

NASKAH PUBLIKASI
SISTEM INFORMASI PENJUALAN MEBEL FURNITURE
BERBASIS WEB
(Studi Kasus : Fazka Furniture Berbah, Sleman)

Program Studi Informatika



Disusun oleh:

EKO NURCAHYO
5130411457

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

NASKAH PUBLIKASI
SISTEM INFORMASI PENJUALAN MEBEL FURNITURE
BERBASIS WEB
(Studi Kasus : Fazka Furniture Berbah, Sleman)



Suhirman, S.Kom., M.Kom., Ph.D.

(08-11-2020)
tgl.

SISTEM INFORMASI PENJUALAN MEBEL FURNITURE BERBASIS WEB

(Studi Kasus : Fazka Furniture Berbah, Sleman)

Eko Nurcahyo

Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro
Universitas Teknologi Yogyakarta
Jl. Ringroad Utara Jombor Sleman Yogyakarta
E-mail : nurcahyo209@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan e-commerce di Indonesia dapat menjadikan sesuatu hal yang menjanjikan. Dimana perusahaan tersebut bergerak dalam bidang produksi mebel, bahan produksi pengolahan dari kayu, multiplek dan finising HPL, dengan barang-barang yang dihasilkan siap digunakan oleh konsumen. Barang yang dihasilkan berupa perkakas kebutuhan rumah seperti almari, meja, kitchen-set, dan barang furniture lainnya. Cara pengenalan dalam memasarkan produk yang ada pada perusahaan tersebut yaitu dengan cara penawaran langsung kepada konsumen dan juga dengan mengikuti pameran-pameran mebel dan interior yang diadakan oleh kegiatan tertentu. Pada saat ini mebel Fazka Furniture berkeinginan untuk memperluas penyebaran wilayah penjualannya yaitu dengan cara membuat sistem penjualan online atau bisa disebut dengan e-commerce. Diharapkan dengan sistem penjualan online ini pemilik perusahaan bisa meraup keuntungan yang lebih dari biasanya. Untuk itu, penulis membuat sistem dengan judul dalam proyek tugas akhir “Sistem Informasi Penjualan Mebel Furniture Berbasis WEB”.

Kata kunci : E-commerce, Furniture, Pemasaran.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan e-commerce di Indonesia dapat menjadikan sesuatu hal yang menjanjikan. Hal ini diakibatkan oleh beberapa faktor, diantaranya jumlah pengguna internet yang kian bertambah. Penjualan secara online atau e-commerce memiliki kelebihan yang banyak dari pada penjualan secara manual. Penjual akan lebih mudah dikenal karena produk yang ditawarkan dapat dilihat dan diakses oleh jutaan manusia, baik dalam negeri maupun mancanegara. Sehingga lebih memanjakan para konsumen khususnya konsumen yang memiliki waktu sibuk dan sempit. Melihat perkembangan yang semakin canggih serta kehidupan manusia yang semakin praktis, pentingnya para wirausaha memasang situs website penjualan online untuk meningkatkan mutu penjualan yang berbasis teknologi cepat dan mampu bersaing. Fazka furniture adalah salah satu perusahaan yang terletak di jalan Prambanan-Piyungan KM:04. Dimana perusahaan tersebut bergerak dalam bidang produksi mebel, bahan produksi pengolahan dari kayu, multiplek dan finising HPL, dengan barang-barang yang dihasilkan siap digunakan oleh konsumen. Barang yang dihasilkan berupa perkakas kebutuhan rumah seperti almari, meja, kitchen-set, dan barang furniture lainnya. Cara pengenalan dalam memasarkan produk yang ada pada perusahaan tersebut yaitu

dengan cara penawaran langsung kepada konsumen dan juga dengan mengikuti pameran-pameran mebel dan interior yang diadakan oleh kegiatan tertentu. Untuk penawaran langsung kepada konsumen pemilik menggunakan strategi survey pasar untuk mengetahui barang atau model yang banyak diminati oleh konsumen. Setelah mengetahui perusahaan akan memproduksi barang tersebut dan menawarkan ke proyek-proyek baru maupun instansi yang sekiranya akan melakukan pengadaan barang. Cara-cara tersebut sangat memerlukan waktu yang banyak dan memerlukan pengelolaan data yang panjang dalam pengolahannya.

Pada saat ini mebel Fazka Furniture berkeinginan untuk memperluas penyebaran wilayah penjualannya yaitu dengan cara membuat sistem penjualan online atau bisa disebut dengan e-commerce. Diharapkan dengan sistem penjualan online ini pemilik perusahaan bisa meraup keuntungan yang lebih dari biasanya. Untuk itu, penulis membuat sistem dengan judul dalam proyek tugas akhir “Sistem Informasi Penjualan Mebel Furniture Berbasis WEB”.

2. LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Sistem Informasi

Pengertian sistem informasi menurut Ladjamudin, Al-Bahra B. (2013) adalah Suatu sistem yang dibuat oleh

manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai tujuan yaitu menyajikan informasi. Sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambilan keputusan dan atau untuk mempermudah mengendalikan organisasi. Suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

2.2. Pengertian Penjualan

Menurut Basu Swastha dalam bukunya yang berjudul azas-azas marketing, Pengertian penjualan adalah ilmu dan seni mempengaruhi pribadi yang dilakukan oleh penjual untuk mengajak orang lain bersedia membeli barang atau jasa yang ditawarkan. Jadi dalam buku Basu Swastha menerangkan bahwa penjualan yaitu proses menawarkan barang atau produk kepada konsumen dengan cara merayu konsumen tersebut.

Menurut Philip Kotler penjualan adalah proses sosial yang didalamnya terdapat perorangan atau kelompok untuk mendapatkan sesuatu yang mereka butuhkan atau inginkan dengan cara menciptakan, menawarkan dengan secara bebas untuk menukarkan produk yang bernilai dengan pihak lain.

2.3. Pengertian Website

Menurut Arief (2011:7), website adalah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protocol HTTP (*hypertext transfer protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Untuk mendapatkan data dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menggunakan metode penelitian sebagai berikut :

3.1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu metode dan prosedur yang digunakan untuk mendapatkan suatu informasi tentang apa saja yang harus dikerjakan pada saat pengembangan Sistem Informasi. Pada tahap ini terdapat beberapa hal yang harus dilakukan untuk membangun sebuah sistem, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Disini peneliti melakukan pengamatan di mebel Fazka Furniture yang beralokasikan di Jl. Prambanan-Piyungan KM:04 Jlatren, Jogotirto, Berbah Sleman yang mana pemilik mebel Aziz Nasher Syabani. Serta memiliki banyak sekali produk dari berbagai jenis kategori barang.

2. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara kepada pemilik mebel langsung bapak Aziz Nasher Syabani untuk mendapatkan informasi tentang proses penjualan yang berjalan pada mebel dan melakukan wawancara kepada Triyono sebagai karyawan mebel untuk mendapatkan data-data yang sesuai dengan masalah yang terjadi.

3. Studi Literature

Peneliti melakukan perbandingan dengan membaca, mempelajari dan mengamati tentang proses pada penjualan dan pemesanan berbasis *website* yang sudah dipublikasi di internet, yang bertujuan agar dapat memperoleh gambaran atau *refrensi* untuk peneliti mengaplikasikan sistem.

3.2. Analisis Perancangan Sistem

Analisa kebutuhan dan perancangan sistem adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk melakukan analisa tentang identifikasi kebutuhan informasi calon pengguna dan pelaksanaan sistem untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Dengan mengetahui kebutuhan dari calon pengguna akan mempermudah pendefinisian masalah dan menentukan langkah-langkah yang harus dilakukan. Selain itu hal lain yang harus dilakukan adalah pendefinisian kebutuhan informasi, kriteria kinerja sistem dan identifikasi jenis *input* yang diinginkan agar sistem yang dirancang dapat dengan mudah dioperasikan pengguna.

Pada tahap ini menspesifikasikan bagaimana sistem dapat memenuhi kebutuhan informasi. Untuk dapat memenuhi kebutuhan pengguna, sistem ini akan memerlukan beberapa tahap desain seperti desain *input*, desain *output*, desain basis data, desain proses, dan desain *interface*, selain itu pada desain sistem ERD pada sistem. Berikut ini penjelasan mengenai desain *input*, desain *output*, desain basis data, desain proses dan desain *interface* yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

1. Desain *Input*

Desain *input* berfungsi untuk memasukan data dan memprosesnya ke dalam format yang sesuai. *Input* data yang akan digunakan dalam sistem ini diperoleh dari data yang ada di mebel Fazka Furniture. Pada desain *input* master data yang diperlukan meliputi:

- 1) Input barang.
- 2) Input kategori.
- 3) Input kota.
- 4) Input provinsi.
- 5) Input ongkir.

2. Desain Proses

Desain proses merupakan merupakan suatu aktivitas yang melibatkan pemrosesan dan juga pengolahan data mentah yang sudah diinput menjadi data. Terdapat tiga proses pada sistem yang sedang penulis buat proses tersebut meliputi

proses penjualan, konfirmasi dan proses pemesanan.

3. Desain Output

Desain *output* merupakan format laporan yang diperlukan serta menentukan unsur-unsur data yang dibutuhkan untuk membuat laporan. Data *output* yang diharapkan dari sistem ini meliputi Laporan penjualan, laporan Pemesanan dan Bukti pembelian.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisa Sistem

Dalam pembangunan sebuah sistem, diperlukan sebuah analisis sebagai hasil dari proses pengumpulan data. Hasil analisis kemudian dijadikan acuan untuk melakukan perancangan sebuah sistem sekaligus untuk mengetahui sejauh mana sistem yang dibuat mampu menangani masalah-masalah yang ada sebelum sistem informasi diterapkan.

Sistem yang berjalan sekarang ini dalam penjualan dengan informasi melalui media sosial maupun dari mulut ke mulut. Sedangkan untuk pemesanan dilakukan dengan cara manual atau kegiatan transaksi pemesanan yaitu melalui telepon. Pelanggan bisa datang langsung atau harus menelepon jika ingin membeli barang, setelah barang dipesan salah satu karyawan akan melakukan pengecekan barang yang dimana puluhan barang tersedia dan mencatat transaksi pada bagian buku transaksi, setelah barang tersedia pelanggan bisa membayar pesanan melalui transfer maupun secara cash dan barang akan dikirim oleh pihak mebel.

Berdasarkan analisis yang diperoleh dari lokasi penulis dapat menguraikan kelemahan dari sistem yang dilakukan secara manual seperti sulitnya pengecekan data barang karena media penyimpanannya menggunakan kertas, promosi penjualan yang kurang luas, karyawan harus mencatat semua transaksi secara manual, konsumen harus datang langsung untuk melihat produk yang ditawarkan. Diharapkan dengan dibangunnya sistem penjualan dapat memenuhi dan membantu apa yang menjadi kendala dari pemilik dan pelanggan yang berfungsi sebagai pengelola sistem dan pelanggan juga sebagai penerima laporan, sehingga dapat melakukan akses dengan berbagai macam perangkat yang mereka gunakan.

4.2. Perancangan Sistem

Dalam pembuatan sebuah sistem selalu akan dimulai dari bagian perancangan terlebih dahulu sebagai penggambaran alur kerja atau proses dari suatu pengolahan data yang berjalan pada sebuah aplikasi bertujuan untuk mendesain sistem yang akan dihasilkan. dikarenakan setiap sistem yang dibuat memiliki kebutuhan yang berbeda dan alur yang berbeda pula

sehingga penting bagi developer untuk mendefinisikan ke berbagai model perancangan terlebih dahulu.

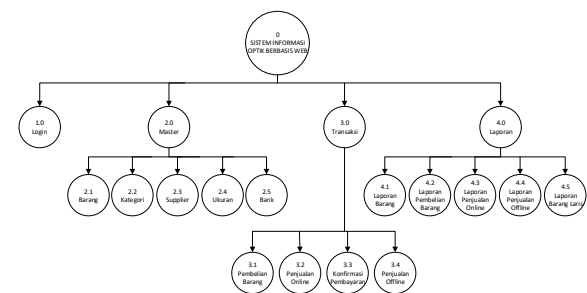
Dalam rancangan sistem ini penulis menggunakan model perancangan berbasis objek DAD (*Data Alir Diagram*), ERD (*Entity Relationship Diagram*), untuk mengatur Struktur Basisdata, Struktur Tabel, dan Relasi antar Tabel. Perancangan ini akan berfungsi untuk membantu proses pembuatan sistem yang kemudian menjadi diagram skema basis data, lalu dilakukan normalisasi sehingga menghasilkan desain basis data yang lebih baik lagi.

4.2.1. Rancangan DAD (*Data Alir Diagram*)

Data Alir Diagram merupakan suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data pada suatu sistem atau menjelaskan proses-proses yang akan menghasilkan data dan interaksi antar data yang tersimpan dalam proses tersebut. Sehingga membantu penggunaannya untuk memahami sistem secara logika, tersruktur dan jelas. Secara singkatnya, DAD adalah alat pemodelan untuk memodelkan alur kerja sistem.

4.2.2. Diagram Jenjang

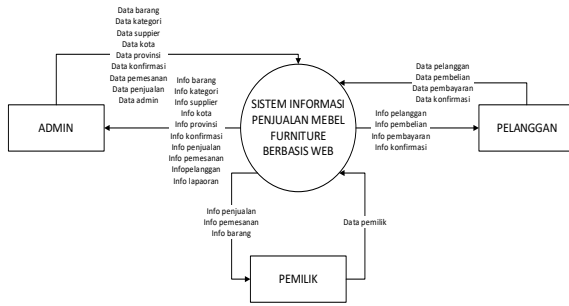
Diagram jenjang adalah suatu diagram yang menggambarkan keseluruhan sistem. Diagram ini menggambarkan masukan dan keluaran dari sebuah sistem yang berasal dari dan untuk entitas yang terlibat dalam sebuah sistem. Dalam diagram konteks hanya membuat suatu proses yang mewakili keseluruhan proses yang ada di dalam sistem.



Gambar 1: Diagram Jenjang

4.2.3. Diagram Konteks

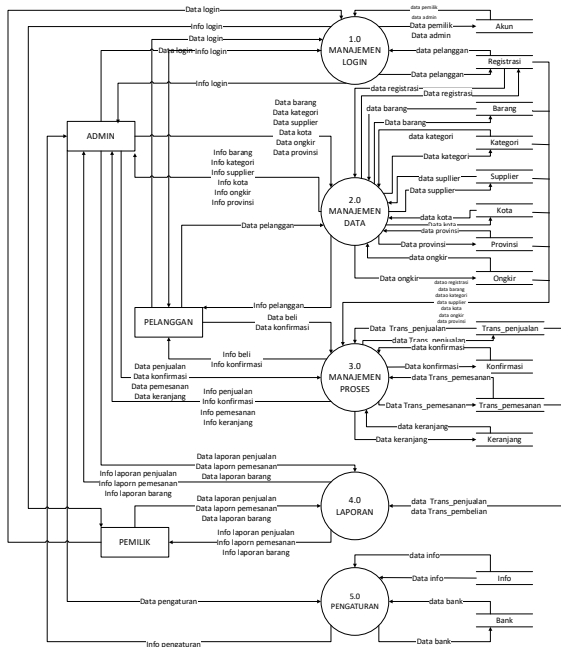
Diagram konteks digunakan untuk menggambarkan diagram level 0. Pada Gambar 2 dapat dilihat entitas yang ada dan input serta info data.



Gambar 2: Diagram Konteks

4.2.4. Diagram Arus Data Level 1

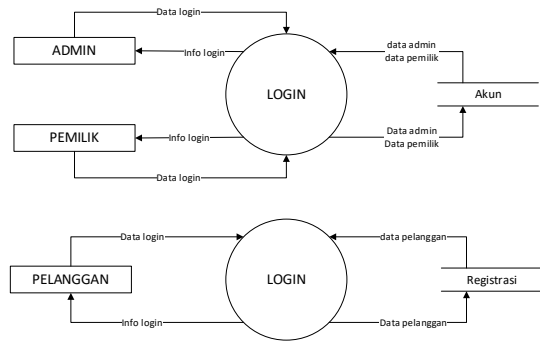
DAD level 1 ini menggambarkan sistem secara lebih rinci. Entitas yang terlibat diantaranya pemilik, pelanggan dan admin yang mempunyai hak akses masing-masing. Selain itu, DAD level 1 juga menggambarkan proses yang ada meliputi proses login, manajemen data, manajemen, laporan dan pengaturan. DAD level1 dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3: Diagram Arus Data level 1

4.2.5. Diagram Arus Data Level 2 Proses 1

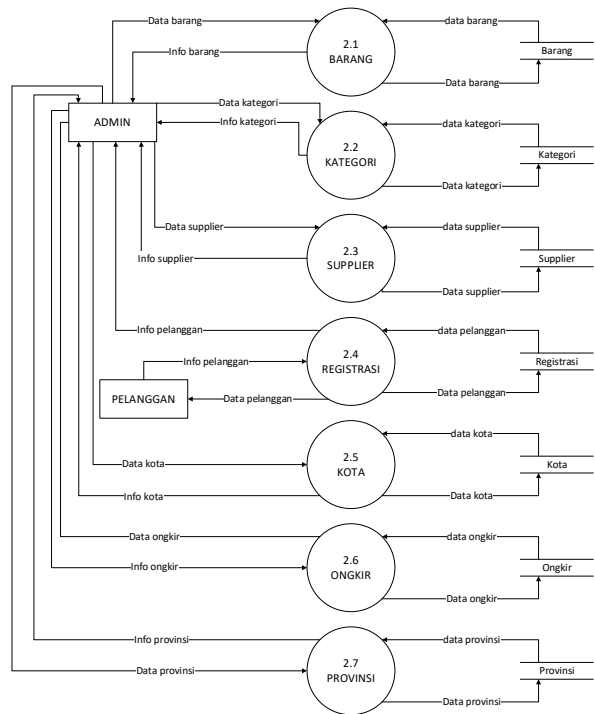
Dalam DAD level 2 Proses 1 ini menggambarkan proses login atau registrasi. Proses ini melibatkan 2 tabel yaitu tabel akun dan registrasi. Rancangan diagram alir data level 2 proses 1 dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4: Dad Level 2 Proses 1

4.2.6. Diagram Arus Data Level 2 Proses 2

Dalam DAD level 2 Proses 2 ini menggambarkan proses pendataan master data. Proses pendataan master data ini melibatkan 7 tabel yaitu tabel barang, kategori, supplier, registrasi, kota, ongkir dan provinsi. Rancangan diagram alir data level 2 proses 2 dapat dilihat pada Gambar 5.

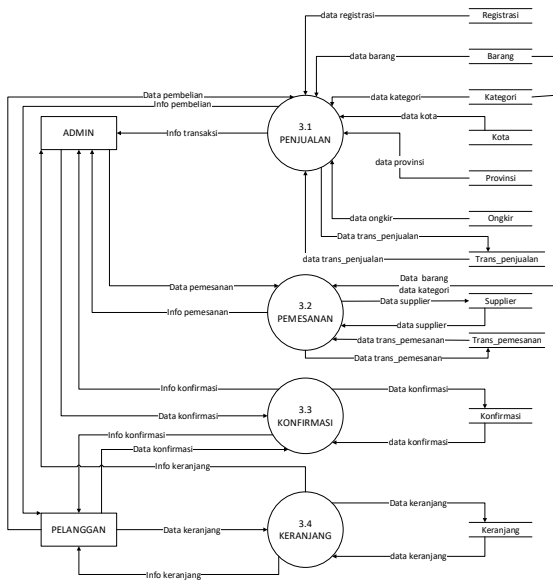


Gambar 5: Diagram Arus Data level 2 prose 2

4.2.7. Diagram Arus Data Level 2 Proses 3

Pada DAD level 2 Proses 3 ini menggambarkan manajemen proses. Manajemen proses terdiri dari 4 poses yaitu penjualan, pemesanan, konfirmasi dan keranjang. dijelaskan arus data dari pelanggan dapat melakukan proses penjualan, keranjang dan konfirmasi. yaran kemudian pelanggan mendapatkan konfirmasi yang dikirim oleh admin. Arus data dari Admin dapat melakukan proses konfirmasi

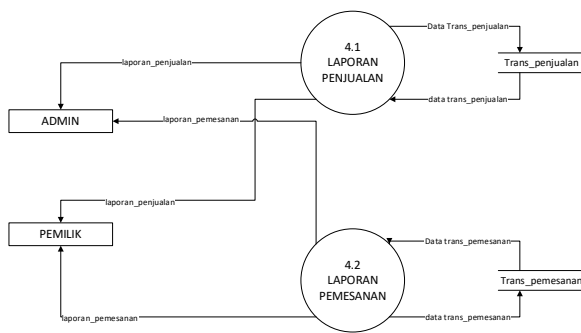
pembayaran dan dapat melakukan proses pengembalian produk. Rancangan diagram alir data level 2 proses 2 dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6: Diagram Arus Data level 2 prose 3

4.2.5. Diagram Arus Data Level 2 Proses 4

Tahapan ini merupakan proses pembuatan laporan. Proses pembuatan masing-masing laporan melalui satu proses dan hasil *output* laporannya akan ditujukan kembali ke pemilik terdapat 2 laporan yang dihasilkan dari sistem yaitu laporan penjualan dan pemesanan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat Gambar 7.

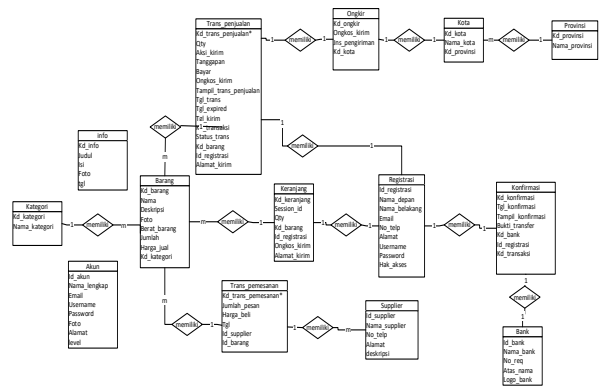


Gambar 7: Diagram Arus Data level 2 prose 4

4.2.6. ERD (Entitas Relationship Diagram)

ERD (*Entitas Relationship Diagram*) suatu alat dalam bentuk suatu bagan yang menggambarkan relasi dan entitas dari suatu sistem. ERD mempunyai koleksi objek-objek yang dinamakan entitas serta hubungan antara entitas-entitas tersebut. Entitas adalah objek atau sesuatu yang dapat dibedakan antara satu dengan yang lainnya. Adapun ERD yang terdapat dalam

sistem informasi penjualan mebel furniture berbasis web pada Gambar 8.



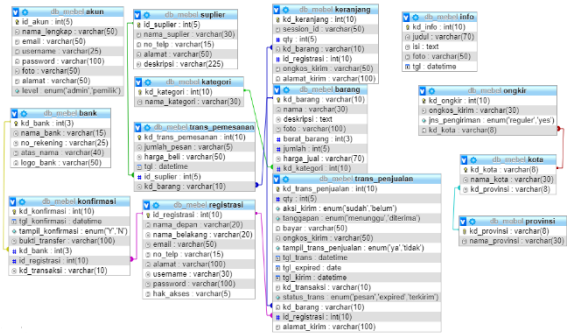
Gambar 8: ERD

4.3. Rancangan Database

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 berbasis web.

4.3.1. Relasi Tabel

Relasi tabel menggambarkan hubungan yang terjadi pada objek tabel dengan lainnya yang mempresentasikan hubungan antar objek dan berfungsi mengatur operasi suatu database. Kumpulan tabel saling berelasi yang diharapkan mempermudah dalam pembuatan sistem berdasarkan tabel-tabel tersebut. Rancangan relasi tabel ditunjukkan pada Gambar 9.



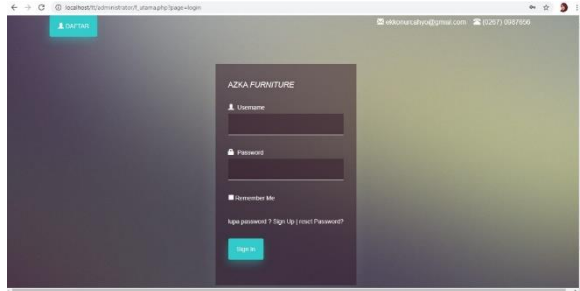
Gambar 9: Relasi tabel

4.4. Implementasi aplikasi

Implementasi aplikasi merupakan perancangan antarmuka mendeskripsikan rencana tampilan dari setiap form yang akan digunakan pada tampilan sistem informasi sebenarnya. Perancangan antarmuka pada sistem informasi yang akan dibuat dapat dilihat pada poin berikut:.

4.4.1. Halaman Login Administrator

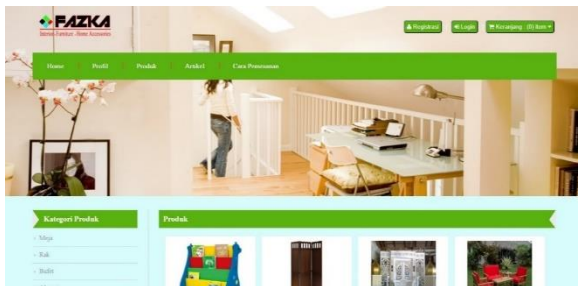
Pada halaman login digunakan untuk mengakses menu-menu sistem dari pihak mebel Fazka Furniture dan pelanggan dengan mengisi username dan password dengan benar, klik pada tombol login untuk melanjutkan masuk ke dalam sistem. Halaman login ditunjukkan pada Gambar 10.



Gambar 10: Halaman login

4.4.2. Halaman Home Publik

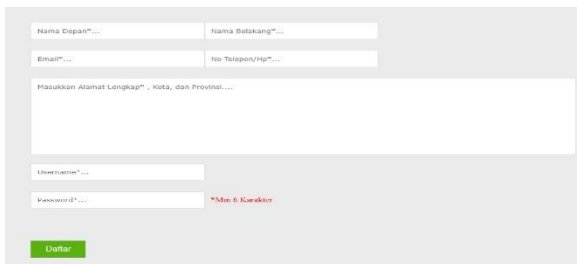
Halaman utama bisa diakses oleh pelanggan dan pelanggan dapat melihat barang yang dijual oleh mebel Fazka Furniture. Halaman utaman ditunjukkan pada Gambar 11.



Gambar 11: Halaman home publik

4.4.3. Halaman Register

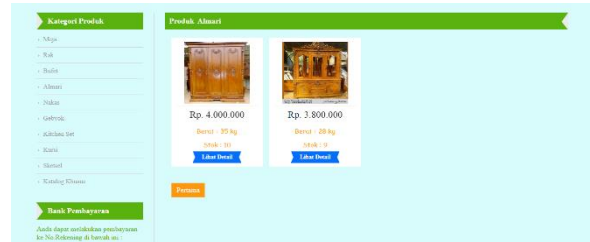
Pada halaman administrator ini digunakan untuk pengguna mendaftarkan akun untuk login ke aplikasi. Halaman home ditunjukkan pada Gambar 12.



Gambar 12: Halaman Register

4.4.4. Halaman Produk

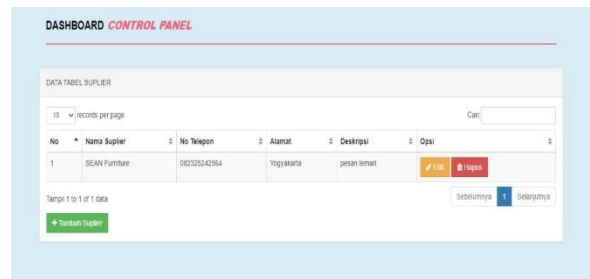
Halaman produk digunakan untuk melihat berbagai barang yang disediakan atau ditawarkan oleh aplikasi. Halaman produk ditunjukkan pada gambar 13.



Gambar 13: Halaman produk

4.4.5. Halaman Supplier

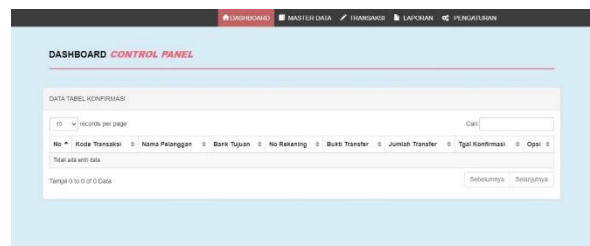
Halaman supplier digunakan untuk melihat dan menambahkan supplier yang menjadi partner bisnis mebel Fazka Furniture untuk menyetok barang, halaman ini hanya bisa diakses oleh user admin. Pada aksi terdapat button edit dan hapus. Halaman supplier ditunjukkan pada gambar 14.



Gambar 14: Halaman supplier

4.4.6. Halaman Konfirmasi Admin

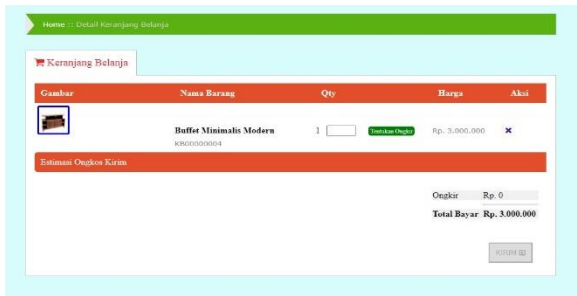
Halaman konfirmasi pembayaran digunakan untuk melihat bukti transaksi pembayaran dari pelanggan, hak akses halaman ini dimiliki oleh admin. Halaman konfirmasi pembayaran ditunjukkan pada Gambar 15.



Gambar 15: Halaman konfirmasi admin

4.4.7. Halaman Keranjang Belanja

Halaman keranjang belanja digunakan untuk melihat dan menyimpan informasi barang yang akan dibeli. Halaman keranjang ditunjukkan pada Gambar 16.



Gambar 16: Halaman Keranjang

4.4.8. Halaman Menentukan Ongkir

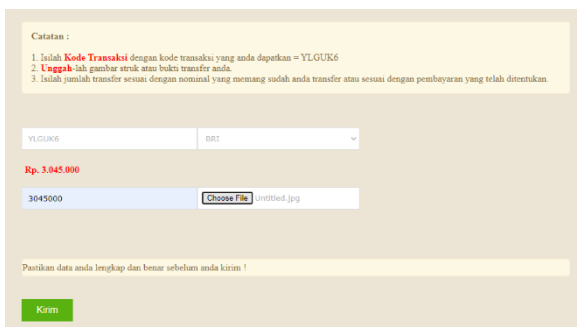
Halaman ongkir digunakan untuk menentukan ongkir barang yang dilakukan pelanggan. ongkir ditunjukkan pada Gambar 17.



Gambar 17: Halaman ongkir

4.4.9. Halaman Konfirmasi

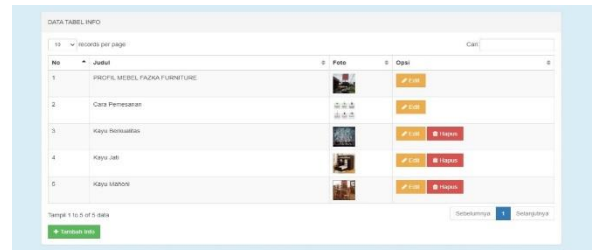
Halaman konfirmasi digunakan pelanggan untuk konfirmasi pembayaran. Halaman konfirmasi pembayaran ditunjukkan pada Gambar 18.



Gambar 18: Halaman konfirmasi

4.4.10 Halaman Master Data Info

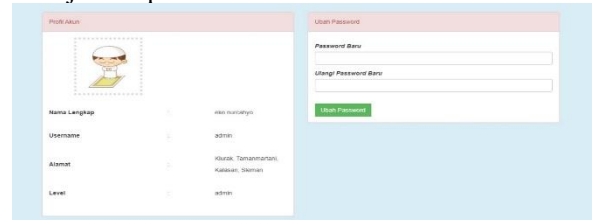
Halaman master data info berfungsi untuk manajemen tampilan pada aplikasi berupa info profil, bank dan artikel. Halaman master data info ditunjukkan pada Gambar 19.



Gambar 19: Halaman master data info

4.4.11. Halaman Master Data Pengaturan

Halaman master data pengaturan digunakan untuk merubah data akun. Halaman master data pengaturan ditunjukkan pada Gambar 20.



Gambar 20: Halaman master data pengaturan

4.4.12. Halaman Laporan Penjualan

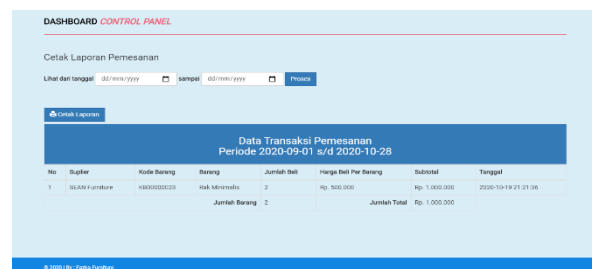
Halaman laporan ini digunakan untuk melihat dan cetak laporan penjualan, Hak akses halaman ini dimiliki oleh admin dan pemilik. Halaman laporan ditunjukkan pada Gambar 21.



Gambar 21: Halaman laporan penjualann

4.4.15. Halaman Laporan Pemesanan

Halaman laporan ini digunakan untuk melihat dan cetak laporan pemesanan barang, Hak akses halaman ini dimiliki oleh admin dan pemilik. Halaman laporan pemesanan ditunjukkan pada Gambar 22.



Gambar 22: Halaman laporan pemesanan

5. PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dalam penelitian membangun sistem informasi penjualan mebel furniture berbasis web yang telah dilakukan oleh peneliti ditemukan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem informasi penjualan mebel furniture ini mempermudah pelanggan untuk melakukan pembelian barang tanpa harus datang langsung ke toko. Proses transaksi barang lebih mudah dilakukan, karena bisa dari jarak jauh selama bisa mengakses internet, khususnya yang bertempat di luar Sleman.
2. Dengan adanya sistem informasi penjualan mebel furniture ini dapat mempermudah akses pengelolaan data barang, laporan penjualan barang, pemesanan barang, dan laporan ketersediaan barang sehingga tidak terjadi kekeliruan dalam mengakses data.
3. Sistem informasi penjualan mebel furniture ini dapat menjadi media promosi bagi mebel fazka furniture sehingga dapat memperlebar atau memperluas pasaran dari mebel tersebut

5.2. Saran

Berdasarkan beberapa keterbatasan dalam penelitian, penulis mengajukan saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan dan penelitian yang lebih lanjut. Penulis mengajukan saran sebagai berikut:

1. Untuk pengembangan berikutnya diharapkan adanya penelitian yang membuat sistem dalam bentuk aplikasi *mobile* android.
2. Dalam penelitian ini sistem pembayaran masih dilakukan via transfer bank, untuk kedepan bisa ditambahkan menggunakan *payment gateway*.
3. Untuk metode pengiriman barang atau ongkos kirim saat ini masih dilakukan dan ditentukan langsung oleh pihak toko, kedepan bisa ditambahkan menggunakan pihak ketiga yang terdapat perhitungan biaya yang tepat.
4. Dengan adanya fasilitas internet, akan tercipta kesempatan seseorang untuk melakukan tindak kejahatan (*cybercrime*), sehingga di masa depan system informasi ini perlu dilengkapi dengan system berteknologi enkripsi atau ssl.
5. Sistem informasi penjualan ini diharapkan dapat dikembangkan lagi dengan membuat beberapa detail atribut data yang belum tersedia dalam sistem penjualan mebel furniture ini, juga bisa dikembangkan untuk tampilan user interfacenya agar lebih menarik pelanggan.

DAFTAR PUSTAKA

Alatas, H., (2013), *Responsive Web Design Dengan*

- PHP & Bootstrap*, Yogyakarta: Lokomedia
- Arief, M. Rusdyanto (2011), *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP Dan MySQL*, Yogyakarta: Andi Publisher.
- Cendikiawan, M.R., (2015), *Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis Web pada CV. Gasbilo Etnic Wear Batang*, Skripsi, S.Kom., Universitas Dian Nuswantoro, Semarang.
- Ermawati, Erni. dkk., (2018), *Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis Web*, Jurnal Interkom, 13(3).
- Fatansyah, (2015), *Basis Data Revisi Kedua*, Bandung: Informatika.
- Hidayatullah, P. dan Kawistara, K.J., (2014), *Pemrograman WEB*, Bandung : Penerbit INFORMATIKA.
- Hutahaean, J., (2014), *Konsep Sistem Informasi*, Yogyakarta: Deepublish.
- Indrajani, (2015), *Database Design*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Irwansyah, E, dan Moniaga, J.V., (2014), *Pengantar Teknologi Informasi*, Yogyakarta: Deepublish.
- Kadir, A., (2013), *Pengantar Teknologi informasi*, Yogyakarta: ANDI Publisher.
- Kosasi, S., (2014), *Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web untuk Memperluas Pangsa Pasar*, Prosiding SNATIF, Universitas Muria Kudus.
- Ladjamudin, Al-Bahra B., (2015) *Analisis dan Sistem Informasi*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mulyani, S., (2016), *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*, Bandung: Abdi Sistematika.
- Sari, Mia Ramila., (2018), *Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis Web Menerapkan Metode Double Moving Average*, Skripsi, UIN Raden Fatah Palembang.
- Sesisuryati., (2017), *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis Online Pada PT. Furniture Centre*, Skripsi, STMIK GICI Batam.
- Seto, Bimo Hapsoro (2015), *Sistem Informasi Penjualan Mebel Berbasis Web Pada Mebel Angkasa Pekalongan*, Skripsi, UDINUS Semarang.
- Subangkit., (2014), *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Mebel Di Toko Jepara Furniture Purworejo*, Skripsi, STMIK AMIKOM Yogyakarta.