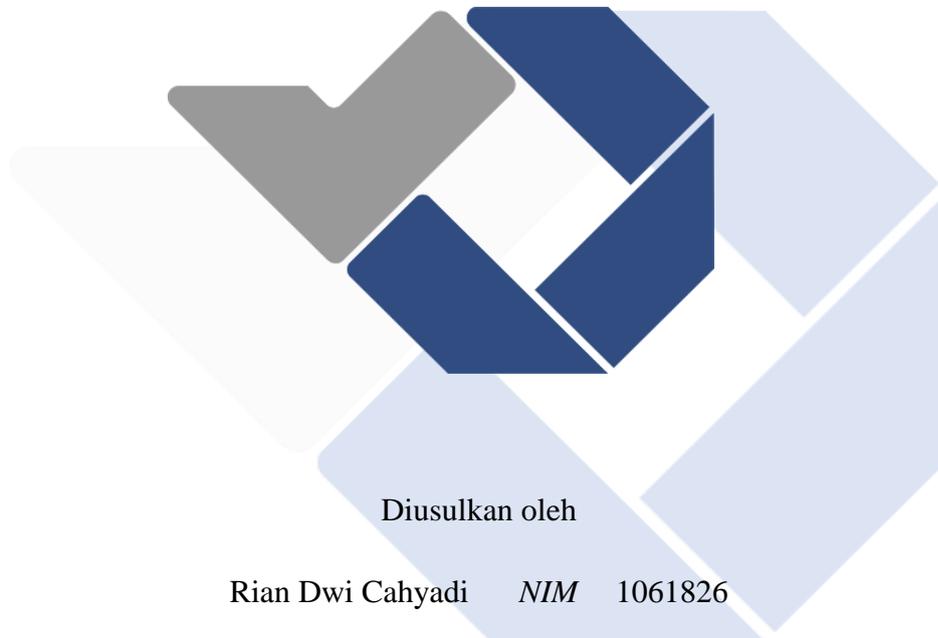


**“SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENJUALAN TOKO
MUSONG BERBASIS CODEIGNITER
(STUDI KASUS TOKO MUSONG)”**

Laporan Akhir ini dibuat dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Sarjana Terapan Diploma IV Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung



Diusulkan oleh

Rian Dwi Cahyadi *NIM* 1061826

**POLITEKNIK MANUFAKTUR NEGERI
BANGKA BELITUNG
TAHUN 2022**

LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL PROYEK AKHIR

**“SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENJUALAN TOKO
MUSONG BERBASIS CODEIGNITER (STUDI KASUS TOKO
MUSONG)”**

APLIKASI MONITORING SPI

Oleh :

RIAN DWI CAHYADI

NIM 1061826

Laporan akhir ini telah disetujui dan disahkan sebagai salah satu syarat kelulusan program Sarjana Terapan Politeknik Manufaktur Negeri BangkaBelitung

Menyetujui,

Pembimbing 1

Pembimbing 2



Riki Afriansyah, M.T

Irwan, M.Sc., Ph.D

NIP.199004042019031013

NIP. 197604182014041001

Penguji 1

Penguji 2



Ahmad Josi, M. Kom

Linda Fujiyanti, M.T

NIP.198908202019031015

NIP. 198109262014042001

PERNYATAAN BUKAN PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Rian Dwi Cahyadi

NIM : 1061826

Dengan Judul : **SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENJUALAN
TOKO MUSONG BERBASIS CODEIGNITER (STUDI
KASUS TOKO MUSONG)**

Menyatakan bahwa laporan akhir ini adalah hasil kerja Ssaya sendiri dan bukan merupakan plagiat. Pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya dan bila ternyata dikemudian hari ternyata melanggar pernyataan ini, kami bersedia menerima sanksi yang berlaku.

Nama Mahasiswa

Sungailiat, 25 januari 2022

Rian Dwi Cahyadi



Tanda Tangan

ABSTRAK

Musong adalah toko grosir minuman sehat, khususnya madu hutan liar Bangka yang terletak di Bangka Belitung. kegiatan perdagangan masih manual dan iklan serta promosi masih dibatasi. Untuk itu kami menginginkan suatu kerangka data yang dapat berkembang mempromosikan dan bekerja sama dengan pertukaran transaksi sehingga lebih efektif, cepat dan sederhana tanpa terhalang oleh jarak dan waktu. Tujuan dari penelitian ini untuk menyusun kerangka data bisnis untuk toko Musong berbasis website. Oleh karena itu, sebuah SISTEM TOKO MUSONG BERBASIS CODEIGNITER direncanakan atau dikenal sebagai bisnis berbasis Web. Aplikasi ini dirancang sesederhana mungkin untuk memudahkan klien dalam membeli barang di toko Musong secara online kapanpun dan dimanapun tanpa menyita waktu. Pemanfaatan situs diandalkan untuk memperluas cakupan periklanan, memperluas penawaran. Kerangka kerja transaksi berbasis website ini dibuat menggunakan strategi metode waterfall, dengan bahasa pemrograman PHP dan kumpulan data MySQL. Diharapkan dengan adanya website MUSONG BERBASIS CODEIGNITER dapat mengurangi biaya yang dikeluarkan untuk mempromosikan barang, serta mampu meningkatkan kegiatan pemasaran sehingga transaksi dapat lebih layak dan produktif tanpa datang ke toko Musong secara langsung.

Key word: Website, Toko Musong, Transaksi, Aplikasi

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, mengingat keindahan, karunia, dan karunia-Nya dengan tujuan agar penyusun dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini. Penyusunan Tugas akhir ini merupakan salah satu prasyarat yang harus dipenuhi atau diselesaikan sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma 4 di Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung serta mengimplementasikan konsep antara dunia kampus dengan dunia kerja yang akan menciptakan kerjasama yang baik . Pada kesempatan ini perkenankan penulis untuk mengucapkan terima kasih dan penghargaan atas segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan akhir ini, khususnya untuk:

1. Bapak I Made Andik Setiawan, M.Eng, Ph.D selaku Direktur Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung
2. Bapak Irwan, M.Sc, Ph.D selaku Wakil Direktur I sekaligus Dosen Pembimbing Proyek Akhir Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung
3. Bapak Muhammad Subhan, M.T selaku Wakil Direktur II Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung
4. Bapak Eko Sulistyono, M.T selaku Wakil Direktur III Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung
5. Bapak Riki Afriansyah, M.T selaku Ka. UPT Sistem Informasi sekaligus Dosen Pembimbing Proyek Akhir Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung
6. Bapak Ahmat Josi, M.Kom selaku Ka. Prodi D4 Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung
7. Bapak M. Iqbal Nugraha, M.Eng selaku Ka. Jurusan Teknik Elektronika Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung

8. Terkhusus dan Istimewa kepada Ayah, Ibu, dan Keluarga yang telah memberikan dukungan materil dan moril.
9. Semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu sehingga mengantarkan penulis untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan laporan ini tentunya masih banyak terdapat beberapa kekurangan dan kesalahan karena keterbatasan penulis, untuk itu sebelumnya penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi perbaikan yang bersifat membangun atas laporan ini. Akhirnya kata penulis mengucapkan terima kasih dan semoga laporan ini bermanfaat bagi penulis maupun kita bersama.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Sungailiat, 25 Januari 2022

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN BUKAN PLAGIAT	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
Daftar Gambar	ix
Daftar Table	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	3
BAB II.....	4
LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Pengertian Internet	4
2.2 Konsep Dasar Informasi.....	4
2.2.1 Penglompokan Data	4
2.2.2 Karakteristik Data	5
2.2.3 Kualitas informasi	5
2.3 Pengertian E-Commerce	5
2.5 Alat Bantu Perancang Sistem Informasi	8
2.1.1 Web Aplication	8
2.1.2 PHP	8
2.1.3 Codeigniter (CI).....	9
2.1.4 MVC(<i>Model, View, Controller</i>).....	9
2.1.5 Website	9

2.1.6	HTML	9
2.1.7	CSS	9
2.1.8	<i>Bootstrap</i>	10
2.1.9	<i>Database</i>	10
2.1.10	DBMS (<i>Database Management System</i>)	10
2.1.11	<i>MySQL</i>	10
2.1.12	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	10
2.1.13	Flowchart	11
BAB III		12
METODE PELAKSANAAN		12
3.1	Kerangka Kerja Penelitian	12
3.2	Analisis Kebutuhan	14
3.2.1	Analisis Kebutuhan Infomasi.....	14
3.2.2	Analisis Kebutuhan Pengguna Sistem	14
3.2.3	Analisis Kelayakan Teknologi	14
3.2.4	Analisis Kelayakan Hukum	15
3.3	Metode Pengumpulan Data.....	15
3.4	Struktur Organisasi	16
3.5	Tahapan Metode Penelitian.....	17
3.6	Desain Sistem.....	20
3.6.1	Diagram Penjualan.....	20
3.6.2	Perancangan Perangkat Lunak	21
BAB IV		27
PEMBAHASAN.....		28
4.1	Gambaran umum sistem yang di usulkan	28
4.2	Perancangan Prosedur yang diusulkan.....	29
4.3	Kelemahan Sistem yang sedang berjalan.....	29
4.4	Analisis kebutuhan Sistem	30

4.5	Hasil Analisis /Evaluasi Analisis	30
4.6	Deskripsi kebutuhan perangkat keras (<i>Hardware</i>)	30
4.7	Deskripsi Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	31
4.8	Hasil <i>Prototype</i>	31
4.10	<i>Testing</i> (Pengujian Sistem)	41
BAB V		51
KEISMPULAN DAN SARAN.....		51
5.1	Kesimpulan	51
5.2	Saran	51
DAFTAR PUSTAKA		53



Daftar Gambar

Gambar 2. 1. Tahapan Metode Waterfall.....	6
Gambar 2. 3. Skema Konsep Kerja PHP	8
Gambar 2. 4. Simbol <i>Flowchart</i>	11
Gambar 2. 2 Diagram Member Pengunjung dan Admin	18
Gambar 3. 1 Kerangka Kerja Penelitian	12
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi Toko	16
Gambar 3. 4 Activity Diagram Penjualan.....	20
Gambar 3. 5. Activity Diagram Pelaporan.....	21
Gambar 3. 6. Bentuk Rancangan Antar Member dan pengunjung	21
Gambar 3. 7. Rancangan Admin.....	22
Gambar 3. 8. Detail Produk	22
Gambar 3. 9. Flowchart From login.....	23
Gambar 3. 11. Menu Halaman Utama	24
Gambar 3. 13. Proses Pemesanan Produk.....	25
Gambar 3. 14. Struktur Navigasi	26
Gambar 4. 1 Menu Login.....	32
Gambar 4. 2 Menu Register	33
Gambar 4. 3 Tampilan awal 1	33
Gambar 4. 4 Tampilan Awal 2.....	33
Gambar 4. 5 Tampilan Awal 3.....	34
Gambar 4. 6 Tampilan Awal 4.....	34
Gambar 4. 7 Tampilan Awal 5.....	34
Gambar 4. 8. Keranjang Belanja.....	35
Gambar 4. 9. Tentang MUSONG 1	35
Gambar 4. 10. Tentang MUSONG 2	36
Gambar 4. 11.Kontak Informasi	36
Gambar 4. 12. Halaman Galery	37
Gambar 4. 13. Halaman Cek Ongkir.....	37

Gambar 4. 14. Halaman Transaksi.....	38
Gambar 4. 15. Halaman Admin	39
Gambar 4. 16. Halman Admin Tambah Produk	39
Gambar 4. 17. Halman Admin Rubah Data.....	40
Gambar 4. 18. Rancangan Struktur Navigasi Admin.....	40
Gambar 4. 19. Rancangan Struktur Navigasi User	41



Daftar Table

Table 4. 1 Blackbox Testing	41
Table 4. 2 Kuesioner	42
Table 4. 3 Jumlah Jawaban kuesioner.....	43
Table 4. 4 Lampiran Jawaban Kuesioner.....	44
Table 4. 5 Struktur Table User.....	45
Table 4. 6 Status Pengiriman	45
Table 4. 7 Table Invoice	46
Table 4. 8 Database Produk	46
Table 4. 9 Database Kontak.....	47
Table 4. 10 Diagram ERD	48
Table 4. 11 Class Diagram.....	49



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aktivitas perdagangan dunia jual beli ketika masa lampau banyak dilakukan penawaran secara langsung. Ketika terjadi pertumbuhan pesat dari internet telah mengubah cara pandang tersebut. Melalui internet, proses tawar menawar antara pedagang dapat berupa produk/jasa secara online kepada pembeli tanpa harus bertemu langsung dengan cangkupan yang lebih luas. Bisnis e-commerce adalah penjualan dan pembelian produk, informasi, dan jasa yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan komputer (afifah & supriyanta, 2018).

Sehingga memungkinkan bagi pedagang untuk menjual produk-produk secara online. Toko Musong adalah usaha yang berjalan dengan tema minuman sehat di wilayah Bangka Belitung yang menyediakan berbagai macam barang, misalnya madu murni dari hutan alam Bangka, minuman jahe, rempah-rempah dan lain-lain. Saat ini, sistem bisnis yang digunakan oleh Toko Musong sebenarnya menggunakan sistem tradisional atau manual, di mana pembeli harus terlebih dahulu pergi ke toko untuk memilih dan membeli barang yang diberikan.

Berdasarkan pernyataan di atas, sebuah situs penawaran berbasis web direncanakan sebagai media untuk kemajuan penawaran barang untuk Toko Musong dan dapat menunjukkan area toko sehingga tamu atau pengunjung dapat mengetahui area toko tersebut. Dengan adanya situs ini memungkinkan untuk melakukan beberapa kegiatan operasional secara optimal yang dapat menjalankan beberapa fungsional secara ideal. Media berbasis situs ini diandalkan untuk membantu dan menjadi jawaban bagi para penjual dan pembeli.

Strategi yang digunakan dalam pengembangan website ini adalah metode Waterfall. Model ini berkembang secara sistematis dari satu tahap ke tahap lain dalam mode seperti air terjun. Model Waterfall atau air terjun ini mengusulkan cara untuk menangani peningkatan pemrograman yang tepat dan berurutan mulai dari tingkat kemajuan kerangka kerja melalui penyelidikan, rencana, kode, pengujian, dan pemeliharaan. Kerangka kerja data berbasis situs ini menggunakan tipe Struktur CodeIgniter. Menyatakan bahwa dengan rencana responsif, kerangka kerja telah berjalan efektif baik di area kerja maupun telepon seluler. Terlebih lagi, sistem CodeIgniter dapat membantu programmer perangkat lunak dalam merencanakan format situs agar lebih mudah untuk ukuran yang berbeda

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membuat sistem informasi penjualan online berbasis website yang mendukung transaksi penjualan pada Toko Musong
2. Bagaimana melakukan implementasi sistem informasi penjualan pada toko Musong, sehingga dapat memecahkan masalah yang ada di toko Musong.
3. Bagaimana memudahkan pemilik toko agar dapat melakukan promosi secara luas serta penjualan yang mudah secara cepat dan efisien

1.3 Tujuan

Tujuannya adalah untuk merancang sebuah aplikasi bisnis berbasis website menggunakan internet untuk memudahkan pembeli mendapatkan apa yang mereka butuhkan, memudahkan bagi pembeli untuk menemukan barang apa yang ditawarkan tanpa datang langsung ke toko. Dan mempermudah proses transaksi jual beli atau perdagangan yang ada di toko Musong. Dengan adanya sistem informasi penjualan online berbasis website ini juga dapat memudahkan pemilik toko untuk melakukan promosi secara luas secara cepat dan efisien.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Internet

Menurut Simarmata dalam Arizona (2017:107) menjelaskan bahwa “Internet adalah kelompok atau kumpulan dari jutaan komputer untuk Page 3 10 mendapatkan informasi dari komputer yang ada didalam kelompok tersebut dengan asumsi bahwa pemilik komputer memberikan izin akses”.

2.2 Konsep Dasar Informasi

Informasi merupakan hal yang sangat esensial yang diperlukan oleh suatu tindakan dalam menentukan suatu pilihan agar tidak terjadi kesalahan. Kerangka data juga dapat diuraikan sebagai informasi yang telah ditangani ke dalam struktur yang lebih bermanfaat dan lebih penting bagi penerima afirmasi.

Menurut Anggreni dan Irvani (2017:13) menjelaskan bahwa informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang diorganisasi atau diolah dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi penerima dan menurut Sutabri dalam Trimahardhika dan sutinah (2017:250), Penglompokan Data Untuk lebih spesifiknya, data dirangkai menjadi tiga bagian

1. Data Kunci.

Data ini digunakan untuk menentukan pilihan dalam jangka panjang

2. Data Strategis

Data ini diharapkan dapat menentukan pilihan dalam jangka menengah, misalnya, data pola transaksi yang dapat digunakan untuk mengembangkan rencana transaksi yang layak

3. Data Khusus.

Data ini diperlukan untuk tujuan fungsional hari demi hari, seperti data stok dan laporan hari demi hari

2.2.1 Karakteristik Data

1. Penting, data yang diberikan harus mempunyai arti yang tinggi agar tidak menimbulkan pertanyaan bagi orang yang menggunakannya dan dapat dimanfaatkan dengan baik untuk mengambil keputusan
2. Padat, data informasi yang dijadikan alat untuk pengambilan sebuah keputusan merupakan kejadian nyata dalam aktifitas perusahaan
3. Lengkap, data harus memiliki penjelasan yang lengkap, terperinci dan jelas dari setiap bagian dari peristiwa yang diperkirakan dengan tujuan agar mudah dipahami.
4. Nyaman, setiap data harus dalam kondisi update tidak dalam struktur usang, sehingga sangat penting untuk menggunakannya untuk pengambilan keputusan.
5. Mudah Dipahami, data yang diperkenalkan dalam struktur yang masuk akal akan memudahkan individu dalam menginterpretasikannya.

2.2.2 Kualitas informasi

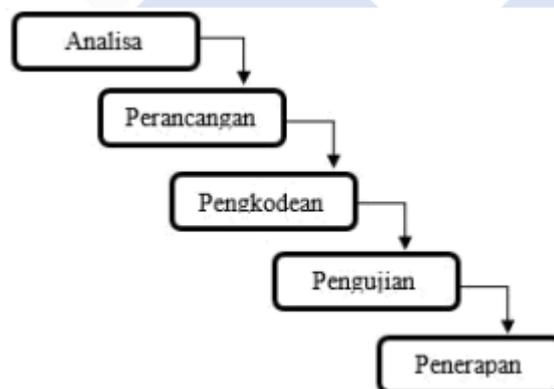
1. Akurat, informasi harus bebas dari kesalahan dan tidak menyesatkan. Akurat juga berarti bahwa informasi harus jelas
2. Relevan, informasi tersebut harus mempunyai manfaat untuk penggunanya.

2.3 Pengertian E-Commerce

E-commerce didefinisikan sebagai transaksi komersial yang melibatkan pertukaran nilai yang dilakukan melalui atau menggunakan teknologi digital antara individu (Laudon dan Traver, 2017: 8-9). Ada beberapa sebutan untuk *E-Commerce* yaitu *internet commerce* atau *ecom* atau *E-Commerce* atau *immerce*, yang pada dasarnya semua istilah-istilah tersebut berarti membeli atau menjual, dan kegiatan ini di lakukan pada jaringan internet.

2.4 Metode Pengembangan Sistem

Menurut Rosa dan Salahuddin (2018: 28), "Model air terjun memberikan pendekatan alur pemrograman yang berurutan atau berurutan mulai dari pemeriksaan, konfigurasi pengkodean, pengujian dan tahap pendukung". sebuah strategi yang mengadopsi strategi yang tepat dan berurutan mulai dari tingkat kebutuhan kerangka kerja dan kemudian berlanjut ke tahap penyelidikan, perencanaan, pengkodean, pengujian, dan dukungan. Ini dikenal sebagai metode waterfall karena tahapan yang dilalui dalam strategi ini harus ketat untuk menyelesaikan tahap sebelumnya, khususnya tahap prasyarat. Metode waterfall atau air terjun merupakan model yang dapat dimanfaatkan untuk membina produk ini. Model berkembang secara sistematis dari satu tahap ke tahap lain dalam mode seperti air terjun. Model ini mengusulkan cara untuk menangani peningkatan pemrograman yang efisien dan berurutan mulai dari tingkat kemajuan kerangka kerja melalui penyelidikan, rencana, kode, pengujian dan dukungan. Sebelumnya, fase keseluruhan dari model waterfall atau air terjun dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. 1. Tahapan Metode Waterfall

Model pengembangan ini langsung dari tahap dasar perbaikan kerangka kerja, tahap penyusunan hingga tahap terakhir perbaikan kerangka kerja, dan tahap pemeliharaan. Tahap berikut tidak akan dilakukan sebelum tahap

yang sebelumnya selesai dan tidak dapat kembali atau mengulang ke tahap yang sebelumnya

Prosedur metode waterfal diterapkan dalam pemeriksaan ini, antara lain:

1. Analisa: Mulai dari kesiapan landasan hingga pembicaraan yang akan dibahas, merinci masalah dan batas-batas masalah serta memeriksa objek pemeriksaan. Metode yang terlibat dengan memimpin pencarian kebutuhan diperkuat dan dipusatkan di sekitar produk. Untuk mengetahui ide program yang akan dibuat, programmer harus memahami data dari produk, misalnya kapasitas yang diperlukan, seperti UI.

2. Perancangan: Interaksi ini digunakan untuk mengubah berbagai prasyarat di atas menjadi gambaran sebagai "model" sebelum pengkodean dimulai. Rencana tersebut harus memiliki pilihan untuk melaksanakan kebutuhan yang dirujuk pada tahap sebelumnya. Seperti gerakan masa lalu

3. Pengkodean: untuk dapat dimengerti, dalam hal ini adalah komputer, rencananya harus diubah menjadi struktur yang dapat dirasakan oleh mesin, untuk lebih spesifik ke dalam bahasa pemrograman. Tahap ini merupakan pelaksanaan dari tahap rencana yang sebenarnya akan diselesaikan oleh pengembang.

4. Pengujian: Sesuatu yang dibuat harus dicoba. Begitu pula dengan pemrograman. Semua kapasitas dan elemen produk harus dicoba, sehingga produk terbebas dari kesalahan, dan hasilnya harus sesuai dengan kebutuhan karakteristik terkini.

5. Penerapan. Dukungan suatu produk sangat penting, termasuk pengembangan, karena produk yang dibuat tidak selalu sama dan akan melakukan beberapa pengembangan. Saat berlari, mungkin ada kesalahan kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada fitur tambahan yang tidak ada di produk. Model ini dapat tumbuh secara efisien dimulai dengan satu fase kemudian ke fase berikutnya seperti air terjun. Model waterfall ini

menawarkan cara untuk menangani kemajuan pemrograman yang efisien dan berurutan mulai dari tingkat kemajuan kerangka kerja melalui pemeriksaan, rencana, kode, pengujian, dan dukungan. Model ini merupakan jenis model yang merupakan arsip jadi siklus dukungan dapat diselesaikan dengan cepat dan tanpa masalah.

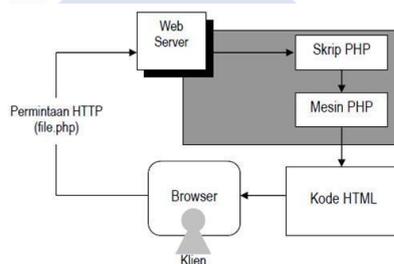
2.5 Alat Bantu Perancang Sistem Informasi

2.1.1 Web Application

Menurut (Rizkita et al., 2018) *web application* atau aplikasi web adalah sebuah mekanisme pekerjaan dengan menggunakan jaringan internet.

2.1.2 PHP

Menurut Supono & Putratama (2018: 1) mengemukakan bahwa “PHP (PHP: hypertext preprocessor) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menterjemahkan basis kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat server-side yang ditambahkan ke HTML”.



Gambar 2. 2. Skema Konsep Kerja PHP

Kelebihan yang dimiliki oleh PHP :

1. Memiliki performa kinerja yang tinggi
2. Dapat dihubungkan dengan berbagai macam basis data.
3. Biaya yang dikeluarkan rendah sehingga dapat meminimalisir pengeluaran.
4. Dapat berkerja di berbagai macam sistem operasi

5. Mudah dipelajari

2.1.3 Codeigniter (CI)

Menurut (Arrhioui et al., 2017), *Codeigniter* adalah sistem peningkatan aplikasi PHP yang bergantung pada desain yang terorganisir. Codeigniter berharap dan memiliki tujuan untuk memberikan perangkat dasar, misalnya, mitra dan perpustakaan untuk melakukan beberapa tugas dan bagian yang biasanya dilakukan. Sejalan dengan ini, peningkatan proyek dapat lebih sederhana dan lebih cepat. Selanjutnya perbaikan tidak boleh dilakukan tanpa persiapan apapun karena beberapa bantuan telah disediakan.

2.1.4 MVC(*Model, View, Controller*)

Menurut (Endra dan Aprilita, 2018), *MVC* adalah strategi yang digunakan dalam kerangka kerja pengembangan yang menggunakan pedoman mengisolasi setiap struktur, khususnya alasan, tampilan, dan proses yang pasti kita sebut *model, view, controller*.

2.1.5 Website

Menurut (Endra dan Aprilita, 2018), website dapat dikaitkan dengan jaringan internet yang akan membawa klien ke tujuan yang diinginkan klien dengan mengklik *link* koneksi yang berupa teks atau gambar.

2.1.6 HTML

Menurut (Endra dan Aprilita, 2018), HTML atau Hypertext Markup Language merupakan salah satu bahasa yang biasa digunakan oleh klien dalam membuat tampilan yang digunakan oleh aplikasi web.

2.1.7 CSS

Menurut (Wahyudi, 2017), CSS adalah bahasa pemrograman web yang digunakan untuk mengontrol dan membuat bagian-bagian yang berbeda di web sehingga tampilan web akan lebih rapi, teratur, dan seragam

2.1.8 Bootstrap

Seperti yang ditunjukkan oleh (Nugroho dan Setiyawati, 2019), bootstrap adalah struktur css untuk membuat antarmuka web. *Bootstrap* memberikan kelas dan bagian yang siap digunakan. *Bootstrap* menggabungkan format rencana berbasis *HTML* dan *CSS* untuk tipografi, bentuk, tombol, tabel, navigasi, modals, gambar

2.1.9 Database

Seperti yang ditunjukkan oleh (Hesananda et al., 2017), kumpulan data atau database adalah tempat *Database* untuk mewajibkan informasi yang ada pada suatu kerangka kerja. juga dapat diartikan sebagai berbagai informasi. Database juga dikenal formal dan tegas. Kumpulan data juga dapat diartikan sebagai kumpulan informasi yang terkoordinasi yang dapat dikendalikan, dipulihkan dan dilihat dengan cepat atau Kumpulan data adalah gambaran dari berbagai realitas yang saling berhubungan disatukan, untuk mengatasi masalah yang berbeda.

2.1.10 DBMS (Database Management System)

Menurut (Hesananda et al., 2017), *DBMS* adalah bermacam-macam proyek yang digunakan untuk mengkarakterisasi, mengawasi, dan memproses kumpulan data. *DBMS* juga sering disebut sebagai server kumpulan data..

2.1.11 MySQL

MySQL bekerja menggunakan *SQL Language (Structure Query Language)*, yang berarti bahwa *MySQL* adalah standar untuk menggunakan kumpulan data di dunia untuk penanganan informasi. Kelebihan yang dimiliki *MySQL* adalah sifatnya yang open source, yang dapat ditumbuhkan kembali. (Wahyudi, 2017)

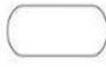
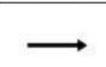
2.1.12 Entity Relationship Diagram (ERD)

Bagan Hubungan Elemen dikenal sebagai diagram *ER*. Arsitektur situs web memerlukan *ERD* dan sama sekali berbeda dari *DFD*, karena

DFD adalah model organisasi kapasitas yang dilengkapi dengan kerangka kerja, sedangkan ERD adalah model jaringan informasi yang menekankan desain dan koneksi informasi. (Wahyudi, 2017)

2.1.13 Flowchart

Menurut Wibawanto (2017:20) “*Flowchart* adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (intruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program”.

Simbol	Maksud	Simbol	Maksud
	Terminal (START, END)		Titik sambungan pada halaman yang sama
	Input/Output (READ, WRITE)		Titik konektor yang berada pada halaman lain
	Proses (menyatakan assignment statement)		Call (Memanggil subprogram)
	Decision (YES, NO)		Dokumen
	Display		Stored Data
	Alur proses		Preparation (Pemberian nilai awal suatu variabel)

Gambar 2. 3. Simbol *Flowchart*

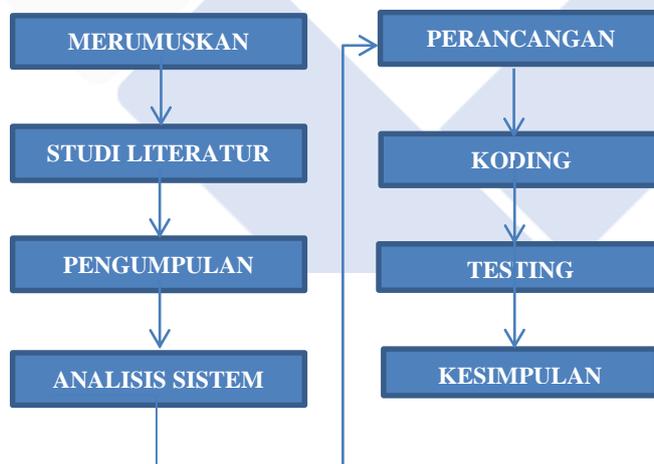
Flowchart diagram yang dapat menampilkan arah di dalam rancangan atau metode sistem secara logika. *Flowchart* adalah cara yang digunakan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan bagian sistem informasi secara jelas, tepat dan logis.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

3.1 Kerangka Kerja Penelitian

Untuk membantu berbagai pengaturan yang berbeda dari penelitian ini, penting untuk memiliki rencana struktur yang masuk akal sehingga beberapa fase membuatnya lebih mudah untuk mengatur sistem pemeriksaan. Sistem ini merupakan sarana yang akan ditempuh dalam menangani berbagai isu yang akan dibicarakan, penanganan permasalahan tersebut diatur secara logis, konsisten, jelas, terorganisir dan efisien. Struktur penelitian yang digunakan adalah seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 3. 1 Kerangka Kerja Penelitian

Dilihat dari struktur penelitian yang petakan di atas, maka dapat dijelaskan masing-masing tahap dalam penelitian. Dapat dilihat sebagai berikut:

1. Merumuskan Masalah

Pada tahap ini, bukti yang dapat dikenali dari setiap masalah yang harus dijawab atau jawaban untuk masalah tersebut dicari. Definisi masalah merupakan penjabaran dari pembuktian pembeda masalah dan pembatasan masalah

2. Studi Literatur

Pada tahap ini, pencarian pendirian hipotetis yang diperoleh dari berbagai buku dan buku harian dilakukan untuk menyelesaikan penelitian ide dan hipotesis, dengan tujuan agar mereka memiliki premis hipotetis yang layak.

3. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, proses pengumpulan informasi selesai dengan menggunakan teknik observasi langsung ke lapangan, hal ini diharapkan dapat memperhatikan dan membedah framework seperti apa yang akan dikendalikan oleh toko tersebut agar mendapatkan data yang dibutuhkan secara tepat.

4. Analisis Sistem

Pada tahap ini, persepsi dibuat dan menyelesaikan gagasan tentang kerangka kerja yang bergantung pada kerangka data fisik dan terhitung. Sehingga nantinya framework yang diandalkan berjalan dengan baik dan mudah

5. Perancangan Sistem

Pada tahap ini, metode yang terlibat dengan perencanaan dan memutuskan bagaimana menangani kerangka kerja data dari efek samping penyelidikan kerangka dilakukan sehingga dapat bekerja dengan mudah, membantu dan mengatasi masalah klien.

6. Koding

Pada tahap ini, sistem pengkodean atau pembuatan pemrograman selesai. Selanjutnya tahap ini juga dilakukan untuk melihat apakah sudah memenuhi kapasitas normal atau belum.

7. Testing

Pada tahap ini, metode yang terlibat dengan membedah setiap gerakan dilakukan untuk memiliki opsi untuk menilai atau melihat kemampuan program dan memutuskan apakah program telah memenuhi persyaratan dan hasil yang diharapkan.

8. Kesimpulan

Pada tahapan ini pembuatan kesimpulan yang rancang berdasarkan hasil penelitian dengan cara observasi,, sehingga menjadi laporan pengujian yang dapat memberikan gambaran total dari kerangka yang sedang dirakit..

3.2 Analisis Kebutuhan

Data yang dibutuhkan oleh organisasi dan para pembeli. Dalam kerangka baru ini, data disajikan dalam bahasa Indonesia dan Inggris. Karena rencananya akan memberikan informasi ini secara global, baik dari luar negeri maupun dalam negeri.

3.2.1 Analisis Kebutuhan Infomasi

Informasi yang dibutuhkan oleh perusahaan dan para konsumen. Dalam sistem baru ini disajikan informasi yang menggunakan bahasa indonesia dan bahasa inggirs. Karena dimaksudkan penyediaan informasi ini pada inernasional baik dari luar negeri dan dalam negeri

3.2.2 Analisis Kebutuhan Pengguna Sistem

Pengguna admin dari sistem informasi yang telah dibuat ini adalah administrator yang bertugas mengelola web ini dan admin dapat mengakses semua fitur yang ada dalam web baik itu mengedit, menambah, menghapus semua data yang ada pada website tersebut baik data barang, harga dan promosi.

3.2.3 Analisis Kelayakan Teknologi

Dalam beberapa periode kelayakan teknologi, menggambarkan mungkin atau tidaknya suatu inovasi sejauh peralatan dan program yang

akan digunakan untuk pelaksanaan situs ini. Halaman *website* ini menggunakan *web hosting*, dimana *web hosting* merupakan pengaturan pada *web server*. sehingga dapat menampung situs tersebut secara *flexibel*.

3.2.4 Analisis Kelayakan Hukum

Pedoman yang menunjukkan bahwa pembentukan situs ini tidak mengabaikan hukum yang ditetapkan oleh otoritas publik, hukum Republik Indonesia, dengan alasan bahwa di situs ini tidak ada komponen penggambaran yang keliru, pornografi, pencurian, dan demonstrasi yang melanggar hukum. diidentifikasi dengan inovasi data.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Metode Penelitian merupakan cara bagaimana suatu penelitian dapat dilakukan, dalam hal ini termasuk cara pengumpulan data dan analisis data. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi (Pengamatan)

Pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan langsung ke lokasi penelitian. Beberapa Hal yang di perhatikan yaitu keadaan nyata yang ada lapangan, aktivitas-aktivitas yang sering dilakukan dan tentunya sistem penjualan seperti apa yang akan digunakan sehingga harapan kedepannya dapat mempermudah pekerjaan.

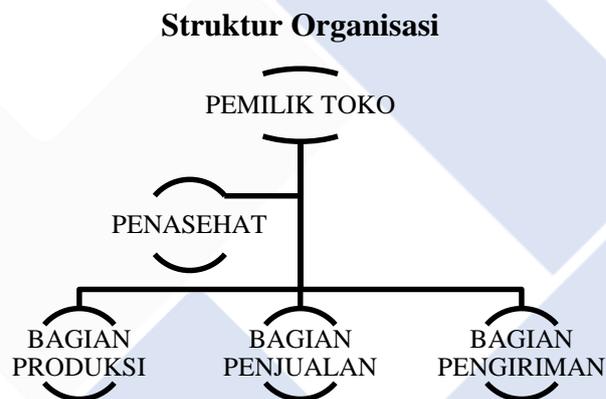
2. Wawancara (*Interview*)

Pengumpulan data yaitu sistem tanya jawab secara langsung dengan pihak Toko yaitu Musong untuk mengetahui kebutuhan seperti apa yang di butuhkan.

3.4 Struktur Organisasi

Struktur organisasi dalam suatu organisasi yang menampilkan pembagian tugas dan wewenang serta beberapa peraturan prosedur yang ada termasuk komunikasi dan arus kerja. Dalam organisasi atau perusahaan tidak mungkin terlepas dari pegawai yang dimaksud dengan struktur organisasi adalah suatu bagian dari suatu kelompok kerja yang disusun terdiri di mana secara singkat dapat dijalankan tugas-tugas dan tanggung jawab dari pegawainya masing masing.

Adapun struktur organisasi di Toko Musong sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Struktur Organisasi Toko

Fungsi Struktur Organisasi

1. Pemilik Toko

Bertanggung jawab untuk menentukan pilihan dengan melihat masalah pekerjaan sama seperti mengarahkan jalannya bisnis dan mengelola semua bagian dari desain otoritatif organisasi.

2. Penasehat

Memberikan kursus strategi, info, nasihat dan renungan dalam suatu pemikiran atau program di dalam organisasi.

3. Bagian Produksi

Kantor Penciptaan bertanggung jawab untuk membuat produk sesuai pesanan dari pembeli. Ikuti terus volume stok dan buat laporan stok

4. Bagian penjualan

Memajukan dan melayani klien di toko, seperti mengurus cicilan dan membuat nomor pemasaran yang akan diberikan kepada Penjaga Toko.

5. Bagian Pengiriman

Mengirimkan barang dagangan apabila ada klien yang membutuhkan produknya untuk dikirim melalui jasa angkut atau langsung dikirim ke daerahnya untuk kabupaten-kabupaten di seluruh Indonesia

3.5 Tahapan Metode Penelitian

3.5.1 Analisa Kebutuhan Sistem

Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara untuk menentukan *hardware*, *software* dan *brainware*

1. Kebutuhan fungsional admin

- a. Dapat melakukan login di menu halaman utama
- b. Bisa melakukan data entry produk, pembelian, penjualan, seperti : menambah, menghapus, menampilkan, mengubah data produk

1. Analisis kebutuhan *hardware*

Perangkat keras yang terdiri dari *Personal Computer* (Prosesor intel core i3-6100U CPU 2.30 Gz, Ram 8 GB) mouse dan printer

2. Analisis Kebutuhan Software

akses mulai dari merubah tampilan hingga melakukan edit, tambah dan hapus data pada produk

3.5.3 Pengkodean

Kode program yang di gunakan adalah PHP dengan menggunakan framework codeigniter, CSS dengan menggunakan framework Bootstrap untuk menampilkan data dan javascript

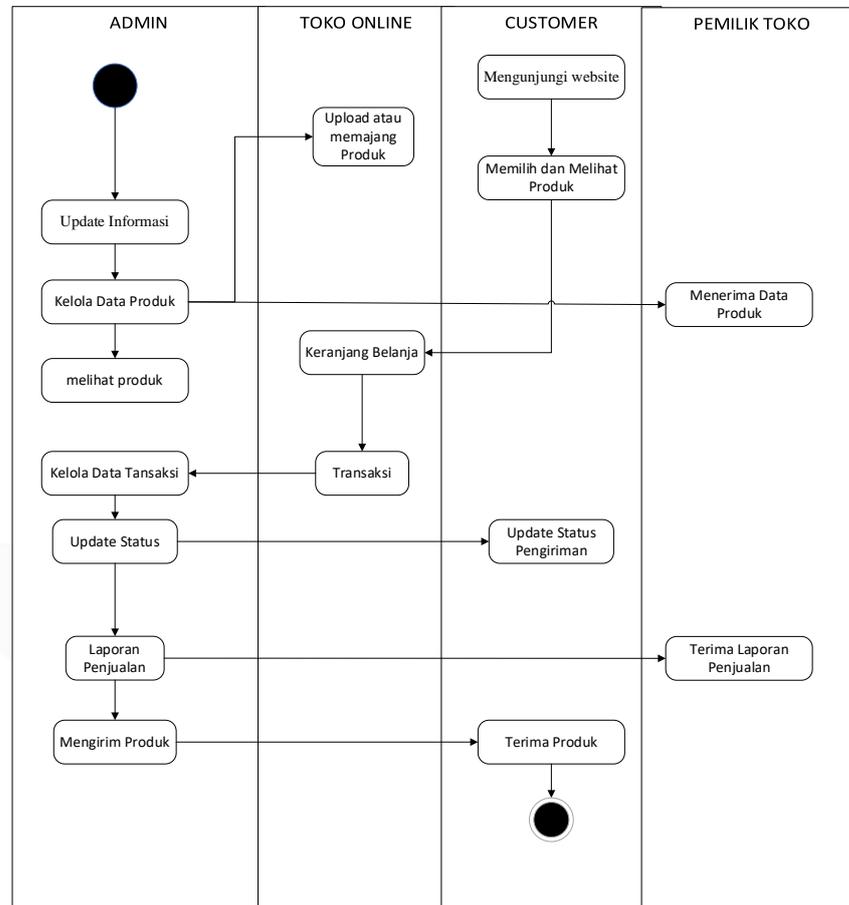
3.5.4 Pengujian

Pengujian ber fokus terhadap *softwarre* secara *logic* dan fungsional untuk memastikan seluruh bagian telah diuji untuk meminimalisir error serta keluaran harus sinkron dengan yang pada inginkan. Pemilihan cara pengujian dilakukan dengan memakai data-data yg tak jarang digunakan untuk melakukan pengolahan data, mulai asal data opsional, data input dan data hasil.**Penerapan**

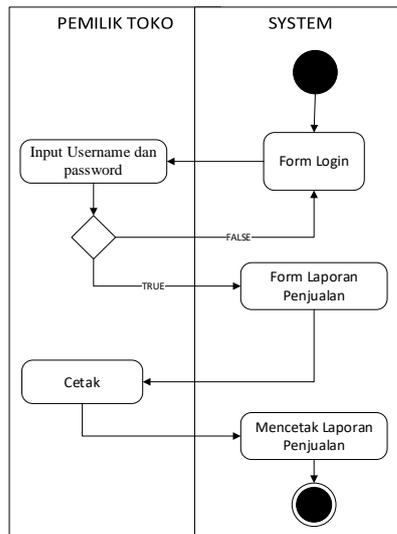
Tahap ini merupakan dimana program yang dibuat sudah siap untuk di gunakan. Sistem informasi manajemen penjualan berbasis web yang ada di toko musong dengan menggunakan local server XAMPP kemudian di upload ke server yang ada di internet sehingga orang lain dapat melihat produk yang di tampilkan

3.6 Desain Sistem

3.6.1 Diagram Penjualan

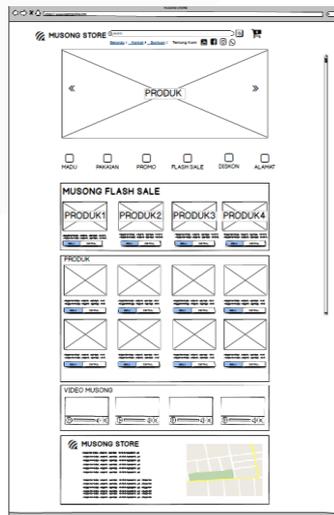


Gambar 3. 3 Activity Diagram Penjualan

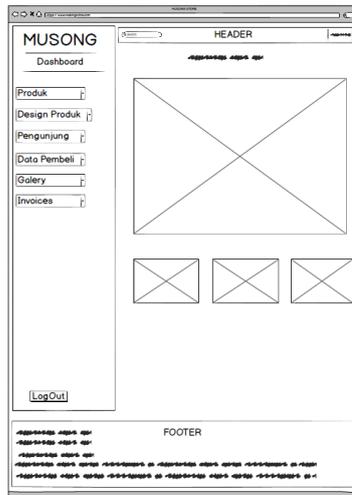


Gambar 3. 4. Activity Diagram Pelaporan

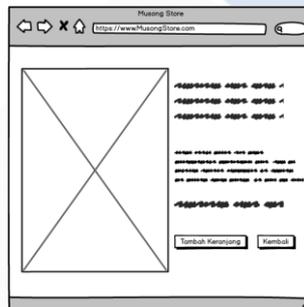
3.6.2 Perancangan Perangkat Lunak



Gambar 3. 5. Bentuk Rancangan Antar Member dan pengunjung



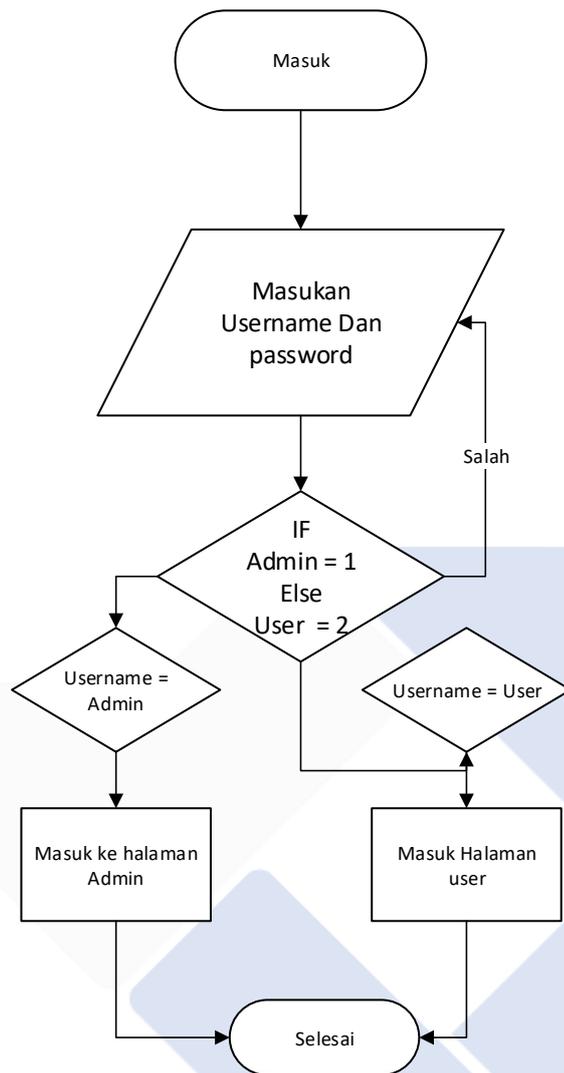
Gambar 3. 6. Rancangan Admin



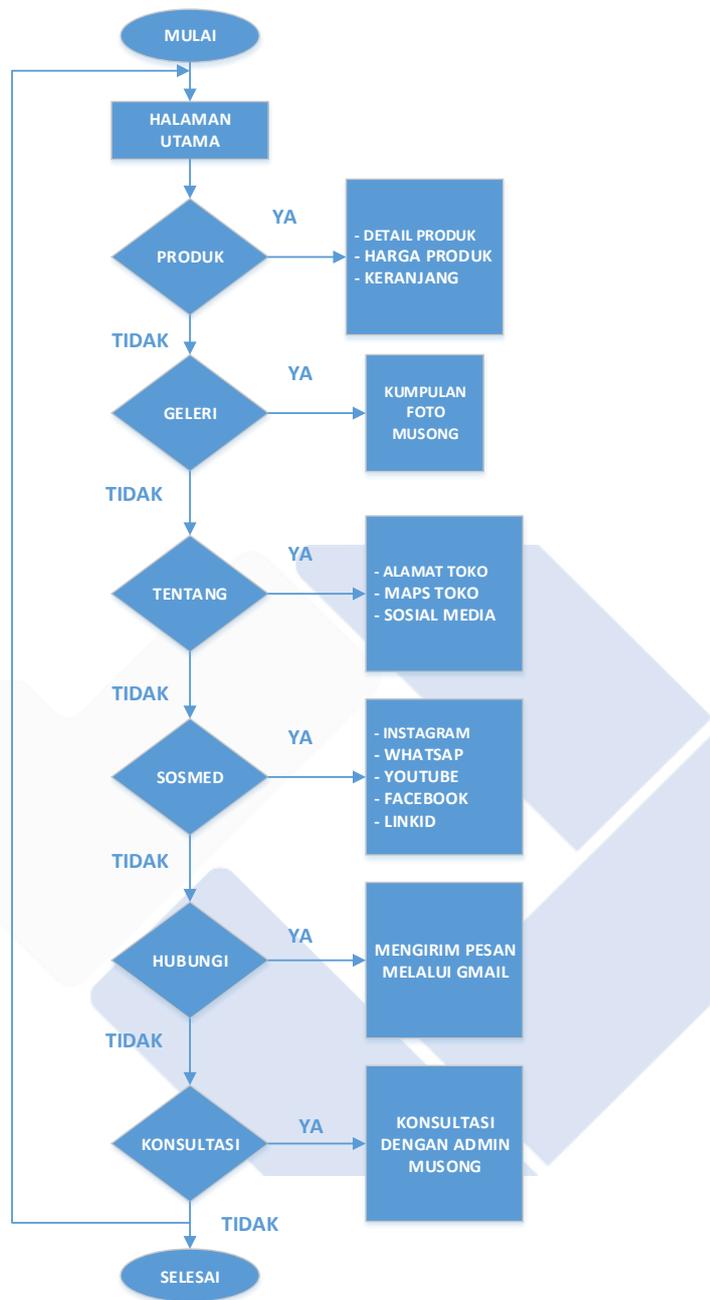
Gambar 3. 7. Detail Produk

3.6.3 Flowchart System

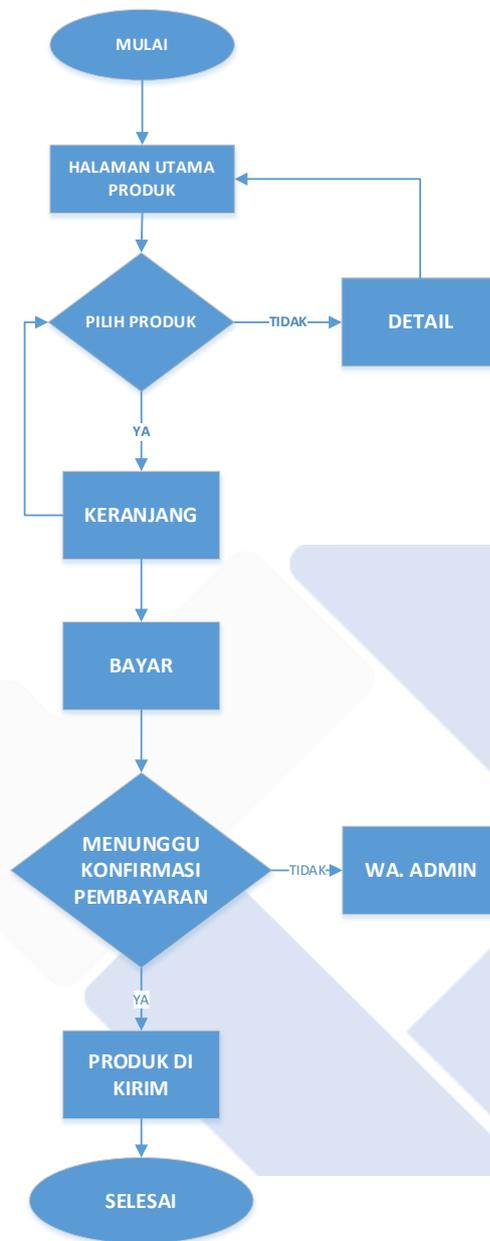
Flowchart artinya sekumpulan simbol – simbol yang menerangkan atau menggambarkan rangkaian aktivitas program dari awal sampai akhir.



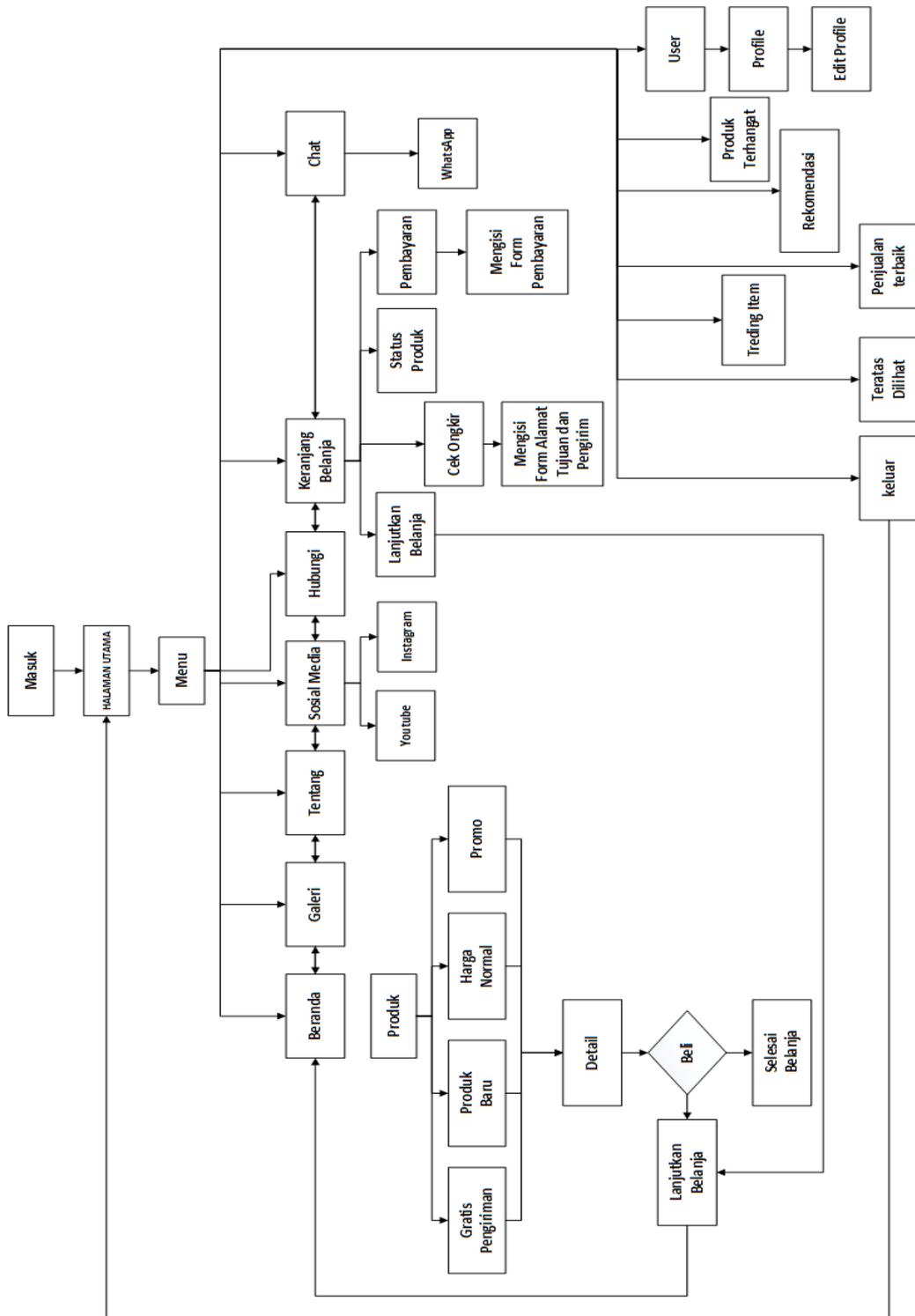
Gambar 3. 8. Flowchart From login



Gambar 3. 9. Menu Halaman Utama



Gambar 3. 10. Proses Pemesanan Produk



Gambar 3. 11. Struktur Navigasi



BAB IV

PEMBAHASAN

Musong Store merupakan salah satu usaha yang bergerak di bidang minuman sehat, selama ini proses pengolahan data pembelian dan penjualan masih belum terkomputerisasi. Dimana sistem pengolahannya masih dilakukan secara manual, mulai dari proses penjualan, hingga proses transaksi barangnya. Musong berdiri pada tahun 2020, ide dari mendirikan Musong store ini muncul karena Bangka Belitung terkenal dengan kelestarian alam dimana hutannya masih terjaga penghijauan pohon hingga pohon yang di lindungi semuanya ada di sini. Oleh karena itu Musong menyediakan macam-macam jenis minuman madu sehat dengan jenis bunga yang beraneka ragam mulai dari rasanya yang manis hingga pahit. Madu Musong selalu memprioritaskan kualitas daripada kuantitas, karena dengan menjaga kualitas, khasiatnya pun ikut terjaga

4.1 Gambaran umum sistem yang di usulkan

Pemeriksaan terhadap kerangka kerja saat ini dilakukan sepenuhnya dengan maksud untuk mewujudkan siklus kerja yang sedang dilakukan atau berjalan. Untuk mengantisipasi berbagai kendala yang terjadi dalam melakukan aktifitas penanganan informasi, diperlukan suatu kerangka data penanganan informasi yang terorganisir di Toko Musong sehingga metode penanganan informasi di asosiasi menjadi lebih baik.

4.2 Perancangan Prosedur yang diusulkan

Berikut adalah perancangan prosedur sistem informasi penjualan dan pembelian yang diusulkan pada Musong Store :

1. Customer yang akan membeli harus login kemudian memesan terlebih dahulu dan memastikan barang yang akan di pesannya.
2. Produk yang sudah dipilih akan dimasukkan kedalam keranjang belanja.
3. jika konsumen ingin menambah produk lagi maka konsumen balik masuk daftar produk dan memilih produk lagi yang diinginkan.
4. Selesaiya konsumen sudah memilih produk maka konsumen mengisi data berupa alamat pengiriman.
5. Sehabis itu bagian Penjualan akan mengirim konfirmasi kepada konsumen berupa biaya yang harus dibayarkan melalui Nomor WhatsApp atau Email
6. Setelah itu bagian penjualan akan mengirimkan barang yang telah dipesan ke alamat yang sudah dikirimkan konsumen.
7. Admin akan mengirimkan konfirmasi berupa info pengiriman barang via email atau whatsapp ke konsumen

4.3 Kelemahan Sistem yang sedang berjalan

1. Penjualan kurang efisien, serta terlalu banyak menyita waktu, itu terjadi karena website yang di buat terlalu banyak mengacu ke berbagai link dan website masih terus dalam pengembangan. serta untuk proses promosi produk yang baik dan memudahkan kustomer dalam menerima informasi produk, sedangkan proses promosi merupakan salah satu faktor yang sangat krusial dalam peningkatan penjualan produk
2. Kinerja dari fungsi transaksi pemabayaran masih belum maksimal

4.4 Analisis kebutuhan Sistem

Salah satu pemikiran untuk penguatan bisnis di era inovasi data saat ini adalah melalui pembuatan media promosi online berbasis *website*. Media periklanan online berbasis website ini dirancang untuk lembaga atau organisasi bisnis untuk memajukan bisnis mereka, mengakses data produk, melakukan transaksi, dan memimpin pertukaran bisnis lain di seluruh dunia, untuk memperluas organisasi bisnis mereka, dan dianggap memiliki pengeluaran yang benar-benar produktif.

4.5 Hasil Analisis /Evaluasi Analisis

Setelah melakukan beberapa identifikasi dan memeriksa masalah yang ada, dapat diduga bahwa Toko musong membutuhkan kerangka kerja data transaksi berbasis *website*, karena tidak sulit untuk digunakan dan dapat dijalankan pada kerangka kerja apa pun yang direncanakan untuk dikembangkan lebih lanjut dalam pelaksanaannya operasi apapun bertujuan untuk meningkatkan kinerja dalam melakukan kegiatan operasional

4.6 Deskripsi kebutuhan perangkat keras (*Hardware*)

Mengingat persyaratan kerangka yang akan dibangun adalah berbasis website, cenderung ditemukan bahwa peralatan yang dibutuhkan harus memenuhi persyaratan dan dapat dikaitkan dengan organisasi web. Dalam menjalankan kerangka kerja ini, peralatan yang hebat dan penentuan pemrograman diharapkan dapat memanfaatkan kerangka kerja data untuk menjual produk di toko Musong. Dalam penerapan sistem ini dibutuhkan spesifikasi *hardware* dan *software* yang baik untuk menggunakan sistem informasi penjualan barang di toko musong berbasis web. Adapun spesifik perangkat kerasnya adalah sebagai berikut :

1. Personal Computer (*PC*)
2. Prosesor intel core i3-6100U CPU 2.30 Gz
3. Ram 8 GB
4. *Monitor*
5. *Mouse*
6. *Keyword*

4.7 Deskripsi Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

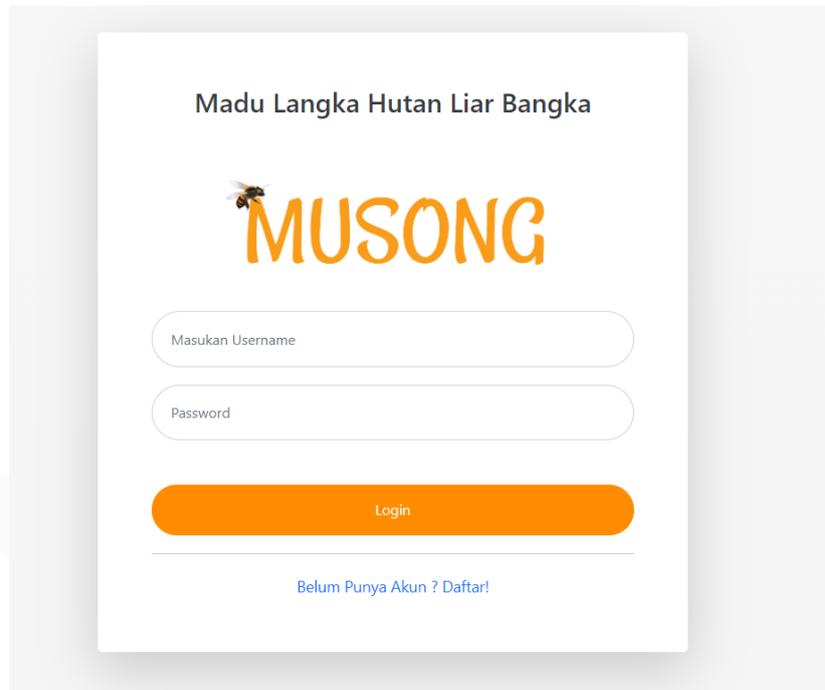
1. Sistem Operasi Windows 10
2. Aplikasi web browser seperti *Mozilla Firefox, Chrome, UC Browser.*
3. *Sublime Text*
4. *Visual Studio Code*
5. *Aplikasi Apache*

4.8 Hasil *Prototype*

Prototype mungkin merupakan metode peningkatan pemrograman yang paling umum digunakan. Prototyping juga dapat menjadi proses mengembangkan model dengan cepat untuk digunakan terlebih dahulu dan terus ditingkatkan sampai kerangka total diperoleh. *Prototype* merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Dengan strategi ini, para pengembang dan klien dapat berinteraksi satu sama lain selama proses pembuatan *system*

4.9.1 Halaman Login

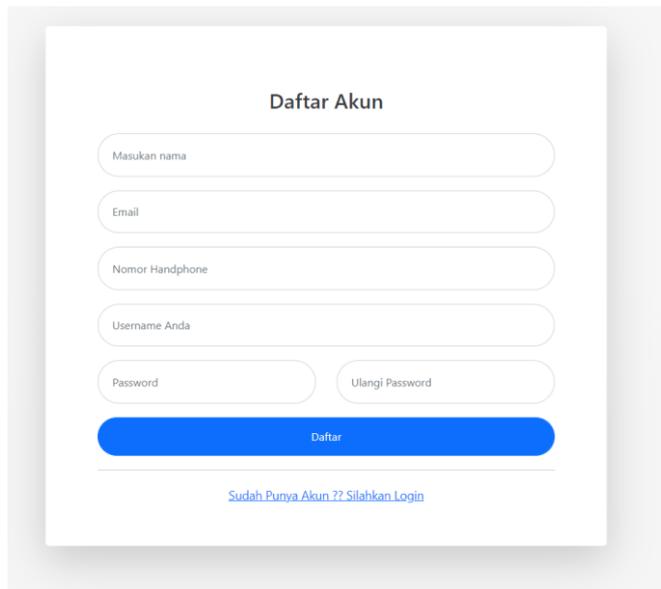
Berikut ini gambar dari perancangan halaman login, halaman login dapat menuju akses ke menu admin dan menu user



Gambar 4. 1 Menu Login

4.9.2 Halaman Register

Halaman Register aktif ketika pengguna belum mempunyai akun untuk login ke halaman pengguna, dengan melakukan register pengguna dapat melakukan banyak aksi dari menu sebelumnya seperti menu pembelian, menu chat dan menu pengecekan barang.



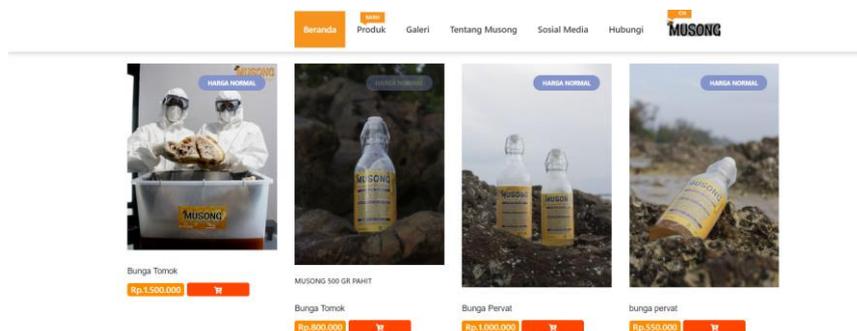
Gambar 4. 2 Menu Register

4.9.3 Halaman Awal

Halaman Awal User atau pengguna ketika sudah masuk login

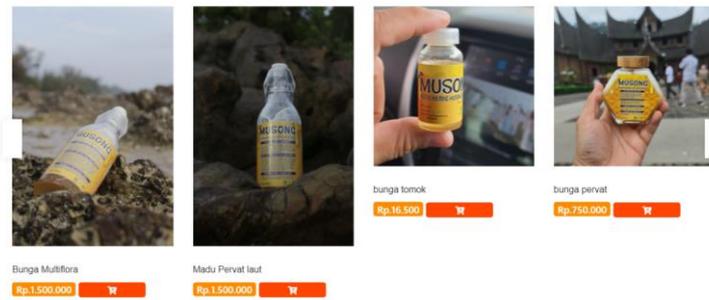


Gambar 4. 3 Tampilan awal 1

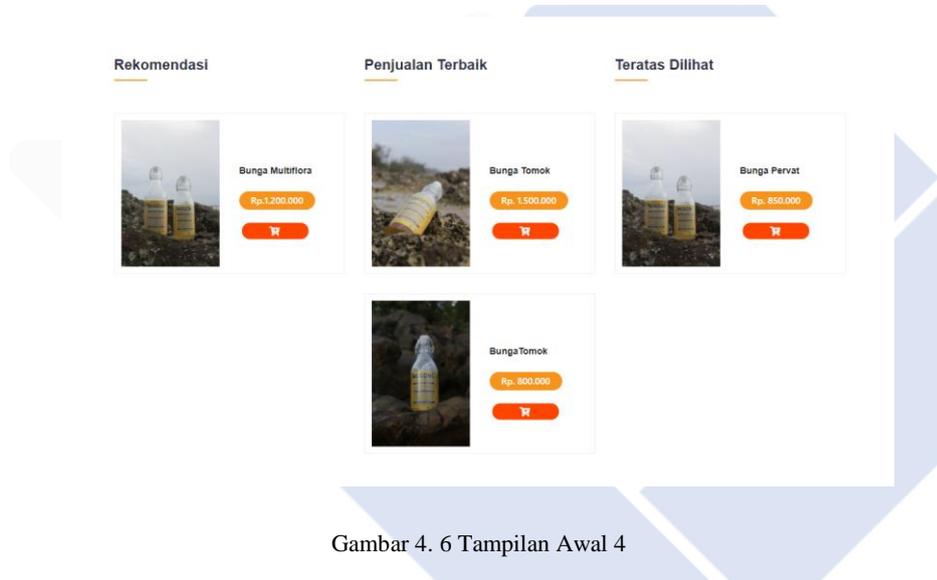


Gambar 4. 4 Tampilan Awal 2

PRODUK TERHANGAT

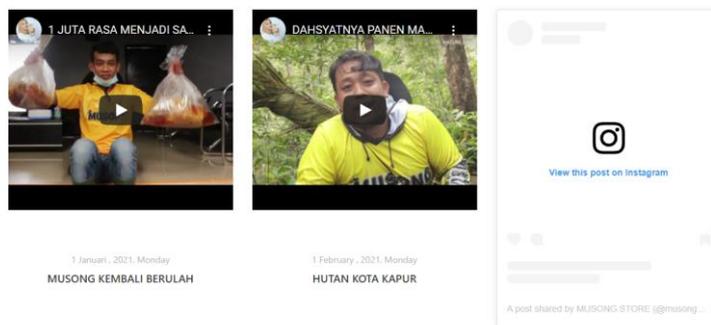


Gambar 4. 5 Tampilan Awal 3



Gambar 4. 6 Tampilan Awal 4

SOSIAL MEDIA



Gambar 4. 7 Tampilan Awal 5

4.9.4 Halaman Keranjang

Halaman Keranjang terdapat beberapa fitur diantaranya, status produk, hapus keranjang, lanjutkan belanja, cek ongkir dan pembayaran

No	Nama Produk	Jumlah	Harga	Sub-Total
1	MUSONG 1 KG	1	Rp. 50.000	Rp. 50.000

Gambar 4. 8. Keranjang Belanja

4.9.5 Halaman Tentang Musong

Halaman ini berisikan tentang cerita MUSONG dan produk dari MUSONG itu sendiri

Madu Langka Hutan Liar Bangka
Tidak Di Peras Tidak Di Kentalkan Tidak Di Panaskan Dan Tidak Di Uapkan

Watch Video

MUSONG

Gambar 4. 9. Tentang MUSONG 1

ABOUT US

Madu MUSONG Adalah Madu Langka dan Asli Asli Dari Hutan Liar Bangka Belitung

- ✓ Asli Dari Hutan Liar Bukan Ternak
- ✓ Tidak di peras tidak di kentalkan dan tidak di panaskan
- ✓ Garansi 300 % Uang Kembali Jika Madu Tidak Asli

Untuk madu hutan berasal dari jenis lebah Apis Dorsata sedangkan madu ternak berasal dari jenis lebah Apis Cerana, Apis Mellifera dan Trigona. Secara umum, setiap madu memiliki kandungan yang sama. Tetapi secara khusus juga memiliki perbedaan kandungan komposisi madu yang dihasilkan dari jenis lebah yang berbeda-beda.

Beberapa Pertanyaan mengenai Madu Langka Hutan Liar Bangka (MUSONG)

Madu hutan, yang berasal langsung dari sarang lebah, mengandung bee pollen yang menyehatkan, propolis lebah, dan ardoaksitan. Madu hutan memiliki lebih banyak manfaat kesehatan dibanding madu biasa. Sedangkan madu hutan dianggap memberikan lebih banyak manfaat kesehatan dibandingkan madu biasa.

01. Apa perbedaan madu ternak dan madu hutan?

Untuk madu hutan berasal dari jenis lebah Apis Dorsata sedangkan madu ternak berasal dari jenis lebah Apis Cerana, Apis Mellifera dan Trigona. Secara umum, setiap madu memiliki kandungan yang sama. Tetapi secara khusus juga memiliki perbedaan kandungan komposisi madu yang dihasilkan dari jenis lebah yang berbeda-beda.

02. Mengapa Madu Hutan encer?

03. Apa penyebab madu berbusa?



Gambar 4. 10. Tentang MUSONG 2

4.9.6 Halaman informasi

Halaman Informasi ini bertujuan agar dapat memberi masukan dapat berupa saran atau solusi untuk MUSONG kedepannya. dan akan di respon melalui gmail

KONTAK INFORMASI

Untuk info lebih lanjut bisa menghubungi staf MUSONG dengan mengisi form di bawah ini

Lokasi:
Bangkas Belitung, Indonesia

Email:
musongstore@gmail.com

Telpon:
082186771919

Warung Bakso-Mie Ayam Mas...
Karak Mendo Bar, Kabupaten Bangka, Kepulauan Bangka Belitung
Lihat peta lebih besar

Depot Air Minum Iai Ulang "HANIF WATER"
Toko Sapa
Warung Bakso-Mie Ayam Mas Rochman
Berki
Nathan Cell Toko Ponsel
aluminium Perlangkapan Rumah
Counter HP Bank Cell
Jl. Keprok

Name Email

Telepon

Judul

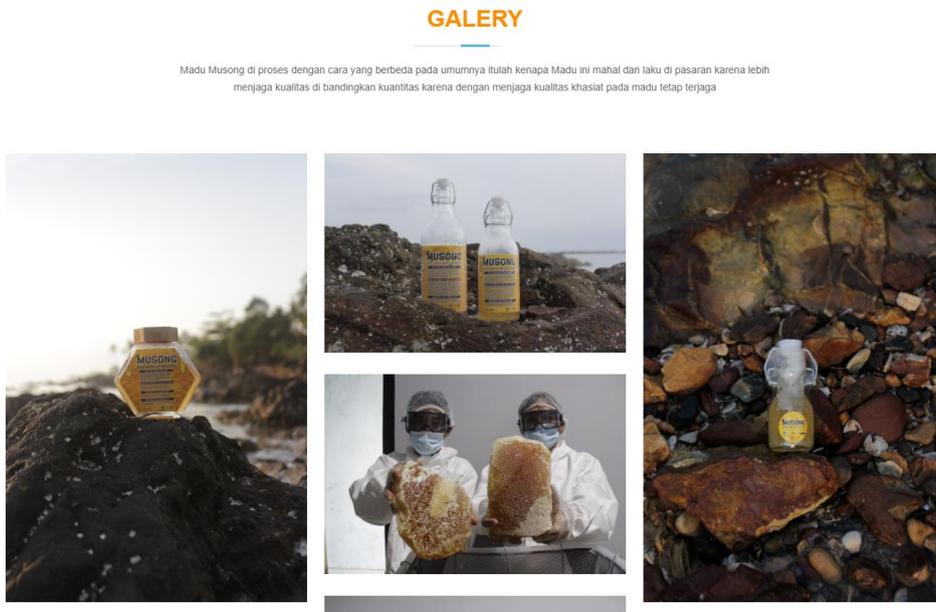
Pesan

Kirim

Gambar 4. 11.Kontak Informasi

4.9.7 Halaman Galery

Menu galery yang terdapat pada halaman awal berisikan foto foto dokumentasi musong



Gambar 4. 12. Halaman Galery

4.9.8 Halaman Cek Ongkir

ALAMAT PENGIRIM

Provinsi Kota Asal

ALAMAT PENERIMA

Provinsi Penerima Kota Penerima

EKSPEDISI

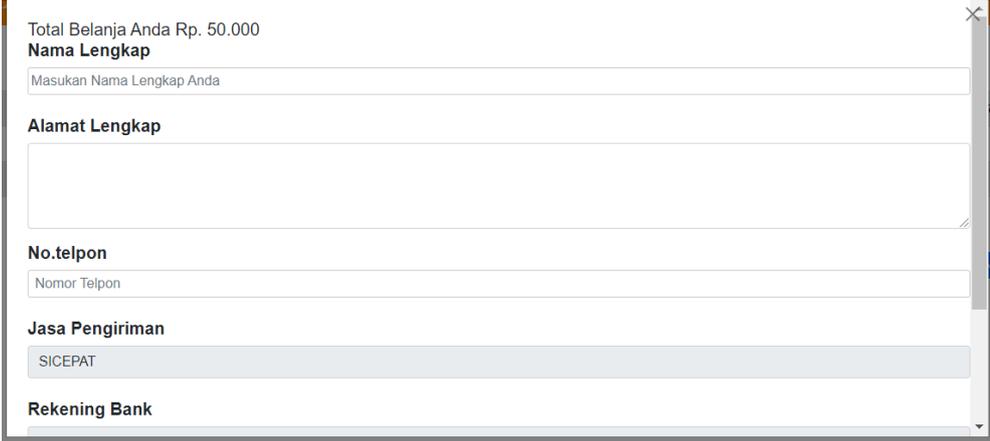
Berat (gram)

OKE Ongkos Kirim Ekonomis Rp. 21.000 Estimasi Pengiriman 2-3 Hari	REG Layanan Reguler Rp. 23.000 Estimasi Pengiriman 1-2 Hari
-----------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------

Gambar 4. 13. Halaman Cek Ongkir

4.9.9 Halaman Transaksi

Halaman Transaksi akan menampilkan Nama Barang, Harga, dan Jumlah Barang yang akan dimasukkan ke dalam penjualan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar

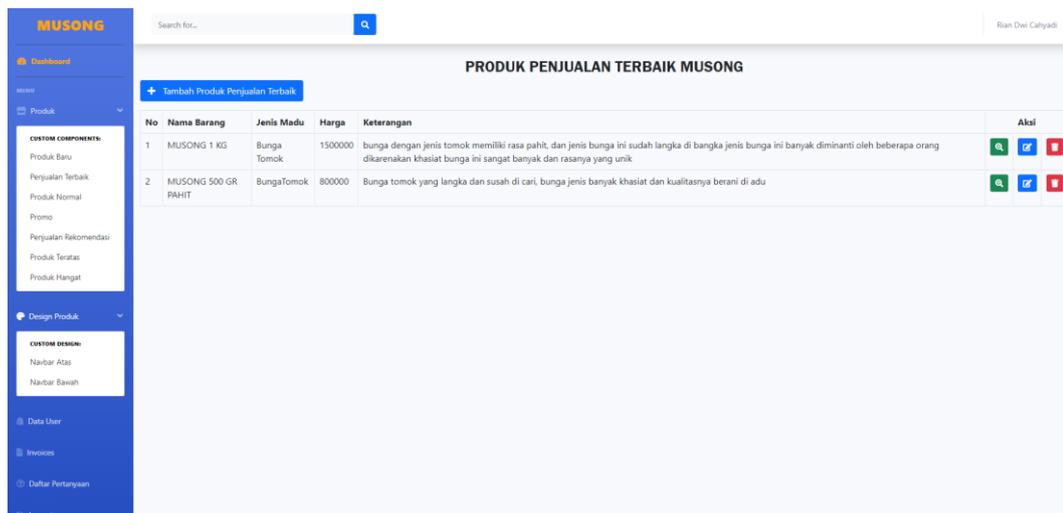


The image shows a screenshot of a transaction form. At the top, it displays "Total Belanja Anda Rp. 50.000". Below this, there are several input fields: "Nama Lengkap" with a placeholder "Masukan Nama Lengkap Anda", "Alamat Lengkap", "No. telpon" with a placeholder "Nomor Telpon", "Jasa Pengiriman" with a dropdown menu showing "SICEPAT", and "Rekening Bank". The form is presented in a window-like interface with a close button in the top right corner.

Gambar 4. 14. Halaman Transaksi

4.9.10 Halaman Admin

Halaman Admin yang mengontrol semua aktivitas website baik itu mengelola desain web atau deskripsi produk pada website



Gambar 4. 15. Halaman Admin

4.9.11 Halaman Tambah Produk

Tambah Produk Biasa ✕

Nama Barang

Jenis

Harga

Keterangan Produk

Status

Gambar 1

Gambar 2

Gambar 3

Gambar 4. 16. Halman Admin Tambah Produk

4.9.12 Halaman Admin Rubah Data Produk

Edit Data Penjualan Harga Normal

Nama Barang
MUSONG 1 KG PAHIT

Jenis produk
Bunga Tomok

Harga produk
Rp. 1500000

Keterangan Produk
Keterangan
Bunga tomok memiliki rasa yang dominan pahit dikarenakan bunga jenis ini sudah langka dikarenakan penebangan hutan secara liar, bunga jenis ini memiliki banyak khasiat diantaranya bisa menurunkan tekanan darah dan membuat antibodi semakin kuat

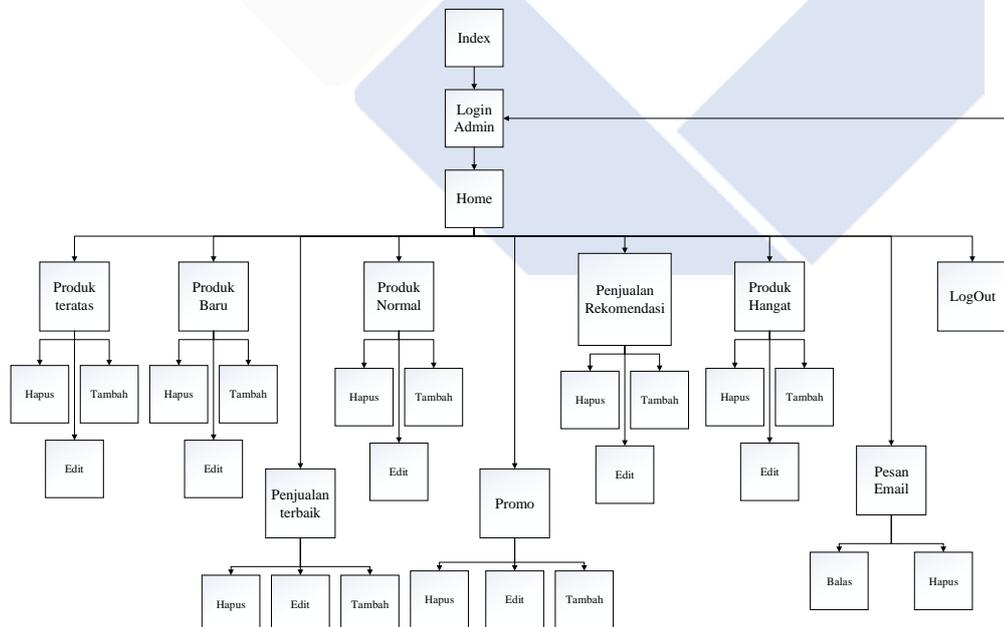
Status produk
HARGA NORMAL

[Edit Data](#)

Gambar 4. 17. Halman Admin Rubah Data

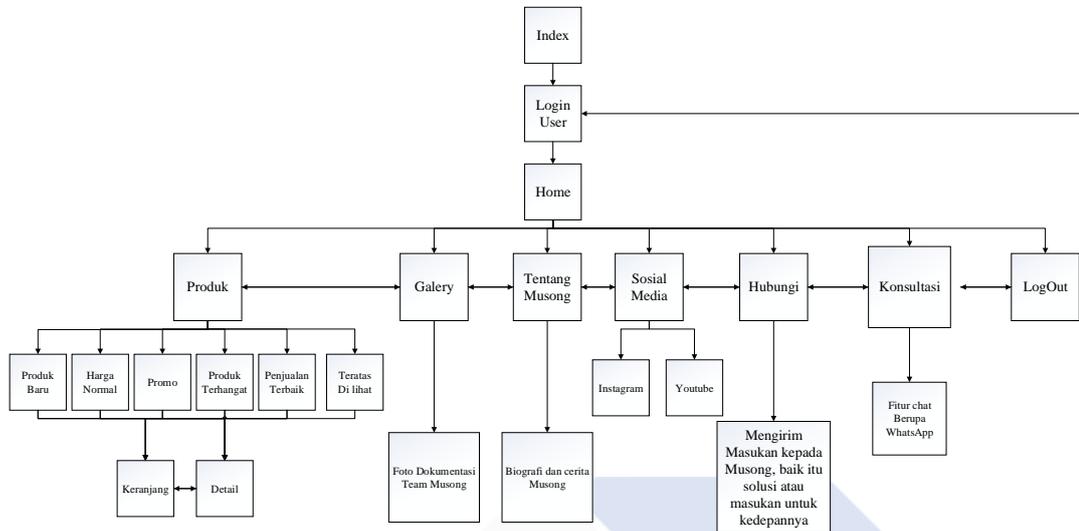
4.9.13 Hasil Struktur navigas admin

Bagian ini menjelaskan tentang bagan yang menunjukkan alur kerja secara keseluruhan. Alur kerja ini dapat digambarkan menggunakan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program



Gambar 4. 18. Rancangan Struktur Navigasi Admin

4.9.14 Rancangan Struktur Navigasi User



Gambar 4. 19. Rancangan Struktur Navigasi User

4.10 Testing (Pengujian Sistem)

4.10.1 Syntax Error

Syntax error merupakan jenis kesalahan yang terjadi apabila salah dalam mengetikkan bahasa pemrograman atau tidak sesuai dengan kaidah bahasa *compiler* yang digunakan.

4.10.2 Blacbox

Pembahasan mengenai pengujian sistem, penulis melakukan pengujian dengan menggunakan *blackbox testing* untuk pengujian proses input dan outputnya saja. Hanya form yang berhubungan dengan proses bisnis utama saja yang ditampilkan hasil pengujiannya

Table 4. 1 Blackbox Testing

No	Alur Pengujian	Percobaan	Hasil Harapan	Hasil Pengujian
1	Mengkosongkan semua isian data login kemudian langsung mengklik	ID (Kosong) Kata sandi (Kosong)	Sistem akan menolak untuk masuk ke halaman dan menampilkan pesan <i>error</i>	Berhasil
2	Hanya mengisi data ID dan mengosongkan kata sandi	ID (Terisi) Kata sandi (Kosong)	Sistem akan menolak untuk masuk ke halaman dan menampilkan pesan <i>error</i>	Berhasil

3	Hanya mengisikan kata sandi dan mengosongkan data ID	ID (Kosong) Kata sandi (Terisi)	Sistem akan menolak untuk masuk ke halaman dan menampilkan pesan <i>error</i>	Berhasil
4	Mengisikan salah satu kondisi benar dan satu salah kemudian mengklik tombol login/masuk	ID (benar) Kata sandi (salah)	Sistem akan menolak untuk masuk ke halaman dan menampilkan pesan <i>error</i>	Berhasil
5	Mengisikan data ID dan kata sandi yang benar	ID (benar) Kata sandi (Benar)	Sistem akan menerima untuk masuk dan akan membawa ke menu home	Berhasil

4.10.3 Uji Penerimaan Pengguna Uji coba (*User Acceptance Test*)

Harapan dirancang untuk memberikan hak suara kepada karyawan toko dan *user* untuk mengevaluasi langsung sistem informasi berbasis website ini dalam bentuk survei. Jumlah responden 19 orang dengan 10 pertanyaan. Kategori penilaian yang digunakan untuk kuesioner ini:

1. Sangat Tidak Setuju / STS (1)
2. Tidak Setuju / TS (2)
3. Ragu-Ragu / RR (3)
4. Setuju / S (4)
5. Sangat Setuju / SS (5)

Pertanyaan kuisisioner adalah sebagai berikut:

Table 4. 2 Kuesioner

No	Pertanyaan	Skala Penelitian				
		1	2	3	4	5
1	Apakah sistem informasi berbasis Web ini dapat membantu penjualan barang menjadi lebih cepat dan efektif					
2	Apakah sistem informasi berbasis web ini sesuai dengan kebutuhan di Toko Musong					
3	Apakah sistem informasi berbasis web ini mudah untuk di gunakan oleh pengguna (<i>user</i>)?					
4	Apakah Sistem Informasi berbasis website ini tidak memerlukan pelatihan yang lama untuk dipahami cara menggunakannya					
5	Apakah sistem Informasi Berbasis Web ini menarik ?					
6	Apakah Penggunaan menu dan fitur pada website ini mudah untuk digunakan					

7	Apakah sistem informasi penjualan berbasis website ini berguna untuk pengguna ?					
8	Apakah sistem informasi berbasis website ini mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang di harapkan					
9	Apakah fitur atau menu di klik dapat merespon dengan cepat ?					
10	Apakah sistem informasi penjualan berbasis web ini sudah cukup baik ?					

Setelah kuisisioner pada tabel dibawah ini diberikan kepada pengguna, kemudian data kuisisioner tersebut diolah untuk mendapatkan hasil penilaian *user acceptance test*. Untuk data pengujian *user acceptance test* dapat dilihat di lampiran . Adapun hasil penilaian *user acceptance test* tersebut yaitu:

Table 4. 3 Jumlah Jawaban kuisisioner

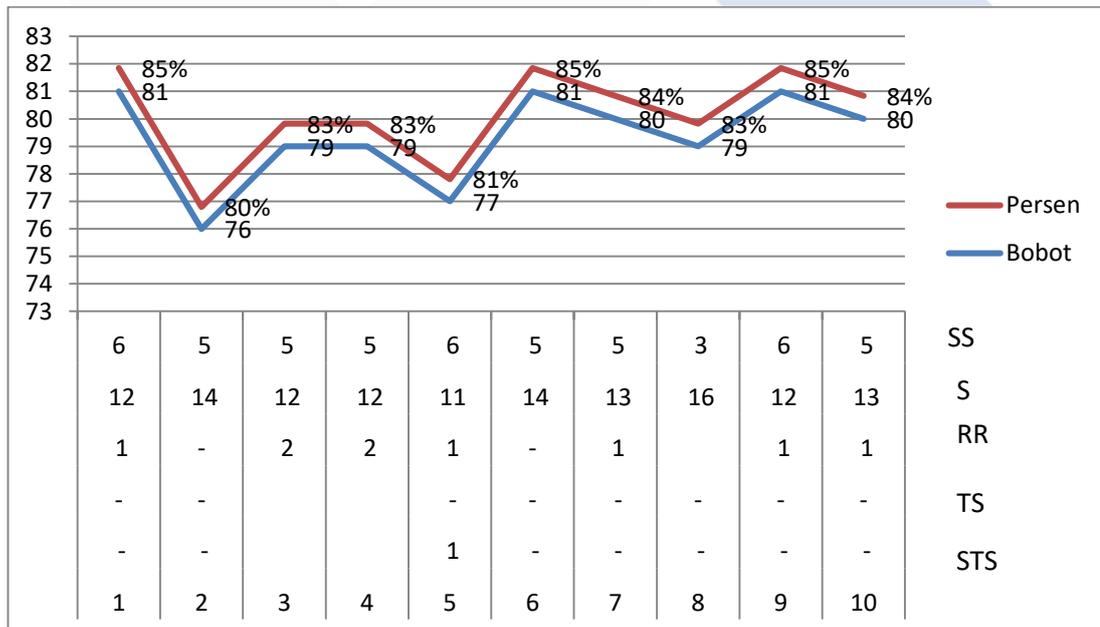
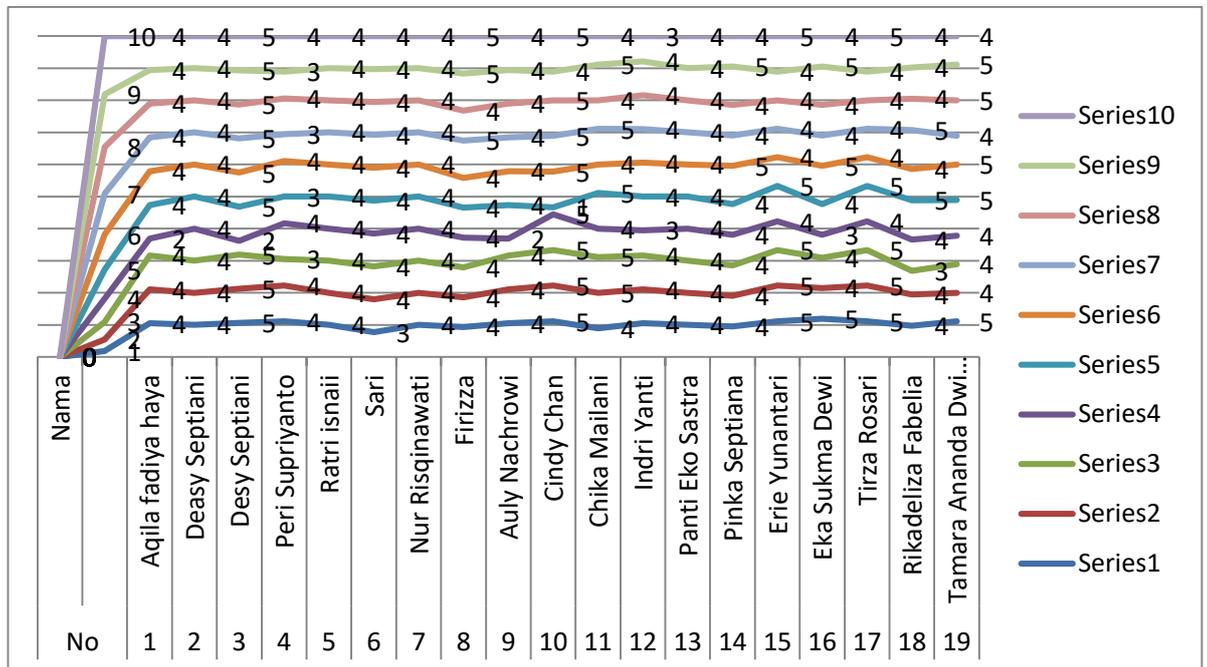


Table 4. 4 Lampiran Jawaban Kuesioner



Dari hasil penilaian *pengujian user acceptance test* dapat diambil kesimpulan bahwa dari 10 pertanyaan dan 19 responden dengan umur 20 sampai 33 tahun dan mendapatkan bobot rata-rata 37 dengan presentase 83% sehingga aplikasi ini layak untuk digunakan berdasarkan hasil penilaian kuesioner.

4.11 Perancangan Database

Dalam tahap perancangan sistem informasi penjualan berbasis web di toko “MUSONG” menggunakan SQL (Structure Query Language) yang akan digunakan untuk mengolah dan mengakses database, dimana tabel yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

4.11.1 Table Database Status User

Tabel database produk status user adalah tabel yang digunakan untuk menyimpan data-data user, tabel dibawah ini adalah struktur tabel status user.

Table 4. 5 Struktur Table User

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
1	id	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
2	nama	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None		
3	email	text	utf8mb4_general_ci		No	None		
4	nomor	text	utf8mb4_general_ci		No	None		
5	username	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None		
6	password	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None		
7	role_id	int(1)			No	None		

4.11.2 Table Database Status Pengiriman

Tabel database status pengiriman adalah tabel yang digunakan untuk menyimpan data-data pengiriman ekspedisi seperti pengiriman produk ke luar daerah, tabel dibawah ini adalah struktur tabel status produk.

Table 4. 6 Status Pengiriman

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
1	id_barang	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
2	nama	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None		
3	jumlah	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None		
4	telpon	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None		
5	ekspedisi	varchar(200)	utf8mb4_general_ci		No	None		
6	resi	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None		
7	status	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None		

4.11.3 Table Database Invoice

Tabel database invoice adalah tabel yang digunakan untuk menyimpan data-data atau *history* pembelian seperti transaksi pembelian, tabel di bawah ini adalah struktur tabel invoice.

Table 4. 7 Table Invoice

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
<input type="checkbox"/>	1 id 🗝️	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
<input type="checkbox"/>	2 nama	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None		
<input type="checkbox"/>	3 alamat	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None		
<input type="checkbox"/>	4 rekening	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None		
<input type="checkbox"/>	5 pengiriman	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None		
<input type="checkbox"/>	6 foto	varchar(500)	utf8mb4_general_ci		No	None		
<input type="checkbox"/>	7 tgl_pesan	datetime			No	None		
<input type="checkbox"/>	8 batas_bayar	datetime			No	None		

4.11.4 Table Database produk

Tabel database produk adalah tabel yang digunakan untuk menyimpan data-data produk seperti gambar-gambar madu, deskripsi tentang madu dan harga madu, tabel di bawah ini adalah struktur produk.

Table 4. 8 Database Produk

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
<input type="checkbox"/>	1 id_barang 🗝️	int(100)			No	None		AUTO_INCREMENT
<input type="checkbox"/>	2 nama_barang	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None		
<input type="checkbox"/>	3 jenis	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None		
<input type="checkbox"/>	4 harga	int(100)			No	None		
<input type="checkbox"/>	5 keterangan	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None		
<input type="checkbox"/>	6 status	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None		
<input type="checkbox"/>	7 gambar1	text	utf8mb4_general_ci		No	None		
<input type="checkbox"/>	8 gambar2	text	utf8mb4_general_ci		No	None		
<input type="checkbox"/>	9 gambar3	text	utf8mb4_general_ci		No	None		

4.11.5 Table Database Kontak

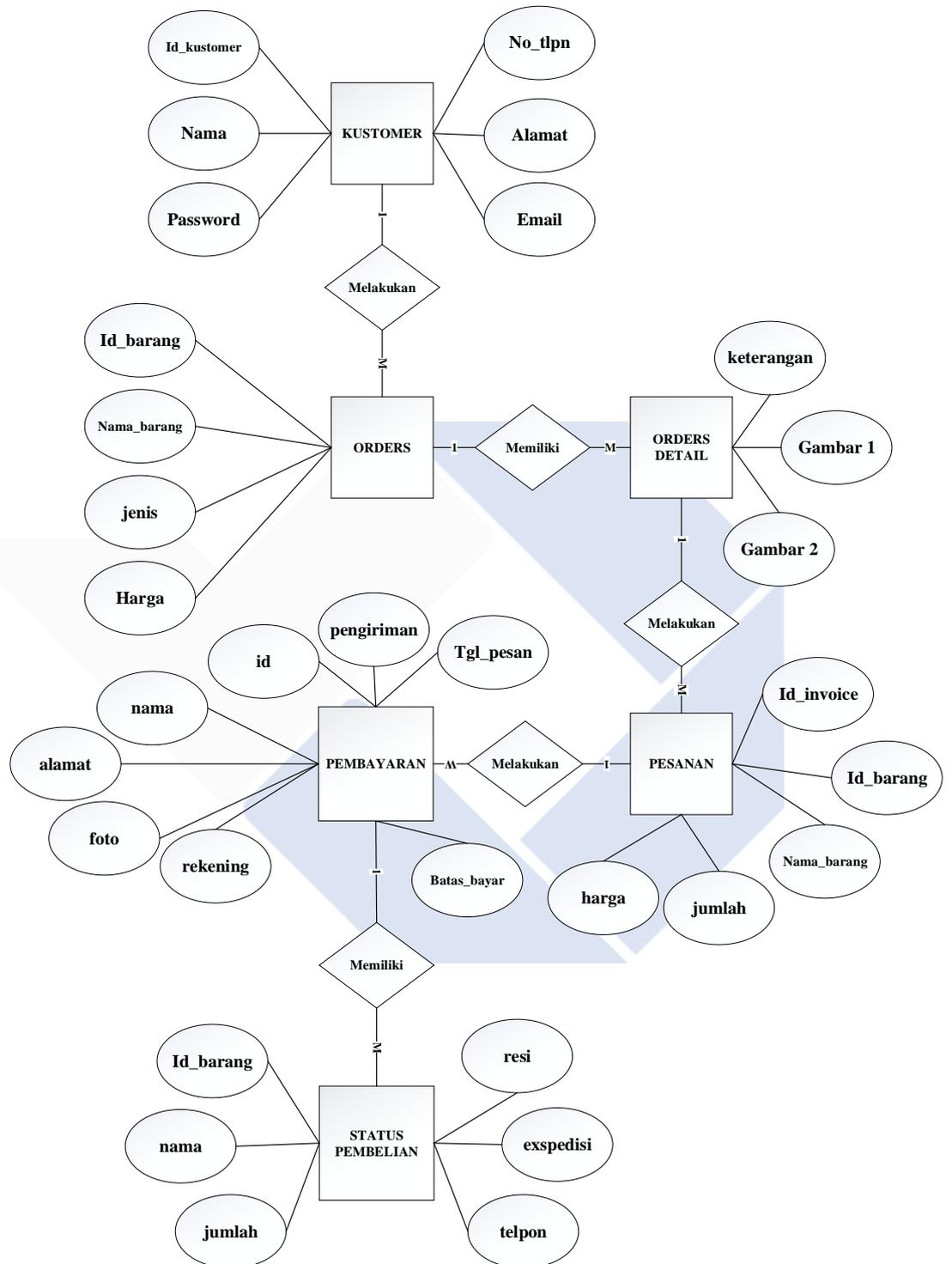
Tabel database kontak adalah tabel yang digunakan untuk menyimpan data-data pesan yang diajukan user kepada admin website untuk menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan produk dan website, dengan adanya table ini kita bias mengetahui berapa jumlah pengunjung yang telah mengunjungi website MUSONG berikut di bawah ini adalah struktur table kontak.

Table 4. 9 Database Kontak

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
1	id	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
2	nama	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None		
3	email	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None		
4	telepon	varchar(20)	utf8mb4_general_ci		No	None		
5	judul	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None		
6	pesan	varchar(500)	utf8mb4_general_ci		No	None		

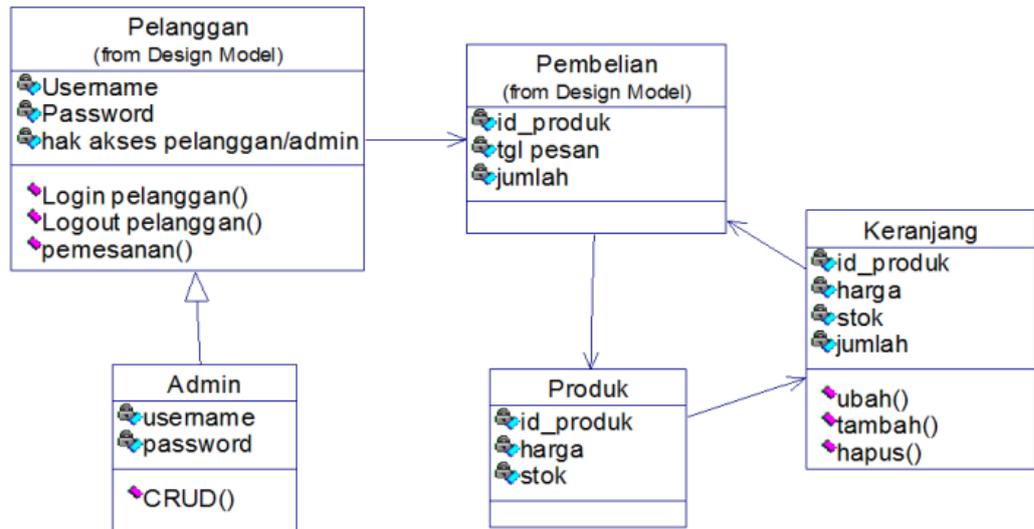
4.12 Entity Relationship Diagram (ERD)

Table 4. 10 Diagram ERD



4.13 Class Diagram

Table 4. 11 Class Diagram



Selanjutnya diagram class untuk menampilkan beberapa kelas serta paket-paket yang ada dalam sistem/perangkat lunak yang digunakan dan relas-relasi yang ada didalamnya. diagram class mendeskripsikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai macam hubungan statis yang terdapat di antara mereka

4.14 Pembahasan

Saat ini dengan adanya website yang dibuat untuk sistem penjualan toko Musong memberi keuntungan bagi masyarakat dalam memilih minuman sehat yang trend dan keuntungan yang didapat oleh toko musong yaitu bertambah luasnya area promosi, semakin banyaknya barang yang terjual dan memperkenalkan produk lokal yang berasal dari daerah Bangka belitung



BAB V

KEISMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melalui beberapa tahap yang telah diselesaikan dalam membangun kerangka data sistem informasi penjualan online berbasis website , maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem informasi penjualan ini dapat membantu Toko Musong dalam menjual barangnya dengan lebih mudah, efektif dan efisien
2. Dengan memanfaatkan kerangka penawaran website, pembeli dapat berbelanja di rumah tanpa harus datang ke toko.
3. Hasil pengujian dengan adanya aplikasi sistem informasi penjualan di toko Musong, konsumen dapat melihat produk dari website dan melakukan transaksi tanpa harus datang ke toko
4. Sistem ini dapat memudahkan pemilik toko untuk melakukan promosi secara luas dengan mudah
5. Dengan adanya sistem ini masalah yang ada di toko musong dapat di atasi mulai dari penjualan dan promosi

5.2 Saran

Pada penelitian Sistem Informasi penjualan produk berbasis web ini masih jauh dari pada sempurna, karena banyak terdapat kekurangan serta

keterbatasan peneliti. Untuk itu peneliti menyarankan kepada para pembaca untuk dapat mengembangkan sistem ini menjadi lebih baik dan memerlukan ide yang lebih kreatif. Seperti lebih

1. Memperhatikan proses transaksi dan untuk menghindari aktifitas hacking, hendaknya rutin melakukan proses update security.
2. Terlalu banyak menyita waktu, itu terjadi karena website yang di buat terlalu banyak mengacu ke berbagai link dan website masih terus dalam pengembangan.
3. Bekerja sama dengan berbagai pihak bank seperti adanya fitur *virtual account* sehingga para pembeli tidak terkena bunga yang berlebihan ketika mengirim total biaya produk dan sehingga tidak memakan waktu dalam melakukan transaksi.
4. Konfirmasi pembayaran belum dapat ditangani oleh sistem secara otomatis, maka perlu dibuat pengembangan sistem lebih lanjut untuk memudahkan transaksi pembelian.

DAFTAR PUSTAKA

Fauzi, F., Wulandari, W., & Aprilia, S. (2021). Sistem Informasi Penjualan Produk Berbasis Web Pada Chanel Distro Pringsewu. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 4, 41-47.

Putri, R. E. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis WEB Pada Toko UD. Berkah. *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research Information Technology*, 7(2).

Kosasi, S. (2015). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Dalam Memasarkan Mobil Bekas. *Creative Information Technology Journal*, 3(1), 1-14.

Sidik, S., Putri, W., & Santoso, R. (2019). IMPLEMENTASI MODEL WATERFALL PADA SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB. *SPEED-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 11(3).

Mandiri, K. N. (2019). Implementasi Model Waterfall Pada Sistem Informasi Pengiriman Barang Berbasis Web. *Jurnal Teknik Komputer*, 5(2).

Efriyanti, M., Garaika, R. I., & Irviani, R. (2018). Analisis Implementasi Electronic Commerce Untuk Meningkatkan Omset Penjualan Butik Mery Berbasis Web Mobile. *Jurnal Signaling*, 7(2), 45-51.

Sudirja, S., Faradillah, F., & Awanis, H. A. (2020). Implementasi Model Waterfall Pada Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Jasa Service Mobil. *Jurnal Infotech*, 2(1), 127-132.

Riki, R. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Hi Gadget Store. *JURSIMA (Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen)*, 6(1), 13-23.

Afriansyah, R. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Pelaporan Transaksi Penjualan Dengan Multilokasi dan Multi Harga Produk Pada Konter. *Manutech: Jurnal Teknologi Manufaktur*, 12(02), 64-72.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Daftar Riwayat Hidup

Lampiran 2 : Daftar Gambar Kegiatan



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama Lengkap : Rian Dwi Cahyadi
Tempat & tanggal lahir : Pangkal Pinang, 03 Mei 1999
Alamat Rumah : Jl. Depati Amir nomor 42 Pangkalpinang, kec. Ranngkui Kel. Melintang
Telpn : -
Hp : 085211813951
Email : Riandwicahyadi10@gmail.com
Agama : Islam

Riwayat Pendidikan :

SDN1 Pangkalpinang	2007-2013	Pangkal Pinang
MtsN Pangkalpinang	2013-2015	Pangkal Pinang
SMAN 3 Pangkalpinang	2015-2018	Pangkal Pinang

Pendidikan Non-Formal

-

Sunggailiat 17 Februari 2022

TTD

.....

Daftar Gambar Kegiatan



Gambar 1. Team Musong



Gambar 2. Team Musong di hutan