

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG
PADA PT. FISTRATA BUANA CABANG PALEMBANG
BERBASIS *WEBSITE***

SKRIPSI

Oleh

**M. WISHNU HABIBIE
NIM. 12540114**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH
PALEMBANG
2018**

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG
PADA PT. FISTRATA BUANA CABANG PALEMBANG
BERBASIS *WEBSITE***

SKRIPSI

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer dalam bidang Sistem Informasi

Oleh

**M. WISHNU HABIBIE
NIM. 12540114**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH
PALEMBANG
2018**

HALAMAN PENGESAHAN

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG
PADA PT. FASTRATA BUANA CABANG PALEMBANG
BERBASIS *WEBSITE***

Oleh :

**M. WISHNU HABIBIE
12540114**

**Telah dipertahankan didepan sidang penguji skripsi
Pada tanggal 7 Desember 2018
Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer dalam bidang Sistem Informasi**


Pembimbing I


Gusmelia Testiana, M.Kom
NIP : 197508012009122001

Pembimbing II


Irfan Dwi Jaya, M. Kom
NIDN : 0208018701

**Mengetahui,
Kepala Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Raden Fatah Palembang**


Ruliansyah, S.T, M.Kom
NIP. 197511222006041003

**PERSETUJUAN
TIM PENGUJI SKRIPSI**

Judul Skripsi : Sistem Informasi Penjualan Barang Pada PT. Fastrata Buana
Cabang Palembang Berbasis *Website*

Nama : M. Wishnu Habibie

NIM : 12540114

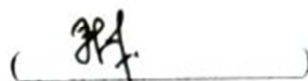
Program : Sarjana (S1) Fakultas Sains dan Teknologi

Telah disetujui oleh tim penguji sidang skripsi.

1. Ketua : Gusmelia Testiana, M.Kom
NIP. 197508012009122001



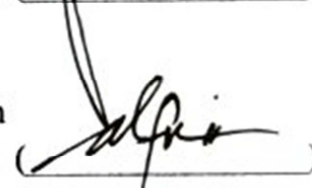
2. Sekretaris : Fathiyah Nopriani, S.T, M.Kom
NIDN. 2017118205



3. Penguji I : Ruliansyah, S.T, M.Kom
NIP. 197511222006041003



4. Penguji II : Aminullah Imal Alfresi, S.T, M.Kom
NIDN. 2010098902



Diuji di Palembang pada tanggal 07 Desember 2018


Waktu : 14.00 – 15.00 WIB

Hasil/IPK : 3.17

Predikat : Baik

Dekan,
Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Raden Fatah




Dr. Dian Erlina, S.Pd., M.Hum
NIP. 197301021999032001

MOTTO & PERSEMBAHAN

Motto:

*“Kesulitan itu sementara dan kesuksesan itu pasti ada,
Jika engkau berusaha dan bersungguh-sungguh,
Berpikir positif dan husnuzon”*

*“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,
maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah
dengan sungguh -sungguh urusan yang lain, dan hanya kepada
Tuhanmulah hendaknya kamu berharap”
(QS-Al-Insyirah, 6-8).*

Persembahan :

- Teruntuk kedua Orang Tua dan Keluarga tercinta*
- Sahabat dan Rekan SI 2*
- Teman-teman Seangkatan & Almamaterku*

LEMBAR PERNYATAAN

Yang Bertanda Tangan dibawah ini :

Nama : M. Wishnu Habibie
Nim : 12540114
Fakultas : Sains dan Teknologi
Jurusan : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Sistem Informasi Penjualan Barang Pada PT. Fastrata
Buana Cabang Palembang Berbasis *Website*

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat hasil karya sendiri bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Palembang, 7 Desember 2018



M. Wishnu Habibie
12540114

**INFORMATION SYSTEM SALES OF GOODS
IN PT. FASTRATA BUANA PALEMBANG
WEBSITE BASED**

ABSTRACT

PT. Fastrata Buana Palembang is one of the business units of PT. Kapal Api Global, which is engaged in consumer goods distributors who are tasked with distributing goods to all regions of Indonesia. Currently in its sales activities, PT. PT. Fastrata Buana Palembang still uses conventional methods, the existence of the system that has been used so far cannot be used as a good tool because there is no special computer program such as the data collection process, sales and reports first recorded manually and stored in large books. inaccurate data when re-data collection will be carried out and also not neatly arranged. The purpose of this study is to create an information system for selling goods that can manage product data, customer data and goods sales data. In this study researchers used the Prototype method as a method of development and modeling using UML (Unified Model Language). While making the application itself using the PHP programming language with MySQL for database processing. With the existence of a website-based sales information system, it is hoped that PT.Fastrata Buana Palembang can help in managing sales data and can be a means of information and promotion for companies.

Keywords: *Sales, Prototype, UML (Unified Model Language), PHP, MySQL, Database, Website*

SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG PADA PT. FISTRATA BUANA CABANG PALEMBANG BERBASIS *WEBSITE*

ABSTRAK

PT. Fistrata Buana Palembang merupakan salah satu bisnis unit dari PT. Kapal Api Global yang bergerak dalam bidang distributor *consumer goods* yang bertugas untuk mendistributorkan barang - barang yang ada ke seluruh wilayah Indonesia. Saat ini dalam kegiatan penjualannya PT. Fistrata Buana cabang Palembang masih menggunakan cara konvensional, keberadaan sistem yang digunakan selama ini belum dapat dijadikan sarana yang baik karena belum adanya suatu program komputer khusus seperti contoh proses pendataan, penjualan dan laporan terlebih dahulu dicatat secara manual dan disimpan dibuku besar hal ini menyebabkan terkadang adanya ketidakakuratan data saat akan dilakukan pendataan ulang dan juga tidak tersusun secara rapi. Tujuan penelitian ini adalah membuat sistem informasi penjualan barang yang dapat mengelola data produk, data pelanggan dan data penjualan barang. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *Prototype* sebagai metode pengembangan dan permodelan menggunakan UML (*Unified Model Language*). Sedangkan pembuatan aplikasinya sendiri menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan MySQL untuk pengolahan *Database*. Dengan adanya sistem informasi penjualan berbasis *website*, maka diharapkan dapat membantu PT. Fistrata Buana cabang Palembang dalam mengelola data penjualan serta dapat menjadi sarana informasi dan promosi bagi perusahaan.

Kata Kunci : Penjualan, *Prototype* , UML (*Unified Model Language*), PHP , MySQL , *Database*, *Website*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Alhamdulillah, Segala puji kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang. Shalawat beserta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Baginda Rasulullah Shalallahu 'Alaihi Wassalam beserta para keluarga, sahabat, dan para pengikut Beliau hingga akhir zaman.

Setelah melakukan kegiatan penelitian, akhirnya laporan skripsi yang berjudul "Sistem Informasi Penjualan Barang Pada PT. Fastrata Buana Cabang Palembang Berbasis *Website*". Pembuatan skripsi ini mendapatkan banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dengan memberikan banyak masukan dan nasehat, serta mendukung dan menjadi motivasi tersendiri. Maka dari itu, ucapan terimakasih penulis kepada:

1. Bapak Prof. Drs. H.Muhammad Sirozi, Ph.D. selaku Rektor UIN Raden Fatah Palembang.
2. Ibu Dr. Dian Erlina, S.Pd, M.Hum selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Raden Fatah Palembang.
3. Bapak Ruliansyah, ST, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Raden Fatah Palembang.
4. Ibu Rusmala Santi, M.Kom selaku Sekretaris Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Raden Fatah Palembang.
5. Ibu Dra. Hj. Nurseri Hasnah Nasution, M. Ag selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Ibu Gusmelia Testiana, M.Kom selaku Dosen Pembimbing I (Satu).
7. Bapak Irfan Dwi Jaya, M.Kom selaku Dosen Pembimbing II (Dua).
8. Bapak Chairil Anwar, selaku Sales Manager PT. Fastrata Buana Cabang Palembang

9. Para Bapak/Ibu Dosen dan seluruh Civitas Akademika Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang.

10. Rekan Mahasiswa/i Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Tahun Angkatan 2012, khususnya kelas 12542 serta rekan bimbingan periode 2017-2018.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua, Amin Yaa Rabbal 'Alamin.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.

Palembang, 7 Desember 2018

M. Wishnu Habibie

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.2.1 Rumusan Masalah	2
1.2.2 Batasan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.3.1 Tujuan Penelitian	2
1.3.2 Manfaat Penelitian	3
1.4 Metodologi Penelitian	3
1.4.1 Lokasi Penelitian	3
1.4.2 Metode Pengumpulan Data	3
1.4.3 Metode Pengembangan Sistem	4
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Ayat Al-Qur'an yang Berhubungan dengan Penelitian	5
2.2 Teori yang Berhubungan dengan Ilmu Komputer	7
2.2.1 Data	7
2.2.2 Sistem.....	8
2.2.3 Informasi	9

2.2.4 Sistem Informasi	10
2.2.5 Penjualan.....	10
2.2.6 Sistem Informasi Penjualan	11
2.3 Teori yang Berkaitan dengan Alat Bantu Pemodelan	11
2.3.1 <i>Flowchart</i>	11
2.3.2 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	13
2.4 Metode Pengembangan <i>Prototype</i>	19
2.5 Teori yang Berkaitan dengan Perangkat Lunak Konstruksi	21
2.5.1 PHP (<i>Personal Home Page</i>)	21
2.5.2 MySQL (<i>My Structured Query Language</i>).....	21
2.5.2 <i>Web Server</i>	21
2.6 Metode Pengujian (<i>Testing</i>).....	22
2.7 Tinjauan Pustaka	22
BAB III ANALISIS DAN DESAIN	30
3.1 Gambaran Perusahaan	30
3.1.1 Sejarah PT. Frastrata Buana Cabang Palembang	30
3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan	31
3.1.4 Struktur Organisasi	31
3.2 Komunikasi (<i>Communication</i>).....	33
3.2.1 Analisis Sistem yang Berjalan	33
3.3 Perencanaan (<i>Planning</i>).....	35
3.3.1 Identifikasi Masalah	35
3.3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	36
3.3.3 Jadwal Perencanaan	37
3.4 Pemodelan (<i>Modeling</i>).....	39
3.4.1 Perancangan UML (<i>Unified Modeling language</i>)	39
3.4.1.1 Perancangan <i>Usecase Diagram</i>	39
3.4.1.2 Perancangan <i>Activity Diagram</i>	40
3.4.1.3 Perancangan <i>Class Diagram</i>	44
3.4.1.4 Perancangan <i>Squence Diagram</i>	44
3.4.2 Perancangan Tabel <i>Database</i>	51

3.4.3 Perancangan Antarmuka (<i>Desain Interface</i>).....	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	61
4.1 Kontruksi (<i>Construction</i>)	61
4.2 Implementasi	61
4.2.1 Implementasi <i>Database</i>	61
4.2.2 Implementasi <i>Interface</i>	62
4.2.2.1 Implementasi <i>Interface</i> Pelanggan.....	62
4.2.2.2 Implementasi <i>Interface</i> Admin	66
4.2.2.3 Implementasi <i>Interface</i> Bagian penjualan.....	69
4.2.2.4 Implementasi <i>Interface</i> Manager	71
4.3 Pengujian (<i>Testing</i>)	74
4.3.1 Pengujian Halaman Utama Pelanggan.....	74
4.3.2 Pengujian Halaman Admin	75
4.3.3 Pengujian Halaman Bagian Penjualan	77
4.3.4 Pengujian Halaman Manager	78
4.4 Penyerahan (<i>Deployment</i>)	79
BAB V PENUTUP.....	80
5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Simbol Bagan Alir Sistem	12
Tabel 2.2 <i>Usecase Diagram</i>	14
Tabel 2.3 <i>Class Diagram</i>	15
Tabel 2.4 <i>Activity Diagram</i>	16
Tabel 2.5 <i>Sequence Diagram</i>	17
Tabel 2.6 Tinjauan Pustaka	25
Tabel 3.1 Identifikasi Permasalahan	35
Tabel 3.2 Perencanaan Penjadwalan	38
Tabel 3.3 Deskripsi <i>Usecase Diagram</i>	40
Tabel 3.4 Tabel Pelanggan	51
Tabel 3.5 Tabel User	52
Tabel 3.6 Tabel Kategori	52
Tabel 3.7 Tabel Produk	52
Tabel 3.8 Tabel Transaksi	53
Tabel 3.9 Tabel Transaksi Rinci.....	53
Tabel 3.10 Tabel Pesan	54
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Yang Dilakukan Oleh Pelanggan.....	74
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Yang Dilakukan Oleh Admin	75
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Yang Dilakukan Oleh Bag.Penjualan	77
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Yang Dilakukan Oleh Manager	78

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Konsep Sistem	9
Gambar 2.2 Konsep Sistem Informasi	10
Gambar 2.3 Model <i>Prototype</i>	19
Gambar 3.1 Logo PT. Fastrata Buana	31
Gambar 3.2 Struktur Organisasi PT. Fastrata Buana	32
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Sistem yang Berjalan	34
Gambar 3.4 <i>Usecase Diagram</i> Sistem Yang Diusulkan	39
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Pelanggan	40
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Admin	41
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Manager	42
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Bag. Penjualan	43
Gambar 3.9 <i>Class Diagram</i> Sistem Yang Diusulkan	44
Gambar 3.10 <i>Sequence Diagram</i> Registrasi Pelanggan	45
Gambar 3.11 <i>Sequence Diagram</i> Login Pelanggan.....	46
Gambar 3.12 <i>Sequence Diagram</i> Kategori Produk	46
Gambar 3.13 <i>Sequence Diagram</i> Daftar Pemesanan	47
Gambar 3.14 <i>Sequence Diagram</i> Daftar Konfirmasi Pembayaran	48
Gambar 3.15 <i>Sequence Diagram</i> Admin.....	49
Gambar 3.16 <i>Sequence Diagram</i> Bagian penjualan.....	50
Gambar 3.17 <i>Sequence Diagram</i> Manager	51
Gambar 3.18 Halaman Login	54
Gambar 3.19 Halaman Menu Utama.....	55
Gambar 3.20 Halaman Menu Data User	56
Gambar 3.21 Halaman Menu Data Produk	57
Gambar 3.22 Halaman Menu Data Pelanggan	57
Gambar 3.23 Halaman Menu Konfirmasi Pemesanan	58
Gambar 3.24 Halaman Data Laporan Pelanggan	59
Gambar 3.25 Halaman Data Laporan Produk	59

Gambar 3.26 Halaman Data Laporan Penjualan	60
Gambar 4.1 Database SI Penjualan Barang pada PT.Fastrata Buana.	61
Gambar 4.2 <i>Interface</i> Halaman Utama Pelanggan	62
Gambar 4.3 <i>Interface</i> Halaman Registrasi Pelanggan	63
Gambar 4.4 <i>Interface</i> Halaman Menu Produk	63
Gambar 4.5 <i>Interface</i> Halaman Menu Daftar Pemesanan.....	64
Gambar 4.6 <i>Interface</i> Halaman Konfirmasi Pembayaran	65
Gambar 4.7 <i>Interface</i> Halaman Menu Hubungi Kami	65
Gambar 4.8 <i>Interface</i> Halaman Login Admin.....	66
Gambar 4.9 <i>Interface</i> Halaman Utama Admin.....	66
Gambar 4.10 <i>Interface</i> Halaman Menu Data User.....	67
Gambar 4.11 <i>Interface</i> Halaman Submenu Data Produk (Kategori) .	67
Gambar 4.12 <i>Interface</i> Halaman Submenu Data Produk (Produk)....	68
Gambar 4.13 <i>Interface</i> Halaman Menu Data Pelanggan.....	69
Gambar 4.14 <i>Interface</i> Halaman Login Bagian Penjualan.....	69
Gambar 4.15 <i>Interface</i> Halaman Menu Konfirmasi Pemesanan.....	70
Gambar 4.16 <i>Interface</i> Halaman Data Rincian Pemesanan	70
Gambar 4.17 <i>Interface</i> Halaman Login Manager.....	71
Gambar 4.18 <i>Interface</i> Halaman Submenu Laporan (Lap.Pelanggan)	71
Gambar 4.19 Tampilan Cetak Laporan Pelanggan.....	72
Gambar 4.20 <i>Interface</i> Halaman Submenu Laporan (Lap.Produk) ...	72
Gambar 4.21 Tampilan Cetak Laporan Produk.....	73
Gambar 4.22 <i>Interface</i> Halaman Submenu Laporan (Lap.Penjualan)	73
Gambar 4.23 Tampilan Cetak Laporan Penjualan	74

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. SK Pembimbing.....	83
Lampiran 2. Lembar Konsultasi Pembimbing I.....	84
Lampiran 3. Lembar Konsultasi Pembimbing II.....	86
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian.....	88
Lampiran 5. Berita Acara	89
Lampiran 6. Kuisisioner Pengujian.....	90
Lampiran 7. Foto Dokumentasi.....	91
Lampiran 8. Nota Penguji	92
Lampiran 9. Surat Keterangan Lulus	93

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi internet pada era globalisasi sekarang ini terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam hal penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Segala informasi dapat dengan mudah dan cepat diakses di internet. Hal ini mendorong banyak perusahaan mengembangkan sistem informasi penjualan melalui internet dalam hal ini menggunakan website sehingga diharapkan dapat memudahkan dalam melakukan transaksi penjualan.

Penjualan adalah suatu sistem kegiatan pokok perusahaan untuk memperjualbelikan barang dan jasa yang perusahaan hasilkan. Penjualan adalah transaksi perubahan nilai barang menjadi nilai uang atau nilai piutang dagang (Sutarbi, 2012:1).

Sistem informasi penjualan merupakan suatu sistem yang terdiri dari kumpulan orang, peralatan dan prosedur yang memadukan antara pekerjaan mesin (komputer) dan manusia yang menyajikan keakuratan informasi bagi para pemakai dalam membuat keputusan untuk memecahkan masalah didalam perusahaan (Kolter, 1999:100).

PT. Fastrata Buana merupakan salah satu bisnis unit dari PT. Kapal Api Grup yang bergerak dalam bidang distributor *consumer goods* yang bertugas untuk mendistributorkan barang-barang yang ada di seluruh wilayah Indonesia dalam hal ini penelitian dilakukan dicabang Palembang. Keberadaan sistem yang digunakan selama ini belum dapat dijadikan sarana yang baik karena masih menggunakan cara konvensional dan belum adanya suatu program komputer khusus contoh proses pendataan dan laporan terlebih dahulu dicatat secara manual dan disimpan dibuku besar hal ini menyebabkan ketidakakuratan data saat pendataan ulang sehingga tidak tersusun rapi dalam hal ini data laporannya. Tujuan dibangunnya sistem informasi ini nantinya dapat membantu kinerja perusahaan dalam melakukan pendataan dan penjualan barang tersebut.

Berdasarkan uraian pembahasan diatas dan sekaligus menjadi latar belakang penulis untuk mengambil judul “Sistem Informasi Penjualan Barang Pada PT. Fastrata Buana Cabang Palembang Berbasis *Website*”, Yang diharapkan nantinya dapat berguna bagi perusahaan untuk mengatasi masalah tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yang akan dibahas yaitu bagaimana membangun suatu sistem informasi penjualan barang pada PT. Fastrata Buana cabang Palembang ?

1.2.2 Batasan Masalah

Agar pembahasan tetap terarah dan tidak keluar dari topik permasalahan, maka peneliti membatasi aspek penelitian yang dilakukan. Beberapa batasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di PT. Fastrata Buana Cabang Palembang.
2. Membahas tentang proses pendataan dan penjualan barang pada PT. Fastrata Buana cabang Palembang

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah untuk membangun sebuah sistem informasi penjualan barang pada PT. Fastrata Buana cabang Palembang agar dapat mengatasi masalah yang ada serta sebagai suatu sarana informasi dan promosi produk.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini :

1. Mengembangkan suatu sistem penjualan yang ada agar menjadi lebih baik.
2. Memberikan kemudahan dalam hal pengolahan data dan penjualan barang.
3. Meningkatkan kinerja perusahaan dalam penyediaan layanan informasi, efektifitas, dan efisiensi waktu.

1.4 Metodologi Penelitian

1.4.1 Lokasi Penelitian

Lokasi dari penelitian dilakukan pada PT. Fastrata Buana cabang Palembang yang beralamat Jalan Sukabangun, Sukarami, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30961.

1.4.2 Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik - teknik pengambilan data yang peneliti lakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi (*Observasi*)

Observasi (*observation*) merupakan teknik atau pendekatan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengamati langsung obyek datanya (Jogiyanto, 2008:89).

2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara (*interview*) adalah komunikasi dua arah untuk mendapatkan data dari responden. Wawancara dapat berupa wawancara personal (*personal interview*), wawancara intersep (*intercept interview*), dan wawancara telepon (*telephone interview*) (Jogiyanto, 2008:111).

3. Studi Literatur (*Literature Research*)

Melakukan penelitian dengan cara mempelajari buku, jurnal, dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan judul penelitian.

1.4.3 Metode Pengembangan Sistem

Adapun teknik yang digunakan untuk pembangunan sistem adalah model *Prototype*. Metode pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan adanya interaksi antara pengembang sistem dengan pengguna sistem, sehingga dapat mengatasi ketidakserasian antara pengembang dan pengguna (Pressman, 2012:51)

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah mengetahui sistematika penulisan, maka dibagi ke beberapa bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang, identifikasi masalah, metodologi penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan konsep dasar dan pengertian yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan, beserta teori-teori mendasar baik secara umum maupun khusus dari penelitian.

BAB III ANALISIS DAN DESAIN

Bab ini menguraikan tentang sejarah organisasi, visi dan misi organisasi, serta analisis sistem yang sedang berjalan, analisis kebutuhan sistem, pemodelan dan desain sistem yang dibangun berdasarkan dengan metode penelitian yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil yang didapat dari penelitian, dan pembahasan tentang sistem yang dibangun.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan beberapa kesimpulan dari pembahasan masalah berdasarkan bab-bab sebelumnya serta memberikan saran yang dapat memberikan pengembangan selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Ayat Al-Qur'an yang Berhubungan dengan Penelitian

Perdagangan atau aktivitas jual-beli telah dikenal umat manusia sejak dahulu kala. Ajaran Islam secara tegas telah menghalalkan aktivitas jual-beli atau perdagangan dan mengharamkan riba. Rasulullah SAW sendiri pun telah menyatakan bahwa 9 dari 10 pintu rezeki adalah melalui pintu berdagang, artinya, melalui jalan perdagangan inilah, pintu-pintu rezeki akan dapat dibuka sehingga karunia Allah terpancar daripadanya. Dalam Al-Quran tercatat ada sejumlah ayat tentang jual-beli antara lain ;

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا أَنفِقُوا مِمَّا رَزَقْنَاكُمْ مِّن قَبْلِ أَن يَأْتِيَ يَوْمٌ لَا بَيْعٌ فِيهِ وَلَا خُلَّةٌ وَلَا شَفِيعَةٌ ۗ وَالْكَافِرُونَ هُمُ الظَّالِمُونَ ﴿٢٥٤﴾

"Hai orang-orang yang beriman, belanjakanlah (di jalan Allah) sebagian dari rezeki yang telah Kami berikan kepadamu sebelum datang hari yang pada hari itu tidak ada lagi jual beli dan tidak ada lagi syafa'at. Dan orang-orang kafir itulah orang-orang yang zalim (QS. Al-Baqarah [2]:254).

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ مِنَ الْمَسِّ ذَٰلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا فَمَن جَاءهُ مَوْعِظَةٌ مِّن رَّبِّهِ فَانْتَهَىٰ فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ وَمَنْ عَادَ فَأُولَٰئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ ﴿١٧٥﴾

“Orang-orang yang makan (mengambil) riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan syaitan lantaran (tekanan) penyakit gila. Keadaan mereka yang demikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat): “Sesungguhnya jual beli itu sama dengan riba,” padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Orang-orang yang telah sampai kepadanya larangan dari Rabbnya, lalu terus berhenti (dari mengambil riba), maka baginya apa yang telah diambilnya dahulu (sebelum datang larangan); dan urusannya (terserah) kepada Allah. Orang yang mengulangi (mengambil riba), maka orang itu adalah penghuni penghuni neraka; mereka kekal di dalamnya. (QS. Al-Baqarah [2]:275).

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا لَا تَأْكُلُوْا اَمْوَالِكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبٰطِلِ اِلَّا اَنْ تَكُوْنَ تِجَارَةً
عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوْا اَنْفُسَكُمْ اِنَّ اللّٰهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيْمًا ﴿٢٩﴾

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu. (QS. An-Nisa’[4]:29).

Rasulullah SAW mengisyaratkan bahwa jual beli itu halal selagi suka sama suka, karena jual beli atau berbisnis seperti melalui *online* memiliki dampak positif karena dianggap praktis, cepat, dan mudah. Namun jual beli lewat *online* harus memiliki syarat-syarat tertentu boleh atau tidaknya dilakukan. Syarat-syarat mendasar diperbolehkannya jual beli lewat *online* adalah sebagai berikut;

1. Tidak melanggar ketentuan syari’at agama.
2. Adanya kesepakatan perjanjian diantara dua belah pihak dalam hal ini penjual dan pembeli.
3. Adanya kontrol, sanksi dan aturan hukum yang tegas dan jelas dari pemerintah dalam hal ini lembaga yang berkompeten untuk menjamin boleh tidaknya bertransaksi secara *online*.

Berbisnis melalui *online* satu sisi dapat memberikan kemudahan dan menguntungkan bagi masyarakat. Namun kemudahan dan keuntungan itu jika tidak diiringi dengan etika budaya dan hukum yang tegas akan mudah terjebak dalam tipu muslihat, saling mencurangi dan saling menzalimi. Disinilah Islam bertujuan untuk melindungi umat manusia sampai kapanpun agar adanya aturan - aturan hukum jual beli dalam Islam yang sesuai dengan ketentuan syari'at agar tidak terjebak dengan keserakahan dan kezaliman yang merajalela. Transaksi bisnis lewat online jika sesuai dengan aturan-aturan yang telah disebut di atas, Insya Allah akan membawa kemajuan bagi masyarakat dan negara.

2.2 Teori yang Berhubungan dengan Dengan Ilmu Komputer

Pemahaman tentang konsep sistem informasi dapat dimulai dari mengetahui definisi dari bagian-bagian yang merupakan kesatuan dari sistem informasi.

2.2.1 Data

Data adalah hasil pengukuran dan pencatatan terhadap fakta tentang sesuatu, keadaan, tindakan atau kejadian. Contoh data adalah fakta atau ciri-ciri produk (bentuknya, ukurannya, warnanya, harganya, dan lain-lain), fakta atau ciri-ciri karyawan (jenis kelaminnya, usianya, pendidikannya, masa kerjanya, dan lain-lain), fakta adalah ciri-ciri kejadian (tempat, waktu terjadinya, lamanya, dan lain-lain) (Hartono, 2013:15).

Data adalah bahan mentah yang diproses untuk menyajikan informasi (Sutabri, 2012:2). Teknologi *database* diperlukan karena mampu menyatukan banyak data di berbagai komputer dalam unit kerja ke dalam sebuah sistem data yang terintegrasi. (Nugroho, 2010:71).

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa data adalah suatu kenyataan yang menggambarkan kejadian - kejadian yang sebenarnya, dan masih berbentuk mentah sehingga perlu diolah lebih lanjut sehingga bisa menghasilkan informasi yang akurat.

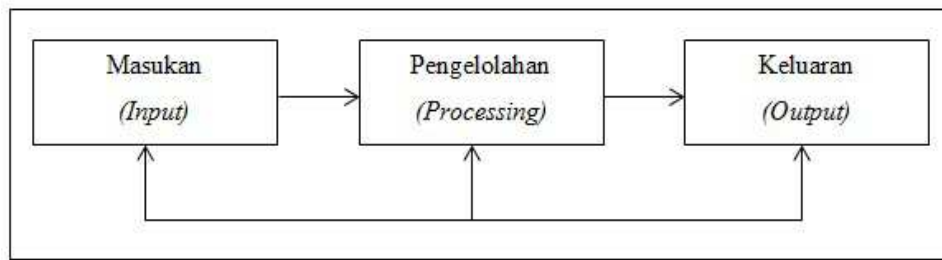
2.2.2 Sistem

Suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu (Sutarbi, 2012:10).

Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu (Jogiyanto, 2008:1).

Sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur variabel-variabel yang saling terorganisasi, saling berinteraksi, dan saling bergantung satu sama lain (Fattah, 2007:3). Berikut adalah karakteristik sistem yang dapat membedakan suatu sistem dengan sistem lainnya :

1. Batasan (*boundry*) : Penggambaran dari suatu elemen atau unsur mana yang termasuk di dalam sistem dan di luar sistem.
2. Lingkungan (*environment*) : Segala sesuatu di luar sistem, lingkungan yang menyediakan asumsi, kendala, dan input terhadap suatu sistem.
3. Masukan (*input*) : Sumber daya (data, bahan baku, peralatan, energi) dari lingkungan yang dikonsumsi dan dimanipulasi oleh suatu sistem.
4. Keluaran (*output*) : Sumber daya atau produk (informasi, laporan, dokumen, tampilan layar di komputer) yang disediakan untuk lingkungan sistem oleh kegiatan dalam suatu sistem.
5. Komponen (*component*) : Kegiatan-kegiatan atau proses dalam suatu sistem yang mentransformasikan input menjadi bentuk setengah jadi (*output*). Komponen ini bisa merupakan subsistem dari suatu sistem.
6. Penghubung (*interface*) : Tempat di mana komponen atau sistem dan lingkungannya bertemu dan berinteraksi.
7. Penyimpanan (*storage*) : Area yang dikuasai dan digunakan untuk penyimpanan sementara dan tetap dari informasi, energi, bahan baku, dan sebagainya. Penyimpanan merupakan suatu media penyangga diantara komponen tersebut bekerja dengan berbagai tingkatan yang ada dan memungkinkan komponen yang berbeda dari berbagai data yang sama.



(Sumber: Fatta, 2007:4)

Gambar 2.1 Konsep Sistem

2.2.3 Informasi

Informasi merupakan salah satu elemen dalam manajemen perusahaan. Agar informasi dapat mengalir lancar, para manajer perlu menempatkan informasi dalam suatu kerangka sistem (Nugroho, 2010:17).

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya (Jogianto, 2008:8). Tata Sutabri (2012:41) dalam bukunya yang berjudul konsep sistem informasi membagi 3 (tiga) hal suatu kualitas informasi dapat dikatakan baik yaitu informasi harus akurat (*accurate*), tepat waktu (*timelines*), dan relevan (*relevance*). Berikut penjelasannya ketiga kualitas informasi tersebut ;

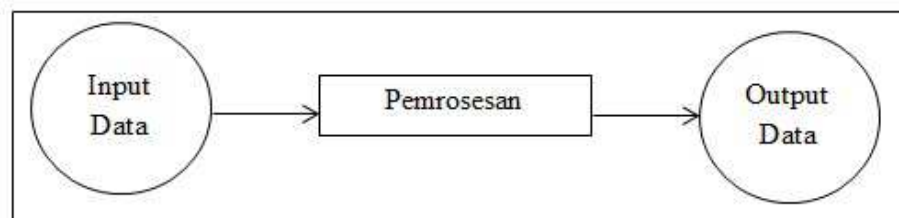
1. Akurat (*accurate*). Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan. Akurat juga dapat berarti informasi tersebut harus jelas mencerminkan maksudnya.
2. Tepat Waktu (*timelines*). Informasi yang datang pada si penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi karena informasi merupakan landasan dalam pengambilan keputusan.
3. Relevan (*relevance*). Informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakaiannya. Relevansi informasi untuk orang satu dengan yang lain berbeda.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa informasi merupakan suatu hasil pengolahan data dari satu atau berbagai sumber yang telah diproses kedalam suatu bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi yang menerimanya.

2.2.4 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Sutabri, 2012:46).

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai integrasi antara orang, data, alat dan prosedur yang bekerja sama dalam mencapai suatu tujuan (Nugroho, 2010:17).



(Sumber: Fatta, 2007:9)

Gambar 2.2 Konsep Sistem Informasi

Jadi kesimpulannya sistem informasi ialah suatu sistem dengan kumpulan komponen-komponen atau elemen-elemen yang bekerja sama dalam mengelolah data menjadi suatu informasi untuk mencapai suatu tujuan.

2.2.5 Penjualan

Penjualan adalah semua kegiatan yang bertujuan untuk melancarkan arus barang dan jasa dari produsen ke konsumen secara paling efisien dengan maksud untuk menciptakan permintaan yang efektif (Nitisemito, 1998:13).

Penjualan adalah suatu sistem kegiatan pokok perusahaan untuk memperjualbelikan barang dan jasa yang perusahaan hasilkan. Penjualan adalah transaksi perubahan nilai barang menjadi nilai uang atau nilai piutang dagang (Sutarbi, 2012:1).

Menurut Sofyan Assauri (1992) Penjualan merupakan suatu kegiatan pelengkap atau suplemen dari pembeli, untuk memungkinkan terjadinya transaksi yang terdiri dari serangkaian kegiatan yang meliputi permintaan (*demand*), mencari calon pembeli, negosiasi harga dan syarat pembayaran.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa penjualan merupakan salah satu sumber pendapatan seseorang maupun perusahaan yang melakukan proses transaksi penjualan maupun jasa yang bertujuan untuk mencari keuntungan bagi seseorang maupun perusahaan tersebut.

2.2.6 Sistem Informasi Penjualan

Sistem informasi penjualan merupakan suatu sistem yang terdiri dari kumpulan orang, peralatan dan prosedur yang memadukan antara pekerjaan mesin (komputer) dan manusia yang menyajikan keakuratan informasi bagi para pemakai dalam membuat keputusan untuk memecahkan masalah didalam perusahaan (Kolter, 1999:100).

Berdasarkan defenisi diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi penjualan adalah suatu rangkaian kegiatan sistem informasi yang memproses suatu proses penjualan barang atau jasa agar dapat mencapai suatu tujuan.

2.3 Teori yang Berkaitan dengan Alat Bantu Pemodelan


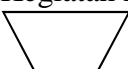



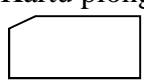
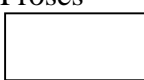




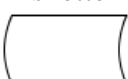
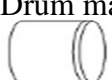
Dalam melakukan penelitian ini, sangat penting untuk mengetahui *tools* yang digunakan untuk dapat menyajikan sistem yang akan dibangun yaitu dengan bagan alir atau *Flowchart* dan *Unified Modeling Language* (UML).


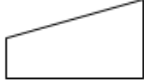


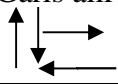
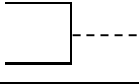

2.3.1 Flowchart

Bagan alir (*Flowchart*) adalah bagan (*Chart*) yang menunjukkan alir (*Flow*) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi serta pada waktu akan menggambarkan suatu bagan alir (Jogiyanto, 2005:795).

Bagan alir sistem (*systems flowchart*) merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. Bagan ini menjelaskan urutan - urutan dari prosedur - prosedur yang ada didalam sistem, bagan alir sistem menunjukkan apa yang dikerjakan di sistem, bagan alir sistem digambar dengan menggunakan simbol - simbol yang mana terdiri dari 21 simbol bagan alir sistem (Jogiyanto, 2005:795-796).

Tabel 2.1 Tabel Simbol Bagan Alir Sistem

No	Simbol	Keterangan
1.	Dokumen 	Menunjukkan dokumen <i>input</i> dan <i>output</i> baik proses manual, mekanil atau <i>computer</i>
2.	Kegiatan Manual 	Menunjukkan pekerjaan manual
3.	Simpanan <i>Offline</i> 	File non-komputer yang diarsip urut angka (<i>numerical</i>)
4.	Simpanan <i>Offline</i> 	File non-komputer yang diarsip urut angka (<i>alphabetical</i>)
5.	Simpanan <i>Offline</i> 	File non-komputer yang diarsip urut angka (<i>cronological</i>)
6.	Kartu plong 	Menunjukkan <i>input/output</i> yang menggunakan kartu plong
7.	Proses 	Menunjukkan proses dari operasi program komputer
8.	Operasi luar 	Menunjukkan operasi yang dilakukan diluar proses operasi computer
9.	Pengurutan offline 	Menunjukkan proses pengurutan data diluar proses komputer
10.	Pita magnetik 	Menunjukkan <i>input/ output</i> menggunakan pita magnetik
11.	Hard disk 	Menunjukkan <i>input/ output</i> menggunakan hard disk
12.	Diskette 	Menunjukkan <i>input/ output</i> menggunakan diskette
13.	Drum magnetik 	Menunjukkan <i>input/ output</i> menggunakan Drum magnetic

14.	Pita.kertas berlubang 	Menunjukkan <i>input /output</i> menggunakan Pita kertas berlubang
15.	Keyboard 	Menunjukkan <i>input/ output</i> menggunakan on-line keyboard
16.	Display 	Menunjukkan output yang tampil di computer
17.	Pita kontrol	Menunjukkan penggunaan pita kontrol dalam <i>batch control total</i> untuk pencocokan di proses <i>batch processing</i>
18.	Hubungan komunikasi 	Menunjukkan proses transmisi data melalui channel komunikasi
19.	Garis alir 	Menunjukkan arus proses
20.	Penjelasan 	Penjelasan dari suatu proses
21.	Penghubung 	Menunjukkan penghubung ke halaman yang masi sama atau ke halaman lain

(Sumber: Jogiyanto, 2005:796-799).

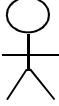


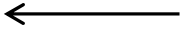
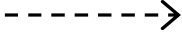
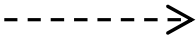
2.3.2 Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek (Rosa dan Shalahuddin, 2014: 137). Dalam melakukan penelitian ini hanya menggunakan 4 (empat) jenis Diagram UML yaitu : *Usecase Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram* untuk pemodelannya.

1. *Usecase Diagram.*

Usecase diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Usecase* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *usecase* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi - fungsi (Rosa dan Shalahuddin, 2014: 155).

Tabel 2.2 *Usecase Diagram*

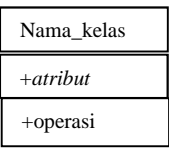

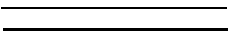



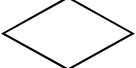
No	Simbol	Keterangan
1.	<p><i>Actor</i></p> 	Orang, proses, atau system lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari <i>actor</i> belum tentu merupakan orang biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal <i>frase</i> nama <i>actor</i> .
2.	<p><i>Usecase</i></p> 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit -unit yang saling bertukar pesan antar unit atau <i>actor</i> ; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal <i>frase</i> nama <i>usecase</i> .
3.	<p><i>Asociation</i></p> 	Komunikasi antara <i>actor</i> dan <i>usecase</i> yang berpartisipasi pada <i>usecase</i> atau <i>usecase</i> memiliki interaksi dengan <i>actor</i> .
4.	<p><i>Generalization</i></p> 	Menspesifikasikan bahwa <i>usecase</i> target memperluas perilaku dari <i>usecase</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6.	<p><i>Include</i></p> 	Relasi <i>usecase</i> tambahan ke sebuah <i>usecase</i> dimana <i>usecase</i> yang ditambahkan memerlukan <i>usecase</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>usecase</i> ini.
7.	<p><i>Extend</i></p> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara 2 buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari hasilnya.

Sumber : Rosa dan Shalahuddin (2014: 156)

2. Class Diagram

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Diagram kelas dibuat agar pembuat atau *programmer* membuat kelas - kelas sesuai rancangan di dalam kelas agar antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sinkron. Banyak berbagai kasus, perancangan kelas yang dibuat tidak sesuai dengan kelas-kelas yang dibuat pada perangkat lunak, sehingga tidaklah ada gunanya lagi sebuah perancangan karena apa yang dirancang dan hasilnya jadi tidak sesuai (Rosa dan Shalahuddin, 2014: 141-142).

Tabel 2.3 Class Diagram



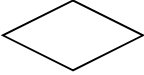


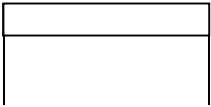
No	Simbol	Keterangan
1	Kelas 	Kelas pada struktur sistem
2.	Antarmuka / <i>interface</i> 	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
3.	Asosiasi/ <i>association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
4.	Asosiasi berarah / <i>directed</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
5.	Generalisasi 	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi - spesialisasi (umum khusus)
6.	Kebergantungan 	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas
7.	Agregasi/ <i>aggregation</i> 	Relasi antarkelas dengan makna semua bagian (<i>whole-part</i>)

Sumber : Rosa dan Shalahuddin (2014: 146-147)

3. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan alir kerja (*workflow*) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan *actor*, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem (Rosa dan Shalahuddin, 2014: 161).

Tabel 2.4 Activity Diagram


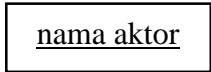

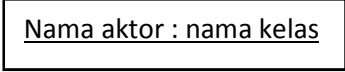
No	Simbol	Keterangan
1.	Status Awal 	Status awal aktivitas system, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah awal
2.	Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan system, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
3.	Percabangan / <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4.	Penggabungan / <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjjadi satu
5.	Status Akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah sttus akhir
6.	<i>Swimlane</i> 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

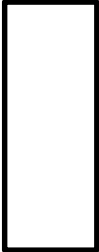
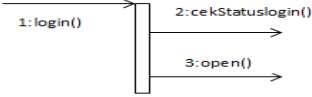


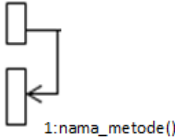

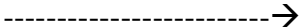
Sumber : Rosa dan Shalahuddin (2014: 162)


4. *Sequence Diagram*

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *usecase* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambarkan diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. Membuat diagram sekuen juga dibutuhkan untuk melihat skenario yang ada pada *usecase* (Rosa dan Shalahuddin, 2014:165).

Tabel 2.5 *Sequence Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
1	<p>Aktor</p>  <p>Atau</p>  <p>Tanpa waktu aktif</p>	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal <i>frase</i> nama aktor
2	<p>Garis hidup / <i>lifeline</i></p> 	Menyatakan kehidupan suatu objek
3	<p>Objek</p> 	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan

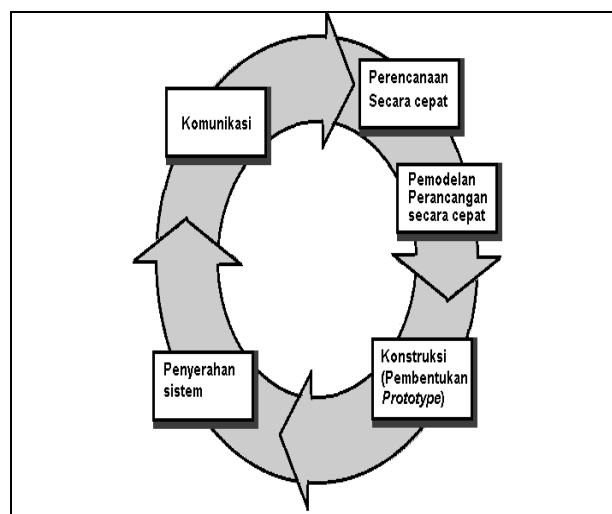
4	<p>Waktu Aktif</p> 	<p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya, misalnya</p>  <p>Maka cekStatuslogin() dan open() dilakukan di dalam metode login() Aktor tidak memiliki waktu aktif</p>
5	<p>Pesan tipe create</p> <p><< create >></p> 	<p>Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarahkan pada objek yang dibuat</p>
6	<p>Pesan tipe call</p> <p>1: nama_metode()</p> 	<p>Menyatakan suatu objek memanggil operasi / metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri,</p>  <p>arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi/metode, karena ini memanggil operasi/metode maka operasi/metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi</p>
7	<p>Pesan tipe send</p> <p>1: masukan</p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim</p>
8	<p>Pesan tipe return</p> <p>1:keluaran</p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian</p>

9	Pesan tipe destroy <<destroy>> 	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada create maka ada destroy.
---	--	--

Sumber : Rosa dan Shalahuddin (2014 : 165-167)

2.4 Metode Pengembangan *Prototype*

Metode *prototype* memungkinkan pengguna untuk melihat bagaimana sistem dapat mendukung kinerja dengan baik, dan memungkinkan untuk mendapatkan ide bagi kebutuhan, sehingga identifikasi spesifikasi kebutuhan yang rinci untuk fungsi - fungsi dan fitur yang nantinya akan dimiliki perangkat lunak yang dikembangkan. Berikut model pengembangan *prototype* yang digambarkan sebagai berikut :



Sumber : Pressman (2012:51)

Gambar 2.3 Model *Prototype*

Model *Prototype* merupakan salah satu model SDLC yang mempunyai ciri khas sebagai model proses evolusioner. *Prototype* sendiri bertujuan agar pengguna dapat memahami alur proses sistem dengan tampilan dan simulasi yang terlihat siap digunakan.

Berikut ini penjelasan mengenai tahapan pada metode yang digunakan pada penelitian ini, yaitu :

1. Komunikasi. Tahapan awal dari model *prototype* yakni mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ada, serta informasi - informasi lain yang diperlukan untuk pengembangan sistem. Informasi tersebut diperoleh dari hasil wawancara dan observasi pada tempat penelitian.
2. Perencanaan. Pada tahapan ini dikerjakan dengan kegiatan penentuan sumberdaya. Pelaksanaan pengembangan berdasarkan penjadwalan yang telah diatur sesuai tahapan, dan tujuan berdasarkan hasil komunikasi yang dilakukan agar pengembangan dapat sesuai dengan yang diharapkan.
3. Pemodelan. Tahapan selanjutnya ialah representasi atau menggambarkan model sistem yang akan dikembangkan seperti proses dengan perancangan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) dan pemrograman menggunakan PHP yang diintegrasikan dengan penggunaan basis data MySQL
4. Konstruksi. Tahapan ini digunakan untuk membangun *prototype* dan menguji coba sistem yang dikembangkan agar dapat berjalan dengan sesuai. Proses instalasi dan penyediaan *user-support* juga dilakukan agar sistem dapat berjalan dengan sesuai.
5. Penyerahan. Tahapan ini dibutuhkan untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna, sebagai hasil evaluasi dari beberapa tahapan sebelumnya dan implementasi dari sistem yang dikembangkan.

2.5 Teori yang Berkaitan dengan Perangkat Lunak Konstruksi

Proses konstruksi dalam membangun prototype membutuhkan alat bantu perangkat lunak pendukung pemrograman seperti PHP, MySQL, *Website*.

2.5.1 PHP (*Personal Home Page*)

PHP merupakan secara umum dikenal sebagai bahasa pemrograman script- script yang membuat dokumen HTML secara *on the fly* yang dieksekusi di sever web, dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML. Dikenal juga sebagai bahasa pemrograman *server side* (Betha 2012:4). PHP *Hypertext Preprocessor* atau disingkat dengan PHP adalah suatu bahasa *scripting* khususnya digunakan untuk *web development*. Karena sifatnya yang *server side scripting*, maka untuk menjalankan PHP harus menggunakan web server (Hidayatullah 2014 : 231).

2.5.2 MySQL (*My Structured Query Language*)

MySQL adalah *database* yang menghubungkan *script php* menggunakan perintah *query* dan *escape* yang sama dengan php. (Sadeli, 2013:10).

MySQL adalah salah satu aplikasi DBMS yang sudah sangat banyak digunakan oleh para pemrogram aplikasi *web*, kelebihan dari MySQL adalah gratis, handal, selalu di-*Update* dan banyak forum yang memfasilitasi para pengguna jika memiliki kendala (Hidayatullah, 2014 : 180).

2.5.3 *Web Server*

Web sebagai fasilitas *hypertext* untuk menampilkan data berupa teks, gambar, bunyi, animasi dan data multimedia lainnya yang antar datanya berhubungan satu sama lain. Informasi yang terkandung di komputer (bisanya disebut server) yang terhubung ke internet pada umumnya direpresentasikan melalui media *World Wide Web* (WWW) dalam format *Hypertext Markup Language* (HTML) atau format lain seperti PHP (Slamin, 2008:102).

2.6 Metode Pengujian (*Testing*)

Pengujian merupakan proses eksekusi suatu program dengan tujuan menemukan kesalahan - kesalahan yang ada di dalamnya. Kasus pengujian yang baik adalah pengujian yang memiliki kemungkinan yang tinggi untuk menemukan kesalahan-kesalahan yang tidak ditemukan sebelumnya. Pengujian yang berhasil adalah pengujian yang mampu menyingkapkan kesalahan yang tidak ditemukan sebelumnya (Pressman, 2012:132). .

Pada penelitian kali ini pengujian yang digunakan adalah *black box testing* yang hanya berfokus pada pengujian fungsionalnya saja atau pengujian yang berfokus pada keluaran hasil dari respon masukan. *Black box testing* atau pengujian kotak hitam juga disebut pengujian perilaku, berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Artinya teknik pengujian kotak hitam memungkinkan anda untuk membuat beberapa kumpulan kondisi masukan yang sepenuhnya akan melakukan semua kebutuhan fungsional untuk program. (Pressman, 2012:597).

Pada pengujian *black box testing* ini berupaya menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut ;

1. Fungsi yang salah atau hilang.
2. Kesalahan antarmuka.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses basis data eksternal.
4. Kesalahan perilaku atau kinerja.
5. Kesalahan inisialisasi dan penghentian.

2.7 Tinjauan Pustaka

Khuriana Fajrul Islami (2011) jurnal dengan judul “Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Depot Islami Yogyakarta“. Dengan adanya sistem informasi ini diharapkan dapat memberi informasi produk dan dapat memperluas pemasaran kepada masyarakat tidak hanya di dalam kota tapi bisa menjangkau sampai ke luar kota.

N Candra Apriyanto (2011) jurnal dengan judul “Sistem Informasi Penjualan Arloji Berbasis Web Pada Cv. Sinar Terang Semarang”. dengan adanya sistem ini memperluas jaringan promosi, meningkatkan pelayanan terhadap user, mempermudah dan mempercepat transaksi antara pihak CV. Sinar Terang dengan user.

Indah Dwi Mumpuni dan Jeffri Bastian Sitorus (2012) jurnal dengan judul “Membangun SI Penjualan Obat di Apotik Sejati Malang Menggunakan Ms. Visual Basic 6”. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat Meningkatkan kualitas pelayanan dan mempermudah pembuatan laporan pembelian dan penjualan di Apotik Sejati Malang.

Lely Prananingrum dkk (2013) jurnal dengan judul “Perancangan Sistem Penjualan Fashion Online pada Toko Mozalea Collection”. Hasil Penelitian ini Admin mempunyai wewenang dalam memeriksa ketersediaan barang, memanipulasi data barang, melakukan proses transaksi barang dan mengecek laporan penjualan barang. Selain itu aplikasi ini untuk mempermudah konsumen mengetahui produk - produk yang di tawarkan pada took mozalea untuk para pembeli dan calon pembeli agar mempermudah bertransaksi.

Abdul Khalish (2013) jurnal dengan judul “Perancangan SI Penjualan Pakaian Berbasis Web pada Toko Jual Mahal menggunakan Bahasa Pemrograman PHP, Database MySQL, dan Animasi Adobe Flash Professional CS6”. Dengan dibuatnya sistem informasi ini dapat membantu toko dalam hal pemasaran produk secara luas dan mampu bersaing.

Viktor Nicolas Nore (2013) jurnal dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Produk Berbasis Web”. Pada penelitian ini dirancang suatu sistem informasi yang dapat membantu konsumen dalam mengakses informasi mengenai produk yang dijual dan dapat melakukan pemesanan produk dan juga memperluas area pemasaran.

Noviyanti Kustifasari (2014) jurnal dengan judul “Sistem Informasi Penjualan Paket Wisata Domestik Berbasis Web Studi Kasus Pada PT. Nusa Mitra Utama Semarang”. Hasil dari penelitian dapat membantu meningkatkan penjualan tiket secara online.

Yohana Arum Widati dan Rahajeng Ratnaningsih (2015) jurnal dengan judul “Sistem Informasi Penjualan dan Penilaian Batu Mulia Berbasis Web Sentra Industri UD. Sony Permata Pacitan”. Penelitian ini menggunakan analisis SWOT dan bahasa pemrograman PHP dan database Mysql dan pemodelan UML tujuannya untuk membantu UD. Sony Permata menyampaikan informasi dan memberikan layanan pemesanan secara Online.

Sandy Kosasi dkk (2015) jurnal dengan judul “Penerapan *Rapid Application Development* Pada Sistem Penjualan Sepeda Online”. Hasil penelitian tersebut, dengan adanya sistem ini akan membantu dalam memperlancar proses bisnis penjualan sepeda yang selama ini dilakukan secara konvensional dengan hanya mengandalkan pelanggan mendatangi UD. Polygon. Kehadiran sistem informasi penjualan sepeda online ini akan dapat membantu pihak usaha UD. Polygon dalam menjual sepeda kepada konsumen secara online dengan memanfaatkan teknologi internet

Indra Adinnur Khakim (2016) jurnal dengan judul “Sistem Informasi Penjualan Berbasis Desktop Pada Arina Snack”. Sistem informasi ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas serta efisiensi dalam proses pendataan transaksi dan pembuatan laporan data barang dan transaksi.

Perbedaan dengan penelitian yang saya buat dengan judul “Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis Website pada PT. Fastrata Buana”. Perbedaannya ialah disini saya menggunakan metode *prototype* sebagai metode pengembangan sistem dan alat bantu pemodelan menggunakan Flowchart dan UML, untuk perangkat lunak konstruksi menggunakan PHP, tujuannya ialah sebagai suatu sarana informasi dan promosi produk-produk yang ada sekaligus sebagai wadah untuk penjualan secara online lewat website yang dibuat.

Tabel 2.6 Tinjauan Pustaka

No	Nama	Judul	Tahun	Isi
1	Khuriana Fajrul Islami	Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Depot Islami Yogyakarta	2011	Secara umum metode yang digunakan untuk perancangan ini dibagi menjadi dua yaitu <i>physical system</i> dan <i>logical system</i> . <i>Physical system</i> merupakan metode yang tepat digunakan untuk menggunakan alir suatu sistem (<i>system flowchart</i>). simbol-simbol bagian alir ini menunjukkan secara tepat arti fisiknya. sedang untuk menggambarkan aliran data menggunakan data flow diagram (DFD). Dengan adanya sistem informasi ini diharapkan dapat memberi informasi produk dan dapat memperluas pemasaran kepada masyarakat tidak hanya di dalam kota tapi bisa menjangkau sampai ke luar kota.
2	N. Candra Apriyanto	Sistem Informasi Penjualan Arloji Berbasis Web Pada Cv. Sinar Terang Semarang	2011	Metode yang digunakan yaitu <i>Waterfall</i> , bahasa pemrograman yang digunakan PHP 5.2.2, HTML, dan Flash MX dan MySQL. Hasil penelitian tersebut, dengan adanya sistem ini memperluas jaringan promosi, meningkatkan pelayanan terhadap user, mempermudah dan mempercepat transaksi antara pihak CV. Sinar Terang dengan user.

3	Indah Dwi Mumpuni, Jeffri Bastian Sitorus	Membangun SI Penjualan Obat di Apotik Sejati Malang Menggunakan Ms. Visual Basic 6	2012	Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah <i>System development life cycle</i> (SDLC), dengan software pendukung Microsoft Visual Basic 6 . Dengan Sistem ini diharapkan dapat Meningkatkan kualitas pelayanan dan mempermudah pembuatan laporan pembelian dan penjualan di Apotik Sejati Malang.
4	Lely Prananingrum dkk	Perancangan Sistem Penjualan Fashion Online Pada Toko Mozalea Collection	2013	Metode yang digunakan yaitu SDLC (<i>Systems Development Life Cycle</i>) dengan menggunakan model Waterfall. Pemodelan (<i>Unified Modeling Language</i>) UML. Bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic 2008 dan <i>database MySQL Server</i> 2005. Hasil Admin mempunyai wewenang dalam memeriksa ketersediaan barang, memanipulasi data barang, melakukan proses transaksi barang dan mengecek laporan penjualan barang. Selain itu aplikasi ini untuk mempermudah konsumen mengetahui produk - produk yang di tawarkan pada toko mozalea untuk para pembeli dan calon pembeli agar mempermudah bertransaksi.

5	Abdul Khalish	Perancangan SI Penjualan Pakaian Berbasis Web pada Toko Jual Mahal menggunakan Bahasa Pemrograman PHP, Database <i>MySQL</i> , dan Animasi Adobe Flash Professional CS6	2013	Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah <i>System development life cycle</i> (SDLC), dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, Database MySQL, dan animasi Adobe Flash Professional CS6. Dengan dibuatnya sistem informasi ini dapat membantu toko dalam hal pemasaran produk secara luas dan mampu bersaing.
6	Viktor Nicolas Nore	Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Produk Berbasis Web	2013	Metode pendekatan yang digunakan terstruktur dan metode pengembangan sistem menggunakan metode prototype, dengan alat bantu pengembangan sistem berupa flowmap, diagram konteks, DFD dan ERD. Hasil penelitian ini dapat membantu konsumen dalam mengakses informasi mengenai produk yang dijual dan dapat melakukan pemesanan produk dan juga memperluas area pemasaran.

7	Noviyanti Kustifasari	Sistem Informasi Penjualan Paket Wisata Domestik Berbasis Web Studi Kasus Pada PT. Nusa Mitra Utama Semarang	2014	Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah SDLC sedangkan software yang digunakan yaitu database Mysql dan bahasa pemrograman PHP. Dengan Sistem ini diharapkan pelanggan dapat melihat informasi terbaru pada PT. Nusa Mitra Utama jika terjadi perubahan paket beserta harganya dan bagi perusahaan dapat membantu meningkatkan penjualan tiket secara online.
8	Yohana Arum Widati, Rahajeng Ratnaningsih	Sistem Informasi Penjualan dan Penilaian Batu Mulia Berbasis Web Sentra Industri UD. Sony Permata Pacitan	2015	Penelitian ini menggunakan analisis SWOT dan untuk bahasa pemrograman menggunakan PHP dan database Mysql dan pemodelan UML (<i>Unified Modeling Language</i>) tujuannya untuk membantu UD. Sony Permata menyampaikan informasi dan memberikan layanan pemesanan secara Online

9	Sandy Kosasi, Dewa Ayu Eka Yuliani	Penerapan Rapid Application Development Pada Sistem Penjualan Sepeda Online	2015	<p>Metode yang digunakan yaitu metode RAD (<i>Rapid Application Development</i>). Bahasa pemrograman PHP, Netoped++, Dreamweaver dan MySQL. Hasil penelitian tersebut, dengan adanya sistem ini akan membantu dalam memperlancar proses bisnis penjualan sepeda yang selama ini dilakukan secara konvensional dengan hanya mengandalkan pelanggan mendatangi UD. Polygon. Kehadiran sistem informasi penjualan sepeda online ini akan dapat membantu pihak usaha UD. Polygon dalam menjual sepeda kepada konsumen secara online dengan memanfaatkan teknologi internet.</p>
10	Indra Adinnur Khakim	Sistem Informasi Penjualan Berbasis Desktop Pada Arina Snack	2016	<p>Metode pengembangan sistem ini dibantu dengan UML yang diperlukan untuk menggambarkan sistem yang akan dibangun, sedangkan bahasa pemrograman yang digunakan yaitu Java GUI dengan menggunakan database MySQL. Sistem informasi ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas serta efisiensi dalam proses pendataan transaksi dan pembuatan laporan data barang dan transaksi.</p>

BAB III

ANALISIS DAN DESAIN

3.1 Gambaran Perusahaan

3.1.1 Sejarah PT. Frastrata Buana Cabang Palembang

PT. Fastrata Buana merupakan salah satu bisnis unit dari PT. Kapal Api Global yang bergerak dalam bidang distributor *consumer goods* yang bertugas untuk mendistributorkan barang-barang yang ada ke seluruh wilayah Indonesia. Adapun sejarah kopi kapal api dimulai di pada tahun 1920 ketika Goe Soe Loet datang ke Indonesia, ia lalu mulai menjual kopi bubuk tanpa merek di kota Surabaya. Yang kemudian usahanya tersebut diteruskan oleh anaknya Soedomo Mergonoto yang mulai mengembangkan bisnis dengan menggunakan merek dagang kapal api dari situlah merek kapal api mulai berkembang hingga sekarang.

Dalam perkembangannya Bapak Soedomo Mergonoto yang setelah sukses dengan dengan merek dagang kopi kapal apinya ingin memperluas bangsa pasar yang juga termotivasi oleh keinginan para pemegang saham saat itu untuk membawa kapal api menuju pasar global, maka pada tahun 2008 didirikanlah PT. Kapal Api Global dan membagi unit bisnisnya menjadi tujuh unit bisnis yang bergerak di industri makanan dan minuman berikut ketujuh unitnya Sulotco Jaya Abadi, Santos Jaya Abadi, Agel Langgeng, Fastrata Buana, Excelso multi Rasa, Santos Premium Krimer dan Weiss Tek.

PT. Fastrata Buana didirikan pada tahun 1992 di Jakarta. PT. Fastrata Buana menangani penjualan dan distribusi produk dari PT. Kapal Api Global untuk memastikan pengiriman ke pelanggan. PT. Fastrata Buana adalah perusahaan distribusi terbesar di Indonesia dengan cabang dan titik distribusi di Sumatera, Jawa, Bali, Kalimantan, Sulawesi dan bahkan Papua.

Saat ini, PT. Fastrata Buana mendukung 400 ribu outlet cakupan langsung dengan kemampuan menjangkau seluruh wilayah Indonesia. Untuk cepat meningkatkan layanan dan distribusi ke seluruh wilayah Indonesia, PT. Fastrata Buana secara bertahap memperluas lokasi cabang yang ada dengan membangun

cabang baru atau lembaga untuk memenuhi tuntutan konsumen di daerah-daerah dengan potensi pasar masa depan yang potensial. Sebagai salah satu bagian yang paling penting dari sebuah perusahaan distribusi, armada Fastrata Buana mencakup ribuan besar, menengah, dan kendaraan kapasitas kecil untuk memastikan produk yang baik didistribusikan ke semua tingkatan dari grosir, semi-grosir, pengecer-di semua daerah dari Indonesia.



(Sumber : Website Resmi PT. Kapal Api Global)

Gambar 3.1 Logo PT. Fastrata Buana

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

1. Visi

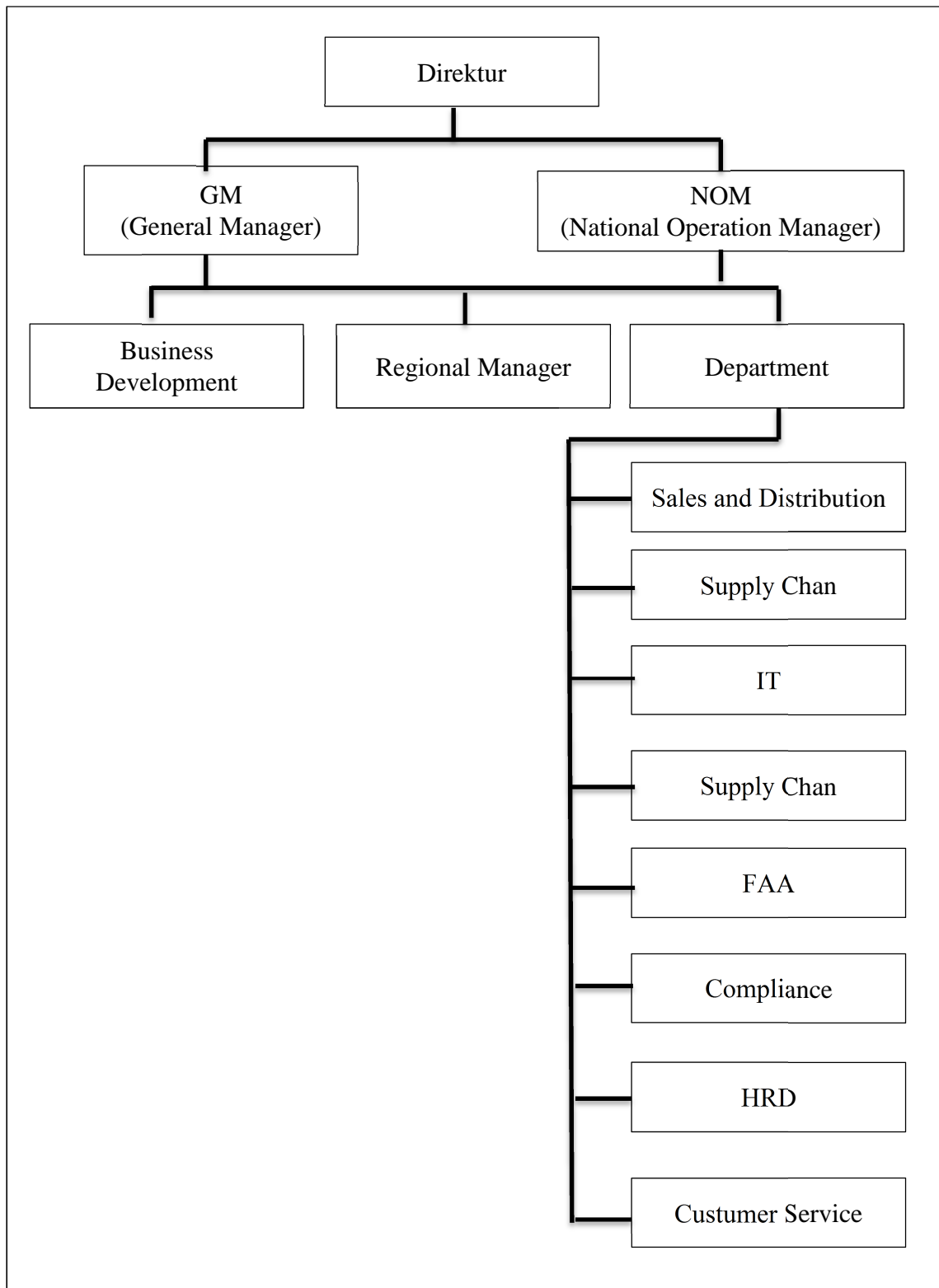
Menjadi perusahaan makanan dan minuman yang dominan dan dihormati di Asia.

2. Misi

Kami bertujuan untuk mencapai posisi kepemimpinan pasar yang berkelanjutan dengan memberikan nilai yang sangat baik kepada pelanggan kami melalui inovasi yang berkelanjutan, proses kelas dunia, kekuatan keuangan dan orang-orang hebat.

3.1.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah kerangka yang menggambarkan secara keseluruhan dari setiap unit kerja, pembagian tugas, memberikan gambaran nyata mengenai hubungan fungsional antara bagian satu dengan bagian lainnya.



(Sumber : PT. Fastrata Buana Pusat, Tahun : 2012)

Gambar 3.2 Struktur Organisasi PT. Fastrata Buana

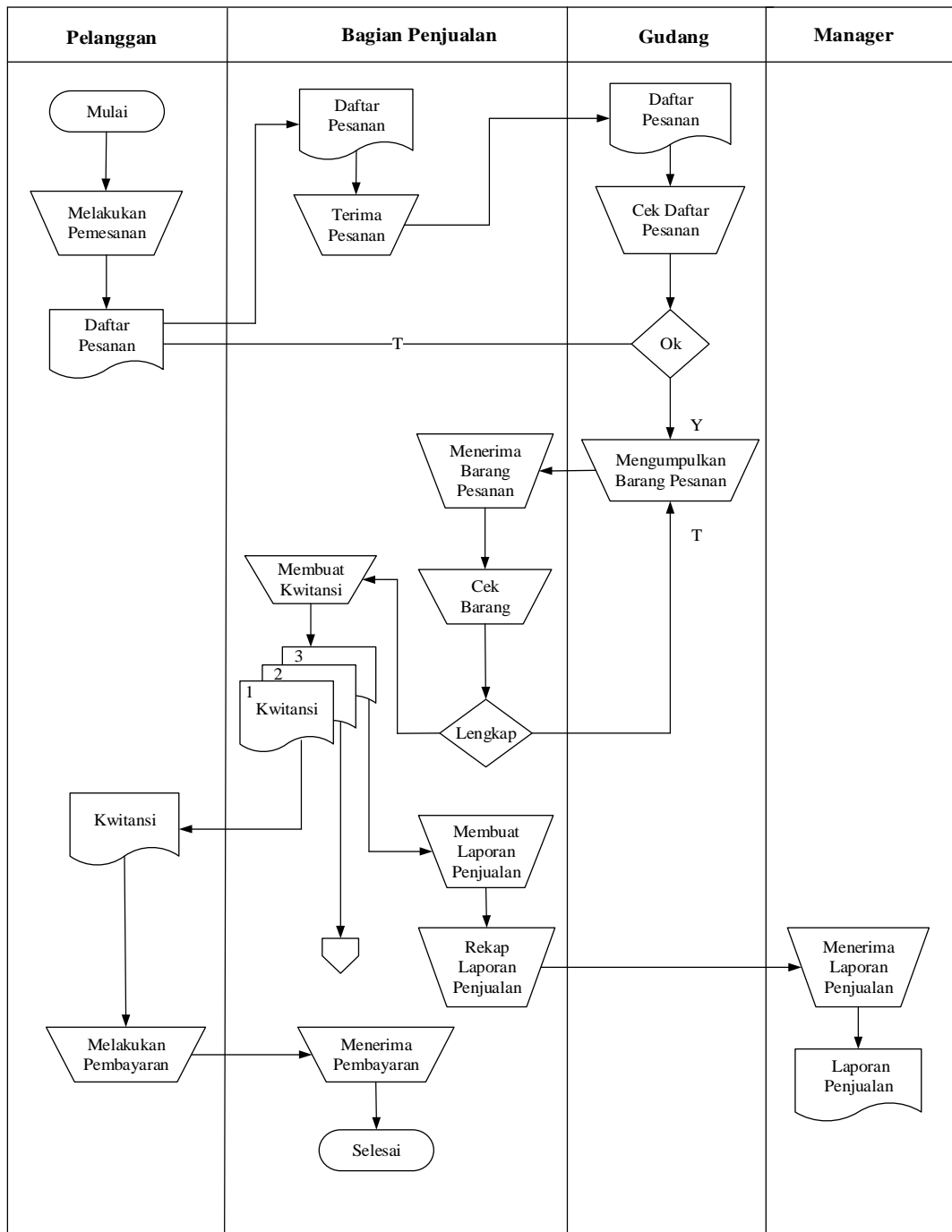
3.2 Komunikasi (*Communication*)

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap permasalahan yang ada, yaitu mengidentifikasi masalah dari pengguna, masalah dari sistem, membatasi masalah dan mendapatkan data yang terkait. Komunikasi dilakukan menggunakan metode wawancara terhadap sales manager PT. Fastrata Buana cabang Palembang agar mendapatkan gambaran umum dalam permasalahan dan pembuatan sistem.

3.2.1 Analisis Sistem yang Berjalan

Berdasarkan wawancara pada karyawan pada PT. Frastrata Buana cabang Palembang saat ini dalam kegiatan penjualannya PT. Frastrata Buana cabang Palembang masih menggunakan cara konvensional, keberadaan sistem yang digunakan selama ini belum dapat dijadikan sarana yang baik karena masih menggunakan cara konvensional dan belum adanya suatu program komputer khusus contoh proses pendataan dan laporan terlebih dahulu dicatat secara manual dan disimpan dibuku besar hal ini menyebabkan ketidakakuratan data saat pendataan ulang sehingga tidak tersusun rapi dalam hal ini data laporannya.

Untuk mendapatkan pemahaman terhadap aktifitas suatu sistem, maka diperlukan uraian beberapa aktifitas sistem yang berhubungan dengan sistem yang sedang berjalan digambarkan melalui *flowchart* sistem yang sedang berjalan. Dapat dilihat pada gambar 3.3 *flowchart* sistem yang berjalan.



(Sumber : Wawancara dengan Staff PT. Fastrata Buana Palembang)

Gambar 3.3 Flowchart Sistem yang Berjalan

3.3 Perencanaan (*Planning*)

Tahapan ini dikerjakan dengan kegiatan penentuan sumberdaya spesifikasi untuk pengembangan berdasarkan kebutuhan sistem, dan tujuan berdasarkan sistem perencanaan sementara pada hasil komunikasi yang dilakukan agar pengembangan dapat sesuai dengan yang diharapkan atau masih dievaluasi kembali.

3.3.1 Identifikasi Masalah

Masalah yang telah didapat dari hasil observasi dan wawancara selanjutnya dilakukan analisis permasalahan yaitu menentukan masing-masing masalah yang telah teridentifikasi.

Tabel 3.1 Identifikasi Permasalahan

No	Masalah	Penyebab Masalah
1	Saat proses pencarian barang yang di minta terkadang barang tersebut habis ataupun jumlahnya kurang dari pesanan yang diminta.	Lambatnya pelaporan mengenai stok barang dan sering terjadinya kekeliruan dalam pengecekan barang sehingga ada beberapa barang yang tidak tercek
2	Berkas-berkas berupa slip nota pembayaran yang sering hilang atau rusak dan data laporan yang ditulis pada buku besar sering salah.	Kurangnya ketelitian dalam menyimpan slip nota dan penulisan laporan dalam buku besar.
3	Proses perekapan data penjualan untuk laporan sering terjadi kekeliruan berupa salah pencatatan.	Kurangnya ketelitian dalam merekap data penjualan sehingga menyebabkan kekeliruan dalam penulisan laporan pada buku besar.

3.3.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan merupakan analisis untuk memenuhi kebutuhan sistem yang dibangun, yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional.

1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional mendeskripsikan layanan, fitur, atau fungsi yang disediakan oleh sistem untuk pengguna, berikut penjelasan kebutuhan fungsional sistem yang akan dibangun :

1. Menyediakan hak akses bagi pengguna sistem berdasarkan level masing-masing pada saat login.
2. Pelanggan dapat melakukan registrasi, melihat informasi barang, transaksi pemesanan dan konfirmasi pemesanan.
3. Manager dapat melihat data laporan pelanggan, produk dan penjualan.
4. Admin dapat mengelola data produk, data pengguna, data pelanggan, konfirmasi pemesanan dan laporan-laporan.
5. Bagian penjualan dapat mengelola data konfirmasi pembayaran.

2. Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional dilakukan untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan sistem. Kebutuhan non fungsional dipenuhi karena berperan penting dalam menentukan apakah sistem dapat digunakan oleh user atau tidak.

Kebutuhan perangkat keras yang digunakan untuk membangun sistem informasi penjualan barang online berbasis *website* yaitu terdiri dari :

1. PC (*Personal Computer*) atau Laptop.
2. *Processor Core i3*
3. *RAM 2 GB Memory DDR3*
4. *Harddisk 500 GB HDD*
5. Monitor, Spesifikasi layar 14 inc”
6. *Keyboard dan Mouse*

Kebutuhan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun sistem informasi penjualan barang online berbasis *Website* yaitu:

1. *Windows 8 Professional*
2. XAMPP, terdiri atas Apache, MySQL, dan phpMyAdmin
3. Bahasa Pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*)
4. *Web editor notepad++*
5. Macromedia Dreamweaver
6. Google Chrome atau UC Browser

3.3.3 Jadwal Perencanaan

Penjadwalan yang jelas diperlukan dalam perencanaan membuat sistem, sehingga tahapan proses pembuatan sistem yang dapat berjalan dengan baik dan lancar, tidak hanya itu penjadwalan juga mempengaruhi lamanya waktu proses pengerjaan dan kebutuhan biaya, penjadwalan disusun secara detail, mulai dari tahap komunikasi, tahap perencanaan, tahap pemodelan, tahap konstruksi, hingga tahap penyerahan dijelaskan pada Tabel 3.2.

3.4 Pemodelan (*Modeling*)

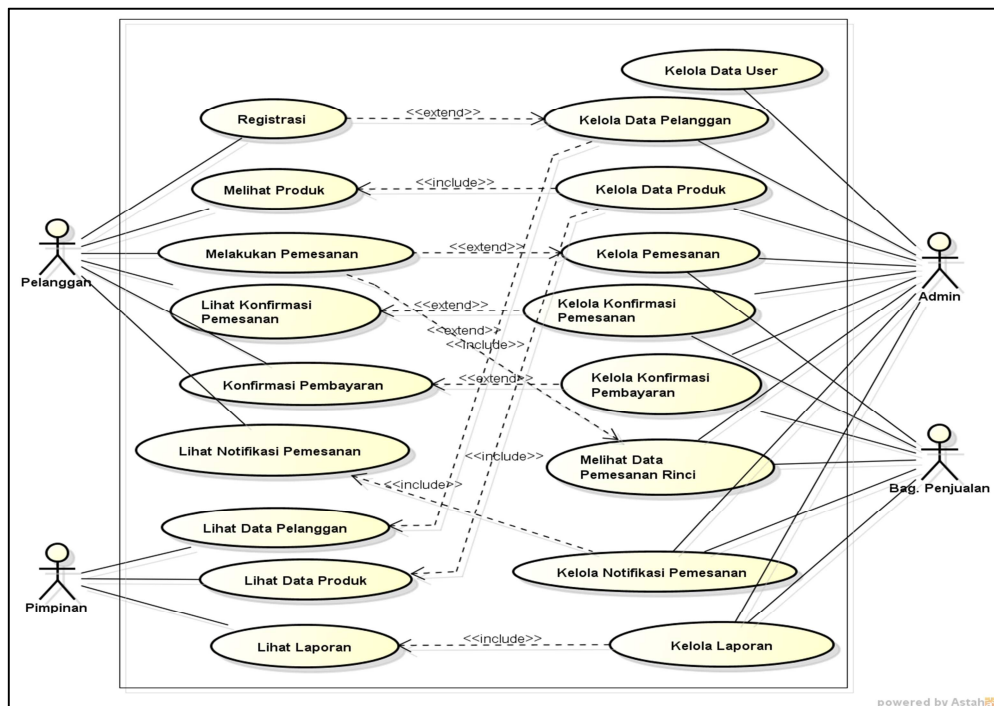
Setelah melakukan tahapan perencanaan, tahap selanjutnya adalah tahapan permodelan. Adapun permodelan yang dipakai adalah *unified modeling language* (UML), tahapan permodelan atau desain sistem yang dibangun dibagi menjadi 4 (empat) bagian antara lain, *usecase diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*. serta perancangan *database*, yang nantinya diperlukan dalam pembuatan suatu sistem, berikut usulan sistem yang akan dibuat ;

3.4.1 Perancangan UML (Unified Modeling Language)

UML (*Unifed Modeling Language*) merupakan bahasa visual untuk permodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung, berikut adalah *unifed modeling language* yang diusulkan :

3.4.1.1 Perancangan *Usecase Diagram*

Usecase adalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun, berikut adalah *usecase diagram* yang diusulkan :



Gambar 3.4 *Usecase Diagram* Sistem Yang Diusulkan

Berikut akan dijabarkan identifikasi aktor dalam *usecase* yang diusulkan dapat dilihat pada tabel 3.3 dibawah ini :

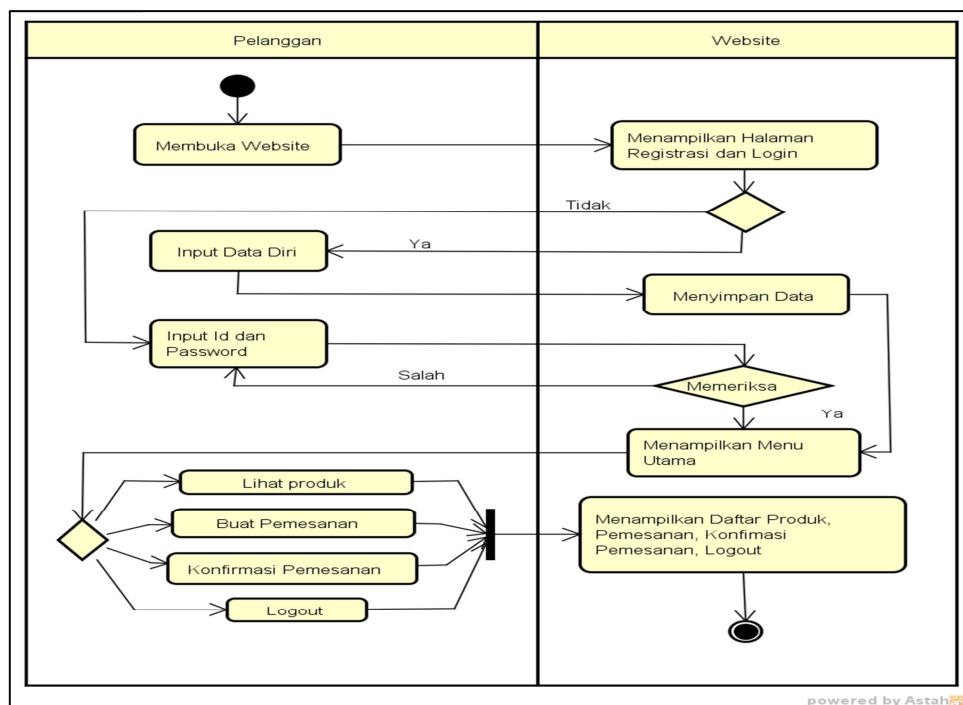
Tabel 3.3 Deskripsi *Usecase Diagram*

No	Aktor	Deskripsi
1	Pelanggan	Pelanggan melakukan registrasi dan dapat melihat produk, melakukan pemesanan lalu melakukan konfirmasi pembayaran.
2.	Admin	Admin dapat mengelola data user, mengelola data pelanggan, mengelola data barang, mengelola data konfirmasi pemesanan, serta mengelola laporan.
3.	Manager	Manager dapat melihat data pelanggan melihat data produk serta dapat melihat laporan penjualan.
4	Bagian Penjualan	Orang yang mempunyai hak akses atas sistem dalam Login/logout, dan mengelola konfirmasi pesanan barang.

3.4.1.2 Perancangan *Activity Diagram*

Activity diagram ialah merupakan alur kerja dari setiap aktor. Berikut *activity diagram* sistem informasi yang diusulkan :

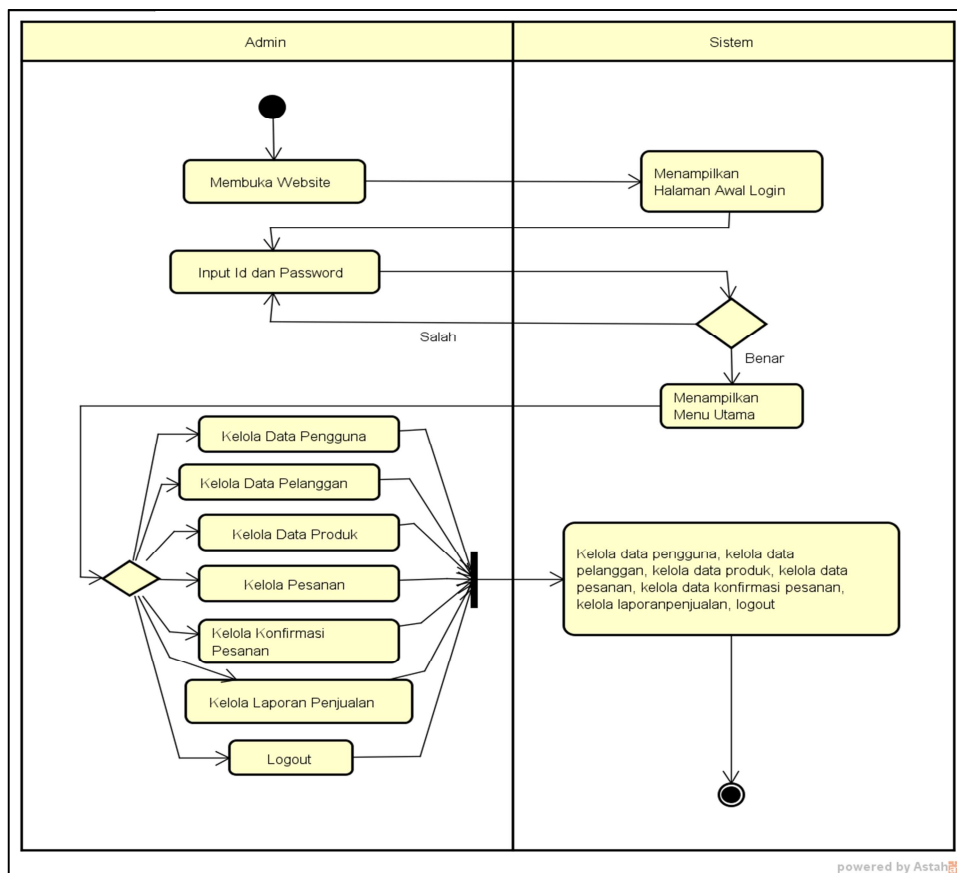
a. *Activity Diagram* Pelanggan



Gambar 3.5 *Activity Diagram* Pelanggan

Pada gambar 3.5 *Activity Diagram* Pelanggan dapat di lihat bahwa pelanggan membuka *website* kemudian akan tampil menu registrasi dan *login* pelanggan dapat menginput data diri kemudian sistem akan menyimpan jika tidak pelanggan akan diarahkan ke menu login dan menginput *id* dan *password*. Setelah pelanggan masuk ke menu utama dan melihat pilihan menu yang ada kemudian *logout*.

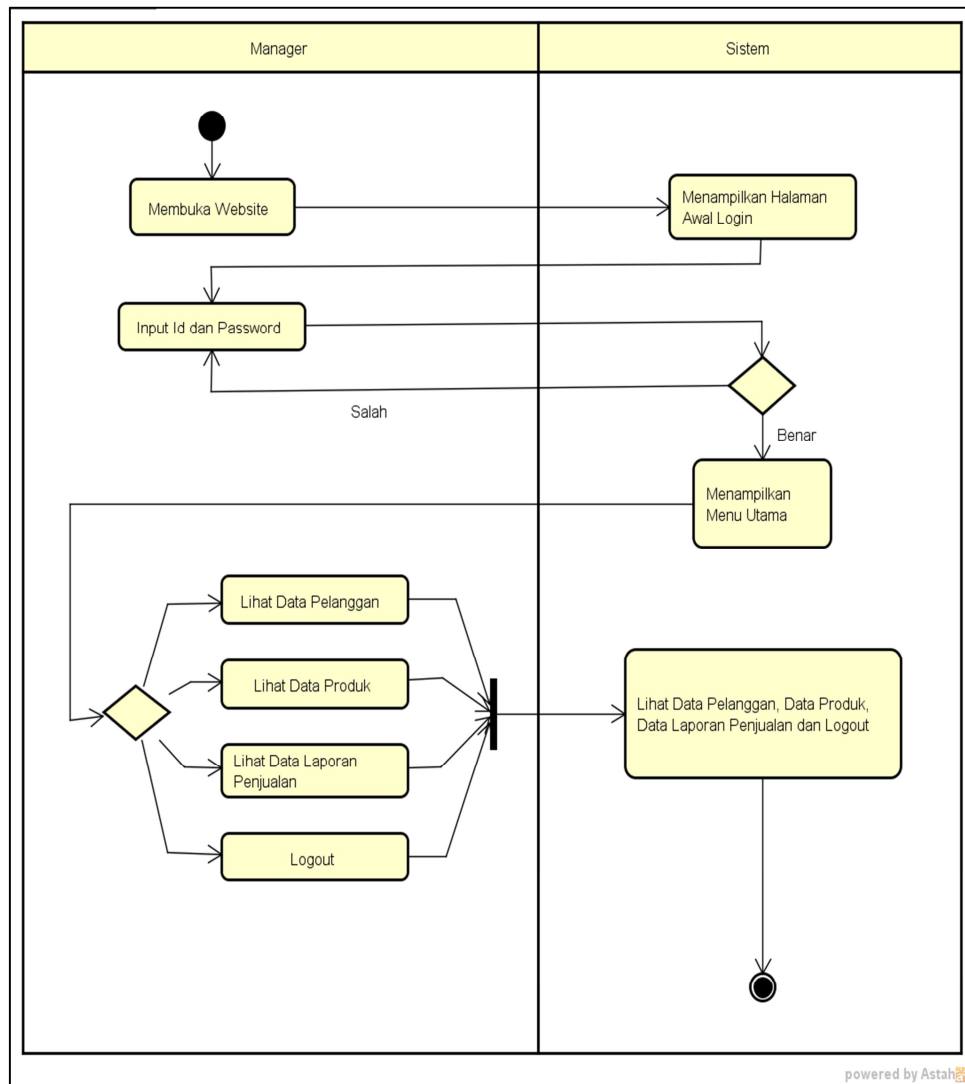
b. *Activity Diagram* Admin



Gambar 3.6 *Diagram Activity* Admin

Pada gambar 3.6 diatas dapat di lihat admin membuka sistem lalu sistem menampilkan halaman *login*, admin menginputkan *id* dan *password* kemudian sistem memeriksa jika benar menampilkan menu utama jika salah sistem akan kembali ke menu login, dalam menu utama terdapat banyak menu diantaranya kelola data pengguna, kelola data barang, kelola data pelanggan, kelola data pemesanan, mengkonfirmasi pesanan, kelola data laporan penjualan kemudian melakukan *logout*.

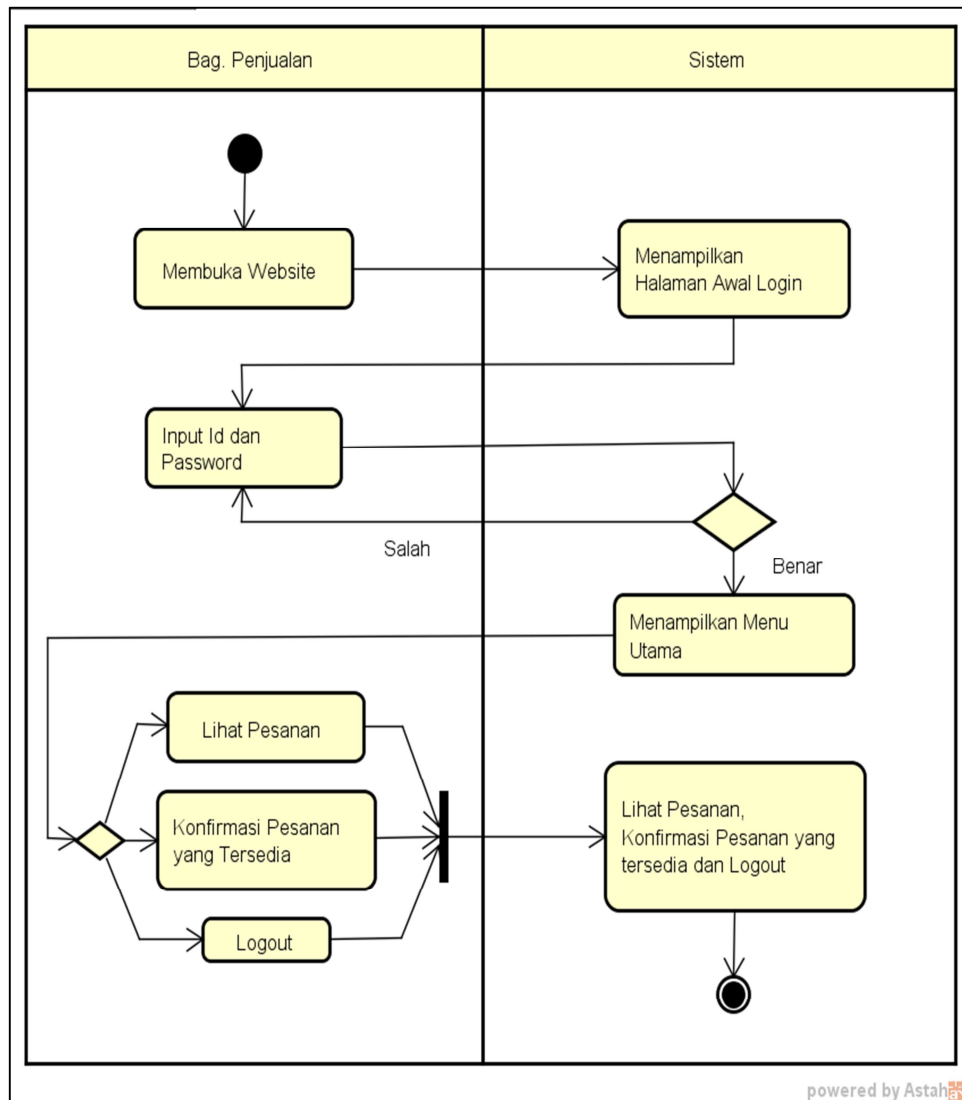
c. Activity Diagram Manager



Gambar 3.7 Diagram Activity Manager

Dari gambar 3.7 diatas dapat di lihat bahwa manager membuka halaman *website*, kemudian sistem menampilkan halaman awal *login*, setelah manager memasukan *id* dan *password* sistem akan memeriksa jika benar maka akan tampil ke halaman utama jika salah sistem kembali ke menu *login*, dalam menu utama terdapat menu lihat data pelanggan, lihat data produk, lihat data laporan penjualan, dan juga *logout*.

d. Activity Diagram Bagian Penjualan

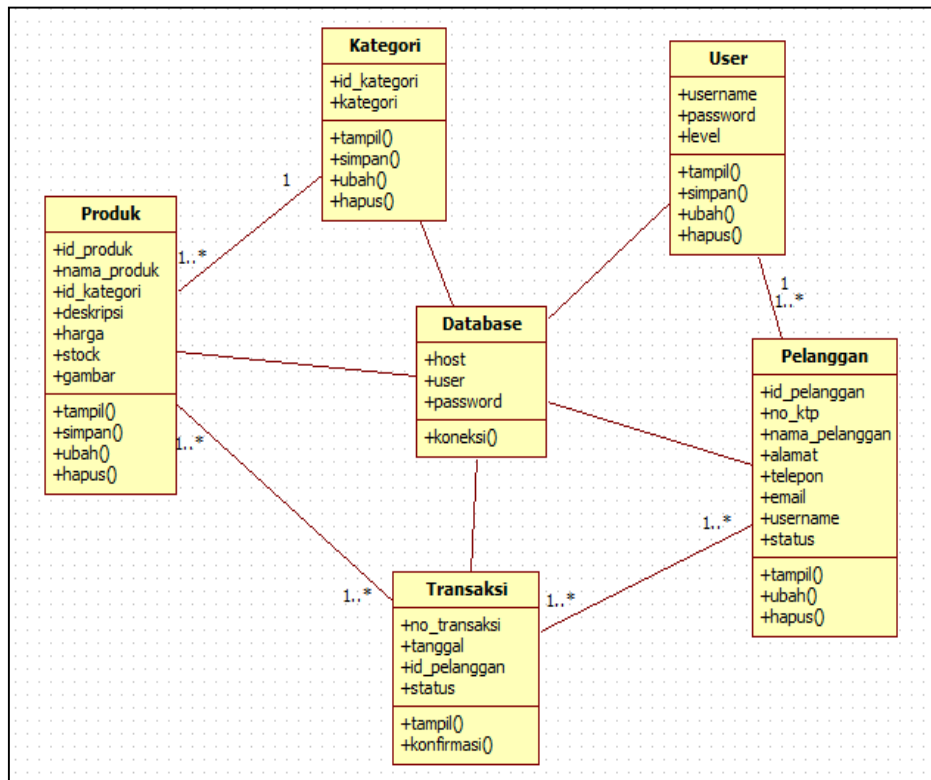


Gambar 3.8 Activity Diagram Bagian Penjualan

Pada gambar 3.8 diatas dapat di lihat bahwa bagian penjualan membuka *website* kemudian sistem menampilkan halaman awal login, setelah bagian penjualan memasukan *id* dan *password* sistem akan memeriksa jika benar maka akan tampil ke halaman utama tampil jika salah sistem akan kembali ke menu login, didalam menu utama terdapat menu lihat pesanan, konfirmasi pesanan yang tersedia dan juga *logout*.

3.4.1.3 Perancangan *Class Diagram*

Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan objek yang saling terhubung. *Class diagram* yang dijelaskan pada analisa ini adalah *class diagram* sistem yang diusulkan untuk proses pemesan produk untuk pelanggan dapat dilihat pada gambar 3.9 dibawah ini :



Gambar 3.9 *Class Diagram* Sistem yang diusulkan

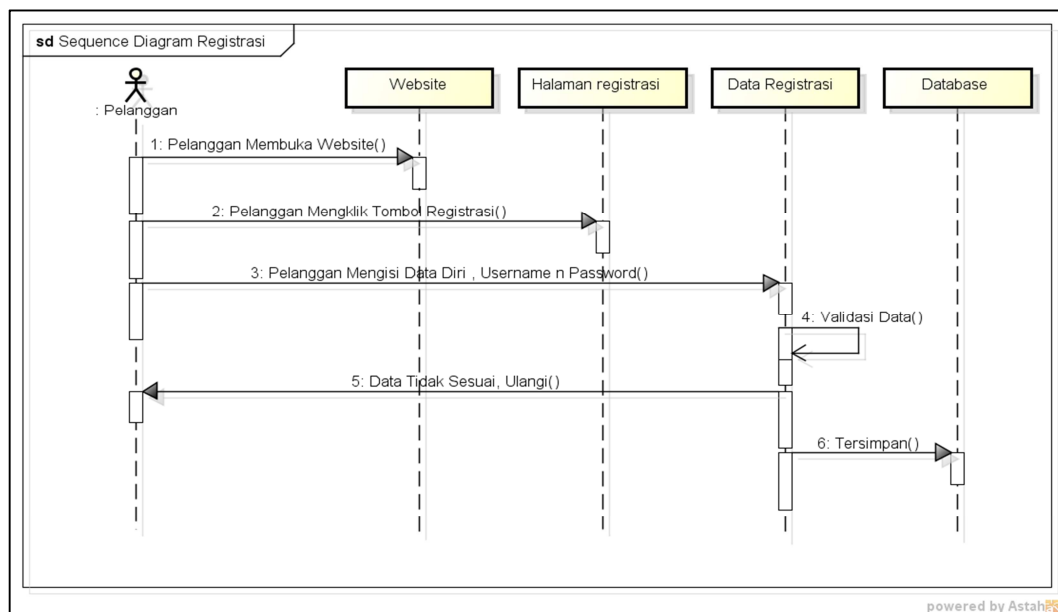
3.4.1.4 Perancangan *Sequence Diagram*

Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan arus pekerjaan, pesan yang disampaikan dan bagaimana elemen-elemen di dalamnya bekerja sama dari waktu ke waktu untuk mencapai suatu hasil. Masing-masing urutan elemen diatur di dalam suatu urutan horizontal, dengan pesan yang disampaikan dibelakang dan didepan diantara elemen-elemen. Untuk *sequence diagram* dapat dilihat pada rancangan berikut ini :

1. *Sequence Diagram* Registrasi Pelanggan

Sequence diagram registrasi pelanggan menggambarkan proses registrasi untuk pelanggan baru. Berikut ini adalah proses yang terjadi :

- 1) Pelanggan membuka halaman *website*.
- 2) Pelanggan memilih menu registrasi.
- 3) Pelanggan mengisi data diri serta *username* dan *password*.
- 4) Sistem melakukan validasi data jika data yang dimasukkan tidak sesuai pelanggan disuruh mengulangi, jika benar data otomatis tersimpan kedalam *database*.

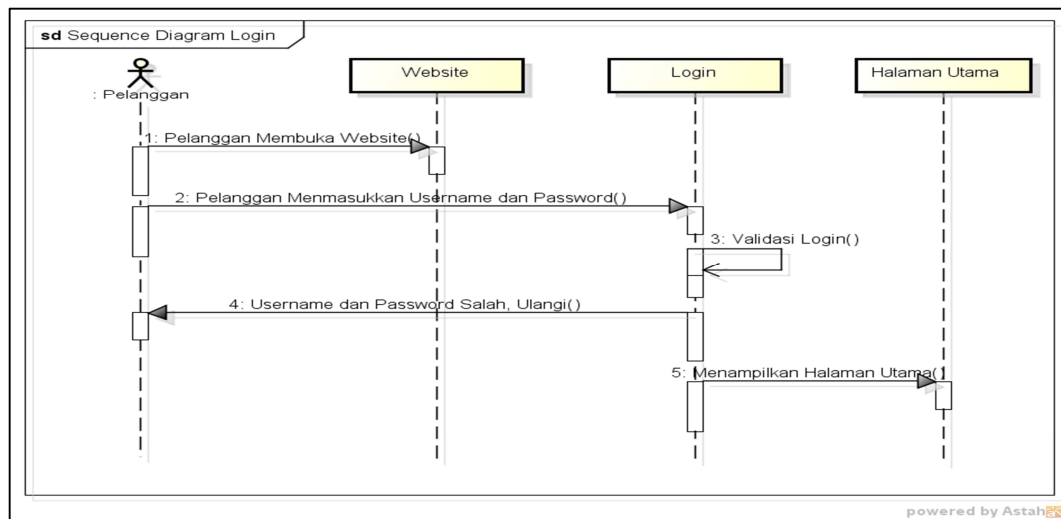


Gambar 3.10 *Sequence Diagram* Registrasi Pelanggan

2. *Sequence Diagram* Login Pelanggan

Sequence diagram login pelanggan menggambarkan proses pelanggan login pada halaman *website* untuk masuk ke halaman utama. Berikut ini adalah proses yang terjadi :

- 1) Pelanggan membuka *website*.
- 2) Pelanggan memasukkan *username* dan *password*.
- 3) Sistem melakukan validasi data jika data yang dimasukkan tidak sesuai pelanggan disuruh mengulangi, jika benar sistem menampilkan halaman utama.

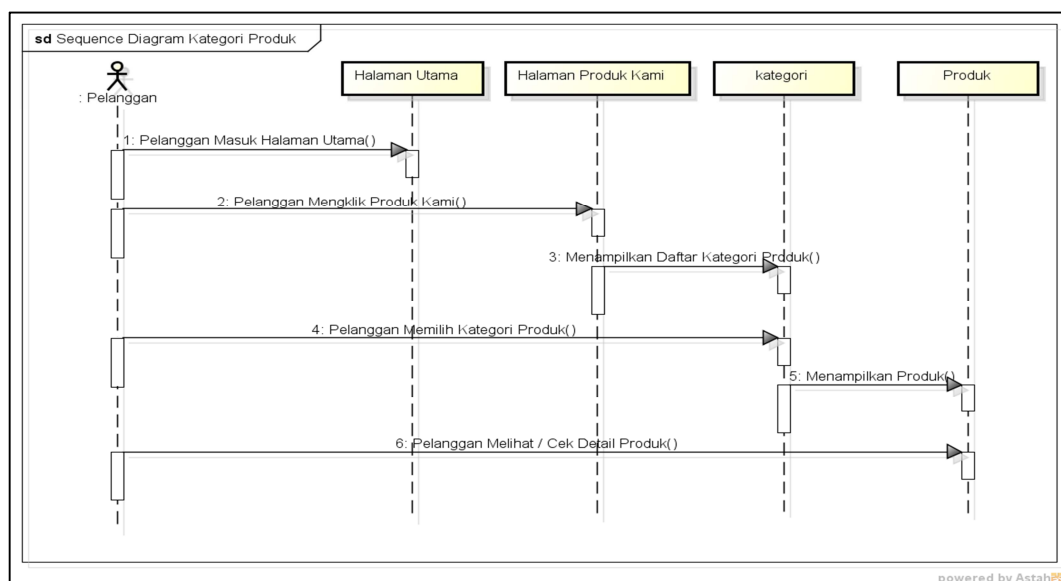


Gambar 3.11 *Sequence Diagram Login Pelanggan*

3. *Sequence Diagram* Kategori Produk

Sequence diagram ini menggambarkan proses pelanggan yang ingin melihat kategori dan produk yang tersedia. Berikut ini adalah proses yang terjadi :

- 1) Pelanggan masuk kehalaman utama.
- 2) Pelanggan mengklik produk. Halaman menampilkan daftar kategori produk
- 3) Pelanggan memilih kategori produk, Halaman menampilkan produk
- 4) Pelanggan dapat melihat dan cek detail produk.

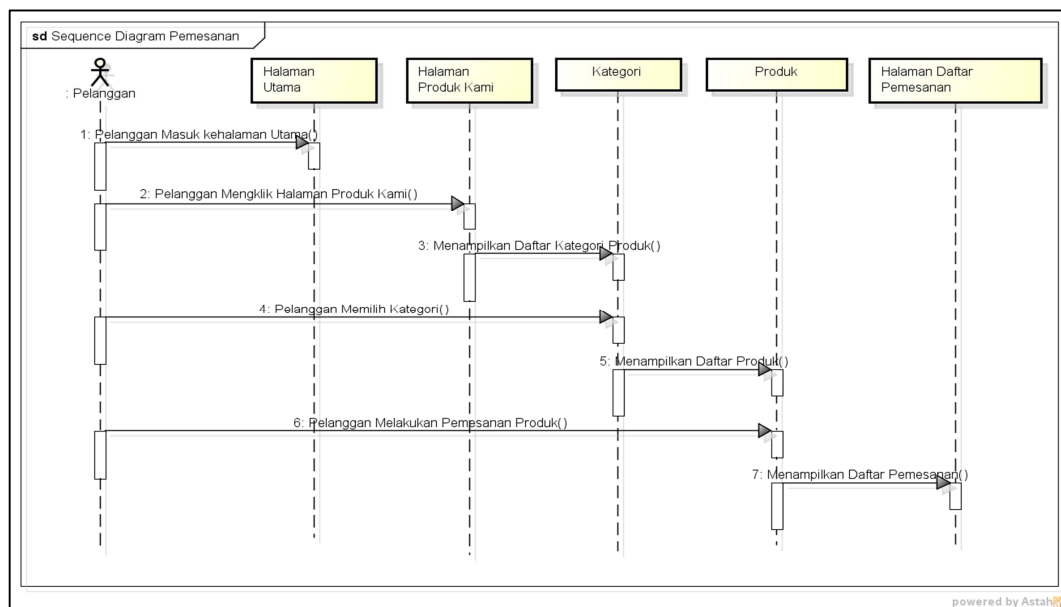


Gambar 3.12 *Sequence Diagram Kategori Produk*

4. *Sequence Diagram* Daftar Pemesanan

Sequence diagram ini menggambarkan proses pemesanan produk yang akan dilakukan oleh pelanggan. Berikut ini adalah proses yang terjadi :

- 1) Pelanggan sudah login dan masuk kehalaman utama.
- 2) Pelanggan mengklik halaman produk, halaman menampilkan daftar kategori produk.
- 3) Pelanggan memilih kategori produk, halaman menampilkan produk
- 4) Pelanggan melakukan pemesanan produk
- 5) Daftar pemesanan ditampilkan

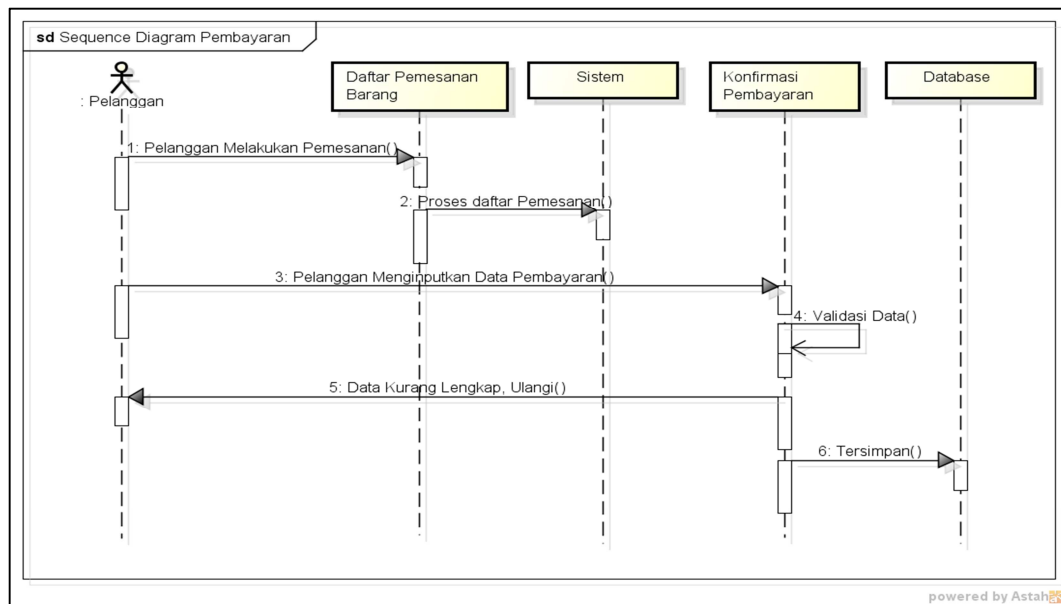


Gambar 3.13 *Sequence Diagram* Daftar Pemesanan

5. *Sequence Diagram* Konfirmasi Pembayaran

Sequence diagram ini menggambarkan proses konfirmasi pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan. Berikut ini adalah proses yang terjadi :

- 1) Pelanggan telah melakukan pemesanan sebelumnya.
- 2) Sistem memproses daftar pemesan.
- 3) Pelanggan menginputkan data pembayaran.
- 4) Sistem akan memvalidasi, jika kurang lengkap pelanggan disuruh ulangi menginputkan data pembayaran jika lengkap data akan tersimpan kedalam *database*.

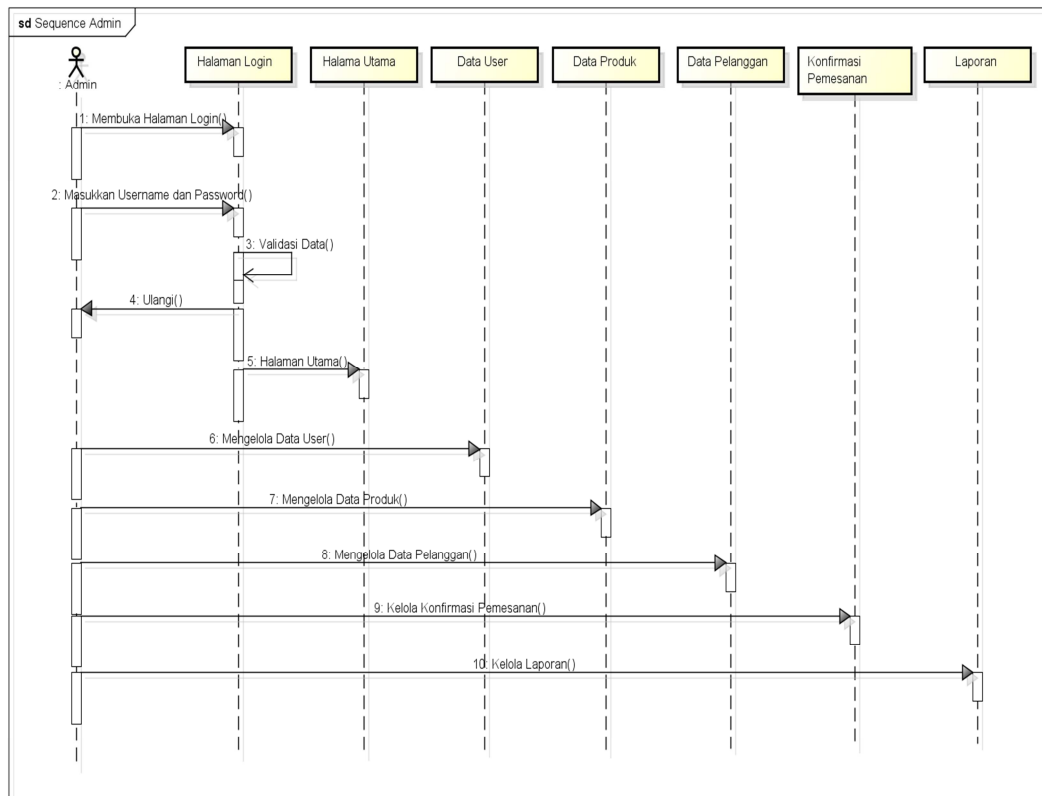


Gambar 3.14 *Sequence Diagram* Konfirmasi Pembayaran

6. *Sequence Diagram* Admin

Sequence diagram admin menggambarkan proses admin yang akan masuk kedalam sistem dan apa saja yang bisa dilakukan oleh admin disini. Berikut ini adalah proses yang terjadi :

- 1) Admin membuka halaman login.
- 2) Admin memasukkan *username* dan *password*.
- 3) Sistem memvalidasi jika data yang dimasukkan salah ulangi, jika benar sistem menampilkan halaman utama.
- 4) Admin dapat mengelola data user.
- 5) Admin dapat mengelola data produk.
- 6) Admin dapat mengelola data pelanggan.
- 7) Admin dapat mengelola data konfirmasi pembayaran.
- 8) Admin dapat mengelola laporan.



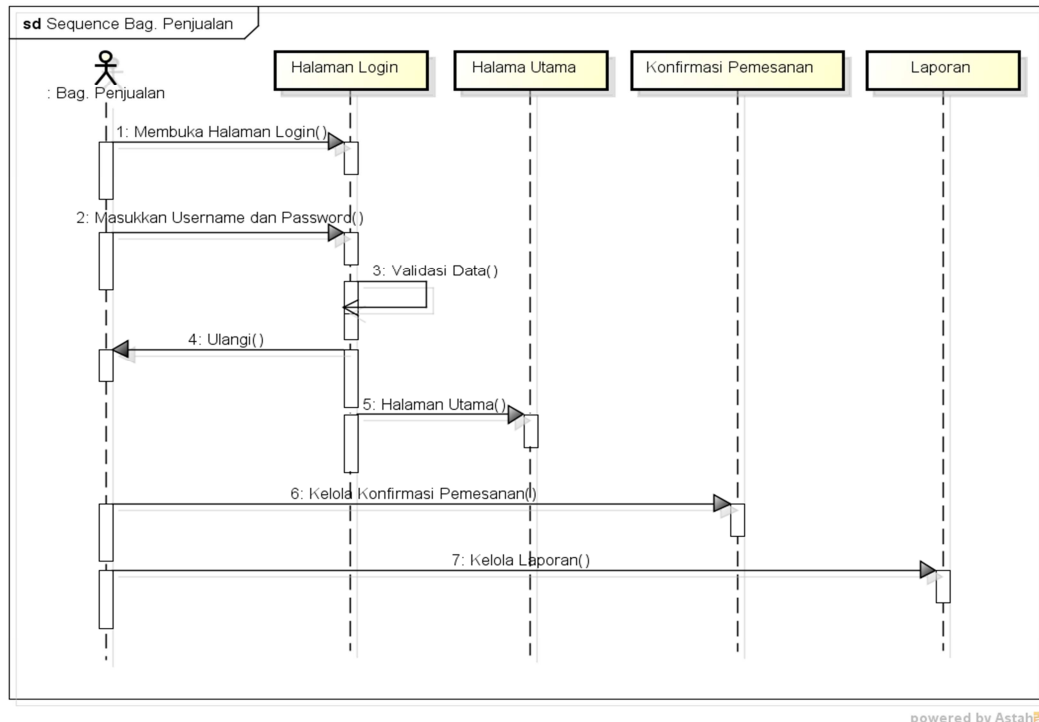
powered by Astah

Gambar 3.15 *Sequence Diagram Admin*

7. *Sequence Diagram* Bagian Penjualan

Sequence diagram ini menggambarkan proses bagian penjualan login kedalam sistem untuk mengelola data konfirmasi pemesanan dan laporan. Berikut ini adalah proses yang terjadi :

1. Bagian penjualan membuka halaman login.
2. Bagian penjualan memasukkan *username* dan *password*.
3. Sistem memvalidasi jika data yang dimasukkan salah ulangi, jika benar sistem menampilkan halaman utama.
4. Bagian penjualan dapat mengelola konfirmasi pemesanan.
5. Bagian penjualan dapat mengelola laporan.

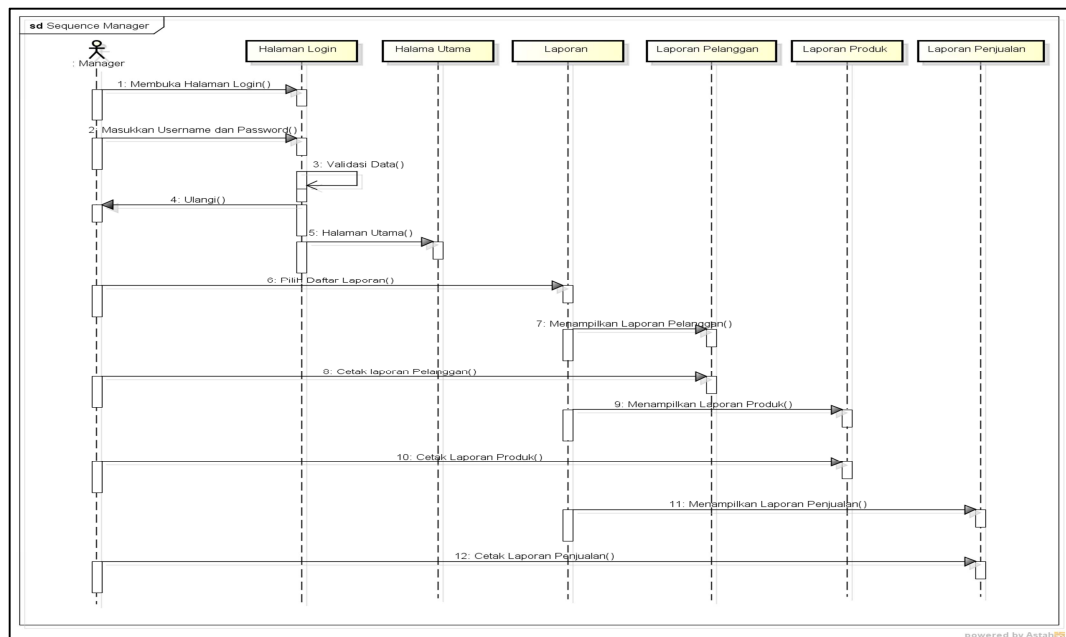


Gambar 3.16 *Sequence Diagram* Bagian Penjualan

8. *Sequence Diagram* Manager

Sequence diagram ini menggambarkan proses manager login kedalam sistem, melihat data laporan serta cetak laporan. Berikut ini adalah proses yang terjadi :

1. Manager membuka halaman login.
2. Manager memasukkan *username* dan *password*.
3. Sistem memvalidasi jika data yang dimasukkan salah ulangi, jika benar sistem menampilkan halaman utama.
4. Manager memilih daftar laporan.
5. Laporan pelanggan ditampilkan, manager dapat cetak laporan pelanggan.
6. Laporan produk ditampilkan, Manager dapat cetak laporan produk.
7. Laporan penjualan ditampilkan, Manager dapat cetak laporan penjualan.



Gambar 3.17 *Sequence Diagram Manager*

3.4.2 Perancangan Tabel *Database*

Database merupakan hal penting yang takkan terpisahkan di dalam sebuah sistem informasi karena akan menjadi sebuah wadah yang menampung sekumpulan data agar bisa disajikan di dalam sistem informasi, berikut desain tabel yang diusulkan :

1. Tabel Pelanggan

Nama File : Pelanggan

Primary Key : id_pelanggan

Foreign Key : -

Tabel 3.4 Tabel Pelanggan

Field	Tipe	Keterangan
id_pelanggan	Int (5)	Id Pelanggan sebagai <i>Primary Key</i>
no_ktp	Varchar (50)	No KTP pelanggan
nama_pelanggan	Varchar (35)	Nama pelanggan
alamat	Text	Alamat pelanggan
telepon	Varchar(25)	Nomer telepon pelanggan
email	Text	Email pelanggan
username	Varchar(35)	Username pelanggan

2. Tabel User

Nama File : User

Primary Key : username

Foreign Key : -

Tabel 3.5 Tabel User

Field	Tipe	Keterangan
username	Varchar (35)	Username sebagai <i>Primary Key</i>
password	Text	Password pengguna
level	Varchar (20)	Level pengguna

3. Tabel Kategori

Nama File : Kategori

Primary Key : id_kategori

Foreign Key : -

Tabel 3.6 Tabel Kategori

Field	Tipe	Keterangan
id_kategori	Int (11)	Id Kategori sebagai <i>Primary Key</i>
kategori	Varchar (35)	Nama kategori produk

4. Tabel Produk

Nama File : Produk

Primary Key : id_produk

Foreign Key : id_kategori

Tabel 3.7 Tabel Produk

Field	Tipe	Keterangan
id_produk	Int (11)	Id Produk sebagai <i>Primary Key</i>
nama_produk	Varchar(100)	Nama produk
id_kategori	Int (11)	Id Kategori sebagai <i>Foreign Key</i>
deskripsi	Text (10)	Deskripsi produk
harga	Int (11)	Harga produk
stock	Int (5)	Jumlah stok produk
gambar	text	Gambar produk

5. Tabel Transaksi

Nama File : Transaksi

Primary Key : no_transaksi

Foreign key : id_pelanggan

Tabel 3.8 Tabel Transaksi

Field	Tipe	Keterangan
no_transaksi	Int (11)	No Transaksi sebagai <i>Primary Key</i>
tanggal	Date	Tanggal transaksi
id_pelanggan	Int (20)	Id Pelanggan sebagai <i>Foreign Key</i>
Status	Varchar (1)	Status transaksi (Pesan)
bukti	Text	Bukti pembayaran

6. Tabel Transaksi Rinci

Nama File : transaksi_rinci

Primary Key : -

Foreign key : id_produk, no_transaksi

Tabel 3.9 Tabel Transaksi Rinci

Field	Tipe	Keterangan
no_transaksi	Int (11)	No Transaksi sebagai <i>Foreign key</i>
id_Produk	Int (11)	Id Produk sebagai <i>Foreign Key</i>
nama_produk	Varchar(100)	Nama produk
harga	Int (11)	Harga produk
jumlah	Int (11)	Jumlah produk yang dibeli
sub_total	Int (11)	Total transaksi pembelian

7. Tabel Pesan

Nama File : Pesan

Primary Key : no_pesan

Foreign key : no_transaksi

Tabel 3.10 Tabel Pesan

Field	Tipe	Keterangan
no_pesan	Int (11)	No pesan sebagai <i>Primary Key</i>
tanggal	Date	Tanggal Pemesanan
no_transaksi	Int (11)	No Transaksi sebagai <i>Foreign Key</i>
username	Varchar (75)	Nama Pelanggan
pesan	Text	Pesan notifikasi
status	Int (11)	Status transaksi pembelian

3.4.3 Perancangan Antarmuka (*Desain Interface*)

Rancangan *interface* program merupakan desain untuk membuat rancangan tampilan program yang akan dibuat sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi, berikut rancangan *interface* program yang diusulkan :

1. Halaman Login

Pada halaman ini merupakan rancangan halaman *login* yang akan digunakan oleh setiap level untuk masuk ke sistem, berikut adalah rancangan halaman *login* :

LOGO

PT.FASTRATA BUANA

Gambar

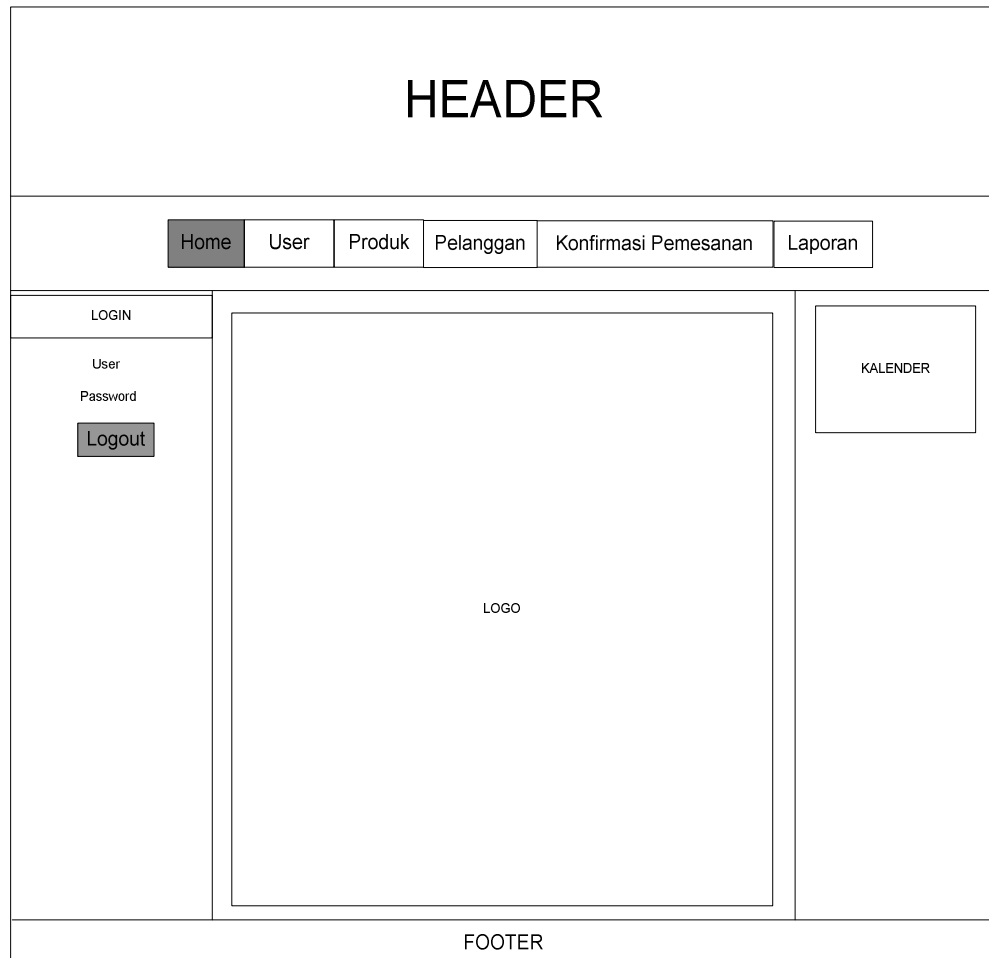
Username :

Password :

Gambar 3.18 Halaman Login

2. Halaman Menu Utama

Perancangan *interface* menu admin menampilkan halaman utama dengan hak akses admin yang memiliki menu - menu sebagai berikut : home, user / pengguna, produk, pelanggan, konfirmasi pemesanan, laporan dan tombol logout untuk keluar dari sistem. Berikut rancangan halaman utama :



Gambar 3.19 Halaman Menu Utama

6. Halaman Menu Konfirmasi Pemesanan

Perancangan *interface* halaman menu konfirmasi pemesanan memiliki form yang dapat digunakan admin untuk melihat daftar konfirmasi pemesanan. Berikut rancangan halaman menu konfirmasi pemesanan :

HEADER															
<table border="1"><tr><td>Home</td><td>User</td><td>Produk</td><td>Pelanggan</td><td>Konfirmasi Pemesanan</td><td>Laporan</td></tr></table>						Home	User	Produk	Pelanggan	Konfirmasi Pemesanan	Laporan				
Home	User	Produk	Pelanggan	Konfirmasi Pemesanan	Laporan										
LOGIN	KOFIRMASI PEMESANAN				KALENDER										
User															
Password															
Logout															
	<table border="1"><thead><tr><th>No Faktur</th><th>Tanggal</th><th>Total</th><th colspan="2">Keterangan</th></tr></thead><tbody><tr><td colspan="5" style="text-align: center;">XX</td></tr></tbody></table>				No Faktur	Tanggal	Total	Keterangan		XX					
No Faktur	Tanggal	Total	Keterangan												
XX															
FOOTER															

Gambar 3.23 Halaman Menu Konfirmasi Pemesanan

9. Halaman Laporan Penjualan

Perancangan *interface* halaman menu laporan penjualan memiliki *form* yang dapat digunakan admin untuk mengelola data laporan penjualan. Berikut contoh rancangannya :

No Faktur	Tanggal	Member	Total	Keterangan
xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx
<div style="text-align: right; margin-top: 10px;">Disetujui,</div>				

Gambar 3.26 Halaman Data Laporan Penjualan

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Kontruksi (*Construction*)

Setelah dilakukan perancangan, maka tahapan selanjutnya adalah pembuatan *source code* program dan pengujian sistem. Proses ini dilakukan dengan mengkodekan hasil sistem yang dilakukan sebelumnya, untuk melakukan pemrograman digunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai *database*, serta melakukan pengujian sistem dengan menggunakan metode pengujian yang dipakai oleh peneliti.

4.2. Implementasi

Implementasi sistem pada tahap ini melanjutkan kontruksi aplikasi (*Construction*) dari metode pengembangan *prototype* yaitu implementasi dari perancangan sistem yang telah didefinisikan sebelumnya. Tampilan program akan digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan perangkat lunak yang dibangun. Implementasi sistem digunakan sebagai tolak ukur atau pengujian dari hasil program yang sudah dibuat untuk pengembangan sistem selanjutnya.

4.2.1 Implementasi Database

Database sistem informasi penjualan barang pada PT. Fastrata Buana cabang Palembang berbasis *website*, dengan penamaan *frastratadb* yang terdiri dari 7 tabel yang berisi : tabel kategori, tabel pelanggan, tabel pesan, tabel produk, tabel transaksi, tabel transaksi_rinci dan tabel user. Berikut tampilan tabelnya ;



Gambar 4.1 Database SI Penjualan Barang pada PT. Fastrata Buana

4.2.2 Implementasi *Interface*

4.2.2.1 Implementasi *Interface* Pelanggan

1. *Interface* Halaman Utama Pelanggan

Tampilan halaman utama *website* ini adalah halaman pertama yang dilihat oleh pelanggan ketika megakses situs ini. Disini pelanggan dapat login, registrasi, melihat produk, melakukan pemesanan barang dan dapat menghubungi *call centre*. Berikut adalah halaman utama pelanggan :

SELAMAT DATANG DI WEBSITE ONLINE PT.FASTRATA BUANA CABANG PALEMBANG

Senin, 19 November 2018

November 2018

	Ke	Se	Ra	Ka	Ju	Sa
14	28	29	30	31	1	2
15	4	5	6	7	8	9
16	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
18	25	26	27	28	29	30
19	2	3	4	5	6	7

48 NO. GABUNG
JUSKOPAH
FASTRATA BUANA
DI SELURUH INDONESIA

PT. Fastrata Buana merupakan salah satu bisnis unit dari PT. Kapal Api Global yang bergerak dalam bidang distributor *consumer goods* yang bertugas untuk mendistributorkan barang-barang yang ada ke seluruh wilayah Indonesia. Adapun sejarah kopi kapal api dimulai di pada tahun 1920 ketika Goe Soe Loet datang ke Indonesia, ia lalu mulai menjual kopi bubuk tanpa merek di kota Surabaya. Yang kemudian usahanya tersebut diteruskan oleh anaknya Soedomo Mergonoto yang mulai mengembangkan bisnis dengan menggunakan merek dagang kapal api dari situlah merek kapal api mulai berkembang hingga sekarang.

Dalam perkembangannya Bapak Soedomo Mergonoto yang setelah sukses dengan dengan merek dagang kopi kapal apinya ingin memperluas bangsa pasar yang juga termotivasi oleh keinginan para pemegang saham saat itu untuk membawa kapal api menuju pasar global, maka pada tahun 2008 didirikanlah PT. Kapal Api Global dan membagi unit bisnisnya menjadi tujuh unit bisnis yang bergerak di industri makanan dan minuman berikut ketujuh unitnya Sukoto Jaya Abadi, Santos Jaya Abadi, Agel Langgeng, Fastrata Buana, Excelso multi Rasa, Santos Premium Krimer dan Wells Tek.

PT. Fastrata Buana didirikan pada tahun 1992 di Jakarta. PT. Fastrata Buana menangani penjualan dan distribusi produk dari PT. Kapal Api Global untuk memastikan pengiriman ke pelanggan. PT. Fastrata Buana adalah perusahaan distribusi terbesar di Indonesia dengan cabang dan titik distribusi di Sumatera, Jawa, Bali, Kalimantan, Sulawesi dan bahkan Papua.

Saat ini, PT. Fastrata Buana mendukung 400 ribu outlet cakupan langsung dengan kemampuan menjangkau seluruh wilayah Indonesia. Untuk cepat meningkatkan layanan dan distribusi ke seluruh wilayah Indonesia, PT. Fastrata Buana secara bertahap memperluas lokasi cabang yang ada dengan membangun cabang baru elalu lembaga untuk memenuhi tuntutan konsumen di daerah-daerah dengan potensi pasar masa depan yang potensial. Sebagai salah satu bagian yang paling penting dari sebuah perusahaan distribusi, armada Fastrata Buana mencakup ribuan besar, menengah, dan kendaraan kapasitas kecil untuk memastikan produk yang baik didistribusikan ke semua tingkatan-dari grosir, semi-grosir, pengecer-di semua daerah dari Indonesia.

Palembang, 19-November-2018

Copyright 2018, PT.Fastrata Buana Cabang Palembang

Gambar 4.2 *Interface* Halaman Utama Pelanggan

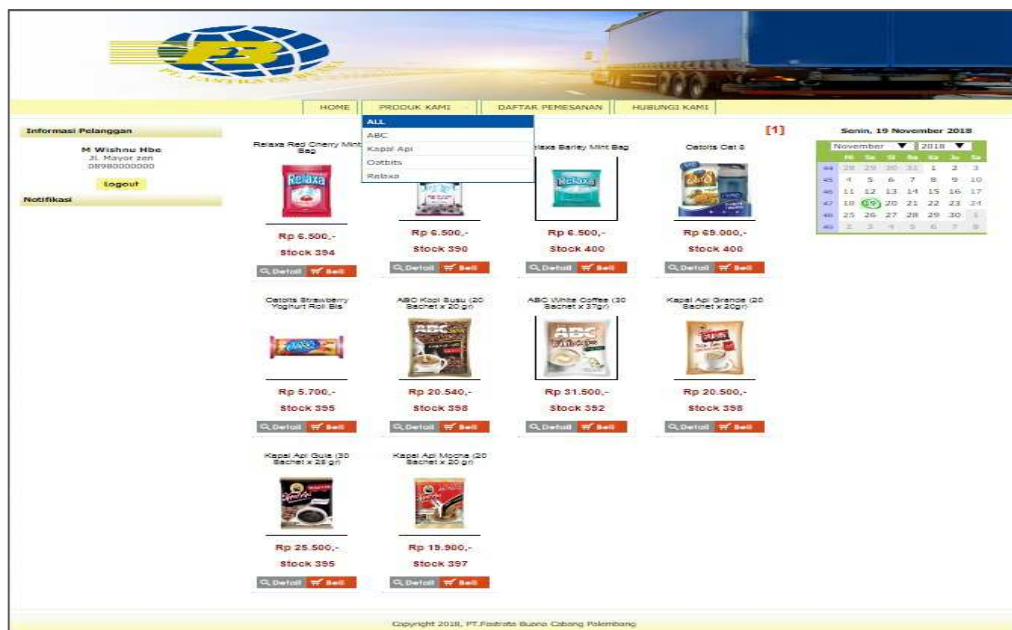
2. Interface Menu Registrasi Pelanggan

Tampilan menu registrasi pelanggan berfungsi untuk melakukan registrasi untuk pelanggan baru agar dapat login dan melakukan pemesanan barang. Berikut adalah menu registrasi pelanggan :

Gambar 4.3 Interface Halaman Registrasi Pelanggan

3. Interface Menu Produk

Pada halaman menu ini pelanggan dapat melihat berbagai macam jenis kategori produk yang ditawarkan dan melakukan pemesanan. Berikut adalah halaman menu produk :



Gambar 4.4 Interface Halaman Menu Produk

4. *Interface* Menu Daftar Pemesanan

Tampilan menu daftar pemesanan merupakan tampilan yang muncul setelah pelanggan melakukan proses pemesanan barang. Pelanggan dapat memasukkan jumlah barang yang ingin di beli dan dapat pula menambahkan barang lain yang ingin dibeli setelah itu pelanggan dapat melakukan checkout barang agar dapat diproses. Berikut tampilan menu daftar pemesanan :

The screenshot shows the following details:

- Header:** PT. FASTRATA BUANA logo and navigation links: HOME, PRODUK KAMI, DAFTAR PEMESANAN, HUBUNGI KAMI.
- Customer Information:**
 - Name: M Wishnu Hbe
 - Address: Jl. Mayor zen
 - Phone: 08980000000
 - Logout button
- Shopping Cart:**

Gambar	Nama Produk	Harga (Rp)	Aksi	Qty	Total (Rp)
	Kapal Api Gula (30 Sachet x 25 gr)	25.500		<input type="text" value="8"/>	204.000,-
	Kapal Api Mocha (20 Sachet x 20 gr)	19.900		<input type="text" value="2"/>	39.800,-
Check Out					Grand Total (Rp) 243.800,-
- Calendar:**
 - Month: November 2018
 - Current Date: 19
- Footer:** Copyright 2018, PT.Fastrata Buana Cabang Palembang

Gambar 4.5 *Interface* Halaman Menu Daftar Pemesanan

5. *Interface* Menu Konfirmasi Pembayaran

Tampilan Menu konfirmasi pembayaran merupakan tampilan yang akan muncul ketika proses pemesanan barang telah diproses / disetujui. Disini pelanggan melakukan pembayaran dengan mengupload bukti pembayaran. Berikut tampilan menu konfirmasi pembayaran :

Informasi Pelanggan
 H Wishnu Hbe
 Jl. Mayor zen
 0898000000
 Logout

Notifikasi
 > No Trans : 16, 19-11-2018
 Menunggu Pembayaran...
[Selenkanya](#)

Tanggal : 19-11-2018, Status : Menunggu Pembayaran

Gambar	Nama Produk	Harga (Rp)	Qty	Total (Rp)
	Kapal Api Gula (30 Sachet x 25 gr)	25.500	8	204.000,-
	Kapal Api Mocha (20 Sachet x 20 gr)	19.900	2	39.800,-
Grand Total (Rp)				243.800

KONFIRMASI PEMBAYARAN - ISI FORM DI BAWAH INI DENGAN BENAR

Upload Bukti : Love.png
 Transfer Ke Rek : *<Nama Bank> - <No Rekening>
 Sejumlah : *Nominal Transfer
 Dari Rek : *<Nama Bank> - <No Rekening>

Copyright 2018, PT.Fastrata Buana Cabang Palembang

Gambar 4.6 *Interface* Halaman Konfirmasi Pembayaran

6. Interface Halaman Menu Hubungi Kami

Tampilan menu hubungi kami merupakan tampilan yang berisi informasi / *call centre* yang berisi alamat, kontak dan email dari PT. Fastrata Buana cabang Palembang. Berikut tampilan menu hubungi kami :

Informasi Pelanggan
 H Wishnu Hbe
 Jl. Mayor zen
 0898000000
 Logout

Notifikasi

INFORMASI - CALL CENTER

Alamat : Jl. Sukabangun II, Sukajaya, Sukarami, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30961
Provinsi : Sumatera Selatan
Telepon : (0711) 419482
Email : info@kapalapi.co.id

Palembang, 19-November-2018

Copyright 2018, PT.Fastrata Buana Cabang Palembang

Gambar 4.7 *Interface* Halaman Menu Hubungi Kami

4.2.2.2 Implementasi *Interface Admin*

1. *Interface* Tampilan Login Admin

Tampilan halaman login adalah halaman yang digunakan admin untuk masuk ke dalam sistem yang bertujuan untuk mengelola sistem yang ada. Berikut tampilan menu login admin :



Gambar 4.8 *Interface* Halaman Login Admin

2. *Interface* Tampilan Halaman Utama Admin

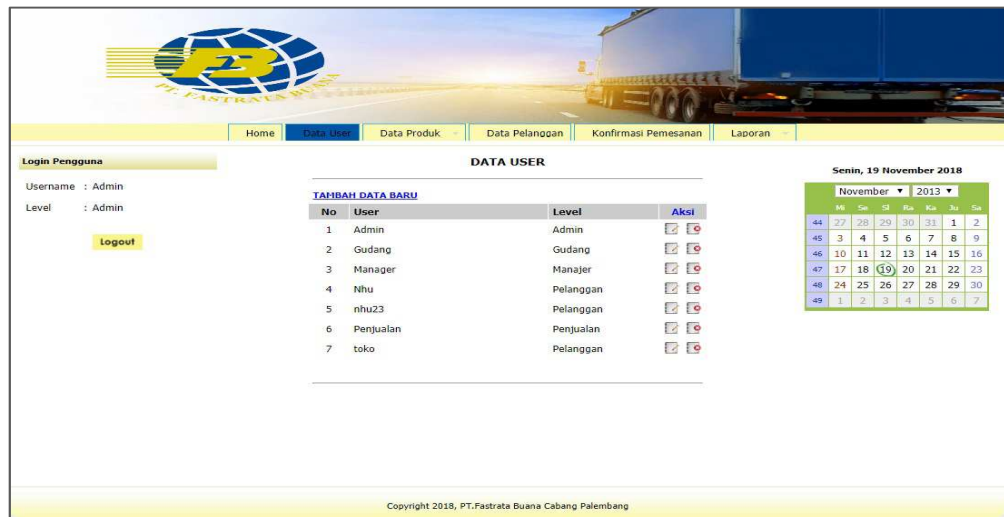
Tampilan halaman utama admin merupakan halaman yang muncul ketika admin berhasil login dan masuk kedalam sistem. Berikut tampilan menu utama admin :



Gambar 4.9 *Interface* Halaman Utama Admin

3. Interface Halaman Data User

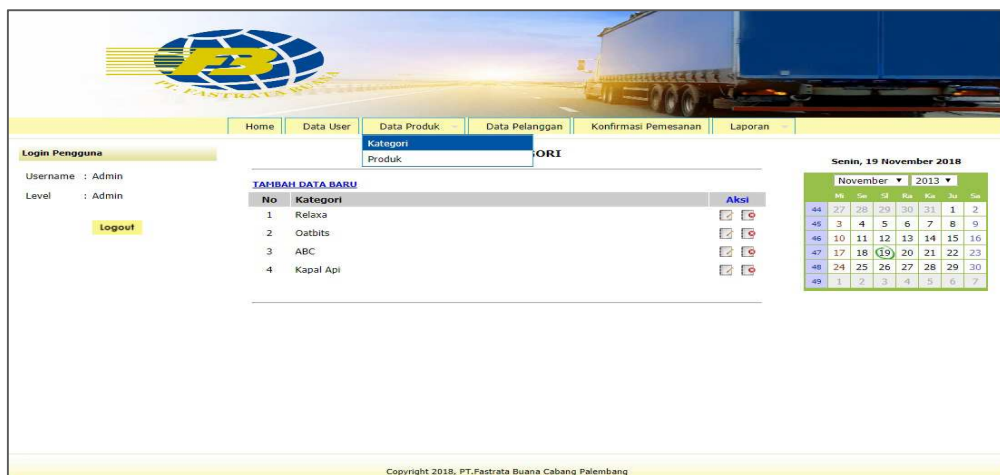
Tampilan halaman *data user* merupakan halaman yang digunakan admin untuk menambahkan pengguna baru berdasarkan hak akses level yang diberikan. Pada menu ini admin dapat tambah, ubah dan hapus data pengguna. Berikut tampilan menu data user :



Gambar 4.10 Interface Halaman Menu Data User

4. Interface Halaman Submenu Data Produk (Kategori)

Halaman data produk (kategori) merupakan halaman menu untuk admin menambahkan suatu kategori baru untuk data produk, admin dapat mengedit suatu kategori dan menghapus kategori tersebut. Berikut tampilan menu data produk (kategori) :



Gambar 4.11 Interface Halaman Submenu Data Produk (Kategori)

5. Interface Halaman Submenu Data Produk (Produk)

Halaman data produk (produk) merupakan halaman menu untuk admin menambahkan suatu produk baru, admin dapat mengedit suatu produk dan menghapus produk tersebut. Berikut tampilan menu data produk (produk) :

The screenshot shows the 'Data Produk' submenu interface. The page has a header with a logo and navigation tabs: Home, Data User, Data Produk (selected), Data Pelanggan, Konfirmasi Pemesanan, and Laporan. A sidebar on the left contains a 'Login Pengguna' section with 'Username : Admin' and 'Level : Admin', and a 'Logout' button. The main content area is titled 'TAMBAH DATA BARU' and contains a table of products. The table has columns for 'No', 'Gambar Produk', 'Nama Produk', 'Harga', 'Stock', 'Kategori', and 'Aksi'. Four products are listed:

No	Gambar Produk	Nama Produk	Harga	Stock	Kategori	Aksi
1		Relaxa Red Cherry Mint Bag	6.500	400	Relaxa	
2		Relaxa Grape Mint Bag	6.500	390	Relaxa	
3		Relaxa Barley Mint Bag	6.500	400	Relaxa	
4		Oatbits Oat 8	69.000	400	Oatbits	

On the right side of the interface, there is a calendar for November 2013, showing the date 'Senin, 19 November 2018' and a grid of dates from 1 to 31.

Gambar 4.12 Interface Halaman Submenu Data Produk (Produk)

6. *Interface* Halaman Data Pelanggan

Halaman data pelanggan merupakan menu yang digunakan admin untuk melihat data pelanggan yang telah terregistrasi, pada halaman ini admin dapat melihat status pelanggan tersebut aktif atau tidak dan menghapus data pelanggan tersebut. Berikut tampilan menu data pelanggan :



Gambar 4.13 *Interface* Halaman Menu Data Pelanggan

4.2.2.3 Implementasi *Interface* Bagian Penjualan

1. *Interface* Tampilan Login Bagian Penjualan

Tampilan halaman login adalah halaman yang digunakan bagian penjualan untuk masuk ke dalam sistem yang nantinya digunakan oleh bagian penjualan untuk mengelola data konfirmasi pemesanan barang. Berikut tampilan menu login manager :



Gambar 4.14 *Interface* Halaman Login Bagian Penjualan

2. Interface Halaman Konfirmasi Pemesanan

Halaman konfirmasi pemesanan merupakan halaman yang berisi daftar konfirmasi pemesanan dari pelanggan, bagian penjualan dapat mengecek data pemesanan disini. Berikut tampilan menu konfirmasi pemesanan :

Gambar 4.15 Interface Halaman Menu Konfirmasi Pemesanan

3. Interface Halaman Data Rincian Pemesanan

Halaman data pemesanan rinci merupakan halaman yang berisi daftar pemesanan rinci yang dipesan oleh pelanggan. Setelah admin mengecek data pemesanan admin dapat melihat data rincian pemesanan di menu konfirmasi pemesanan. Berikut tampilan halaman data rincian pemesanan :

Gambar 4.16 Interface Halaman Data Rincian Pemesanan

4.2.2.4 Implementasi *Interface* Manager

1. *Interface* Tampilan Login Manager

Tampilan halaman login adalah halaman yang digunakan manager untuk masuk ke dalam sistem yang nantinya digunakan oleh manager untuk melihat data laporan – laporan yang ada. Berikut tampilan menu login manager :

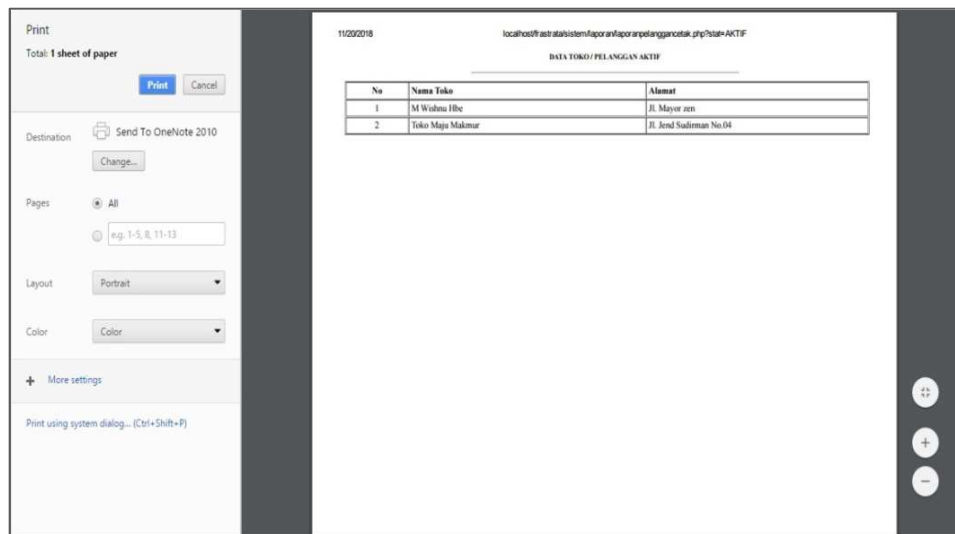
Gambar 4.17 Halaman Login Manager

2. *Interface* Halaman Submenu Laporan (Lap.Pelanggan)

Halaman laporan pelanggan merupakan halaman yang berisi tentang data pelanggan. Pada opsi laporan pelanggan terdapat tombol untuk mencetak laporan pelanggan. Berikut tampilan menu laporan Pelanggan :

No	Nama	Alamat	Telepon
1	CRonaldo	Madrid Spanyol...	08982363640
2	M Wishnu Hbe	Jl. Mayor zen ...	08980000000
3	Toko Maju Makmur	Jl. Jend Sudirman No.04...	0714322741

Gambar 4.18 *Interface* Halaman Submenu Laporan (Lap.Pelanggan)



Gambar 4.19 Tampilan Cetak Laporan Pelanggan

3. *Interface* Halaman Submenu Laporan (Lap.Produk)

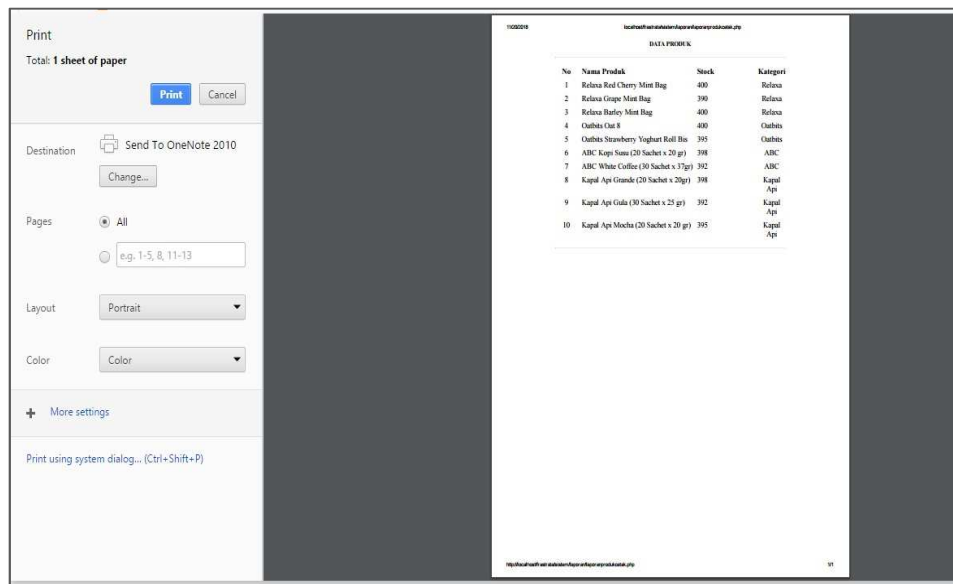
Halaman laporan produk merupakan halaman yang berisi tentang data produk. Pada opsi laporan pelanggan terdapat terdapat tombol untuk mencetak laporan produk. Berikut tampilan menu laporan produk :

The screenshot shows the PT. Fastrata Buana web application interface. The main content area displays a table titled "DATA PRODUK" with the following data:

No	Nama Produk	Stock	Kategori
1	Relaxa Red Cherry Mint Bag	400	Relaxa
2	Relaxa Grape Mint Bag	390	Relaxa
3	Relaxa Barley Mint Bag	400	Relaxa
4	Oatbits Oat 8	400	Oatbits
5	Oatbits Strawberry Yoghurt Roll Bis	395	Oatbits
6	ABC Kopi Susu (20 Sachet x 20 gr)	398	ABC
7	ABC White Coffee (30 Sachet x 37gr)	392	ABC
8	Kapal Api Grande (20 Sachet x 20gr)	398	Kapal Api
9	Kapal Api Gula (30 Sachet x 25 gr)	392	Kapal Api
10	Kapal Api Mocha (20 Sachet x 20 gr)	395	Kapal Api

The interface also includes a navigation menu with 'Laporan' selected, a 'Login Pengguna' section with 'Manager' as the username and 'Manajer' as the level, and a calendar for 'Senin, 19 November 2018'.

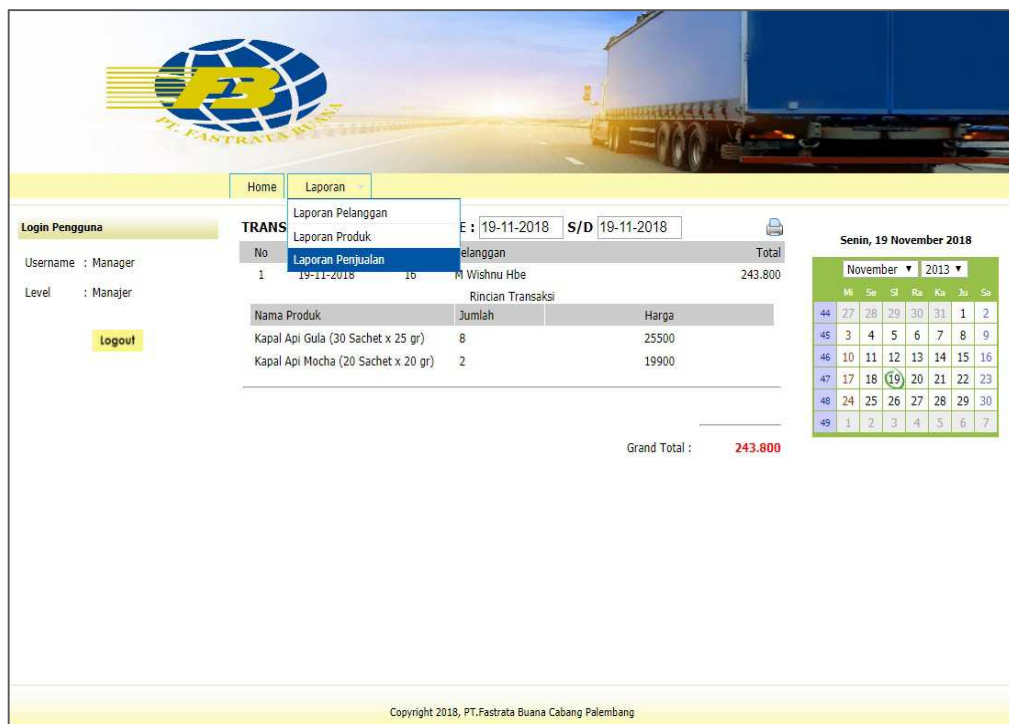
Gambar 4.20 *Interface* Halaman Submenu Laporan (Lap.Produk)



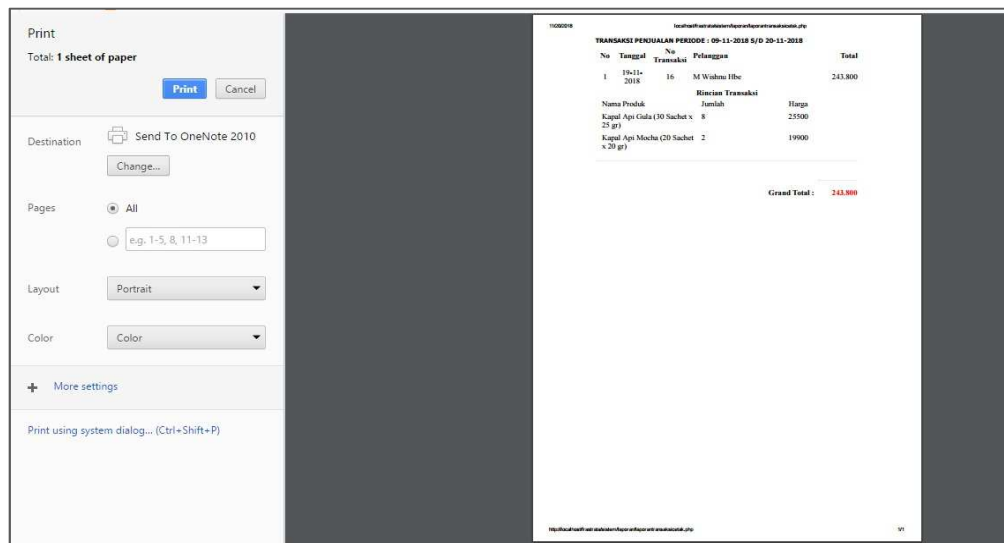
Gambar 4.21 Tampilan Cetak Laporan Produk

4. *Interface Interface* Halaman Submenu Laporan (Lap.Penjualan)

Halaman laporan pelanggan merupakan halaman yang berisi tentang data pelanggan. Pada opsi laporan pelanggan terdapat tombol untuk mencetak laporan pelanggan. Berikut tampilan menu laporan Pelanggan :



Gambar 4.22 *Interface* Halaman Submenu Laporan (Lap.Penjualan)



Gambar 4.23 Tampilan Cetak Laporan Penjualan

4.3. Pengujian

Pada tahap selanjutnya adalah *testing* atau pengujian yang bertujuan untuk memastikan setiap fungsi dapat berjalan dengan baik. Pada tahap ini pengujian yang digunakan yaitu *blackbox testing*, penulis melakukan uji coba terhadap sistem yang telah dibangun dengan hasil sebagai berikut.

4.3.1 Pengujian Halaman Utama Pelanggan

Tabel 4.1 Hasil Pengujian yang dilakukan oleh Pelanggan

No	Fungsi yang diuji	Cara Pengujian	Halaman yang diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Registrasi	Pelanggan melakukan registrasi	Pelanggan berhasil registrasi	[✓] Berhasil [] Tidak Berhasil
2.	<i>Login</i>	Pelanggan memasukkan <i>Username</i> dan <i>Password</i>	Pelanggan masuk kehalaman website dan dapat melakukan pemesanna	[✓] Berhasil [] Tidak Berhasil
3.	Lihat Produk	Klik tombol menu produk kami	Pelanggan dapat melihat daftar produk yang ada	[✓] Berhasil [] Tidak Berhasil
4.	Detail Produk	Klik tombol detail	Detail produk ditampilkan	[✓] Berhasil [] Tidak Berhasil

5.	Beli Produk	Klik tombol beli	Pelanggan dapat membeli produk	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
6	Daftar Pemesanan	Klik tombol daftar pemesanan	Pelanggan dapat melihat daftar pesanan	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
7.	<i>Checkout</i>	Klik tombol <i>checkout</i>	Pelanggan berhasil melakukan pemesanan barang, pesanan diproses	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
8.	Konfirmasi Pembayaran	Pelanggan mengupload bukti pembayaran	Konfirmasi pembayaran berhasil	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
9	Hubungi Kami	Klik tombol hubungi kami	Pelanggan dapat melihat informasi / <i>call centre</i> yang tersedia	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
10.	<i>Logout</i>	Klik tombol <i>button logout</i>	Pelanggan berhasil keluar dari <i>website</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil

4.3.2 Pengujian Halaman Admin

Tabel 4.2 Hasil Pengujian yang dilakukan oleh Pelanggan

No	Fungsi yang diuji	Cara Pengujian	Halaman yang diharapkan	Hasil Pengujian
1.	<i>Login</i>	Admin memasukkan <i>user id</i> dan <i>password</i>	Admin berhasil masuk kedalam sistem / halaman admin	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
2.	<i>Data User</i>	Klik menu <i>data user</i>	Admin dapat melihat <i>data user</i> / pengguna	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
3.	Tambah data pengguna	Klik tambah data baru	Admin dapat menambahkan satu pengguna baru	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
4.	Ubah data pengguna	Klik icon ubah	Admin dapat mengubah data pengguna	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil

5.	Hapus data pengguna	Klik icon hapus	Admin dapat menghapus data pengguna	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
6	Data Produk	Klik menu data produk	Submenu kategori dan produk tampil	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
7.	Kategori	Klik menu kategori	Menu kategori tampil	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
8.	Tambah Kategori	Klik tambah data baru untuk kategori	Admin dapat menambahkan kategori produk baru	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
9.	Ubah Kategori	Klik icon ubah	Admin dapat mengubah data kategori	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
10.	Hapus Kategori	Klik icon hapus	Admin dapat menghapus data kategori	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
11.	Data Pelanggan	Klik menu data pelanggan	Admin dapat melihat daftar pelanggan	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
12.	Ubah Status Pelanggan	Klik icon ubah status pelanggan	Admin dapat mengubah status pelanggan dari tidak aktif ke aktif	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
13.	Hapus Data Pelanggan	Klik icon hapus data pelanggan	Admin dapat menghapus data pelanggan	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
14.	Konfirmasi Pemesanan	Klik menu konfirmasi pemesanan	Admin dapat melihat tampilan halaman konfirmasi pemesanan	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
15.	Ubah Status Pemesanan	Klik icon ubah pemesanan	Admin dapat mengubah status konfirmasi pemesanan	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
16.	Cek Data Rincian Pesanan	Klik icon cek data rincian pesanan	Halaman data rincian pesanan dapat ditampilkan	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
17.	<i>Logout</i>	Klik tombol <i>button logout</i>	Pelanggan berhasil keluar dari <i>website</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil

4.3.3 Pengujian Halaman Bagian Penjualan

Tabel 4.3 Hasil Pengujian yang dilakukan oleh Bagian Penjualan

No	Fungsi yang diuji	Cara Pengujian	Halaman yang diharapkan	Hasil Pengujian
1.	<i>Login</i>	Bag. Penjualan memasukkan <i>user id</i> dan <i>password</i>	Bag. Penjualan berhasil masuk kedalam sistem / halaman Bag. Penjualan	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
2.	Konfirmasi Pemesanan	Klik menu konfirmasi pemesanan	Bag. Penjualan dapat melihat tampilan halaman konfirmasi pemesanan	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
3.	Ubah Status Pemesanan	Klik icon ubah pemesanan	Bag. Penjualan dapat mengubah status konfirmasi pemesanan	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
4.	Cek Data Rincian Pesanan	Klik icon cek data rincian pesanan	Halaman data rincian pesanan dapat ditampilkan	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
5.	<i>Logout</i>	Klik tombol <i>button logout</i>	Bag. Penjualan berhasil keluar dari <i>website</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil

4.3.4 Pengujian Halaman Manager

Tabel 4.4 Hasil Pengujian yang dilakukan oleh Manager

No	Fungsi yang diuji	Cara Pengujian	Halaman yang diharapkan	Hasil Pengujian
1.	<i>Login</i>	Manager memasukkan <i>user id</i> dan <i>password</i>	Manager berhasil masuk kedalam sistem / halaman manager	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
2.	Laporan	Klik menu laporan	Submenu Laporan pelanggan, produk dan penjualan ditampilkan	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
3.	Laporan Pelanggan	Klik submenu laporan pelanggan	Manager dapat melihat daftar pelanggan	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
4.	Cetak Laporan Pelanggan	Klik icon cetak laporan	Laporan pelanggan dapat dicetak	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
5.	Laporan Produk	Klik submenu laporan produk	Manager dapat melihat daftar jumlah produk yang masih tersedia	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
6	Cetak Laporan Produk	Klik icon cetak laporan	Laporan produk dapat dicetak	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
7.	Laporan Penjualan	Klik submenu laporan penjualan	Manager dapat melihat laporan penjualan berdasarkan periode	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
8.	Cetak Laporan Penjualan	Klik icon cetak laporan	Laporan penjualan dapat dicetak	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil
9.	<i>Logout</i>	Klik tombol <i>button logout</i>	Manager berhasil keluar dari <i>website</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil

4.4. Penyerahan

Tahap terakhir dari pemodelan sistem prototype yaitu penyerahan. Tahapan ini dibutuhkan untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna, sebagai hasil evaluasi dari tahapan sebelumnya dan implementasi dari sistem yang dikembangkan. Sistem yang telah melalui tahapan pengujian selanjutnya akan diserahkan agar dapat diimplementasikan dan digunakan oleh pengguna. Tahapan penyerahan dilakukan secara langsung ke pihak PT. Fastrata Buana cabang Palembang dalam hal ini selaku pihak *sales manager*.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan materi pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu :

1. Sistem dibangun menggunakan perancangan *Unified Modeling Language* dan pemrograman menggunakan *Hypertext Preprocessor* (PHP).
2. Sistem informasi penjualan ini dapat menjadi sarana informasi dan promosi bagi perusahaan dalam hal ini PT. Fastrata Buana cabang Palembang.
3. Dengan dibangunnya sistem ini dapat mempercepat proses pembuatan laporan penjualan barang dalam setiap periode yang telah ditentukan.
4. Sistem yang telah dibangun sangat membantu dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Dalam hal ini pengolahan transaksi penjualan barang dan laporan - laporan.

5.2 Saran

Sistem yang dibangun ini masih terdapat banyak kekurangan, untuk itu beberapa saran dan pertimbangan agar sistem ini dapat dikembangkan kedepannya yaitu sebagai berikut:

1. Sistem dapat dikembangkan dengan menambahkan beberapa fitur yang lebih lengkap seperti contoh fitur pembayaran secara *online*.
2. Sistem dapat diimplementasikan ke *smartphone* agar pelanggan dapat lebih mudah melakukan pembelian barang.
3. Pengamanan data yang dapat dilakukan yaitu membuat *backup data*. Hal ini diperlukan untuk mengantisipasi jika terjadi kerusakan atau kehilangan data.
4. Sistem dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan laporan laba rugi.
5. Hendaknya dilakukan *maintenance* berkelanjutan untuk menghindari redudansi data.

Daftar Pustaka

- Abdul Khalish. 2013. Perancangan SI Penjualan Pakaian Berbasis Web Pada Toko Jual Mahal Menggunakan Bahasa Perrograman PHP. Jurnal Skripsi. YPTK. Padang
- Assauri, Sofyan. 1992. *“Manajemen Pemasaran : Dasar, Konsep, dan Strategi”*. Jakarta: CV Rajawali.
- Fajrul Islami K. 2011. Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Depot Islami Yogyakarta. Jurnal Publikasi. STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Hanif Al Fatta. 2007. *“Analisis dan Perancangan Sistem Informasi”*. Yogyakarta: Andi.
- Hartono, Bambang. 2013. *“Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer”*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayatullah, P. 2014. *“Pemrograman Web”*. Bandung : Informatika.
- Indah D.M, Jefri B.S. 2012. Membangun SI Penjualan Obat di Apotik Sehati Malang Menggunakan Ms. Visual Basic 6. Jurnal Skripsi.
- Indra Adinnur Khakim. 2016. Sistem Informasi Penjualan Berbasis Desktop Pada Arina Snack. Jurnal Skripsi. Prodi Manajemen Informatika UDINUS.
- Jogiyanto, MH. 2005. *“Analisis& Desain Sistem Informasi pendekatan terstruktur teori dan praktik aplikasi bisnis”*. Yogyakarta : Andi
- Jogiyanto, MH. 2008. *“Metodologi Penelitian Sistem Informasi”*. Yogyakarta : Andi.
- Jogiyanto, MH. 2008. *“Analisis dan Desain”*. Yogyakarta : Andi.
- Kotler, Philip. 1999. *Kotler on “Marketing: How to Create, Win, and Dominate Markets”*. New York, NY: Free Press.
- Lely Praningrum, Dkk. 2013. Perancangan Sistem Penjualan Fashion Online Pada Toko Mozalea Collection. Jurnal Publikasi. STMIK AMIKOM Yogyakarta. ISSN : 2302-3805.
- N Chandra Apriyanto. 2011. Sistem Informasi Penjualan Arloji Berbasis Web Pada Cv. Sinar Terang Semarang. Jurnal Skripsi.

- Noviyanti Kustifasari. 2014. Sistem Informasi Penjualan Paket Wisata Domestik Berbasis Web Studi Kasus Pada PT. Nusa Mitra Utama Semarang. Jurnal. Skripsi. STEKOM
- Nugroho, Eko. 2010. “*Sistem Informasi Manajemen : Konsep Aplikasi dan Perkembangannya*”. Yogyakarta : C.V Andi Offset.
- Pressman, R. S. 2012. “*Rekayasa Perangkat Lunak*” – *Buku Satu, Pendekatan praktisi (edisi 7) diterjemahkan oleh : Adi Nugroho, et al.* Yogyakarta: Andi.
- Rosa A S, dan Shalahuddin, M. 2015. “*Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Beroientasi Objek*”. Bandung : Informatika.
- Sadeli, Muhammad. 2013. “*Toko Baju Online dengan Php dan MySql*”. Palembang : Maxikom.
- Sandy Kosasi, Dkk. 2015. Penerapan *Rapid Application Development* Pada Sistem Penjualan Sepeda Online. Jurnal. STMIK Pontianak. ISSN: 2252-4983.
- Sidik, Betha. 2014. “*Pemrograman Web dengan PHP*”. Bandung : Informatika
- Sutabri, Tata. 2012. “*Analisis Sistem Informasi*”. Yogyakarta : Andi.
- Slamin, dkk. 2008. “*Pengantar Teknologi Informasi*”. Yogyakarta : Andi.
- Viktor N. 2013. Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Produk Berbasis Web. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Widyatama. Bandung.
- Yohana A.W dan Ratnaningsih. 2015. Sistem Informasi Penjualan dan Penilaian Batu Mulia Berbasis Web Sentra Industri UD. Sony Permata Pacitan”. Jurnal Ilmiah Go Infotech . ISSN : 1693-590x

Lampiran 1. SK Pembimbing

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) RADEN FATAH PALEMBANG
NOMOR : 209 TAHUN 2018**

TENTANG

**PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI STRATA SATU (S 1)
BAGI MAHASISWA TINGKAT AKHIR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) RADEN FATAH PALEMBANG**

**DEKAN FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) RADEN FATAH PALEMBANG**

- Menimbang :**
1. Bahwa untuk mengakhiri Program sarjana (S1) bagi Mahasiswa, maka perlu ditunjuk Tenaga ahli sebagai Pembimbing Utama dan Pembimbing kedua yang bertanggung jawab dalam rangka penyelesaian Skripsi Mahasiswa;
 2. Bahwa untuk lancarnya tugas pokok itu, maka perlu dikeluarkan Surat Keputusan Dekan (SKD) tersendiri. Dosen yang ditunjuk dan tercantum dalam SKD ini memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas tersebut.
- Mengingat :**
1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
 3. Undang-Undang No.12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 2003 tentang Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian Pegawai Negeri Sipil;
 5. Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
 6. Peraturan Menteri Agama RI No. 53 Tahun 2015 tentang Organisasi dan tata kerja Institut Agama Islam Negeri Raden Fatah Palembang;
 7. Peraturan Menteri Keuangan Nomor 53/PMK.02.2014 tentang Standar Biaya Masukan;
 8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.154/2014 tentang Rumpun Ilmu pengetahuan dan Teknologi serta Gelar Lulusan Perguruan Tinggi;
 9. Peraturan Menteri Agama No.62 tahun 2015 tentang Statuta Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang;
 10. Peraturan Menteri Agama No.33 tahun 2016 tentang Gelar Akademik Perguruan Tinggi Keagamaan;
 11. Keputusan Menteri Agama No.394 tahun 2003 tentang Pedoman Pendirian Perguruan Tinggi Agama;
 12. DIPA Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang Tahun 2017;
 13. Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Raden Fatah Nomor 669B Tahun 2014 tentang Standar Biaya Honorarium dilingkungan Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang Tahun 2015;
 14. Peraturan Presiden Nomor 129 Tahun 2014 tentang Alih Status IAIN menjadi Universitas Islam Negeri.

MEMUTUSKAN

MENETAPKAN

- Pertama :** Menunjuk sdr. :
- | | |
|-----------------------------|--------------------------|
| 1. Gusmelia Testiana, M.Kom | NIP : 197508012009122001 |
| 2. Irfan Dwi Jaya, M.Kom | NIDN : 0208018701 |

Dosen Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang masing-masing sebagai Pembimbing Utama dan Pembimbing Kedua Skripsi Mahasiswa :

Nama : **M. WISHNU HABIBIE**
 NIM/Jurusan : 12540114/ Sistem Informasi (SI)
 Semester/Tahun : Ganjil / 2018 – 2019
 Judul Skripsi : Sistem Informasi Penjualan Barang Pada PT. Fastrata Buana Cabang Palembang Berbasis Website

- Kedua :** Kepada Pembimbing Utama dan Pembimbing Kedua tersebut diberi hak sepenuhnya untuk merevisi judul/ kerangka dengan sepengetahuan Fakultas.
- Ketiga :** Masa berlakunya Surat Keputusan Dekan ini Terhitung Mulai Tanggal di tetapkannya sampai dengan Tanggal 06 November 2019
- Keempat :** Keputusan ini mulai berlaku satu tahun sejak tanggal ditetapkan dan akan ditinjau kembali apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.

DITETAPKAN DI : PALEMBANG
 PADA TANGGAL : 06 – 11 – 2018

REKTOR



TEMBUSAN :

1. Rektor UIN Raden Fatah Palembang ;
2. Ketua Prodi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi UIN - RF Palembang ;
3. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 2. Lembar Konsultasi Pembimbing I





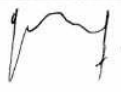

Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang
Fakultas Sains dan Teknologi

Jln. Prof. KH Zaenal Abidin Fikri KM 3,5
 Telp. (0711) 353347, Fax. (0711) 354668, Website: <http://radenfatah.ac.id>

Lembar Konsultasi

Nim : 12540114
 Nama : M. Wishnu Habibie
 Program Studi : Sistem Informasi
 Semester : Genap/Ganjil
 Judul : Sistem informasi penjualan barang pada PT. Fastrata Buana
 Cabang Palembang berbasis Website
 Dosen Pembimbing : Gusmelia Testiana, M. Kom

No	Tanggal	Uraian	Paraf
	13-6-17	- Pelajari perusahaan. - Perbaiki bab 1.	
	1-7-17	- Acc Bab 1 Lanjutan bab 2	
	10-8-17	- Kesimpulan teori dibuat dari beberapa pendapat. - Jelaskan terlebih dahulu diagram ² pd UML.	
		- Perbedaan dg tinjauan pustaka	
	15-8-17	- Tambah pengertian di teori untuk disimpulkan	
	30-8-17	- Acc Bab 2 Lanjutan Bab 3.	
		- Belajar baca Al Qur'an	

No	Tanggal	Uraian	Paraf
	12-12-17	- Perbaiki flowchart sistem berjalan. - Perbaiki UML	
	17-1-18	Acc bab 3	
	26-11-18	Acc bab 4 Acc kompre	
		Lampiran hasil pengujian Lengkap berkas untuk munagosa.	
	29-11-18	Tes program Acc bab 5	
		Acc untuk munagosa	

Lampiran 3. Lembar Konsultasi Pembimbing II



Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang
Fakultas Sains dan Teknologi

Jln. Prof. KH Zaenal Abidin Fikri KM 3,5
 Telp. (0711) 353347, Fax. (0711) 354668, Website: <http://radenfatah.ac.id>

Lembar Konsultasi

Nim : 12540114
 Nama : M. Wishnu Habibie
 Program Studi : Sistem Informasi
 Semester : Genap/Ganjil
 Judul : Sistem informasi penjualan barang pada PT. Fastrata Buana
 Cabang Palembang berbasis Website
 Dosen Pembimbing : Irfan Dwi Jaya, M. Kom

No	Tanggal	Uraian	Paraf
1	13/6-17	Bab 1 Permasalahan, pengumpulan, latar belakang perbaikan	
	27/7-17	ACC Bab 1	
	9/8-2017	Bab 2: Tinjauan pustaka, ayat yg berhubungan	
	30/8-2017	ACC Bab 2	
	12/10-2017	Bab 3: Proses yg berjalan, kebutuhan fungsional, UX Case	
	2/11-2017	UX Case, sistem yg berjalan, class diagram, tabel, fungsional	
	27/10-2018	UX Case	

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**

Jl. Prof. K. H. Zainal Abidin Fikry No. 1 Km. 3,5 Palembang 30126 Email : saintek@radenfatah.ac.id website: www.saintek.radenfatah.ac.id

Nomor : B-047/Un.09/VIII.1/PP.009/07/2017 26 Juli 2017
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Mohon Izin Penelitian
An. M. Wishnu Habibie

Yth. Manager PT. Fastrata Buana
di Palembang

Dalam rangka menyelesaikan penulisan karya ilmiah berupa skripsi/makalah mahasiswa kami :

Nama : M. WISHNU HABIBIE
NIM / Program Studi : 12540114 / Sistem Informasi
Alamat : Jl. Mayor Zain Lr. Bastari RT. 18 RW. 04 No. 03 Palembang.
Judul : Sistem Informasi Penjualan Barang Pada PT. Fastrata Buana Cabang Palembang Berbasis Website.
Waktu Penelitian : 31 Juli s/d 30 September 2017
Objek Penelitian : Data penjualan barang, data barang, profil perusahaan dan alur sistem yang berjalan.

Sehubungan dengan itu kami mengharapkan bantuan Bapak untuk dapat memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk melaksanakan penelitian di Instansi/Lembaga Bapak, sehingga memperoleh data yang dibutuhkan.

Demikianlah harapan kami dan atas segala bantuan serta perhatian Bapak, kami haturkan terima kasih.



Lampiran 5. Berita Acara



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

Jln. Prof K. H. Zainal Abidin Fikry No. 1 KM. 3,5 Palembang 30126 Telp: (0711) 353360 website:
www.radenfatah.ac.id

BERITA ACARA

Pada Hari ini KAMIS Tanggal 22 Bulan NOVEMBER Tahun 2018,
bertempat di PT. FASPRATA BUANA.

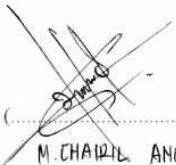
Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : M. CHAIRIL ANWAR
Jabatan : SALES MANAGER

Menyatakan bahwa benar telah dilaksanakan pengujian (*testing*) terhadap *Sistem Informasi Penjualan Barang Pada PT. Fastrata Buana Cabang Palembang Berbasis Website*, dengan status sebagai pengguna dari sistem dan memberikan hasil pengujian bahwa sistem layak untuk digunakan.

Demikianlah kiranya berita acara pengujian ini dibuat, agar dapat digunakan dengan sebaik-baiknya.

Palembang, 22 NOVEMBER . 2018


(.....)
M. CHAIRIL ANWAR

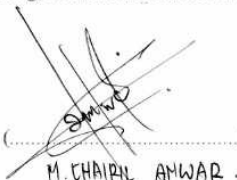
Lampiran 6. Kuisiener Pengujian

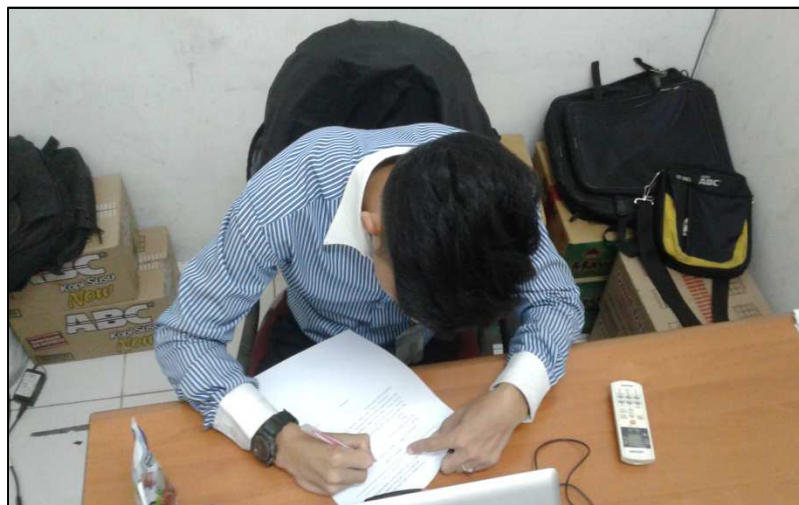
KUISIONER PENGUJIAN

Nama : M. CHAIRIL ANWAR .
 Pekerjaan : SALES MANAGER .
 Keterangan : Form kuisiener pengujian *user interface* Sistem Informasi Penjualan Barang Pada PT. Fastrata Buana Cabang Palembang Berbasis *Website* berdasarkan penggunaan dengan memberikan tanda centang [✓] pada salah satu pilihan penilaian.

No	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Apakah tampilan halaman utama pada sistem dapat dengan mudah di mengerti?		✓		
2.	Apakah fitur – fitur yang di gunakan sudah baik dan mudah di mengerti (<i>user friendly</i>) ?	✓			
3.	Apakah sistem penjualan barang pada PT. Fastrata Buana cabang Palembang, menampilkan hasil yang sesuai ?		✓		
4.	Apakah sistem yang digunakan dapat mempermudah proses penjualan barang PT. Fastrata Buana cabang Palembang ?		✓		
5.	Secara keseluruhan apakah anda sudah merasa puas dengan tampilan sistem informasi penjualan barang pada PT. Fastrata Buana cabang Palembang berbasis <i>Website</i> , yang telah dibuat ?		✓		

Palembang, 22 NOVEMBER2018


 M. CHAIRIL ANWAR .

Lampiran 7. Foto Dokumentasi**FOTO DOKUMENTASI**

Note : Foto proses pengujian dan penyerahan terhadap pihak PT. Fastrata Buana Cabang Palembang

Lampiran 8. Nota Penguji**NOTA PENGUJI**

Hal : Pengajuan Jilid Skripsi

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Raden Fatah Palembang
Di –
Palembang

Assalamualaikum Wr, Wb.

Setelah kami mengadakan pengujian dengan sungguh-sungguh, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara : M. Wishnu Habibie, NIM : 12540114 yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Barang Pada PT. Fastrata Buana Cabang Palembang Berbasis *Website*”, sudah dapat diajukan untuk Jilid Skripsi di Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

Demikian, terimakasih.

Wassalamualaikum Wr, Wb.

Palembang, 10 Desember 2018

Penguji I

Penguji II



Ruliansyah, ST, M.Kom
NIP. 197511222006041003



Aminullah Imal Ahfresi, ST, M.Kom
NIDN. 2010098902

Lampiran 9. Surat Keterangan Lulus



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) RADEN FATAH PALEMBANG FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

SURAT KETERANGAN LULUS

NOMOR : B-2398 /Un.09/VIII.1/PP.00.9/12/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Dian Erlina, S.Pd., M.Hum
NIP : 197301021999032001
Jabatan : Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Raden Fatah Palembang

dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : M. Wishnu Habibie
NIM : 12540114
Program Studi: Sistem Informasi
Judul Skripsi : Sistem Informasi Penjualan Barang Pada PT. Fastrata Buana Cabang Palembang Berbasis Website

Benar nama tersebut di atas telah melaksanakan ujian Munaqasyah tanggal 07 Desember 2018 dan dinyatakan *LULUS* dengan predikat *Sangat Memuaskan* dan IPK : 3,17 (Tiga Koma Tujuh Belas)

Demikian surat keterangan ini diberikan karena Ijazah yang bersangkutan masih dalam proses.



Palembang, 18 Desember 2018

Dekan,

Dian Erlina

