingga proses penjualan dapat berjalan sesuai SOP yang telah disepakati bersama, dan membantu pihak Jackyndro untuk proses promosi karena sistem yang dibangun berbasis *web*, dimana setiap pengguna sistem dapat memesan gitar melalui *gadget* masing – masing tanpa harus datang langsung ke toko

**Kata Kunci:** *Web, Best Seller*. Penjualan

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Jackyndro Gitar merupakan salah satu usaha yang bergerak dalam bidang jasa pembuatan serta pemesanan alat musik gitar yang terletak di Jl. Hos Cokroaminoto – Pucangsawit, Solo. Jackyndro Gitar menerima pemesanan berupa gitar akustik, gitar elektrik, Violin, Bass Gitar *Hardcase/Softcase*. Jackyndro Gitar masih tetap menjadi pilihan para musisi tanah air untuk memproduksi gitar sesuai keinginan. Akan tetapi ada sedikit keluhan dan kendala dari pihak Jackyndro yakni mengenai pemasaran produknya, dimana pemasarannya hanya sampai dari teman ke teman dan dari sanak saudara saja yang mengetahui. Maka dari itu Jackyndro Gitar ingin memperluas pemasaran produknya agar dikenal masyarakat luas hingga luar negeri. Bahkan Jackyndro Gitar ingin agar konsumen tidak harus datang jauh-jauh ke lokasi hanya untuk memesan

gitar keinginannya. Sedangkan dari hari pemesanan, konsumen harus menunggu gitar pesannya setidaknya 2 bulan dari hari pemesanan, tergantung ramainya tidaknya pemesanan. Pihak Jackyndro gitar masih mengalami kesulitan dalam menentukan produk yang akan dipasarkan kepada para pelanggan terutama produk dianggap paling laris, karena semua produk yang ada di Jackyndro rata – rata diminati semua oleh para pelanggan, sehingga dibutuhkan salah satu produk yang menjadi daya tarik untuk pelanggan dan bisa juga untuk digunakan sebagai trik *marketing* dalam penjualan gitar

### 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat di tentukan rumusan masalahnya antara lain :

- a. Bagaimana membangun sistem yang membantu dalam proses penjualan gitar secara *online* ?

- b. Bagaimana membangun sistem yang dapat menampilkan produk terlaris berdasarkan data penjualan ?

### 1.3. Batasan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas dan dikaji pada Berdasar dari latar belakang masalah yang ada dapat diidentifikasi masalah yang harus diselesaikan mencakup hal, sebagai berikut ;

- a. Penelitian ini fokus pada pengembangan *web* sebagai media informasi.
- b. Kriteria dari produk terlaris antara lain jumlah gitar yang terjual dan stok dari gitar.
- c. Sistem ini nantinya memuat beberapa fitur ataupun menu diantaranya menu utama, profil Jackyndro Guitar, merk gitar, jenis gitar dan harga gitar.
- d. Sistem ini dibangun dan diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL*.

### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan di Jackyndro antara lain :

- a. Membuat program penjualan *online* berbasis *web* yang dapat membantu Jackyndro Guitar Solo untuk mempromosikan produk-produk yang dimiliki.
- b. Membuat sistem yang dapat memaksimalkan proses penjualan gitar

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1. Kajian Hasil Penelitian

Febriyanda, dkk (2020) dalam penelitiannya dengan judul “*Sistem Penjualan Online Air Minum Isi Ulang Berbasis Mobile*”. Tujuan penelitian ini adalah merancang dan membangun aplikasi penjualan air minum isi ulang berbasis mobile yang terhubung langsung ke website secara lengkap dengan informasi air minum beserta harga dan cara pembeliannya sehingga dapat mempermudah konsumen mencari produk air minum isi ulang dan membantu perusahaan dalam melakukan penjualan air minum isi ulang

Syuhendra dan, hamdani (2020) dalam penelitiannya dengan judul “*Penjualan Online Berbasis E-Commerce Pada Toko Adhizzshop Dengan Menggunakan Woocommerce*” Berdasarkan permasalahan yang ada pada adhizzshop peneliti melakukan perancangan dalam pembuatan sebuah website E-Commerce untuk memudahkan proses penjualan secara online. e. Penelitian ini menghasilkan aplikasi E-Commerce yang dapat menunjang penjualan dan pengolahan data penjualan serta transaksi yang ada pada Toko Adhizzshop.

Nuraeni dan Astuti (2019) “*Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) Pada Toko Batik Pekalongan Dengan Metode Waterfall*”. Hal ini mendorong terciptanya

e-commerce yang makin diminati oleh masyarakat Indonesia. Diharapkan dengan adanya website e-commerce yang memanfaatkan internet sebagai media pemasaran dapat memudahkan pemilik R3N Batik untuk memberikan pelayanan terhadap kosumen secara optimal dan memberikan informasi 24 jam serta dapat diakses kapan saja dan dimana saja

Rizky dan Anubhakti (2019) dalam penelitiannya dengan judul “*Perancangan E-Commerce Menggunakan Content Management System (Cms) Wordpress Pada Pt. Poliprint Mukti Media*”. Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah website e-commerce menggunakan Content Mangement System (CMS) Wordpress. Hasil dari penelitian ini adalah membangun website e-commerce yang mampu diakses kapan saja dan dimana saja oleh pegawai dan calon customer, serta mempermudah PT. Poliprint Mukti Media untuk melakukan penjualan dan pemasaran secara online, sehingga mampu meningkatkan dan memperluas ruang lingkup penjualan.

### 2.2. Tinjauan Teori

#### 2.2.1. Sistem

Muslihudin dan Oktafianto (2016) data merupakan nilai, keadaan, atau sifat yang berdiri lepas dari konteks apapun. Sementara informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini ata mendatang. Komponen dari sistem informasi antara lain :

- a. Perangkat keras, yaitu perangkat keras komponen untuk melengkapi kegiatan memasukkan data, memproses data, dan keluaran data.
- b. Perangkat lunak, yaitu program dan intruksi yang diberikan ke *computer*.
- c. Database, yaitu kumpulan data dan informasi yang diorganisasikan sedemikian rupa, sehingga mudah diakses pengguna sistem informasi.
- d. Telekomunikasi, yaitu komunikasi yang menghubungkan antara pengguna sistem, dengan sistem computer secara bersama – sama kedalam suatu jaringan kerja yang efektif.

Manusia, yaitu personel dari sistem informasi, meliputi manajer, analis, programmer, dan operator, serta bertanggung jawab terhadap perawatan sistem.

#### 2.2.2. Sistem Basis Data

Widodo dan Kurnianingtyas (2017) Dalam bukunya “*Sistem Basis Data*” menjelaskan basis data adalah kumpulan dari file yang berhubungan dan program yang membolehkan pengguna untuk mengakses dan merubah file ini. Tujuan utama dari sistem basis data adalah menyediakna suatu pandangan abstrak tentang data.

### 2.2.3. Website

Abdulloh (2016) merupakan sekumpulan halaman yang terdiri atas laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, baik berupa teks gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jaluk koneksi internet. Lebih jelasnya, website merupakan halaman – halaman yang berisi informasi yang ditampilkan oleh browser, seperti *Mozilla Firefox*, *Internet Explorer*, *Google Chrome*, atau yang lainnya, sedangkan internet adalah jaringan yang digunakan untuk mengirim informasi pada website

### 2.2.4. Model Entity Relationship (E-R)

Widodo dan Kurnianingtyas (2017) Dalam bukunya “Sistem Basis Data” entitas adalah benda atau objek dalam dunia nyata adalah hal – hal yang dapat dibedakan dengan objek lain. Entitas dalam basis data dapat didefinisikan sebagai sekumpulan dari atribut – atribut sebagai contoh atribut nomor rekening dan saldo dapat dijelaskan pada suatu account khusus pada sebuah bank. Dan mereka membentuk atribut sekumpulan entitas nomor rekening.

### 2.2.5. Data Flow Diagram

Yakub (2012), Data Flow Diagram (DFD) merupakan alat untuk membuat diagram yang serbaguna. *Data flow diagram* terdiri dari notasi penyimpanan data (*data storage*), proses (*process*), aliran data (*data flow*), dan sumber masukan (*entity*).

### 2.2.6. Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Yakub (2012) ERD merupakan suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan pada sistem secara abstrak.

### 2.2.7. Data Flow Diagram (DFD)

Yakub (2012) Suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas.

## 3. METODE PENELITIAN

### 3.1 Data

#### 3.1.1. Nota Penjualan

Proses pemesanan ataupun pengambilan gitar yang ada pada Jackyndro Guitar harus menggunakan nota, dengan adanya nota diharapkan tidak ada miss communication antara pemilik toko dengan pelanggan. Berikut tampilan dari nota yang tersaji pada gambar 1



Gambar 1. Nota

#### 3.1.2. Laporan Penjualan Manual

Laporan penjualan manual digunakan untuk mencatat pendapatan dari penjualan gitar. Berikut tampilan dari laporan penjualan yang tersaji pada gambar 2



Gambar 2: Nota Penjualan

### 3.2 Prosedur Pengumpulan Data

Untuk mendapat hasil penelitian yang diharapkan, tentu diperlukan komponen yang terkait dengan penelitian, maka pada bagian ini akan dijelaskan langkah yang akan digunakan dalam mengumpulkan komponen yang berkaitan guna memperoleh hasil penelitian yang diharapkan, yaitu dengan cara sebagai berikut:

- a. Studi Pustaka  
Pada hal ini penulis melakukan pengumpulan data dengan cara mencari referensi dan data yang berhubungan dengan permasalahan yang diangkat bersifat teoritis dari buku, jurnal, bahan kuliah serta media lainnya. Penulis menggunakan referensi dari beberapa buku laporan hasil tugas akhir sebagai bahan pembuatan laporan, serta membuka referensi dari buku-buku yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan DAD (*Diagram Alir Data*) dan ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan juga penulis menggunakan makalah-makalah dan tulisan yang menyangkut teori tentang database terdistribusi, dan teori tentang penjualan online.
- b. Wawancara  
Metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab kepada sejumlah karyawan yang ada pada Toko Jackyndro Guitar.
- c. Dokumentasi  
Metode dokumentasi mengamati berkas – berkas yang digunakan dalam membantu proses pemesanan / penjualan gitar. Dokumen yang digunakan antara lain laporan penjualan, stok barang, data barang.
- d. Lokasi Penelitian  
Jackyndro Guitar merupakan salah satu usaha yang bergerak dalam bidang jasa pembuatan serta pemesanan alat musik gitar yang terletak di Jl. Hos Cokroaminoto – Pucangsawit, Solo.
- e. Waktu Penelitian  
Waktu yang digunakan untuk melakukan penelitian berkaitan dengan proses pembangunan sistem di Jackyndro Guitar selama 2 semester yaitu dimulai dari bulan agustus 2019 – juli 2020

### 3.2. Aturan Bisni

Aturan bisnis adalah pernyataan yang mendefinisikan atau membatasi beberapa aspek bisnis. Adanya aturan-aturan bisnis ini dimaksudkan untuk menegaskan struktur bisnis atau untuk mengendalikan atau mempengaruhi perilaku bisnis.

Untuk proses penjualan yang selama ini masih bersifat manual yaitu masih berdasarkan pada hasil penjualan yang ada, dengan kondisi apabila penjualan salah satu gitar mencapai penjualan diatas 20 pcs dalam sebulan maka gitar tersebut akan di pajang display depan toko, dan akan dilabeli dengan produk terlaris bulan ini, produk yang dipajang tidak selamanya produk yang sama karena permintaan konsumen, dan perkembangan jaman sehingga akan memunculkan produk – produk baru dari gitar. Akan tetapi proses tersebut memiliki banyak kelemahan dalam penentuan produk *best seller* antara lain:

- a. Tidak adanya SOP yang baku dalam proses penjualan yang mengakibatkan kurang maksimalnya proses penjualannya.
- b. Tidak adanya media promosi yang memadai.
- c. Proses komunikasi yang kurang maksimal sehingga apabila terdapat produk gitar yang habis untuk *update* datanya masih terlambat

### 3.3. Tahapan Penelitian

Tahap ini merupakan proses perancangan, pemecahan solusi perangkat lunak dan menentukan rencana yang dibutuhkan. Desain terbagi dalam beberapa hal meliputi :

- a. Perancangan Sistem  
Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan terhadap suatu pemesanan online yang bisa membantu dalam proses pemesanan secara online Perancangan sistem akan dibangun berdasarkan diagram alir data (DAD), sistem ini juga akan dibangun berdasarkan relasi antar tabel dengan menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD).
- b. Perancangan Interface  
Gambaran dari prototype sistem yang akan dibangun. Sistem yang akan dibangun memiliki 2 tampilan utama yaitu tampilan halaman pemesanan, dan tampilan proses kegiatan admin
- c. Implementasi dan Pengujian  
Sistem ini akan diimplementasikan pada instansi terkait yang membutuhkan sistem ini, juga akan dilakukan pengujian dengan melihat apakah sistem sudah berjalan sesuai dengan prosedur proses dan hasil output yang diinginkan.  
Metode pengujian menggunakan metode untuk menguji sebuah sistem yang akan menguji layak atau tidaknya sistem untuk digunakan. Pengujian pada sistem ini

menggunakan metode *black box*, pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan sistem sehingga diharapkan dapat melengkapi kekurangan yang ada pada sistem tersebut.

- d. Maintenance  
Tahap ini adalah tahap untuk pemeliharaan sistem setelah sistem berhasil diimplementasikan dengan baik. Meningkatkan kualitas dan performa dari sistem dan menerapkan beberapa fungsi baru dalam tahap pengembangan di masa yang akan datang.

## 4. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

### 4.1. Analisis Sistem

#### 4.1.1. Analisis Sistem Yang Berjalan

Kegiatan Belajar Mengajar yang terjadi di SMP Muhammadiyah 1 Mlati berlangsung seperti layaknya sekolah lainnya. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan media buku untuk pemberian materinya, guru akan menjelaskan semua materi yang ada di dalam buku, sesekali guru akan melemparkan pertanyaan kepada siswa untuk memastikan apakah materi yang disampaikan sudah dipahami oleh siswa atau belum. Akan tetapi terkadang terdapat siswa dalam menangkap materi pembelajaran kurang sehingga membutuhkan waktu yang sedikit lama agar siswa tersebut menjadi paham.

#### 4.1.2. Analisis Sistem Yang Diusulkan

Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan dari kegiatan wali kelas, guru mapel, sampai siswa, sistem yang akan diusulkan untuk mengatasi permasalahan.

##### a. Analisis Fungsional

Merupakan Analisis yang digunakan memberikan pandangan terhadap pengguna sistem, terhadap sistem yang akan dibangun, dimana sistem yang akan dibangun adalah Sistem gitar berbasis *website*. Berikut Analisis sistem yang akan berjalan apabila sistem sudah berjalan:

- a. Sistem dapat menyimpan *data master*, dimana *data master* merupakan data yang digunakan untuk membantu pada saat proses transaksi. *Data master* antara lain data barang, data kategori, data karyawan, data login, data bahan baku, data pelanggan, dan memproses transaksi yang ada pada sistem.
- b. Sistem dapat membedakan pengguna sistem artinya hanya orang – orang tertentu yang dapat memasuki halaman sistem berdasarkan level yang ditentukan. Pengguna yang dapat masuk kedalam halaman sistem adalah admin, pemilik dan pelanggan, khusus untuk pelanggan harus mendaftar menjadi member untuk mendapatkan *username* dan *password* agar dapat masuk kedalam halaman sistem.

- c. Setiap pengguna sistem diberikan halaman masing – masing untuk melakukan kegiatannya didalam sistem. sehingga setiap pengguna dapat fokus dalam proses kegiatannya didalam sistem.
- d. Pada saat proses pemesanan pelanggan dapat memilih gitar yang akan dibeli melalui sistem, memasukkan alamat yang dituju, dan sistem akan menampilkan estimasi pembayaran melalui invoice. Dan admin hanya memvalidasi pada saat proses pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan.
- e. Sistem akan memberikan hak akses yang berbeda kepada setiap pengguna dari sistem.
- f. Sistem akan langsung menampilkan estimasi biaya yang harus dibayarkan pada saat proses pemesanan, dan proses pembayaran dapat dilakukan melalui transfer uang, dan bukti pembayaran dapat difoto dan foto tersebut dapat dimasukkan kedalam sistem.
- g. Sistem dapat memvalidasi apabila pada saat proses penulisan data, dimana sistem akan memberikan peringatan kepada pengguna sistem dimana data yang dimasukkan salah, dan sistem akan memberikan peringatan kepada pengguna apabila pada saat proses input data, data yang dimasukkan telah ada / sama didalam sistem.
- h. Sistem akan mengarahkan proses selanjutnya kepada pengguna sehingga pengguna tidak perlu bingung proses apa lagi yang harus dilakukan.

Semua proses tersebut merupakan proses yang dapat dilakukan oleh sistem, dimana kegiatan tersebut diharapkan dapat membantu dalam proses pemesanan gitar agar menjadi lebih cepat dan efisien.

**b. Analisis Non Fungsional**

Analisis non fungsional menjelaskan penggunaan hardware dan software yang digunakan untuk mendukung pembangunan sistem, berikut penjelasan dari hardware dan software yang digunakan :

- a. Processor : Intel® Core™ i3
- b. Memory : 2048MB.
- c. Hdd : 500GB.
- d. VGA : Intel® HD Graphics 520.

Untuk software yang digunakan sebagai berikut :

- a. Operating system : Windows 10 Pro 64 bit
- b. Server local : Xampp Control Panel V.3.2.1
- c. Perancangan desain: Balsamiq Mockups 3.
- d. Implementasi coding: Notepad ++.  
Browser : Google Chrome.

**4.2 Desain Sistem**

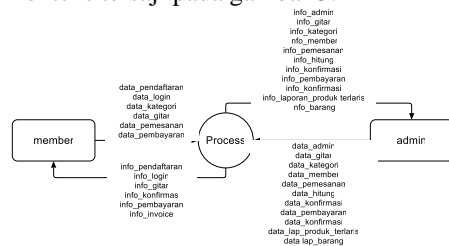
Desain sistem memberikan gambaran kepada pengguna sistem terhadap jalannya dari sistem yang dibangun.

**4.2.1 Perancangan Logik**

Perancangan Logik merupakan perancangan yang memberikan penjelasan bagaimana berjalannya dari sebuah sistem. rancangan yang digunakan adalah DAD, karena dengan menggunakan DAD user akan paham proses dan apa saja yang ada didalam sistem. diagram alur data terdiri dari jenjang, konteks, dan diagram level. Berikut penjelasan dari DAD

**a. Diagram Konteks**

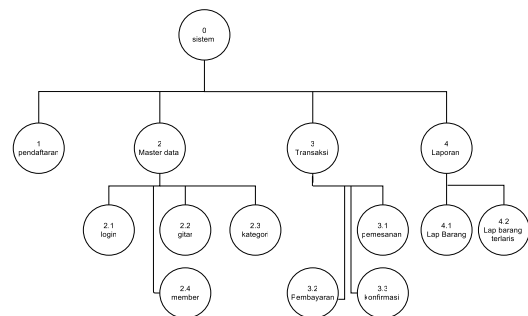
Diagram konteks menampilkan hak akses yang diberikan oleh sistem kepada pengguna. Diagram konteks tersaji pada gambar 3.



Gambar 3: Diagram Konteks

**b. Diagram Jenjang**

Diagram jenjang menampilkan proses-proses yang ada di dalam sistem. Diagram jenjang dapat dilihat pada gambar 4.

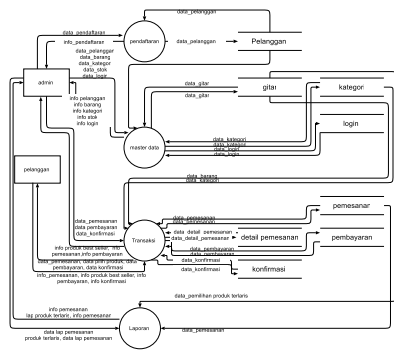


Gambar 4: Diagram Jenjang

**c. Diagram Level 1**

Diagram level 1 menampilkan proses keseluruhan dari diagram konteks dan diagram jenjang. Diagram level 1 tersaji pada gambar 5.



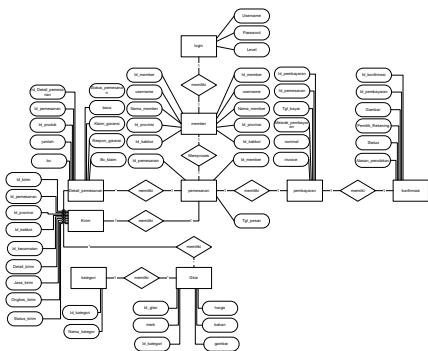


Gambar 5: Diagram Alir Data level 1

4.2.2. Perancangan Fisik

a. Entity Relationship Diagram

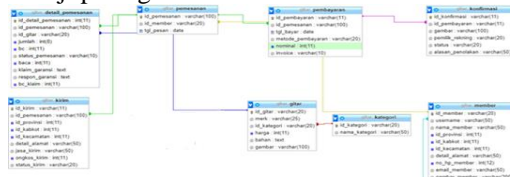
ERD menjelaskan hubungan antara satu entity dengan entity lainnya didalam proses sistem. dalam pembangunan sistem terdapat 11 entitas dan atribut yang berbeda dimana entitas tersebut digunakan untuk menyimpan data untuk proses pemesanan gitar didalam sistem. untuk entitas sendiri terdiri antara lain login, member, pemesanan, detail\_pemesanan, konfirmasi, pembayaran, pengiriman, data gitar, kategori, hitung dan entitas kriteria, semua entitas tersebut saling terhubung. Untuk menghubungkannya menggunakan *primary key* dari masing – masing entitas. untuk Gambar dari *entity relationship diagram* (ERD) tersaji pada gambar 4.6



Gambar 6: Entity Relationship Diagram

b. Relasi Antar Tabel

Relasi tabel merupakan gambar yang menjelaskan hubungan antara tabel dengan tabel didalam database. Untuk gambar relasi tersaji pada gambar 7



Gambar 7: Relasi

5. IMPLEMENTASI DAN HASIL SERTA PEMBAHASAN

5.1. Implementasi

Dalam bab ini peneliti menjelaskan hasil perancangan dan analisa yang sudah dijelaskan pada bab selanjutnya. Pada saat perancangan dan analisa sudah sesuai maka akan diaplikasikan pada bahasa pemrograman yang diinginkan yaitu PHP dengan database Mysql. Implementasi bertujuan untuk menterjemahkan keperluan perangkat lunak ke dalam bentuk sebenarnya yang dimengerti oleh komputer atau dengan kata lain tahap implemetasi ini merupakan tahapan lanjutan dari tahap perancangan yang sudah dilakukan.

5.2. Implementasi Web

a. Halaman login

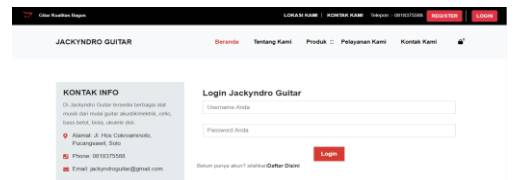
Halaman depan sistem menampilkan halaman awal pada saat pengguna / pelanggan berhasil memasukkan URL dari sistem melalui *browser* yang terhubung oleh jaringan internet. Di halaman ini pelanggan dapat melakukan transaksi pemesanan gitar. Halaman depan sistem dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8: Halaman Depan

b. Halaman login

Halaman login menampilkan halaman yang digunakan oleh pelanggan untuk melakukan pemesanan gitar didalam sistem. setiap pelanggan yang akan melakukan pemesanan diarahkan untuk memasukkan *username* dan *password* yang sudah terdaftar didalam sistem. halaman login dapat dilihat pada gambar 9.

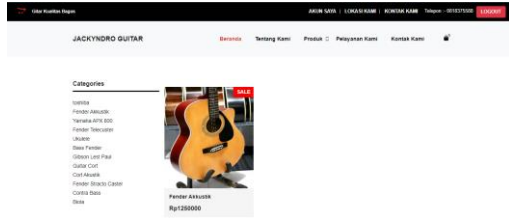


Gambar 9: Halaman Depan login

c. Halaman Produk

Halaman produk digunakan oleh pelanggan untuk melihat produk – produk yang dijual oleh pihak jackyndro Guitar khususnya melalui sistem. Halaman produk dapat dilihat pada gambar 10

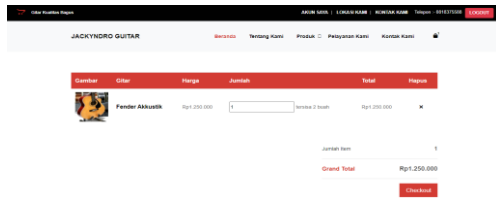




Gambar 10: Halaman Produk

d. Halaman Keranjang

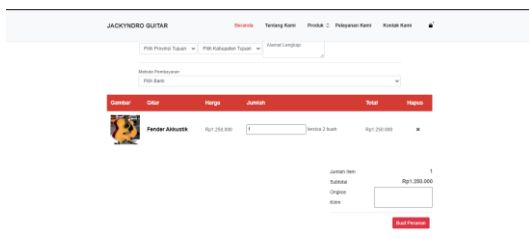
Halaman keranjang menampilkan halaman yang digunakan untuk menyimpan data sementara barang – barang yang akan dibeli melalui sistem. pada halaman keranjang pelanggan dapat mengecek apakah barang yang yang dipilih sudah sesuai atau belum apabila belum pelanggan dapat mengubah data pemesannya, atau menghapus apabila tidak jadi membelinya, dan apabila sudah sesuai maka pelanggan dapat melanjutkan prosesnya. Halaman keranjang dapat dilihat pada gambar 11



Gambar 11: Halaman Keranjang

e. Halaman Konfirmasi

Halaman konfirmasi menampilkan halaman yang digunakan untuk mengkonfirmasi pembayaran atas gitar yang akan dibeli melalui sistem. Halaman konfirmasi dapat dilihat pada gambar 12



Gambar 12: Halaman Konfirmasi

f. Halaman Tabel Pemesanan

Halaman tabel pemesanan digunakan untuk menampilkan daftar pesan gitar yang dilakukan oleh pelanggan melalui sistem. halaman tabel pemesanan dapat dilihat pada gambar 13 .

No.	ID Pemesanan	Tanggal	Member	Gitar	Jumlah	Nominal	Changir	Metode Pembayaran	Status Pengiriman
1	MP0002	2020-07-22	Wina	tektiba	1	1250000	10000	Bank Central Asia (BCA)	Belanja
2	MP0003	2020-07-22	Wina	tektiba	1	1250000	10000	Bank Central Asia (BCA)	Belanja
3	MP0004	2020-07-24	dan	tektiba	1	0			

Gambar 13: Halaman Tabel Pemesanan

## 6. PENUTUP

### 6.1. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Jackyndro gitar dapat diambil kesimpulannya antara lain :

- Sistem web untuk melayani proses penjualan gitar didalam sistem yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan basis data MySql.
- Sistem dapat menentukan produk yang terlaris dengan cara merekap penjualan dalam jangka waktu tertentu dan apabila penjualan gitar tersebut stabil maka sistem dapat menentukan bahwa produk tersebut merupakan produk terlaris

### 6.2 Saran Sistem

Berdasarkan pembangunan sistem dan sistem yang sudah terbangun terdapat masukan – masukan dari pihak lain untuk menyempurnakan sistem sehingga memaksimalkan sistem dalam proses transaksi. berikut saran yang telah dihimpun oleh peneliti :

- Belum adanya proses pembayaran secara otomatis yang mengakibatkan admin harus memvalidasi pembayaran – pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan.
- Validasi dalam inputan data yang masih belum maksimal, sehingga sering terjadi kesalahan dalam proses input data.
- Tidak adanya batas waktu pembayaran, sehingga apabila pelanggan lupa membayar atau tidak jadi membayarkannya, data barang tersebut masih akan ada dikeranjang belanja dan tidak kembali ke stok awa.
- Tidak adanya halaman informasi perihal tabel pemesanan mengakibatkan pelanggan tidak dapat mengetahui informasi perkembangan pembelian gitar melalui sistem.

## DAFTAR PUSTAKA

Abdulloh., R, 2016, *Easy Simple Web Programming* , PT. Elex media komputindo: Jakarta

Anhar, 2010, *Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak*, Media Kita : Jakarta

Febriyanda., S, Hidayat., T, Susandi., D, (2020), “*Sistem Penjualan Online Air Minum Isi Ulang Berbasis Mobile*” *Jurnal Sistem Informasi*, Vol 7 (1).

Muslihudin., M, Oktafianto, (2106), "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur Dan UML, Yogyakarta : Andi Offset.

Nuraeni., N, Astuti., P, (2019), “*Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) Pada Toko Batik Pekalongan Dengan Metode Waterfall*”, *Jurnal Teknik Komputer*, Vol 5 (2).

- Rizky .,M.A, Anubakhti., D, (2019), “*Perancangan E-Commerce Menggunakan Content Management System (Cms) Wordpress Pada Pt. Poliprint Mukti Media*”, Jurnal Idealis, Vol 2 (5).
- Syuhendra., Hamdani., U.A, (2020), “*Penjualan Online Berbasis E-Commerce Pada Toko Adhizzshop Dengan Menggunakan Woocommerce*”, Jurnal Idealis, Vol 3 (1)
- Widodo., W.A, Kurnianingtyas., D, (2017), “*Sistem Basis Data*”, Malang : Ub Press
- Yakub, 2012, “*Pengantar Sistem Informasi*”, Yogyakarta: Graha Ilmu