

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PENJUALAN SONGKET PADA
TOKO CEK ILA PALEMBANG BERBASIS *WEB***



SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu Sistem Informasi (S.Kom)
Pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Jurusan Sistem Informasi**

OLEH:

ANSORI

11540018

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH
PALEMBANG**

2016

NOTA PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi

Kepada Yth,
Dekan Fak. Dakwah dan Komunikasi
UIN Raden Fatah Palembang

di

Palembang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah kami mengadakan bimbingan dengan sungguh-sungguh, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara: Ansori, NIM: 11540018 yang berjudul “Sistem Informasi *E-Commerce* Penjualan Songket Pada Toko Cek Ilah Palembang Berbasis *Web*”, **sudah dapat diajukan Ujian Munaqosyah di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.**

Demikian terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

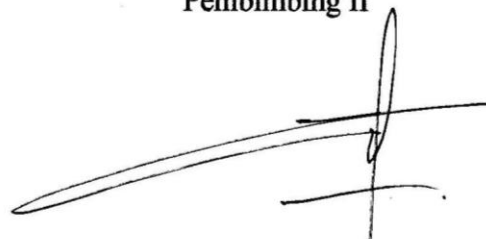
Palembang, Oktober 2016

Pembimbing I



Ruliansyah, M. Kom
NIP. 197511222006041003

Pembimbing II



Fenando, M. Kom
NIDN.0214118701

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nama : Ansori
NIM : 11 54 0018
Jurusan : Sistem informasi
**Judul : Sistem Informasi *E-Commerce* Penjualan Songket Pada Toko
Cek Ila Palembang Berbasis Web.**

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Raden Fatah Palembang pada :

Hari/Tanggal : Selasa, 1 November 2016

Tempat : Ruang Sidang Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Raden Fatah Palembang.

Dan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana
Program Strata 1 (S1) pada Jurusan Sistem Informasi.

Palembang, Januari 2017

DEKAN

Dr. Kusnadi, MA

NIP. 19710819 200003 1 002

TIM PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Dr. Abdul Razzaq, MA

NIP. 197307112006041001

Mirna Ari Mulyani, M.Pd

NIP. 197801232007012019

Penguji I

Penguji II

Irfan Dwi Jaya, M. Kom

NIDN.0208018701

Freddy Kurnia Wijaya, M.Eng

NIDN. 0203118601

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

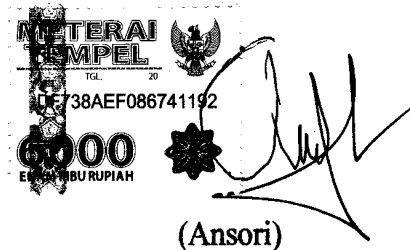
NIM :11 54 0018

Nama : Ansori

Judul Skripsi : Sistem Informasi E-Commerce Penjualan Songket Pada Toko
Cek Ilah Palembang Berbasis web.

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan di dalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang berkaitan dengan hal tersebut.

Palembang, Oktober 2016



The image shows an official stamp from the Indonesian Ministry of Education and Culture (Kemendikbud). The stamp includes the text "KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN" (Ministry of Education and Culture), "REPUBLIK INDONESIA" (Republic of Indonesia), and "TGL. 20" (Date 20). Below this, there is a unique identification number "738AEF086741192". To the left of the number is a circular emblem with the number "6000" and the word "RUPIAH". To the right of the number is a star emblem. A handwritten signature is written over the stamp.

(Ansori)

MOTTO

❖ **Yakin, Ikhlas, Sabar.**

#Berangkat dengan penuh keyakinan,

#Berjalan dengan penuh keikhlasan,

#dan Sabar dalam menghadapi cobaan.

❖ **Tidak ada masalah yang tidak bisa diselesaikan selama terus
berusaha dan bersungguh-sungguh untuk menyelesaikannya.**

“Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada kemudahan, maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), dan hanya kepada Tuhanmu lah engkau berharap”. (QS. Al-Insyirah: 6-8)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa cinta dan kasih sayang skripsi ini saya persembahkan untuk:

Kepada Allah SWT, yang terus melimpahkan rahmat, hidayah dan kemudahan yang telah Engkau berikan. Segala puji syukur terpanjatkan pada-Mu.

Sholawat serta salam selalu tercurahkan pada junjungan dan tauladan segala makhluk ciptaan-Mu, ya.. Rosulullah SAW.

Ayahanda Dahrini semoga ananda dapat membuatmu bangga dan Ibunda tercinta Natimah (Alm) terima kasih atas dukungan, motivasi, semangat serta kasih sayang yang selama ini yang tak henti-hentinya mendoakan disetiap tetes keringat.

Kakak Muhammad Husen, Saipul Fajri dan Adikku Eli Marlina tersayang yang terus memberikan semangat dan senyumnya.

Untuk Dini Aryani terimakasih yang telah membantuku dengan waktu, tenaga serta materi, dan selalu memotivasiku terimakasih atas semua hal tersebut.

Untuk Dosen Pembimbingku Bapak Ruliansyah, M. Kom dan Bapak Fenando, M. Kom yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing saya dalam pembuatan skripsi ini.

Untuk sahabatku Kms. Jumansyah S.Si terima kasih atas bantuannya yang selalu meluangkan waktu membantu dalam senang maupun duka sehingga dapat meringankan dalam mengerjakan skripsiku ini.

Para kerabat dekat yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Rekan-rekan seperjuangan KKN Kelompok 49 di Lahat.

Teman-teman seperjuangan khususnya kelas SI A 2011.

Untuk Agama, Bangsa, Negara dan Almamater yang selalu saya jaga dan saya banggakan.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullaahi Wabarokaatuh

Segala puji bagi Allah SWT atas rahmat, taufiq dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana sistem informasi (S.SI). Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini. Untuk itu, ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Allah SWT
2. Prof. Drs. M.Sirozi, M.A, Ph.D, selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang
3. Dr. Kusnadi, M.A, selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang
4. Ruliansyah, M. Kom, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang dan selaku dosen pembimbing pertama atas bimbingan, pengarahan, dan kesabarannya sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Fenando, M. Kom, selaku dosen pembimbing kedua yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan pengarahan selama penulisan skripsi.
6. Seluruh dosen program studi sistem informasi UIN Raden Fatah Palembang, terima kasih untuk bimbingan dan pengajarannya. Semoga ilmu yang penulis terima kelak bermanfaat untuk penulis.

7. Kedua orang tua, khususnya ibunda yang telah memberikan dukungan moril maupun materil, semangat, kasih sayang, dan pengorbanan kepada penulis yang tak terhitung dan ternilai jumlahnya.

Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat dan menambah khasanah ilmu pengetahuan bagi rekan-rekan mahasiswa lainnya.

Wassalamu 'alaikum Warahmatulaahi Wabarokaatuh

Palembang, Januari 2017
Penulis

Ansori

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN COVER	i
NOTA PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.2.1 Perumusan Masalah	2
1.2.2 Batasan Masalah	3
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.3.1 Tujuan Penelitian	3
1.3.2 Manfaat Penelitian	3
1.3.3 Lokasi Penelitian	4
1.4 Metodologi Penelitian	4

1.4.1 Metode Pengumpulan data	4
1.4.2 Metode Pengembangan Sistem	5
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan jual beli	7
2.2 Pengertian E-Commerce	7
2.2.1 Jenis-jenis E-Commerce	8
2.2.2 Keuntungan Perdagangan Elektronik (<i>E-Commerce</i>).....	10
2.2.3 Kerugian Perdagangan Elektronik (<i>E-Commerce</i>).....	11
2.2.4 Manfaat Pedagangan Elektronik (<i>E-Commerce</i>)	12
2.3 Pengertian Sistem.....	13
2.4 Pengertian Informasi.....	14
2.5 Pengertian Sistem Informasi	15
2.6 <i>Perangkat Lunak Lainnya</i>	15
2.6.1 <i>PHP (Hypertext Preprocessor)</i>	15
2.6.2 <i>MySQL</i>	15
2.6.3 <i>XAMPP</i>	15
2.6.4 <i>Apache Web Server</i>	15
2.7 <i>Bagan Alir (Flowchart)</i>	15
2.8 <i>DFD (Data Flow Diagram)</i>	19
2.9 <i>ERD (Entity Relationship Diagram)</i>	19
2.10 <i>Model Air Terjun (Waterfall)</i>	22
2.11 Pengujian Sistem	24

2.11.1 <i>Blackbox Testing</i> (Pengujian Kotak Hitam)	24
2.12 Tinjauan Pustaka.....	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	27
3.1 Komunikasi	27
3.2 Perencanaan	28
3.3 Pemodelan.....	30
3.3.1 Analisis Sistem.....	30
3.3.1.1 Analisis Sistem Kebutuhan Sistem	30
3.3.1.2 Analisis Sistem yang Berjalan	31
3.3.1.3 Usulan Pemecahan Masalah	32
3.3.1.4 Analisis Sistem Diusulkan	33
3.4 Desain Sistem.....	33
3.4.1 Data Flow Diagram (DFD).....	33
3.4.1.1 Desain Diagram Konteks	33
3.4.1.2 Desain DFD Level 1	35
3.4.1.3 Desain Diagram Level 2.....	36
3.5 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	44
3.6 Desain Basis Data	45
3.7 Desain Antarmuka	51
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	60
4.1 Konstruksi dan Pengujian (<i>Construction and Testing</i>)	60
4.1.1 Konstruksi Perangkat Lunak	60
4.1.2 Implementasi Sistem	60

4.1.1.1	Tampilan Halaman Login	60
4.1.1.2	Tampilan Utama Admin	61
4.1.1.3	Tampilan Halaman Data Barang.....	61
4.1.1.4	Tampilan Halaman Menu Pemesanan Barang.....	63
4.1.1.5	Tampilan Halaman Menu Konfirmasi Transfer.....	65
4.1.1.6	Tampilan Halaman Menu Retur	66
4.1.1.7	Tampilan Halaman Menu Grafik.....	67
4.1.1.8	Tampilan Halaman Utama Owner	68
4.1.1.9	Tampilan Halaman Menu Laporan	69
4.1.1.10	Tampilan Halaman Menu Pemesanan Masuk	69
4.1.1.11	Tampilan Halaman Menu Pemesanan Lunas.....	71
4.1.1.12	Tampilan Halaman Login Pelanggan	74
4.1.1.13	Tampilan Halaman Registrasi.....	75
4.1.1.14	Tampilan Halaman Utama Pelanggan	76
4.1.1.15	Tampilan Halaman Keranjang Belanja.....	76
4.1.1.16	Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran.....	77
4.1.1.17	Tampilan Halaman Data Transaksi Pelanggan	78
4.2	Pengujian Sistem.....	79
4.2.1	Pengujian <i>Admin</i>	80
4.2.2	Pengujian <i>Owner</i>	81
4.2.3	Pengujian Pelanggan	82
BAB V PENUTUP.....		87
5.1	Simpulan	87

5.2 Saran	87
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-Simbol Bagan Alir	16
Tabel 2.2 Notasi-Notasi DFD	19
Tabel 2.3 Simbol- simbol <i>ERD</i>	21
Tabel 2.4 Tinjauan Pustaka	25
Tabel 3.1 Penjadwalan Pembuatan Sistem	29
Tabel 3.2 Tabel Admin	45
Tabel 3.3 Tabel Barang.....	46
Tabel 3.4 Tabel Ongkir	46
Tabel 3.5 Tabel Kategori.....	47
Tabel 3.6 Tabel Pelanggan.....	47
Tabel 3.7 Tabel Pemesanan.....	48
Tabel 3.8 Tabel Pemesanan Item	49
Tabel 3.9 Tabel Keranjang Belanja.....	49
Tabel 3.10 Tabel Konfirmasi	50
Tabel 3.11 Tabel Retur.....	50
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Halaman Admin.....	83
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Halaman <i>Owner</i>	84
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Halaman Pelanggan	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Air Terjun (<i>Waterfall</i>).....	22
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> sistem yang sedang berjalan	31
Gambar 3.2 <i>Diagram Konteks</i>	34
Gambar 3.3 <i>Diagram Level 1</i>	35
Gambar 3.4 <i>Diagram Level 2</i> Proses 1.0 (Mengelola Barang).....	36
Gambar 3.5 <i>Diagram Level 2</i> Proses 2.0 (Mengelola Kategori).....	37
Gambar 3.6 <i>Diagram Level 2</i> Proses 3.0 (Mengelola Ongkos kirim)	38
Gambar 3.7 <i>Diagram Level 2</i> Proses 4.0 (Mengelola Keranjang).....	39
Gambar 3.8 <i>Diagram Level 2</i> Proses 5.0 (Mengelola Transaksi Pemesanan). 40	
Gambar 3.9 <i>Diagram Level 2</i> Proses 6.0 (Mengelola Pelanggan).....	41
Gambar 3.10 <i>Diagram Level 2</i> Proses 7.0 (Mengelola Konfirmasi)	41
Gambar 3.11 <i>Diagram Level 2</i> Proses 8.0 (Mengelola Retur).....	42
Gambar 3.12 <i>Diagram Level 2</i> Proses 9.0 (Cetak Laporan)	43
Gambar 3.13 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	44
Gambar 3.14 Desain Login	51
Gambar 3.15 Desain Menu Utama Admin.....	52
Gambar 3.16 Desain Tambah Data Barang.....	53
Gambar 3.17 Desain Tampil Data Barang	54
Gambar 3.18 Desain Tampilan Pemesanan Barang	55
Gambar 3.19 Desain Tampilan Konfirmasi Transfer.....	56
Gambar 3.20 Desain Tampilan Grafik Penjualan	56

Gambar 3.21 Desain Halaman Utama Owner(Pemilik Toko)	57
Gambar 3.22 Desain Menu Laporan	57
Gambar 3.23 Desain Laporan Pemesanan Masuk.....	58
Gambar 3.24 Desain laporan Pemesanan Lunas Per Periode	59
Gambar 3.25 Desain Cetak Laporan Pemesana Lunas	59
Gambar 3.26 Desain Halaman Login Pelanggan/ <i>User</i>	60
Gambar 3.27 Desain Form Pendaftaran pelanggan.....	60
Gambar 3.28 Desain Halaman Utama Pelanggan	61
Gambar 3.29 Desain Form Konfirmasi.....	62
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Login Admin	63
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Utama Admin	64
Gambar 4.3 Tampilan Menu Data Barang	65
Gambar 4.4 Tampilan Konfirmasi Pesan Hapus Data Barang.....	62
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Form Tambah Data Barang	66
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Daftar Pemesanan Barang	67
Gambar 4.7 Tampilan Transaksi Pemesanan	68
Gambar 4.8 Tampilan Konfirmasi Transfer.....	69
Gambar 4.9 Tampilan Konfirmasi Hapus Data Konfirmasi Transfer.....	69
Gambar 4.10 Tampilan Halaman retur.....	70
Gambar 4.11 Tampilan Konfirmasi Hapus Data Retur.....	70
Gambar 4.12 Tampilan Grafik Penjualan	71
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Utama Owner(Pemilik Toko).....	71
Gambar 4.14 Tampilan Menu Laporan.....	72

Gambar 4.15 Tampilan Halaman Laporan Pemesanan Masuk.....	73
Gambar 4.16 Tampilan Cetak Laporan Pemesanan Masuk.....	73
Gambar 4.17 Tampilan Transaksi Pemesanan	74
Gambar 4.18 Tampilan Laporan Pemesanan Lunas	75
Gambar 4.19 Tampilan Cetak Laporan Pemesanan Lunas	76
Gambar 4.20 Tampilan Transaksi Pemesanan	77
Gambar 4.21 Tampilan Login Pelanggan	78
Gambar 4.22 Tampilan Form Pendaftaran Pelanggan baru	78
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Utama pelanggan	79
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Keranjang Belanja	80
Gambar 4.25 Tampilan Form Konfirmasi Pembayaran.....	80
Gambar 4.26 Tampilan Data Transaksi Pelanggan.....	81
Gambar 4.27 Tampilan Cetak Lengkap Pemesanan Barang.....	82

ABSTRAK

E-Commerce adalah kegiatan-kegiatan bisnis online yang bertujuan mengambil keuntungan. Masalah yang terjadi pada toko Cek Ilah kesulitan bagi pelanggan harus datang ke toko untuk memesan dan mengetahui informasi produk, pembuatan rekap data-data penjualan pada toko masih manual serta area penjualan belum meluas hingga ke luar kota. Oleh karena itu solusi yang diberikan adalah dengan membangun sistem informasi *e-commerce* penjualan songket pada toko Cek Ilah Palembang. Sistem akan dirancang dan dibangun menggunakan metode waterfall yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu, komunikasi, perencanaan, pemodelan, konstruksi dan penyerahan sistem. Hasil dari pembuatan sistem informasi *e-commerce* penjualan songket pada toko Cek Ilah Palembang ini, para pelanggan dapat mencari informasi dan pemesanan produk melalui internet serta bagi pemilik toko dan karyawan toko dapat mengakses dan mengolah data dengan mudah.

.

Kata Kunci : Sistem Informasi, *E- Commerce*, *Waterfall*, DFD, ERD.

ABSTRACT

E-Commerce is the activity of online business activities that aim to take advantage. Problems that occur in the content store Cek Ilah difficulty for customers to come to the store to order and product information, manufacturing sales data recap on the store are still manual and the sales area has not spread to outside the city. Therefore, the solution provided is to build information systems e-commerce sales in Cek Ilah songket store Palembang. The system will be designed and built using waterfall method which consists of several stages, namely, communication, planning, modeling, construction and deployment. The results of the manufacturing information system e-commerce sales at songket Cek Ilah store Palembang this content, customers can searching for information and ordering products via the Internet as well as for shop owners and store employees can access and process data with ease.

Keyword : *Information System, E-Commerce, Waterfall, DFD, ERD.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini *internet* telah menjadi salah satu alat komunikasi yang termurah dan jangkauan penerimaan yang luas dan tanpa batas, maka *internet* sering digunakan sebagai media alternatif untuk menjalankan suatu usaha maupun bisnis. Sektor bisnis merupakan sektor yang terkena dampak dari perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi. Selain digunakan sebagai media informasi dan komunikasi, *internet* juga dapat digunakan sebagai proses jual beli produk, jasa dan media informasi yang lengkap secara online atau suatu transaksi melalui *internet* antara penjual dan pembeli yang lebih dikenal dengan *E-Commerce*.

E-Commerce adalah kegiatan-kegiatan bisnis dengan tujuan mengambil keuntungan seperti penjualan, pembelian, pelayanan, informasi, dan perdagangan melalui perantara yaitu melalui suatu jaringan komputer, terutama internet. Secara umum penggunaan internet akan berubah menjadi alat untuk persaingan antara perusahaan yang satu dengan yang lainnya saat ini, teknologi internet semakin berkembang terutama dalam dunia bisnis, hal ini dapat dilihat dengan munculnya *Electronic Commerce (E-Commerce)*. Melalui *E-Commerce* dapat memiliki peluang yang sama agar dapat bersaing dan berhasil berbisnis di dunia maya. Dengan adanya *E-Commerce* ini memudahkan pelanggan untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ke tempatnya.

Toko Cek Ilah ini merupakan toko yang bergerak di bidang penjualan songket serta baju batik. Toko ini masih memerlukan perluasan dalam bisnis penjualan produk, yang disediakan oleh toko Cek Ilah. Saat ini sistem penjualan pada toko ini masih manual, yaitu dimana masih menggunakan penulisan tangan untuk merekap data-data. Mengharuskan pelanggan datang ke toko untuk memesan dan mengetahui informasi produk. Kendala yang di rasakan pelanggan adalah jarak yang jauh dari toko dan bagi pelanggan yang berada diluar Palembang serta memiliki kesibukan dalam kegiatan sehari-hari tidak memungkinkan harus datang ke toko, sehingga pelanggan tidak sempat datang untuk berbelanja.

Berdasarkan uraian di tersebut maka akan dilakukan penelitian dengan judul Sistem Informasi *E-Commerce* Penjualan Songket pada Toko Cek Ilah Palembang dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL*.

1.2 Identifikasi Masalah

1.2.1 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka merumuskan masalah yang ada yaitu dikemukakan hal-hal yang menjadi permasalahan yaitu :

1. Bagaimana merancang dan membangun Sistem Informasi *E-Commerce* Penjualan Songket pada Toko Cek Ilah Palembang berbasis *web* ?

2. Bagaimana mengimplementasikan Sistem Informasi *E-Commerce* Penjualan Songket pada Toko Cek Ilah Palembang dengan memanfaatkan bahasa pemrograman *PHP* serta *MySQL* sebagai *database*-nya ?

1.2.2 Batasan Masalah

Masalah yang ada dalam sistem informasi penjualan barang ini dibatasi pada ruang lingkup seperti:

- a. Sistem informasi yang dibuat hanya sebatas pemesanan dan penjualan produk serta untuk media promosi,
- b. Pembayaran transaksi dilakukan dengan transfer bank, dimana pembeli melakukan transfer uang secara manual pada rekening yang telah ditentukan.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah Membangun sistem informasi *E-Commerce* pada toko songket Cek Ila Palembang menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *Database MySQL*.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat bagi Toko Cek Ila Palembang dan bagi konsumen, manfaat tersebut antara lain :

1. Manfaat bagi toko yaitu :
 - a. Mempermudah untuk media promosi.
 - b. Menghemat kertas-kertas yang digunakan untuk transaksi-transaksi, periklanan, serta pencatatan barang.

- c. Memperluas jangkauan pemasaran

2. Manfaat bagi konsumen yaitu :

- a. Mempermudah dalam mengakses informasi produk.
- b. Mempermudah konsumen atau pelanggan dalam mendapatkan informasi tentang perusahaan.
- c. Menjadikan proses pembelian dan pemesanan lebih mudah dan fleksibel dari segi waktu dan tempat.

1.3.3 Lokasi Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan pada Toko Cek Ila Palembang yang alamatnya di pasar 16 lantai 1 No. 83-84 Palembang.

1.4 Metode Penelitian

1.4.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah :

- a. Observasi

Merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan.

- b. Studi pustaka

Yaitu teknik pengumpulan data dengan membaca buku, jurnal, internet yang sesuai dengan pembahasan ini.

c. Wawancara

Melakukan wawancara untuk memperoleh data yang diperlukan sesuai dengan masalah.

1.4.2 Metode Pengembangan

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam Sistem Informasi E-Commerce Penjualan Songket pada Toko Cek Ilah Palembang menggunakan metode *Waterfall*, Menurut Roger S. Pressman (2012: 46) Model air terjun (*waterfall*) kadang dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menyiratkan pendekatan yang sistematis dan berurutan (*sekuensial*) pada pengembangan perangkat lunak, yang dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna dan berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan, pemodelan, konstruksi, serta penyerahan sistem/perangkat lunak ke para pelanggan/pengguna.

1.5 Sistematika Penulisan

Pada dasarnya, penyusunan sistematika penulisan bertujuan untuk memudahkan para pembaca dalam mengikuti apa yang dipaparkan dalam laporan tugas akhir ini. Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat kegiatan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas tentang teori-teori yang berhubungan .dengan skripsi ini yang digunakan penulis sebagai dasar penyusunan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang desain sistem dan data-data yang diperlukan dalam perancangan suatu sistem seperti *DFD (Data Flow Diagram)*, dan ERD

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil yang terdapat dalam penyusunan skripsi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dapat disampaikan oleh penulis dari hasil penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan jual beli

Di dalam Al-Qur'an juga di jelaskan mengenai jual beli, yaitu dalam Q.S.

An-Nisa : 29, sebagai berikut :

لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ

مِنْكُمْ

“Janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang Berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu.” (QS. An-Nisa [4] : 29).

Jadi, jual beli hukumnya dibolehkan secara suka sama suka dari kedua belah pihak, kecuali jual beli yang di haramkan oleh Rasulullah. Serta jual beli pertukaran barang atau jasa yang harus di tukar dengan kadar yang sama ,seimbang atau sesuai ketentuan kedua belah pihak.

2.2 Pengertian E-commerce

Menurut Ahmadi, (2013 : 7) *E-Commerce* adalah *Electronic Commerce* adalah penjualan atau pembelian barang atau jasa, antara perusahaan, rumah

tangga, individu, pemerintah, dan masyarakat atau organisasi swasta lainnya, yang dilakukan melalui komputer pada media jaringan.

Sedangkan menurut Kadir (2014 : 315) *E-commerce* adalah digunakan untuk mendukung kegiatan pembelian dan penjualan, pemasaran produk, jasa dan informasi melalui internet atau extranet.

Dari kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa e-commerce adalah aktivitas yang berkaitan dengan penjualan, pembelian, pemasaran barang atau jasa yang memanfaatkan jaringan internet.

2.2.1 Jenis-Jenis E-Commerce

Menurut Ahmadi (2013 : 35) *E-Commerce* memiliki berbagai macam jenis transaksi dalam menerapkan sistemnya. Jenis-jenis transaksi *E-Commerce* di antaranya sebagai berikut :

1. Collaborative Commerce (C-Commerce)

Collaborative Commerce yaitu kerjasama secara elektronik antara rekan bisnis, kerjasama ini biasanya terjadi antara rekan bisnis yang berada pada jalur penyediaan barang (*supply chain*).

2. Business to business (B2B)

Business to business (B2B) E-Commerce tipe ini meliputi transaksi antar organisasi yang dilakukan di *electronic market*. *Business to Business* memiliki karakteristik :

- a. *Trading partners* yang sudah diketahui dan umumnya memiliki hubungan yang cukup lama. Informasi hanya dipertukarkan dengan partner tersebut. Dikarenakan sudah mengenal rekan komunikasi, jenis

informasi yang dikirimkan dapat disusun sesuai dengan kebutuhan dan kepercayaan (*trust*).

- b. Pertukaran data (*data exchange*) berlangsung berulang-ulang dan secara berkala, misalnya setiap hari, dengan format data yang sudah disepakati bersama. Dengan kata lain, servis yang digunakan sudah tertentu. Hal ini memudahkan pertukaran data untuk dua entitas yang menggunakan standart yang sama.
- c. Salah satu pelaku dapat melakukan inisiatif untuk mengirimkan data, tidak harus menunggu partner.
- d. Model yang umum digunakan adalah *peer-to-peer*, dimana processing intelligence dapat didistribusikan pada kedua pelaku bisnis.

3. *Business to consumers* (B2B)

Business to consumers yaitu penjualan adalah suatu organisasi dan pembeli adalah individu. B2C memiliki karakteristik sebagai berikut :

- a. Terbuka untuk umum, dimana informasi disebar ke umum.
- b. Servis yang diberikan bersifat umum (*generic*). Sebagai contoh, karena sistem web sudah digunakan maka servis diberikan dengan menggunakan basis web.
- c. Servis diberikan berdasarkan permohonan (*on demand*). Konsumen melakukan inisiatif dan produser harus siap memberikan respon sesuai permohonan.

4. *Consumer to business (C2B)*

Consumer to business (C2B) konsumen memberitahukan kebutuhan atas suatu produk atau jasa tertentu, dan para pemasok bersaing untuk menyediakan produk atau jasa tersebut ke konsumen.

5. *Costumer to costume (C2C)*

Costumer to costumer (C2C) yaitu konsumen menjual secara langsung ke konsumen lain atau mengiklankan jasa pribadi di internet. Dalam C2C seseorang menjual produk atau jasa ke orang lain. Dapat juga disebut sebagai pelanggan ke pelanggan, yaitu orang menjual produk dan jasa ke satu sama lain.

2.2.2 **Keuntungan Perdagangan Elektronik (*E-Commerce*).**

Menurut Ahmadi (2013 : 13) keuntungan perdagangan elektronik (*e-commerce*) adalah sebagai berikut ;

1. *Revenue stream* (aliran pendapatan) baru yang mungkin lebih menjanjikan yang bisa ditemui di sistem transaksi tradisional.
2. Dapat meningkatkan *market exposure* (pangsa pasar).
3. Menurunkan biaya operasional (*operaring cost*).
4. Melebarkan jangkauan (*global rearch*).
5. Meningkatkan *costumer loyalty*.
6. Meningkatkan supplier management.
7. Memperpendek waktu produksi.
8. Meningkatkan *value chain* (mata rantai pendapatan).

2.2.3 Kerugian Perdagangan Elektronik (*E-Commerce*)

Menurut Ahmadi (2013 : 13) kerugian elektronik (*E-Commerce*) adalah sebagai berikut ;

1. Kehilangan segi finansial secara langsung karena kecurangan.

Seorang penipu mentransfer uang dari rekening satu ke rekening lainnya atau dia telah mengganti semua data finansial yang ada.

2. Pencurian informasi rahasia yang berharga.

Gangguan yang timbul bisa menyingkap semua informasi rahasia tersebut kepada pihak-pihak yang tidak berhak dan dapat mengakibatkan kerugian yang besar bagi si korban.

3. Kehilangan kesempatan bisnis karena gangguan pelayanan.

Kesalahan ini bersifat nonteknis seperti aliran listrik tiba-tiba padam.

4. Penggunaan akses ke sumber oleh pihak yang tidak berhak.

Misalkan seorang hacker yang berhasil membobol sebuah sistem perbankan. Setelah itu dia memindahkan sejumlah rekening orang lain ke rekeningnya sendiri.

5. Kehilangan kepercayaan dari para konsumen.

Hal ini disebabkan berbagai macam faktor, seperti usaha yang dilakukan dengan sengaja oleh pihak lain yang berusaha menjatuhkan reputasi perusahaan tersebut.

6. Kerugian yang tidak terduga.

Disebabkan oleh gangguan yang dilakukan dengan sengaja, ketidakjujuran, praktik bisnis yang tidak benar, kesalahan faktor manusia, atau kesalahan sistem elektronik.

2.2.4 Manfaat *Perdagangan Elektronik (E-Commerce)*

Menurut Ahmadi (2013 : 13) manfaat e-commerce bagi perusahaan atau pemilik dapat lebih mendekatkan diri dengan konsumen dimana jarak secara fisik dapat di atasi. Birokrasi antar penjual dan pembeli dapat dipersingkat dimana konsumen dapat langsung mengirim email dan melakukan tawar menawar.

1. Memperluas pasar

Jangkauan pasar dapat menjadi luas dibandingkan sistem bisnis tradisional yang terbatas pada lokasi.

2. Biaya terkendali

Perusahaan tidak perlu hadir secara fisik namun dapat melakukan transaksi dengan konsumen dari berbagai tempat.

3. Efisien

Melalui sistem paperless, dimana distribusi data dapat dilakukan secara elektronik maka akan ada penghematan waktu pengiriman, biaya kertas, perangkat dll.

Manfaat dilihat dari sisi konsumen/pembeli, manfaatnya antara lain :

1. Efektif

Konsumen dapat memperoleh informasi dan bertransaksi setiap saat dengan cepat dan mudah

2. Biaya terkendali

Biaya transport menuju lokasi untuk memilih barang dan perbandingan harga dengan penjual lainnya dapat ditekan.

3. Fleksibel

Konsumen dapat melakukan transaksi dari berbagai tempat dengan berbagai kondisi.

2.3 Pengertian Sistem

Menurut Putu (2014 : 7) sistem dapat didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk melakukan suatu tugas bersama-sama.

Sedangkan menurut Prahasta (2014: 78), sistem dapat didefinisikan sebagai sekumpulan obyek, ide, berikut keterkaitannya di dalam mencapai tujuan. Dengan kata lain, sistem adalah sekumpulan komponen (sub-sistem fisik & non-fisik/logika) yang saling berhubungan satu sama lainnya dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan.

Dari kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan elemen atau objek yang berelasi untuk mencapai tujuan.

2.4 Pengertian Informasi

. Menurut Putu (2014 : 9) informasi merupakan hasil pengolahan data dari satu atau berbagai sumber, yang kemudian diolah, sehingga memberikan nilai, arti, dan manfaat.

Sedangkan menurut Davis yang dikutip dalam buku Abdul Kadir (2014: 45), informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang.

Dari kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang telah diproses dan bermanfaat bagi pernggunanya.

2.5 Pengertian Sistem informasi

Menurut Sutabri (2012: 9), sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Sedangkan menurut Kadir (2014 : 8) sistem Informasi adalah mencakup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja) ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi). Dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan.

Dari kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem atau komponen yang diproses yang menghasilkan informasi untuk mencapai suatu tujuan yang bermanfaat bagi penggunanya.

2.6 Perangkat Lunak Lainnya

2.6.1 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut Hidayatullah (2014:231) PHP *Hypertext Preprocessor* atau disingkat dengan PHP ini adalah suatu bahasa *scripting* khususnya digunakan untuk membuat *web development*. Karena sifatnya yang *server side scripting* maka untuk menjalankan PHP harus menggunakan *web server*.

2.6.2 MySQL

Menurut Kadir (2013 : 15) MySQL adalah nama *database server*. Database server adalah server yang berfungsi untuk menangani *database*.

2.6.3 XAMPP

Menurut Nugroho (2014 : 1).XAMPP server adalah paket *software Web Server* yang di dalamnya ada *software* Apache, PHP dan MySQL.

2.6.4 Apache Web Server

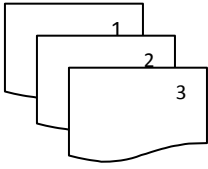
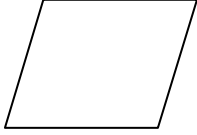
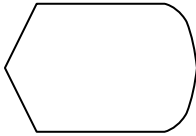
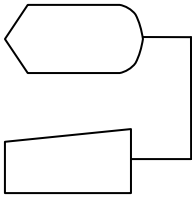
Menurut Sadeli (2014: 4), *Xampp* merupakan program yang berisi paket Apache, MySQL, dan PhpMyAdmin

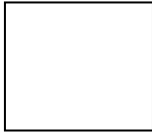
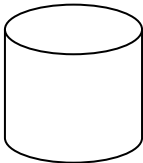
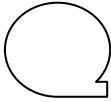
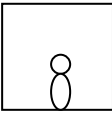
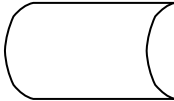
2.7 Bagan Alir (*Flowchart*)

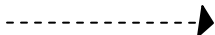
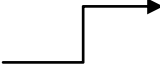
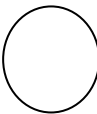
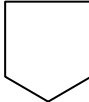
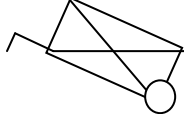
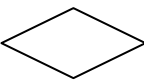
Menurut Krismiaji (2010: 71), bagan alir merupakan teknik analitis yang digunakan untuk menjelaskan aspek-aspek sistem informasi secara jelas, tepat, dan logis. Bagan alir menggunakan serangkaian simbol standar untuk

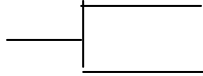
menguraikan prosedur pengolahan transaksi yang digunakan oleh sebuah perusahaan, sekaligus menguraikan aliran data dalam sebuah sistem.

Tabel 2.1 Simbol-simbol Bagan Alir

No	Simbol	Nama	Penjelasan
Simbol-simbol <i>Input/Output</i>			
1.		Dokumen	Sebuah dokumen atau laporan, dokumen dapat dibuat dengan tangan atau dicetak oleh komputer.
2.		Dokumen Rangkap	Digambarkan dengan menumpuk simbol dokumen dan pencetakan nomor dokumen dibagian depan dokumen pada bagian kiri atas.
3.		<i>Input/Output</i> Jurnal/Buku Besar	Digunakan untuk menggambarkan berbagai media input dan output dalam sebuah bagan alir program. Menggambarkan jurnal dan buku besar dalam bagan alir dokumen.
4.		Tampilan	Informasi ditampilkan oleh alat output online seperti terminal CRT atau monitor komputer PC.
5.		Pemasukan data online	Entri data oleh alat online seperti terminal CRT atau komputer pribadi.
6.		Terminal CRT, Komputer Pribadi	Simbol tampilan dan entri data digunakan bersama-sama untuk menggambarkan terminal CRT dan komputer pribadi.

7.		Pemrosesan Komputer	Sebuah fungsi pemrosesan yang dilaksanakan oleh komputer, biasanya menghasilkan perubahan terhadap data atau informasi.
8.		Kegiatan Manual	Sebuah kegiatan pemrosesan yang dilaksanakan secara manual.
9.		Kegiatan Campuran	Sebuah fungsi pemrosesan yang dilaksanakan dengan menggunakan alat selain komputer.
10.		Kegiatan pemasukan data <i>off-line</i>	Sebuah kegiatan yang dilakukan menggunakan alat pemasukan data <i>off-line</i> (entri data ke disket, register kas)
11.		Disk bermagnet	Dat disimpan secara permanen pada <i>disk</i> bermagnet; digunakan untuk menyimbolkan file induk (<i>master file</i>)
12.		Pita bermagnet	Dat disimpan dalam sebuah pita bermagnet
13.		Disket bermagnet	Data disimpan dalam sebuah disket
14.		Penyimpanan <i>online</i>	Data disimpan sementara dalam file on line dalam sebuah media direct access seperti disket
15.		Arsip	Arsip dokumen disimpan dan diambil secara manual. Huruf didalamnya menunjukkan

			cara pengurutan arsip; N= Urut nomor, A= Urut abjad, T= Urut tanggal
Simbol-simbol Arus dan Simbol Lain-lain			
16.		Arus dokumen atau pemrosesan	Arah arus dokumen atau pemrosesan, arus normal adalah ke kanan atau ke bawah
17.		Arus data atau informasi	Arah arus data atau informasi, sering digunakan untuk menunjukkan data yang dikopi dari sebuah dokumen ke dokumen lain
18.		Hubungan komunikasi	Transmisi data dari sebuah lokasi lain melalui saluran komunikasi
19.		Penghubung dalam sebuah halaman	Menghubungkan bagian alir pada halaman yang sama. Simbol ini digunakan untuk menghindari terlalu banyak anak panah yang saling melintang dan membingungkan
20.		Penghubung pada halaman berbeda	Menghubungkan bagan alir yang berada di halaman yang berbeda
21.		Arus barang	Perpindahan fisik barang; digunakan terutama dalam bagan alir dokumen
22.		Terminal	Digunakan untuk memulai, mengakhiri, atau titik henti dalam sebuah proses atau program, juga digunakan untuk menunjukkan pihak eksternal
23.		Keputusan	Sebuah tahap pembuatan keputusan; digunakan dalam bagian alir program komputer untuk menunjukkan cabang bagi alternatif cara

24.		Anotasi	Tambahan penjelasan deskriptif atau keterangan, atau catatan sebagai klarifikasi.
-----	---	---------	---

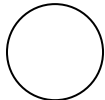
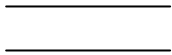
Sumber : (Krismiaji, 2010: 72)

2.8 DFD (*Data Flow Diagram*)

Menurut Rosa (2014: 69), *Data Flow Diagram* (DFD) atau dalam bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*).

Notasi-notasi pada DFD (Edward Yourdon dan Tom DeMarco) adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Notasi-Notasi DFD

No	Notasi	Keterangan
1.		Proses atau fungsi atau prosedur; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur; maka pemodelan notasi inilah yang seharusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program. Catatan: Nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja
2.		File atau basisdata atau penyimpanan (storage); pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel-tabel basis data yang dibutuhkan, tabel-tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel-tabel pada basis data (<i>Entity Relational Diagram</i> (ERD), <i>Conceptual Data Model</i> (CDM), <i>Physical Data</i>

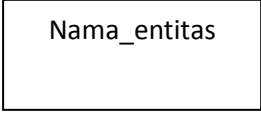
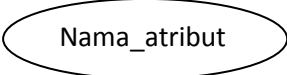
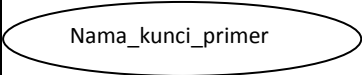
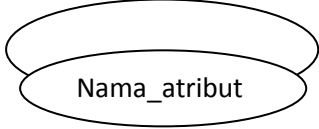
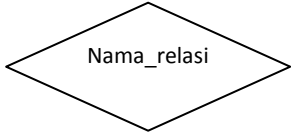
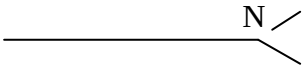
		<i>Model(PDM))</i>. Catatan: Nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda
3.		Entitas luar (external entity) atau masukan (input) atau keluaran (output) atau orang yang memakai/berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan Catatan: Nama yang digunakan pada masukan (input) atau keluaran (output) biasanya berupa kata benda.
4.		Aliran data; merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (<i>input</i>), atau keluaran (<i>output</i>). Catatan: Nama yang digunakan pada aliran data biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata data misalnya “data siswa” atau tanpa kata data misalnya “siswa”.

Sumber: (Rosa. S dan M. Shalahudin 2014: 69)

2.9 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Menurut Rosa (2014: 50), Pemodelan awal basis data yang paling banyak digunakan adalah menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD). ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk olemodelan basis data relational. Berikut adalah simbol-simbol yang digunakan pada ERD dengan notasi Chen:

Tabel 2.3 Simbol-simbol ERD

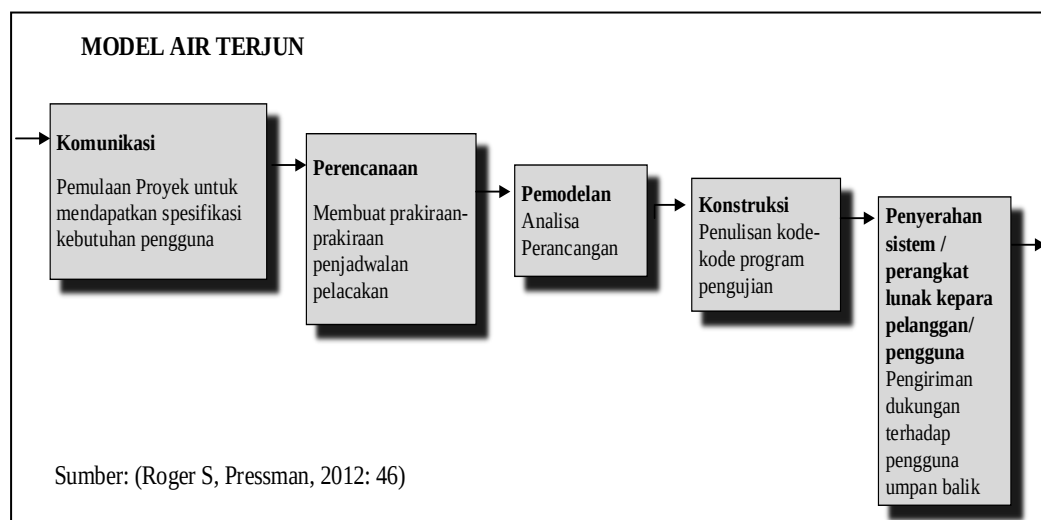
No	Simbol	Deskripsi
	Entitas/ Entity 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.
	Atribut 	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
	Atribut kunci primer 	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses record yang diinginkan; biasanya berupa id; kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama)
	Atribut multivalai/ multivalue 	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.
	Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja
		Penghubung antara relasi dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki multiplicity kemungkinan jumlah pemakaian.

		Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas. Misalkan ada kardinalitas 1 ke N atau sering disebut dengan <i>one to many</i> menghubungkan entitas A dan entitas B.
--	--	---

Sumber : (Rosa. S dan M.Shalahuddin, 2014: 50)

2.10 Model Air Terjun (Waterfall)

Menurut Pressman (2012: 46) Model air terjun (*waterfall*) kadang dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menyiratkan pendekatan yang sistematis dan berurutan (sekuensial) pada pengembangan perangkat lunak, yang dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna dan berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan, pemodelan, konstruksi, serta penyerahan sistem/perangkat lunak ke para pelanggan/pengguna, yang diakhiri dengan dukungan berkelanjutan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan yaitu terdapat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Metode Air Terjun (*waterfall*)

Berikut adalah penjelasan tahapan dalam metode air terjun (*Waterfall*):

1. Komunikasi

Merupakan tahap pertama, yang dilakukan menguraikan hasil wawancara. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data, melakukan pertemuan dengan Pelanggan/pengguna,

2. Perencanaan

Merupakan lanjutan dari tahap komunikasi. Pada Tahap ini akan menghasilkan data yang berhubungan dengan keinginan dalam pembuatan program, termasuk rencana yang akan dilakukan.

3. Pemodelan

Merupakan lanjutan setelah tahap komunikasi dan Perencanaan. Pada tahap ini dilakukan analisis dan perancangan *program* yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding* dimana perancangan yang dibuat menggunakan DFD. Pada tahap ini berfokus pada rancangan sistem dan rancangan *interface*. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen (kebutuhan perangkat lunak).

4. Konstruksi

Merupakan proses membuat *Coding*. Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu, *dan* setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* yang bertujuan menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem untuk kemudian bisa diperbaiki.

5. Penyerahan Sistem/Perangkat Lunak ke Para Pelanggan/Pengguna

Merupakan tahapan ahir dari metode pengembangan Model air terjun (*waterfall*). Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh *user* dan dilakukan pemeliharaan secara berkala.

2.11 Pengujian Sistem

Menurut Simarmata (2010: 323), pengujian adalah sebuah proses terhadap aplikasi/program untuk menemukan segala kesalahan dan segala kemungkinan yang akan menimbulkan kesalahan sesuai dengan spesifikasi perangkat lunak yang telah ditentukan sebelum aplikasi tersebut diserahkan kepada pelanggan.

2.11.1 *Black Box Testing* (Pengujian Kotak Hitam)

Menurut Rosa (2013: 275), *Black Box Testing* yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

2.12 Tinjauan Pustaka

Sebagai bahan perbandingan dalam penelitian Sistem Informasi *e-commerce*, berikut diuraikan pada tabel 2.4 :

Tabel 2.4 Tinjauan Pustaka

Nama	Judul	Tahun	Isi
Mariana, Novita, dkk	E-Commerce Sentra Kluster IKM Sepatu di Kota Semarang sebagai Media Promosi dan Komunikasi On-Line	2011	Metode yang di gunakan yaitu menggunakan prototyping dalam mengembangkan situs web (<i>web development</i>), Bahasa pemrograman yaitu PHP, untuk membantu user dalam mencari informasi tentang produk sepatu dan sandal yang berbahan dasar kulit, sasaran utamanya adalah semua kalangan masyarakat yang memerlukan produk ini, khususnya para konsumen yang akan menjual produk ini kembali.
Sri, Rara ,dkk	Perancangan dan Pengaplikasian Sistem Penjualan pada “Distro Smith” Berbasis E-Commerce	2011	Dikembangkan dengan SDLC (<i>System Development Life Cycle</i>) dan software yang digunakan untuk merancang dan mendesain Aplikasi E- commerce yaitu bahasa pemrograman PHP, <i>text editor Macromedia Dreamweaver 8</i> , <i>Database MySQL</i> dan <i>Adobe Photoshop CS4</i> . Aplikasi ini juga dapat menghasilkan informasi produk yang dijual, serta menyajikan laporan-laporan yang ditujukan kepada pimpinan (manajer) diantaranya: laporan produk, laporan member, laporan order, dan laporan penjualan.
Jusuf ,Heni	Analisis Dan Perancangan Prototipe Aplikasi E-Commerce	2008	Metode yang di gunakan yaitu <i>Prototipe</i> , bahasa pemrograman PHP, pada penelitian ini diuraikan mengenai arsitektur sistem, tool dan konfigurasi yang diperlukan untuk mengimplementasi aplikasi <i>web e-commerce</i> , konsiderasi masalah keamanan sistem, juga perancangan dari sisi diagram alur aplikasi dan perancangan basis data.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah disebutkan sebelumnya maka penulis membangun Sistem Informasi *E-Commerce* Penjualan Songket pada Toko Cek Ilah Palembang dengan menggunakan metode *Waterfall* sebagai metode pengembangan sistem serta bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai databasenya. Dengan adanya Sistem Informasi *E-Commerce* ini mampu membantu kegiatan penjualan, mengelola data, mempermudah dalam mengakses informasi produk. Serta menjadikan proses pembelian dan pemesanan lebih mudah dan fleksibel dari segi waktu dan tempat.

BAB III

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

3.1 Komunikasi

Komunikasi dilakukan menggunakan wawancara terhadap bagian penjualan pada Toko Cek Ilah Palembang, agar mendapatkan gambaran umum dalam membangun sistem. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada pemilik Toko Cek Ilah Palembang pada Toko Cek Ilah ini adalah toko yang menjual berbagai jenis songket khas Palembang diantaranya yaitu : songket lepus, songket cantik manis, songket bunga cina, lima rintik. Selain menjual songket pada toko ini juga menjual baju batik. Pada bagaian penjualannya pada Toko Cek Ilah bagi pelanggan yang ingin membeli barang serta mengetahui informasi produk akan dilayani oleh karyawan toko. Untuk membeli barang serta mengetahui informasi produk dan mengetahui produk yang tersedia pada Toko Cek Ilah pelanggan harus datang ke toko. Penjualan pada Toko Cek Ilah Palembang masih secara konvensional, setiap pelanggan yang membeli barang pada Toko Cek Ilah Palembang akan dicatat pada buku oleh karyawan. Untuk meningkatkan penjualan serta memperkenalkan produk kepada pelanggan Toko Cek Ilah terkadang mengikuti pameran, membuat kartu nama, dan memasang spanduk.

Semua data masih belum disimpan dalam sebuah *database* karena hanya dicatat dalam buku catatan. Saat mencari informasi data pelanggan, barang, harus mencari data yang disimpan pada buku catatan. Selain itu, kendala yang dirasakan

pelanggan adalah jarak yang jauh dari toko dan bagi pelanggan yang memiliki kesibukan dalam kegiatan sehari-hari tidak memungkinkan harus datang ke toko, sehingga pelanggan tidak sempat datang untuk berbelanja. Proses seperti ini mengakibatkan kurang efisien karena menguras tenaga dan waktu yang mengharuskan pelanggan datang ke toko untuk memesan dan mengetahui informasi produk.

Agar dapat memudahkan pekerjaan tersebut, maka diperlukan sistem informasi *e-commerce* penjualan songket pada Toko Cek Ilah Palembang agar biasa mengolah data dan secara otomatis mengakses informasi dapat dilakukan dengan cepat dan mudah, serta memudahkan pelanggan untuk bertransaksi kapan saja dan dimana yang tidak mengharuskan pelanggan datang ke toko.

3.2 Perencanaan

Perencanaan adalah membuat perkiraan penjadwalan dalam perencanaan membuat sistem, sehingga tahapan proses pembuatan sistem dapat berjalan dengan baik dan lancar, tidak hanya itu penjadwalan juga mempengaruhi lamanya waktu proses pengerjaan dan kebutuhan biaya, penjadwalan disusun mulai dari penelitian tempat yang bersangkutan, selanjutnya penyusunan bab I, bab II, bab III, mulai dari pengumpulan data, analisis dan perancangan sistem, penyusunan bab IV, penyusunan bab V, hingga penyelesaian administrasi pengajuan berkas sidang kompre dan sidang munaqasyah atau sidang ujian skripsi, berikut penjadwalan pembuatan sistem dijelaskan pada tabel 3.1:

3.3 Pemodelan

Untuk mengetahui secara jelas dari kebutuhan-kebutuhan sistem yang dibangun, maka diperlukan sebuah pemodelan dengan melakukan analisis dan perancangan.

3.3.1 Analisis sistem

Untuk mendapatkan gambaran sistem yang akan dibuat, dilakukan analisis tahapan dalam pengembangan sistem

3.3.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Untuk menunjang pembuatan sistem informasi *E-Commerce* penjualan songket pada toko Cek Ila Palembang maka dibutuhkan komponen perangkat keras (*Hardware*), dan perangkat lunak (*Software*).

1. *Hardware*

Perangkat keras atau spesifikasi *Hardware* yang diperlukan terdiri dari sebagai berikut :

- a. Laptop Toshiba Satellite C600
- b. Processor intel core 2 duo (2.3 Ghz)
- c. *Harddisk* 500 GB
- d. RAM 1 GB DDR3

2. *Software*

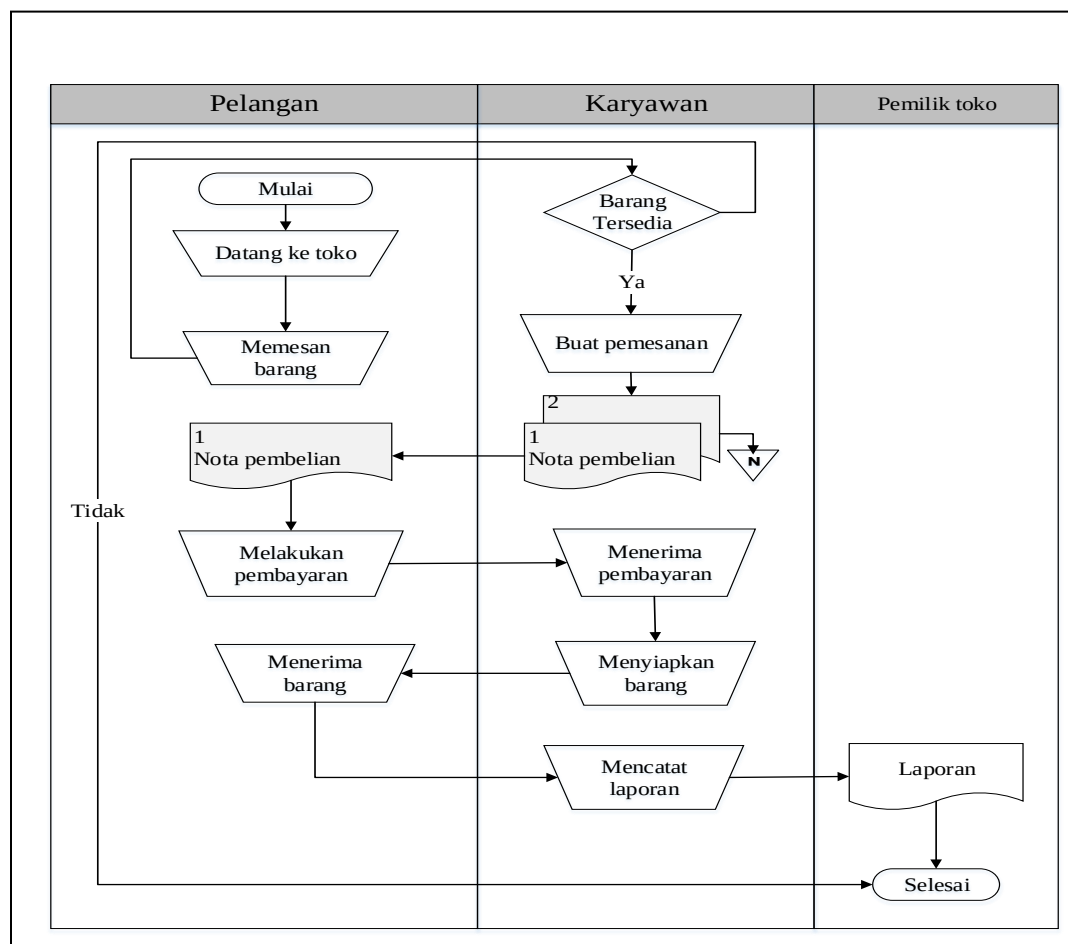
Software yang diperlukan adalah sebagai berikut :

- a. Sistem Operasi (OS) *Windows 7 Ultimate* 32-bit
- b. *Mozilla Firefox*

- c. MySQL(XAMPP)
- d. PHP (Dreamwever)

3.3.1.2 Analisis sistem yang berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan memberikan gambaran tentang sistem yang saat ini berjalan. Bertujuan untuk mengetahui tahapan yang menerangkan mengenai proses apa yang dikerjakan. Berikut akan terlihat jelas dalam *flowchart* pada gambar 3.1 berikut :



Gambar 3.1 Flowchart Sistem Yang Sedang Berjalan

Pada gambar 3.1 pelanggan/konsumen datang ke toko untuk memesan barang/produk kepada karyawan toko, pelanggan datang ke toko untuk memesan barang jika barang tersedia maka pemesanan akan dilanjutkan, dan jika tidak pemesanan selesai.

Jika pemesanan dilanjutkan dengan membuat pemesanan dibuatkan nota pembelian atau kwitansi oleh pelanggan satu untuk karyawan dan satu lagi diarsipkan setelah mendapatkan nota pembelian maka pelanggan melakukan pembayaran kemudian karyawan menerima pembayaran jika barang telah dibayar pelanggan menerima barang yang dipesan tersebut.,

3.3.1.3 Usulan Pemecahan Masalah

Dari permasalahan yang terjadi saat ini yaitu semua data masih belum disimpan dalam sebuah *database* karena hanya dicatat dalam buku catatan. Saat mencari informasi harus mencari data yang disimpan pada buku catatan. Selain itu, kendala yang dirasakan pelanggan adalah jarak yang jauh dari toko dan bagi pelanggan yang memiliki kesibukan dalam kegiatan sehari-hari tidak memungkinkan harus datang ke toko, sehingga pelanggan tidak sempat datang untuk berbelanja. Proses seperti ini mengakibatkan kurang efisien karena menguras tenaga dan waktu yang mengharuskan pelanggan datang ke toko untuk memesan dan mengetahui informasi produk

Agar dapat memudahkan pekerjaan tersebut, maka diperlukan sistem informasi *e-commerce* penjualan songket pada Toko Cek Ilah Palembang agar dalam mengakses informasi dapat dilakukan dengan cepat, serta memudahkan pelanggan

untuk bertransaksi kapan saja dan dimana saja yang tidak mengharuskan pelanggan datang ke toko.

3.3.1.4 Analisis Sistem Diusulkan

Analisis sistem yang diusulkan dilakukan untuk memberikan gambaran aliran data yang ada pada program sistem informasi yang akan dibangun. Tahapan-tahapan yang ada yaitu dengan mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras suatu sistem. Adapun sebagai alat bantu yang digunakan untuk menggambarkan atau memodelkan sistem secara umum yang akan dibangun yaitu menggunakan DFD.

3.4 Desain Sistem

Desain sistem yang akan dibangun menggunakan *Data Flow Diagram* dan *Entity Relationship Diagram*. Berikut desain yang dimaksud:

3.4.1 Data Flow Diagram (DFD)

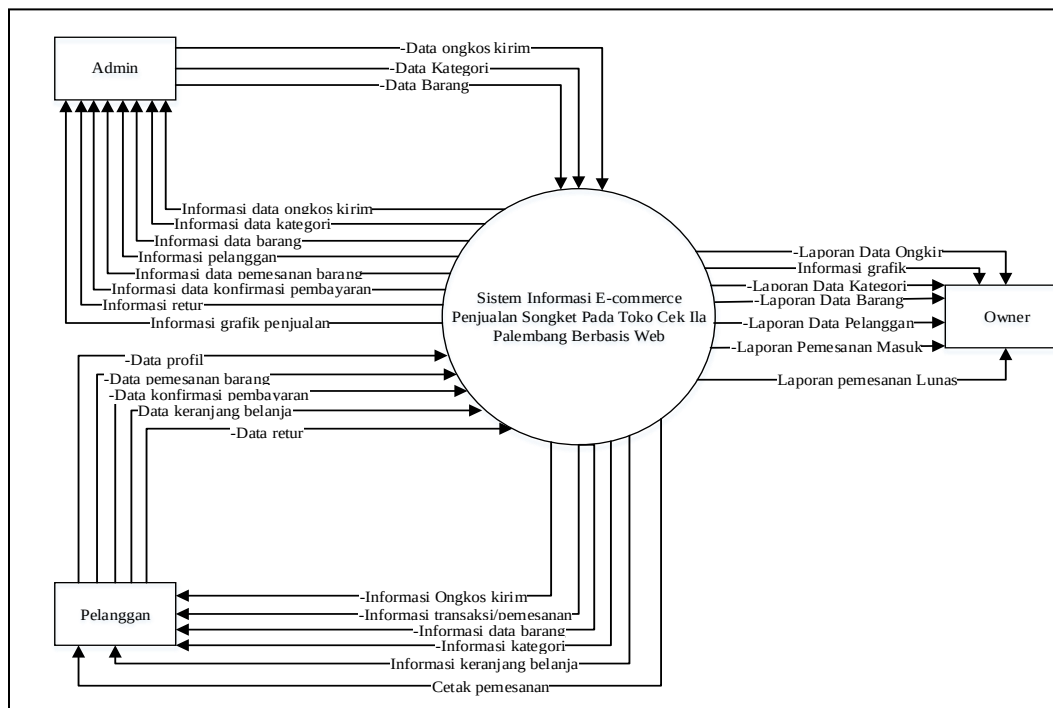
Data Flow Diagram (DFD) digunakan untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil. *Data Flow Diagram* ini terbagi atas diagram konteks, DFD level 1, DFD level 2, dan seterusnya.

Ada beberapa tahapan atau level dalam DFD agar didalam memahami proses pada suatu sistem informasi atau perangkat lunak yang dibangun menjadi lebih mudah, antar satu level ke level yang lain akan saling berkaitan mulai dari tahapan

yang memperlihatkan proses-proses utama yang terjadi dalam sistem, atau yang disebut dengan DFD Level 0 sampai dengan tahap berikutnya.

3.4.1.1 Desain Diagram Konteks

Berikut ini adalah desain diagram konteks yang menjelaskan suatu alir yang menggambarkan seluruh jaringan, masuk dan keluaran. Sistem yang dimaksud adalah untuk menggambarkan sistem yang sedang berjalan.

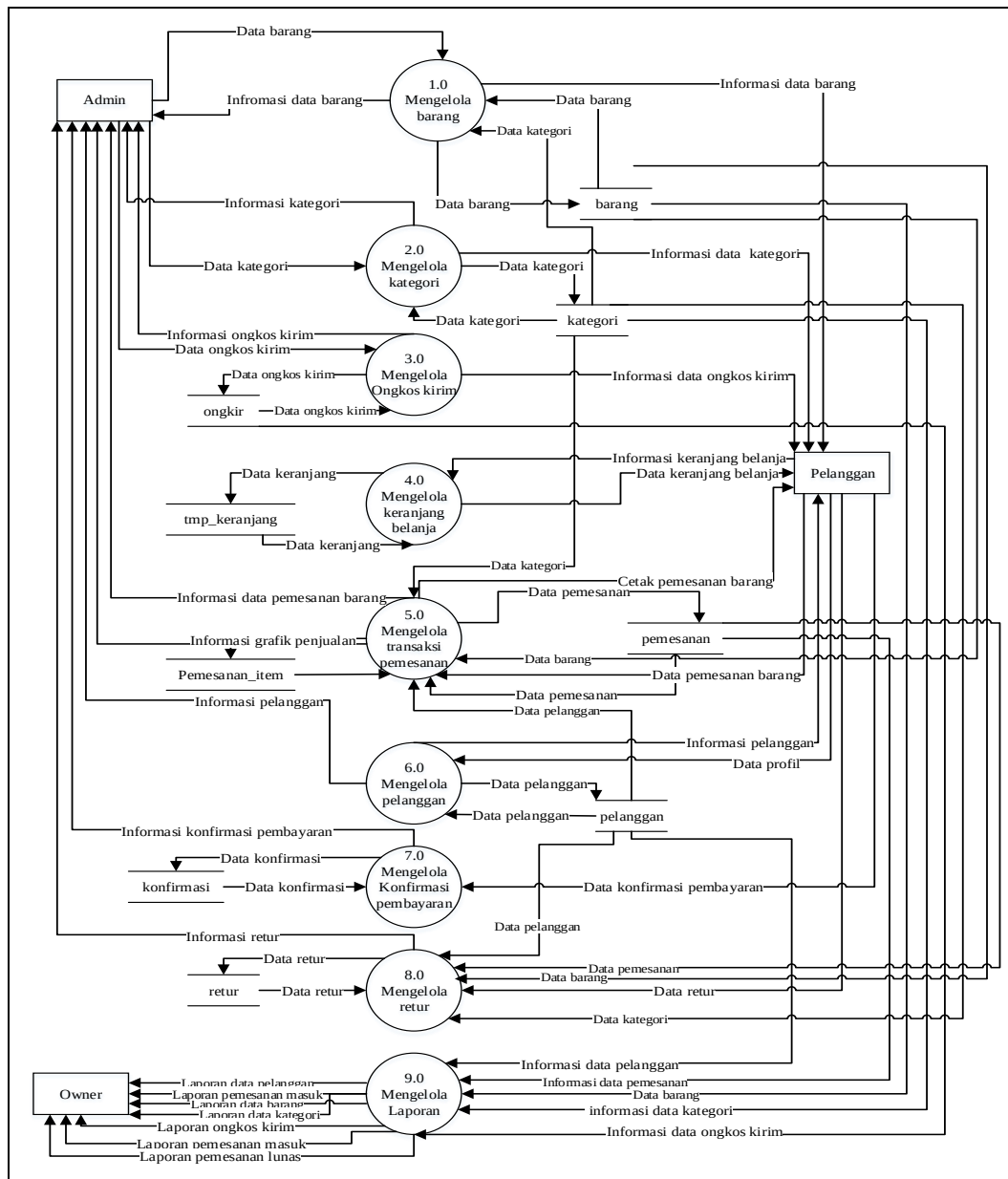


Gambar 3.2 Diagram Konteks

Dalam diagram konteks pada gambar 3.2 terdapat tiga *entitas* yang menunjang proses-proses yang terdapat pada Sistem Informasi *E-commerce* Penjualan Songket pada toko Cek Ila Palembang Berbasis *web* yaitu Admin sebagai pengelola *web* yang mengiklankan barang, *owner* sebagai pemilik toko dan , pelanggan sebagai pengguna *web*.

3.4.1.2 Desain DFD Level 1

Berikut ini adalah desain diagram *level 1* yang menggambarkan proses- proses Sistem Informasi *E-Commerce* Penjualan Songket Pada Toko Cek Ila Palembang Berbasis Web.



Gambar 3.3 DFD level 1

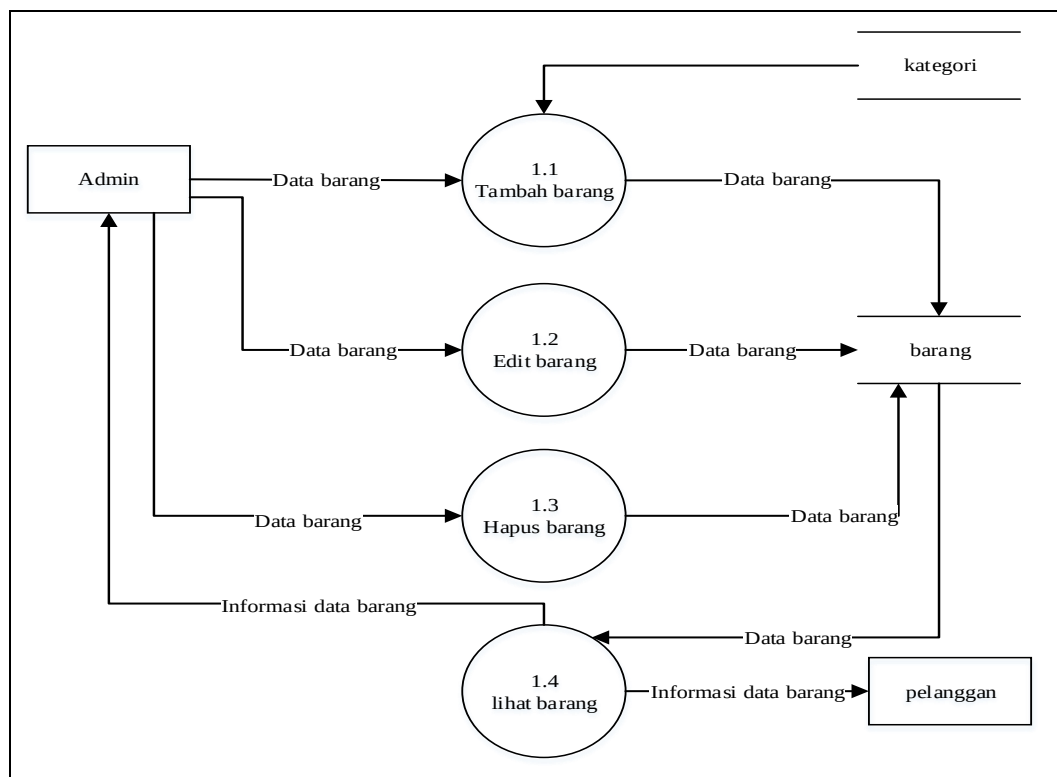
Pada gambar 3.3 diagram level 1 dijelaskan bahwa terdapat sepuluh proses. Proses tersebut terdiri dari mengelola ongkos kirim, mengelola pelanggan, registrasi pelanggan, mengelola barang, mengelola pemesanan barang, mengelola kategori, mengelola retur dan mencari iklan.

3.4.1.3 Desain DFD level 2

DFD ini untuk mendetailkan setiap proses yang terjadi pada diagram *Level 2* Sistem Informasi *E-commerce* penjualan songket:

1. Diagram *level 2* proses 1.0

Berikut adalah DFD level 2 proses 1.0 yang menjelaskan proses-proses mengelola data ongkir (ongkos kirim).

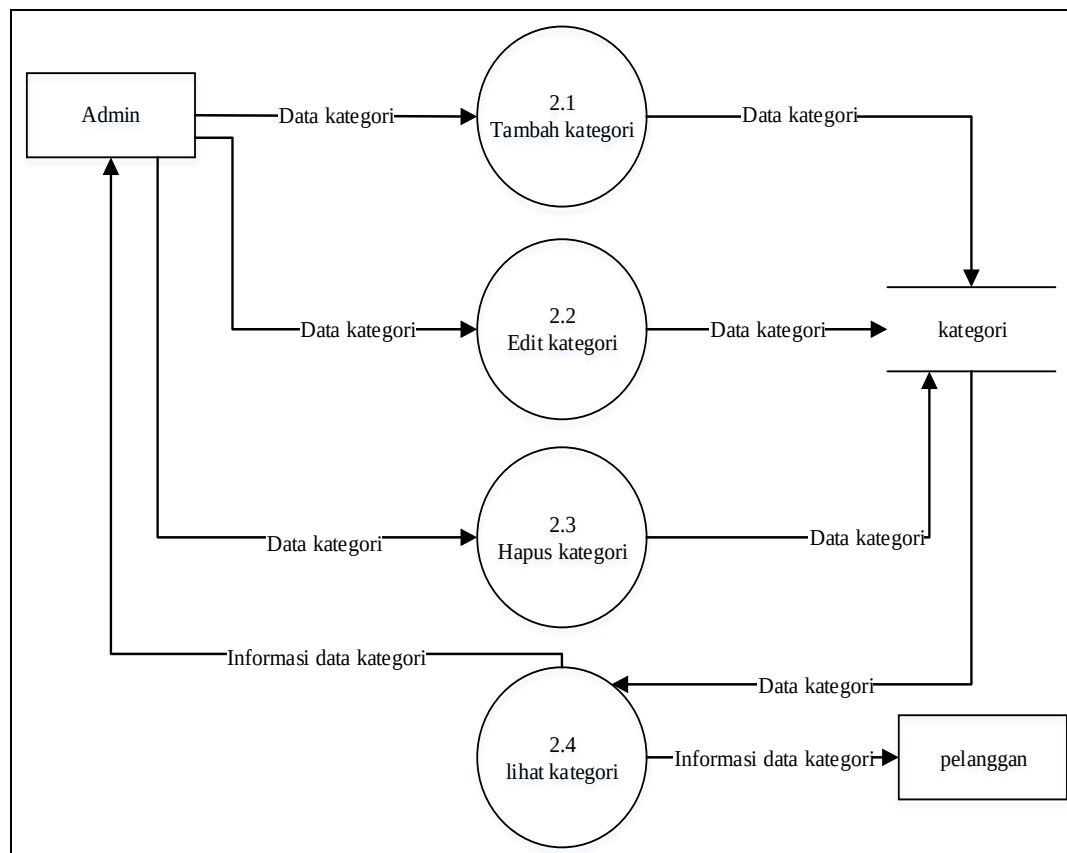


Gambar 3.4 DFD *level 2* proses 1.0 (Mengelola barang)

Pada gambar 3.4 dalam proses mengelola ongkir (ongkos kirim) terdapat empat proses yaitu tambah *ongkir*, edit ongkir, hapus dan lihat dikelola oleh Admin. Dan pelanggan bisa melihat info ongkos kirim.

2. DFD level 2 proses 2.0

Berikut adalah DFD level 2 proses 2.0 yang menjelaskan proses-proses mengelola data ongkos kirim.

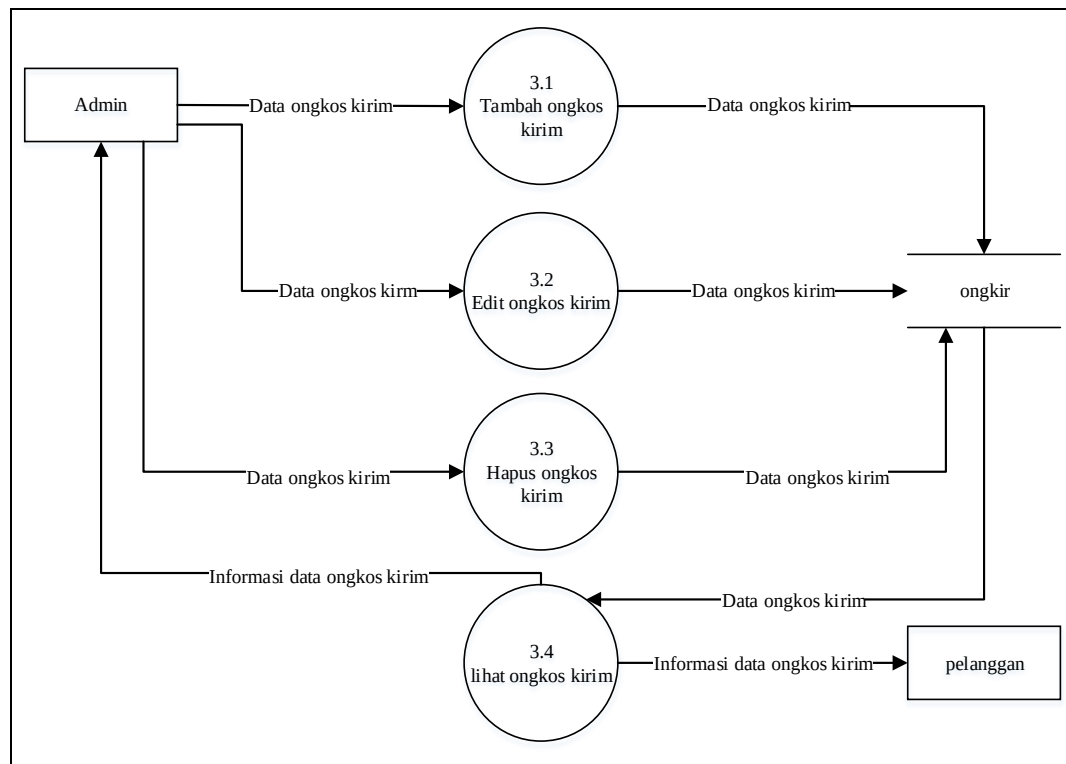


Gambar 3.5 DFD level 2 proses 2.0 (Mengelola kategori)

Pada gambar 3.5 dalam proses mengelola kategori terdapat 4 proses yaitu tambah, edit, hapus dan lihat yang dilakukan oleh Admin. Dan pelanggan melihat informasi kategori.

3. DFD *level 2* proses 3.0

Berikut adalah DFD *level 2* proses 3.0 yang menjelaskan proses-proses ongkos kirim.

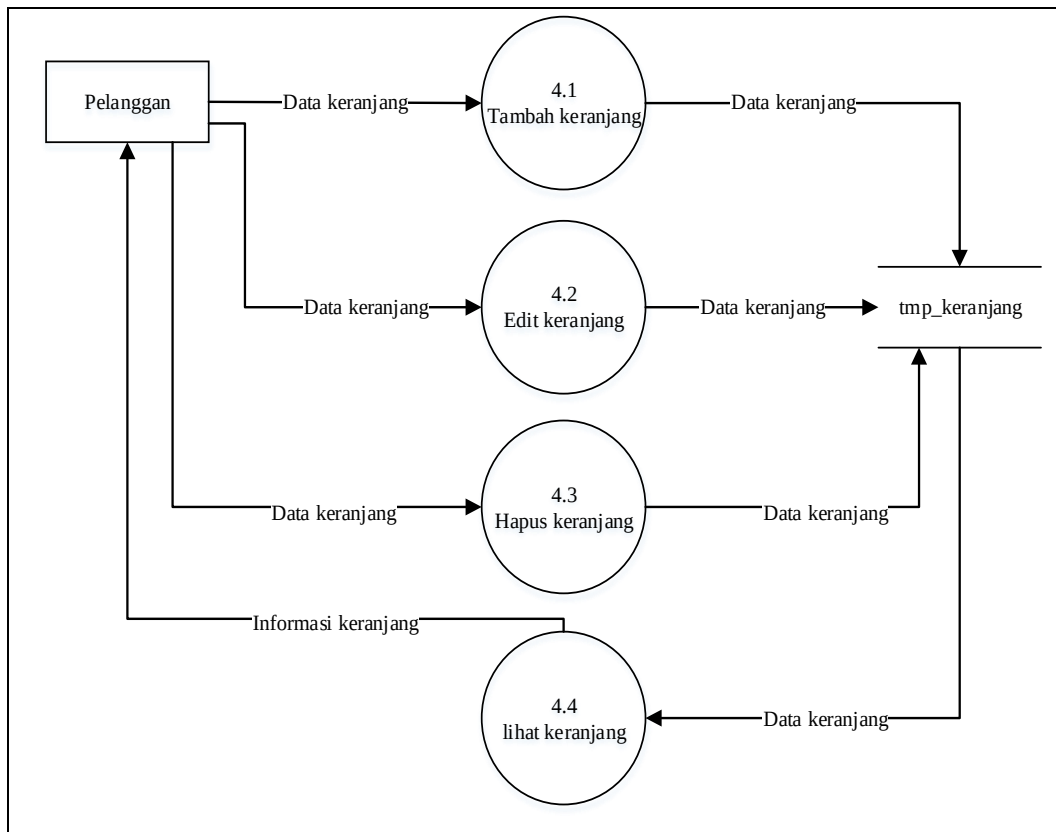


Gambar 3.6 DFD *level 2* proses 3.0 (Mengelola ongkos kirim)

Pada gambar 3.6 dalam proses registrasi pelanggan yang dilakukan oleh pelanggan lalu diterima oleh admin.

4. DFD *level 2* proses 4.0

Berikut adalah diagram *level 2* proses 4.0 yang menjelaskan proses-proses mengelola data keranjang belanja.

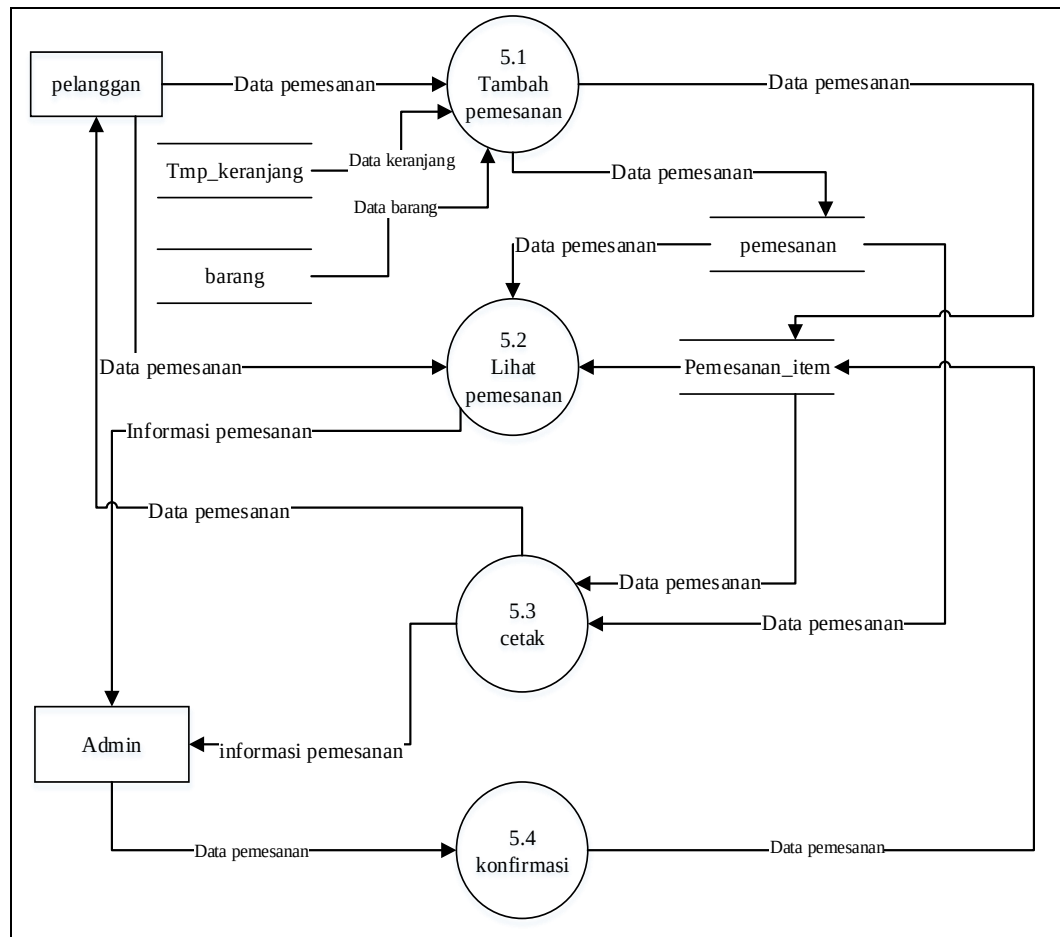


Gambar 3.7 DFD *level 2* proses 4.0 (Mengelola keranjang)

Pada gambar 3.7 dalam proses mengelola barang terdapat empat proses yaitu tambah, edit, hapus dan lihat yang dilakukan oleh Admin.

5. DFD *level 2* proses 5.0

Berikut adalah DFD *level 2* proses 5.0 yang menjelaskan proses-proses mengelola transaksi pemesanan.

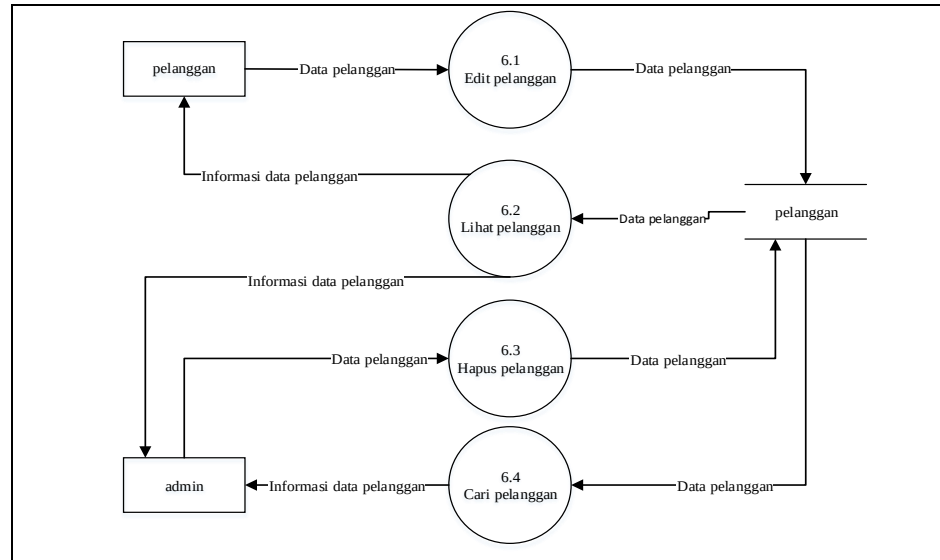


Gambar 3.8 DFD level 2 proses 5.0 (Mengelola Transaksi Pemesanan)

Pada gambar 3.8 dalam proses mengelola transaksi pemesanan terdapat empat proses yaitu tambah pemesanan, konfirmasi pemesanan, lihat dan cetak yang dilakukan oleh pelanggan. Admin dapat melihat informasi pemesanan.

6. DFD level 2 proses 6.0

Berikut adalah DFD level 2 proses 6.0 yang menjelaskan proses-proses mengelola data pelanggan.

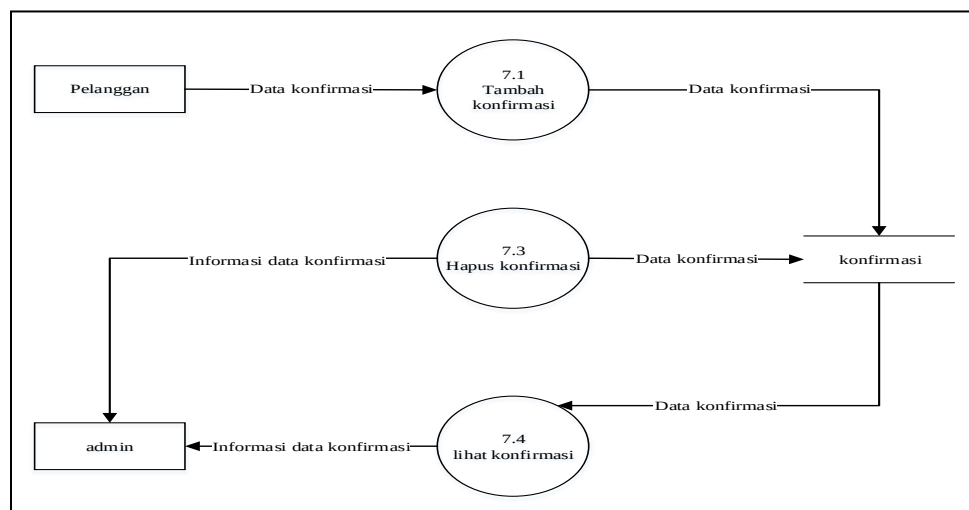


Gambar 3.9 DFD level 2 proses 6.0 (Mengelola pelanggan)

Pada gambar 3.9 dalam proses mengelola barang terdapat empat proses yaitu edit kategori, hapus, lihat dan cari pelanggan.

7. DFD level 2 proses 7.0

Berikut adalah DFD level 2 proses 7.0 yang menjelaskan proses-proses mengelola data konfirmasi.

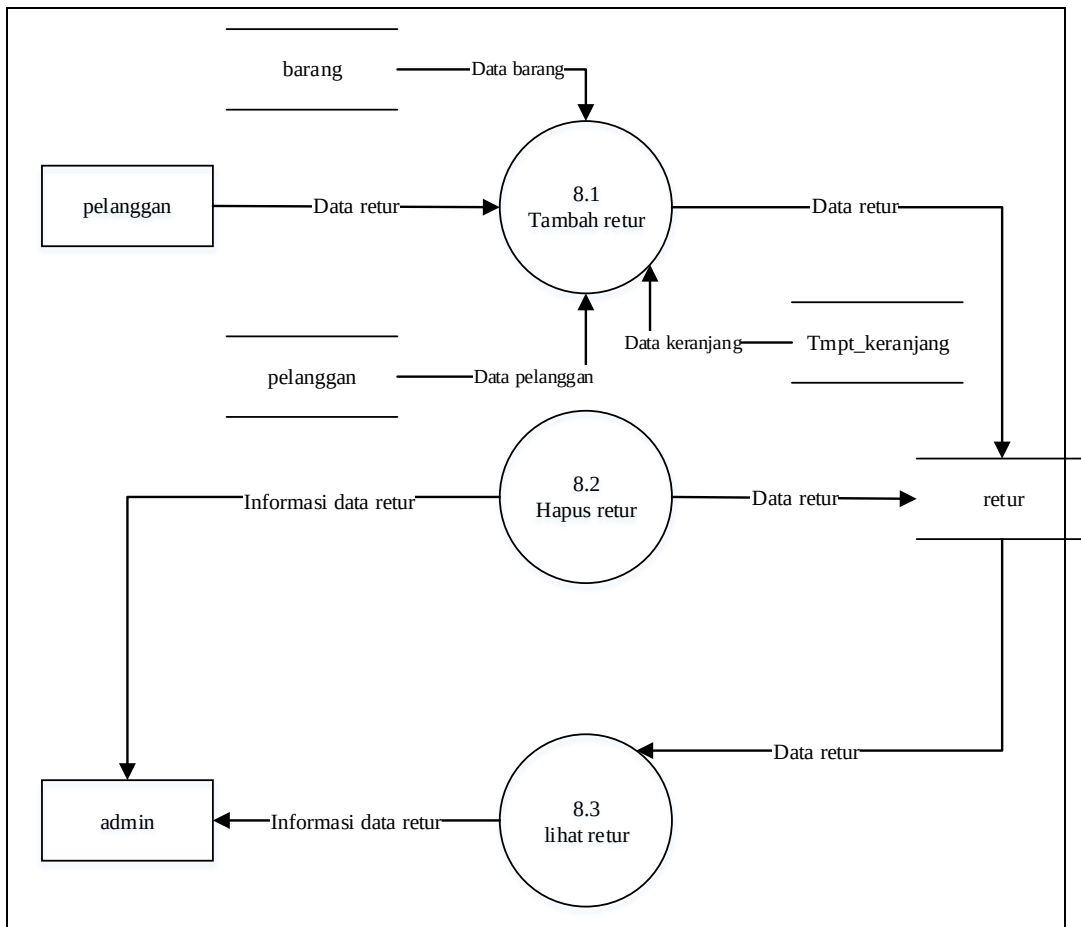


3.10 DFD level 2 proses 7.0 (Mengelola konfirmasi)

Pada gambar 3.10 dalam proses mengelola konfirmasi, pelanggan mengisi pada form konfirmasi, kemudian admin akan mendapatkan data retur dari pelanggan dan admin bisa melakukan proses hapus data retur.

8. DFD level 2 proses 8.0

Berikut adalah DFD level 2 proses 8.0 yang menjelaskan proses-proses melihat grafik.

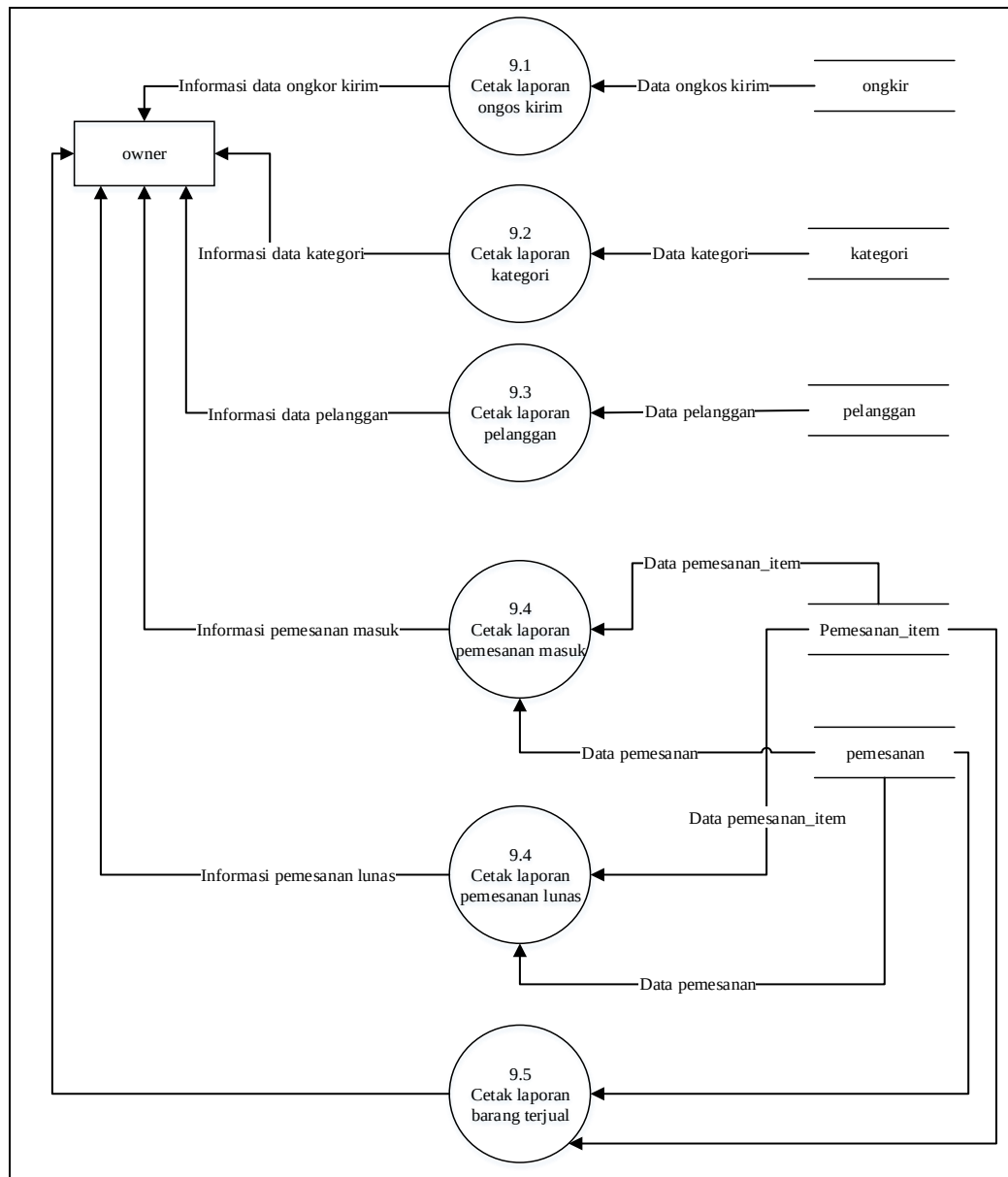


3.11 DFD level 2 proses 8.0 (Mengelola retur)

Pada gambar 3.11 dalam proses mengelola retur terdapat tambah, hapus dan lihat.

9. DFD *level 2* proses 9.0

Berikut adalah DFD *level 2* proses 9.0 yang menjelaskan proses-proses mengelola konfirmasi pembayaran.

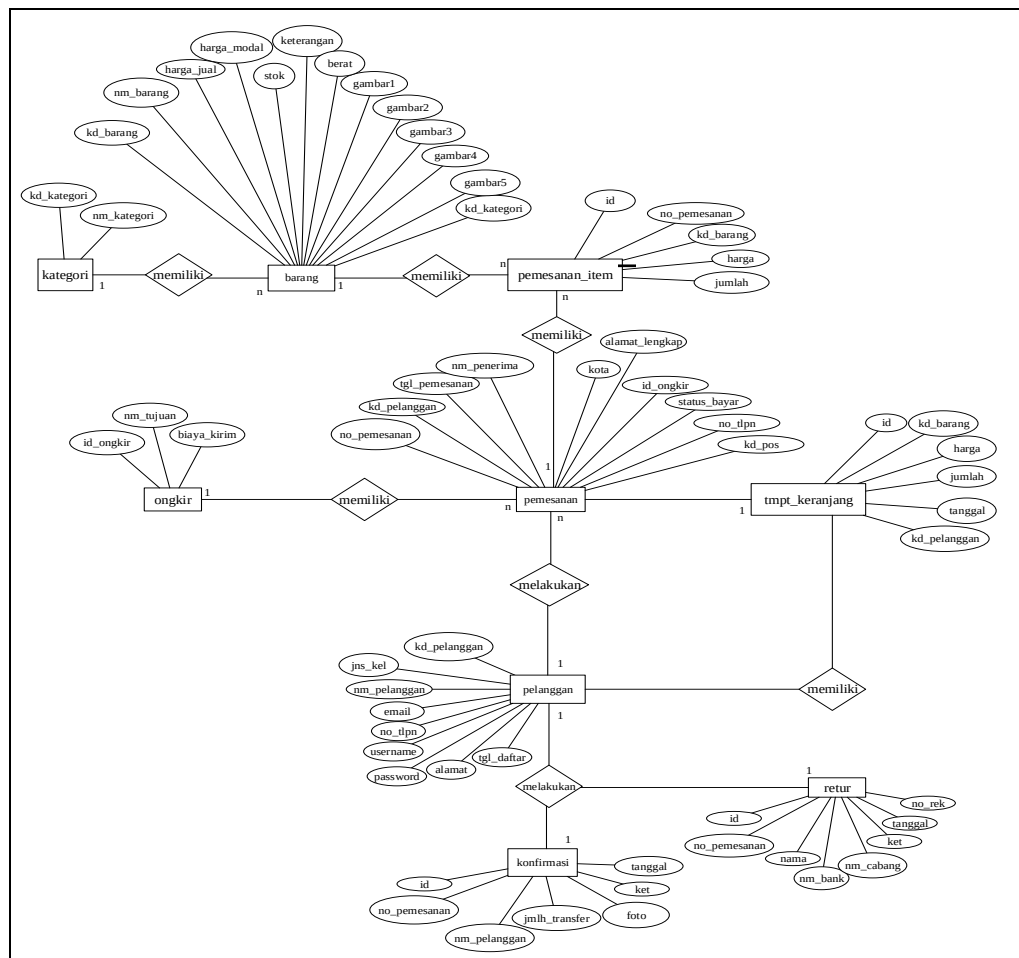


3.12 DFD *level 2* proses 9.0 (Cetak laporan)

Pada gambar 3.12 dalam proses cetak terdapat cetak laporan ongkos kirim, cetak laporan kategori, cetak laporan pelanggan, cetak laporan pemesanan masuk, cetak laporan pemesanan lunas, dan cetak laporan barang terjual.

3.5 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD merupakan notasi grafis dalam pemodelan data konseptual yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan. Berikut ini adalah gambar ERD Sistem Informasi *E-Commerce* Penjualan Songket Pada Toko Cek Ilah Palembang Berbasis Web.



Gambar 3.13 Entity Relationship Diagram (ERD)

3.6 Desain Basis Data

Database dibuat untuk menggambarkan tentang tabel sehingga dapat dilihat bentuk *field-field*, tipe data, serta ukuran dari data-data pada sistem informasi *E-Commerce* penjualan berbasis *web*. Berikut adalah tabel Sistem Informasi *E-Commerce* Penjualan Songket Pada Toko Cek Ilah Kota Palembang Berbasis *Web*:

1. Tabel Admin

Tabel *admin* merupakan tabel yang diperlukan untuk menyimpan data *login admin* dan owner yaitu orang yang mengelolah *website*. *Field Id sebagai Primary key*. Berikut isi *field* dari tabel *admin* digambarkan pada tabel 3.2 :

Tabel 3.2 Tabel Admin

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	<i>id</i>	<i>int(2)</i>	<i>id admin</i>
2	<i>username</i>	<i>varchar(30)</i>	<i>username</i>
3	<i>password</i>	<i>varchar(32)</i>	<i>password</i>
4	<i>Level</i>	<i>Varchar(8)</i>	<i>level</i>

2. Tabel barang

Tabel barang digunakan untuk menyimpan data barang, yaitu data produk yang dijual. Setiap data barang dikelompokkan berdasarkan data kategori, sehingga didalam tabel ini ada *field* kunci tamu (*Foreign Key*), yaitu *field kd_kategori*, *field* yang menjadi kunci primer (*Primary Key*) pada tabel barang ialah *id_barang*, dan isi *field* dari tabel barang digambarkan pada tabel 3.2.

Tabel 3.3 Tabel Barang

No	Nama Field	Type Data	Keterangan
1	kd_barang	<i>varchar(6)</i>	Kd_barang
2	nm_barang	<i>varchar(30)</i>	Nama barang
3	harga_modal	<i>int(12)</i>	Harga modal
4	harga_jual	<i>int(12)</i>	Harga jual
5	stok	<i>int(4)</i>	stok
6	berat	<i>int(5)</i>	berat
7	keterangan	<i>varchar(100)</i>	keterangan
8	file_gambar1	<i>varchar(200)</i>	Gambar 1
9	file_gambar2	<i>varchar(200)</i>	Gambar 2
10	file_gambar3	<i>varchar(200)</i>	Gambar 3
11	file_gambar4	<i>varchar(200)</i>	Gambar 4
12	file_gambar5	<i>varchar(200)</i>	Gambar 5
13	kd_kategori	<i>char(4)</i>	<i>Kode kategori</i>

3. Tabel ongkir

Tabel ongkir digunakan untuk menyimpan daftar nama tujuan pengiriman yang ada di Indonesia, tujuannya adalah untuk menyimpan data besarnya biaya pengiriman barang dari tempat toko online berada menuju tujuan pengiriman, *field* yang menjadi *primary key* pada tabel ongkir ialah *kd_ongkir*. Isi *field* dari tabel ongkir digambarkan pada tabel 3.4 :

Tabel 3.4 Tabel Ongkir

No	Nama Field	Type Data	Keterangan
1	Id_ongkir	<i>char(3)</i>	Id ongkos kirim
2	nm_tujuan	<i>varchar(30)</i>	Nama tujuan
3	biaya_kirim	<i>int(12)</i>	Biaya kirim

4. Tabel Kategori

Tabel kategori digunakan untuk menyimpan data kategori, fungsinya untuk pengelompokan data barang, *field* yang menjadi *primary key* pada tabel kategori ialah id. Isi *field* dari tabel kategori digambarkan pada tabel 3.5:

Tabel 3.5 Tabel kategori

No	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Keterangan
1	Id_kategori	char(4)	Id kategori
2	nm_kategori	varchar(30)	Nama kategori

5. Tabel Data Pelanggan

Tabel pelanggan digunakan untuk menyimpan data pelanggan, yaitu anggota atau *member* dari toko *online*. Dengan cara mendaftar dari *website*, akun yang dimiliki dapat dipakai untuk *login* dan selanjutnya dapat dipakai untuk memesan (beli) barang atau produk yang dijual di *website*, *field* yang menjadi *primary key* pada tabel pelanggan ialah kd_pelanggan. Isi *field* dari tabel pelanggan digambarkan pada tabel 3.6:

Tabel 3.6 Tabel pelanggan

No	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Keterangan
1	kd_pelanggan	char(6)	kode pelanggan
2	nm_pelanggan	varchar(30)	nama pelanggan
3	Jns_kel	enum	jenis kelamin
4	email	varchar (30)	email
5	no_telepon	varchar(12)	no telepon
6	alamat	varchar(30)	alamat
7	username	varchar(30)	username
8	password	varchar(32)	password

9	tgl_daftar	date	tanggal daftar
---	------------	------	----------------

6. Tabel Transaksi Pemesanan

Tabel transaksi pemesanan digunakan untuk menyimpan data saat ada transaksi pemesanan atau pembelian barang yang dilakukan oleh pelanggan dari *website* katalog toko *online*. *Field* yang menjadi *primary key* pada tabel pemesanan ialah *no_pemesanan*, dan di dalamnya ada 2 *field* kunci tamu (*foreign key*), yaitu ; *kd_pelanggan* dan *kd_ongkir*. Isi *field* dari tabel pemesanan digambarkan pada tabel 3.7:

Tabel 3.7 Tabel pemesanan

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	no_pemesanan	Char(8)	no pemesanan
2	kd_pelanggan	Char(6)	kode pelanggan
3	tgl_pemesanan	Date	tanggal pemesanan
4	nama_penerima	Varchar(30)	nama penerima
5	alamat_lengkap	Varchar(30)	alamat lengkap
6	Id_ongkir	Char(3)	id ongkos kirim
7	kota	Varchar(20)	kota
8	kode_pos	Varchar(6)	kode pos
9	no_telepon	Varchar(12)	nomor telepon
10	status_bayar	Enum	status pembayaran

7. Tabel Pemesanan Item

Tabel pemesanan item digunakan untuk menyimpan semua daftar barang yang dipesan dalam setiap kali transaksi, daftarnya berasal dari keranjang belanja. *field* yang menjadi *primary key* pada tabel pemesanan_item ialah *id*, dan di

dalamnya ada 2 *field* kunci tamu (*foreign key*), yaitu ; no_pemesanan dan kd_barang. Isi *field* dari tabel pemesanan item digambarkan pada tabel 3.8:

Tabel 3.8 Tabel Pemesanan_Item

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	id	int(4)	<i>Id</i>
2	No_pemesanan	varchar(6)	Nomor pemesanan
3	Kd_barang	varchar(6)	<i>Kode barang</i>
4	Nama_penerima	Varchar(30)	Nama penerima
5	Harga	int(12)	harga
6	Jumlah	Int(3)	jumlah

8. Tabel Keranjang Belanja

Tabel keranjang belanja digunakan untuk menyimpan semua daftar barang yang dipilih oleh pelanggan saat mencari barang dari *catalog* toko *online*, sehingga fasilitas ini mirip seperti keranjang belanja.. *Field* yang menjadi *primary key* pada tabel tmpt_keranjang ialah id, dan di dalamnya ada 2 *field* kunci tamu (*foreign key*), yaitu ; kd_barang dan kd_pelanggan. Isi *field* dari tabel tmpt_keranjang digambarkan pada tabel 3.9:

Tabel 3.9 Tabel Tmpt_Keranjang

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	id	int(4)	<i>id</i>
2	Kd_barang	char(5)	Kode barang
3	Harga	int(12)	harga
4	Jumlah	Int(4)	jumlah
5	Tgl	Date	tanggal
6	Kd_pelanggan	Char(6)	<i>Kode pelanggan</i>

9. Tabel Data Konfirmasi

Tabel data konfirmasi digunakan untuk menyimpan semua data konfirmasi transfer pembayaran dari total tagihan belanja yang sudah dilakukan, maka pelanggan harus mengisi form konfirmasi transfer, dengan tujuan member tahu pihak admin pengelola toko *online* bahwa telah ada transfer pembayaran. *Field* yang menjadi *primary key* pada tabel konfirmasi ialah id. Isi *field* dari tabel konfirmasi digambarkan pada tabel 3.10 :

Tabel 3.10 Tabel Konfirmasi

No	Nama Field	Type Data	Keterangan
1	Id	<i>int(4)</i>	Id konfirmasi
2	No_pemesanan	<i>Char(5)</i>	No pemesanan
3	Nm_pelanggan	<i>Varchar(30)</i>	Nama pelanggan
4	Jumlah_transfer	<i>Int(12)</i>	Jumlah transfer
5	Keterangan	<i>Varchar(200)</i>	keterangan
6	Tanggal	<i>Date</i>	tanggal

10. Tabel data retur

Tabel data retur digunakan untuk menyimpan semua data retur *Field* yang menjadi *primary key* pada tabel retur ialah id. Isi *field* dari tabel retur digambarkan pada tabel 3.11 :

Tabel 3.11 Tabel Retur

No	Nama Field	Type Data	Keterangan
1	Id	<i>int(4)</i>	Id retur
2	No_pemesanan	<i>Char(5)</i>	Nomor pemesanan
3	Nama	<i>Varchar(30)</i>	Nama pelanggan

4	Nm_bank	<i>Int(12)</i>	Jumlah transfer
5	Keterangan	<i>Varchar(100)</i>	Keterangan info
6	No_rek	<i>Varchar(12)</i>	Nomor Rekening
7	Nm_cabang	<i>Varchar(200)</i>	Nama cabang bank
8	Tanggal	<i>Date</i>	Tanggal

3.7 Desain Antarmuka

Perancangan antarmuka atau *interface* bertujuan untuk memberikan gambaran tentang web yang akan dibangun sehingga akan mempermudah dalam mengimplementasikan serta akan memudahkan dalam pembuatan *web*.

1. Desain *Login*

Pada gambar 3.14 perancangan desain *login* ini merupakan menu yang pertama kali muncul pada saat *user* saat membuka Sistem Informasi *E-Commerce* Penjualan Songket Cek Ilah Palembang Berbasis *Web*. Untuk masuk kedalam menu utama *user* diminta untuk memasukkan *username* dan *password* sesuai dengan data yang telah tersedia. Kemudian *user* harus memilih antara *login* dan *reset*. Rancangan Desain login ini dapat dilihat pada gambar 3.14 :

Sign In

Username

Password

Reset Login

Gambar 3.14 Desain *Login*

2. Desain Menu Utama Admin

Desain menu utama admin akan tampil, ketika admin berhasil *login*. Rancangan desain menu utama admin ini dapat dilihat pada gambar 3.15 :

Toko Songket Cek Ila Palembang

Menu
Password
Data Provinsi
Data Kategori
Data barang
Data Pelanggan
Pemesanan Barang
Konfirmasi Transfer
Retur
Grafik
laporan
Logout

Selamat Datang Di Halaman Admin

Gambar 3.15 Desain Menu Utama Admin

3. Desain Tambah Data Barang

Desain tambah data barang ini digunakan untuk menambahkan data barang atau produk pada Sistem Informasi *E-Commerce* Penjualan Songket Cek Ilah Palembang Berbasis Web. Rancangan tampilan tambah data barang ini dapat dilihat pada gambar 3.16 :

Toko Songket Cek Ila Palembang																																											
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Menu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Password</td></tr> <tr><td>Data Provinsi</td></tr> <tr><td>Data Kategori</td></tr> <tr><td>Data barang</td></tr> <tr><td>Data Pelanggan</td></tr> <tr><td>Pemesanan Barang</td></tr> <tr><td>Konfirmasi Transfer</td></tr> <tr><td>Retur</td></tr> <tr><td>Grafik</td></tr> <tr><td>laporan</td></tr> <tr><td>Logout</td></tr> </tbody> </table>	Menu	Password	Data Provinsi	Data Kategori	Data barang	Data Pelanggan	Pemesanan Barang	Konfirmasi Transfer	Retur	Grafik	laporan	Logout	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Tambah Data</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Kode</td> <td>: XXXXX </td> </tr> <tr> <td>Nama Barang</td> <td>: </td> </tr> <tr> <td>Harga Modal (Rp)</td> <td>: </td> </tr> <tr> <td>Harga Jual (Rp)</td> <td>: </td> </tr> <tr> <td>Jumlah stok</td> <td>: </td> </tr> <tr> <td>Berat barang</td> <td>: </td> </tr> <tr> <td>File gambar</td> <td>: Foto </td> </tr> <tr> <td>File gambar 2</td> <td>: Foto </td> </tr> <tr> <td>File gambar 3</td> <td>: Foto </td> </tr> <tr> <td>File gambar 4</td> <td>: Foto </td> </tr> <tr> <td>File gambar 5</td> <td>: Foto </td> </tr> <tr> <td>Keterangan</td> <td>: </td> </tr> <tr> <td>Kategori</td> <td>: </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: right;"> Simpan Data </td> </tr> </tbody> </table>	Tambah Data		Kode	: XXXXX	Nama Barang	:	Harga Modal (Rp)	:	Harga Jual (Rp)	:	Jumlah stok	:	Berat barang	:	File gambar	: Foto	File gambar 2	: Foto	File gambar 3	: Foto	File gambar 4	: Foto	File gambar 5	: Foto	Keterangan	:	Kategori	:	Simpan Data	
Menu																																											
Password																																											
Data Provinsi																																											
Data Kategori																																											
Data barang																																											
Data Pelanggan																																											
Pemesanan Barang																																											
Konfirmasi Transfer																																											
Retur																																											
Grafik																																											
laporan																																											
Logout																																											
Tambah Data																																											
Kode	: XXXXX																																										
Nama Barang	:																																										
Harga Modal (Rp)	:																																										
Harga Jual (Rp)	:																																										
Jumlah stok	:																																										
Berat barang	:																																										
File gambar	: Foto																																										
File gambar 2	: Foto																																										
File gambar 3	: Foto																																										
File gambar 4	: Foto																																										
File gambar 5	: Foto																																										
Keterangan	:																																										
Kategori	:																																										
Simpan Data																																											

Gambar 3.16 Desain Tambah Data Barang

4. Desain Data Barang

Desain tampil data barang ini digunakan untuk melihat data-data barang pada Sistem Informasi *E-Commerce* Penjualan Songket Cek Ilah Palembang Berbasis *Web*. Terdapat beberapa perintah, link tambah untuk menambah data barang yang baru, dan pada aksi terdapat link *edit* untuk mengubah data barang apabila admin mengalami kesalahan pendataan barang, *delete* untuk menghapus data barang, dan cari untuk mencari data barang yang telah disimpan dalam basisdata. Rancangan desain data barang ini dapat dilihat pada gambar 3.17 :

Toko Songket Cek Ila Palembang

Menu
Password
Data Provinsi
Data Kategori
Data barang
Data Pelanggan
Pemesanan Barang
Konfirmasi Transfer
Retur
Grafik
laporan
Logout

DATA BARANG

No	Kode	Nama	Stok	Berat	Harga (Rp)	Tools
1	xxxxxxx	xxxxxx	x	x	X.xxx.xxx	Edit Delete
2	xxxxxxx	xxxxxx	xx	xx	Xxx.xxx	Edit Delete
3	xxxxxxx	xxxxx	xxx	x	Xx.xxx	Edit Delete

Jumlah
Data : 3

Halaman ke
: 1

Gambar 3.17 Desain Tampil Data Barang

5. Desain Pemesanan Barang

Desain pemesanan barang ini digunakan untuk melihat data-data daftar pemesanan barang yang akan dikonfirmasi apabila pelanggan sudah membayar dan apabila sudah dikonfirmasi oleh admin maka statusnya akan berubah menjadi lunas apabila belum statusnya pesan. Terdapat beberapa perintah, yaitu pada set bayar digunakan untuk mengkonfirmasi pembayaran lunas serta membatalkan pembayaran lunas apabila terjadi kesalahan. pada aksi terdapat menu lihat untuk detail transaksi pemesanan barang. Dan terdapat filter data digunakan untuk menampilkan data berdasarkan tanggal yang diinginkan. Rancangan desain from pemesanan barang ini dapat dilihat pada gambar 3.18.

Toko Songket Cek Ila Palembang

Menu
Password
Data Provinsi
Data Kategori
Data barang
Data Pelanggan
Pemesanan Barang
Konfirmasi Transfer
Retur
Grafik
laporan
Logout

DAFTAR PEMESANAN

FILTER DATA

Periode

s/d

Tampilkan

No	No. Pemesanan	Tanggal	Nama	Total Transfer (Rp)	Status	Set Bayar	Tools
1	xxxxxxx	xx-xx-xxxx	xxxxxx	X.xxx.xxx	Lunas	Batalan	lihat
2	xxxxxxx	xx-xx-xxxx	xxxxxx	Xxx.xxx	Pesan	bayar	lihat
3	xxxxxxx	xx-xx-xxxx	xxxxxx	Xx.xxx	pesan	bayar	lihat

Gambar 3.18 Desain Pemesanan Barang

6. Desain Konfirmasi Transfer

Desain konfirmasi transfer ini digunakan untuk melihat data-data konfirmasi transfer yang telah diisi oleh pelanggan yang telah membeli barang serta telah melakukan transfer pada Sistem Informasi *e-commerce* penjualan songket cek Ilah Palembang berbasis *web*. Terdapat perintah, *delete* untuk menghapus konfirmasi transfer yang telah disimpan dalam basisdata. Rancangan desain konfirmasi transfer ini dapat dilihat pada gambar 3.19 :

Toko Songket Cek Ila Palembang

Menu
Password
Data Provinsi
Data Kategori
Data barang
Data Pelanggan
Pemesanan Barang
Konfirmasi Transfer
Retur
Grafik
laporan
Logout

KONFIRMASI TRANSFER

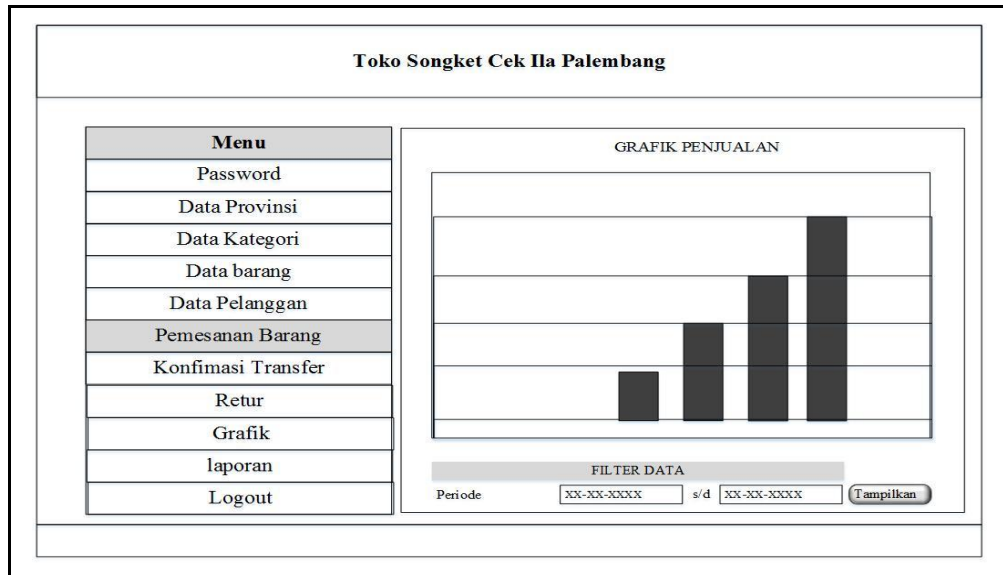
No	Tanggal	No. Pemesanan	Nama	Transfer (Rp)	Bukti Transfer	Keterangan	Tools
1	xx-xx-xxx	xxxxxxx	xxxxxx	Xxx.xxx	lihat	xxxxxxxxxx xxxxxxxxxx	Delete
2	xx-xx-xxxx	xxxxxxx	xxxxxx	XXXXXXX	lihat	xxxxxxxxxx	Delete
3	xx-xx-xxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	Xx.xxx	lihat	xxxxxxxxxx xxxxxxxxxx	Delete

Jumlah data : 3
Halaman ke : 1

Gambar 3.19. Desain Konfirmasi Transfer

7. Desain menu grafik

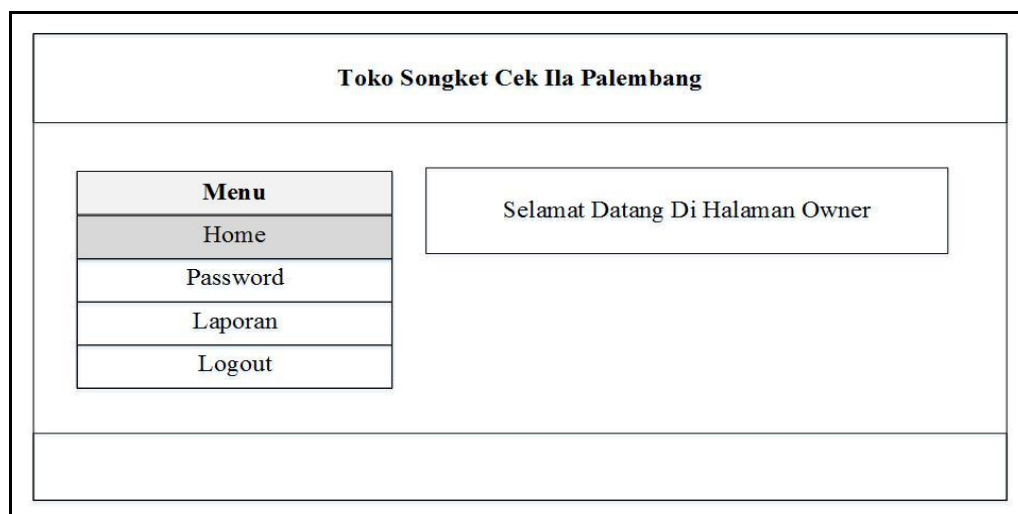
Desain halaman menu grafik pada *admin* untuk menampilkan semua data penjualan menurut grafik penjualan. Berikut ini desain halaman grafik penjualan yang dapat dilihat seperti gambar 3.20 :



Gambar 3.20 Desain Grafik Penjualan

8. Desain halaman utama *Owner* (Pemilik toko)

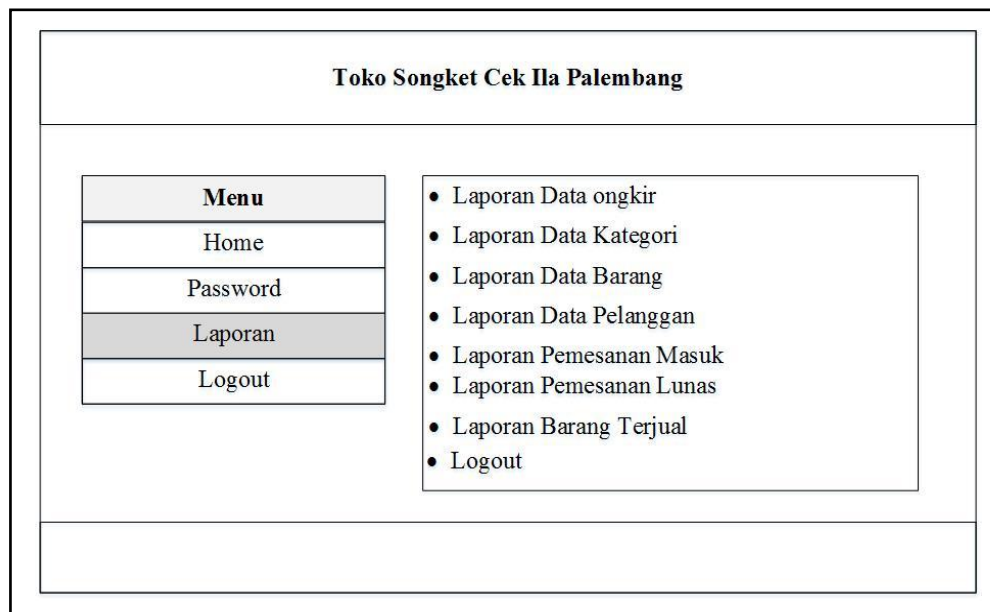
Pada gambar 3.21 Tampilan desain utama *owner* akan tampil, ketika admin berhasil *login* dalam sistem. Terdapat menu-menu tampilan untuk dioperasikan oleh *owner*.



Gambar 3.21 Desain Halaman Utama *Owner* (Pemilik Toko)

9. Desain Menu Laporan

Pada gambar 3.22 Desain menu laporan digunakan untuk menampilkan hasil laporan agar diketahui oleh pemilik toko (*owner*).



Gambar 3.22 Desain Menu Laporan

10. Desain Menu Laporan Pemesanan Masuk

Tampilan menu laporan pemesanan masuk digunakan untuk menampilkan hasil laporan pemesanan masuk agar diketahui oleh pemilik toko (*owner*). Terdapat *filter* data untuk mencari data berdasarkan tanggal serta *tools* lihat untuk melihat detail pemesanan. Perancangan desain menu laporan pemesanan masuk ini dapat dilihat pada gambar 3.23 :

Toko Songket Cek Ila Palembang

Menu

Home

Password

Laporan

Logout

LAPORAN PEMESANAN MASUK

FILTER DATA

Periode s/d Tampilkan

No	Tanggal	Kode pelanggan	Nama	Total barang	Total Transfer (Rp)	Status	Tools
1	XX-XX-XXX	XXXXXXXX	XXXXXX	X	XXX.XXX	Lunas	lihat
2	XX-XX-XXX	XXXXXXXX	XXXXXX	XX	X.XXX.XXX	Pesan	lihat
3	XX-XX-XXX	XXXXXXXX	XXXXXX	XXX	XX.XXX	pesan	lihat

Gambar 3.23 Desain Laporan Pemesanan Masuk

11. Desain Laporan Pemesanan Lunas

Desain laporan pemesanan lunas per periode digunakan untuk menampilkan hasil laporan laporan pemesanan lunas per periode agar di ketahui oleh pemilik toko (owner). Terdapat *filter* data untuk mencari data berdasarkan tanggal serta *tools* lihat untuk melihat detail pemesanan dan cetak. Perancangan desain menu laporan pemesanan masuk ini dapat dilihat pada gambar 3.24

Toko Songket Cek Ila Palembang

Menu

Home

Password

Laporan

Logout

LAPORAN PEMESANAN LUNAS PER PERIODE

FILTER DATA

Periode s/d Tampilkan Cetak

No	Tanggal	No.pemesanan	Kode pelanggan	Jumlah barang	Total belanja	Tools
1	XX-XX-XXX	XXXXXXXX	XXXXXX	X	XXX.XXX	lihat
2	XX-XX-XXX	XXXXXXXX	XXXXXX	XX	X.XXX.XXX	lihat
3	XX-XX-XXX	XXXXXXXX	XXXXXX	XXX	XX.XXX	lihat

Gambar 3.24 Desain Laporan Pemesanan Lunas Per Periode

12. Desain cetak Laporan Pemesanan Lunas

Desain cetak laporan pemesanan lunas ini merupakan tampilan laporan ketika dicetak pada Sistem Informasi *E-Commerce* Penjualan Songket Cek Ilah Palembang Berbasis *Web*. Rancangan desain cetak laporan pemesanan lunas ini dapat dilihat pada gambar 3.25 :

TOKO CEK ILAH PALEMBANG Alamatnya Pasar 16 lantai 1 No. 83-84 Palembang No hp : 0852-123-123-23					
LAPORAN PEMESANAN LUNAS PER PERIODE Daftar Transaksi Pemesanan Dari Tanggal 01-06-2016 S/D 07-06-2016					
No	Tanggal	No. Pemesanan	Kode pelanggan	Jumlah barang	Total belanja
1	xx-xx-xxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	x	Rp. xxx.xxx
2	xx-xx-xxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xx	Rp. xxx.xxx
3	xx-xx-xxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xx	Rp. xxx.xxx
4	xx-xx-xxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxx	Rp. xxx.xxx
5	xx-xx-xxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xx	Rp. xxx.xxx
6	xx-xx-xxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	x	Rp. xxx.xxx
GRAN TOTAL				xxx	Rp. xxx.xxx
Palembang, xx-xx-xxxx					

Gambar 3.25 Desain Cetak Laporan Pemesanan Lunas

13. Desain halaman *login* pelanggan/user

Desain Halaman *login* pelanggan ini merupakan menu pelanggan untuk *login* membuka Sistem Informasi *E-Commerce* Penjualan Songket Cek Ilah Palembang Berbasis *Web*. Untuk masuk ke dalam halaman utama pelanggan diminta memasukkan *username* dan *password*. Rancangan desain halaman *login* pelanggan ini dapat dilihat pada gambar 3.26 :

Login | Register

SONGKET CEK ILA
Pasar 16, lantai 1 no. 83-84 pasar 16 Palembang

Home Profil Produk Panduan Belanja konfirmasi Pencarian barang

LOGIN PELANGGAN

Username

Password

Login

Gambar 3.26 Desain *Login Pelanggan/user*

14 Desain From Daftar Pelanggan Baru

Desain From daftar pelanggan baru digunakan untuk pelanggan/user yang ingin mendaftar menjadi pelanggan untuk memesan barang secara *online* di Toko Cek Ilah. Perancangan desain From daftar pelanggan baru ini dapat dilihat pada gambar 3.27 :

Login | Register

SONGKET CEK ILA
Pasar 16, lantai 1 no. 83-84 pasar 16 Palembang

Home Profil Produk Panduan Belanja konfirmasi Pencarian barang

PENDAFTARAN PELANGGAN

Nama Pelanggan

Jenis Kelamin

E-mail

No. telpon

Username

Password

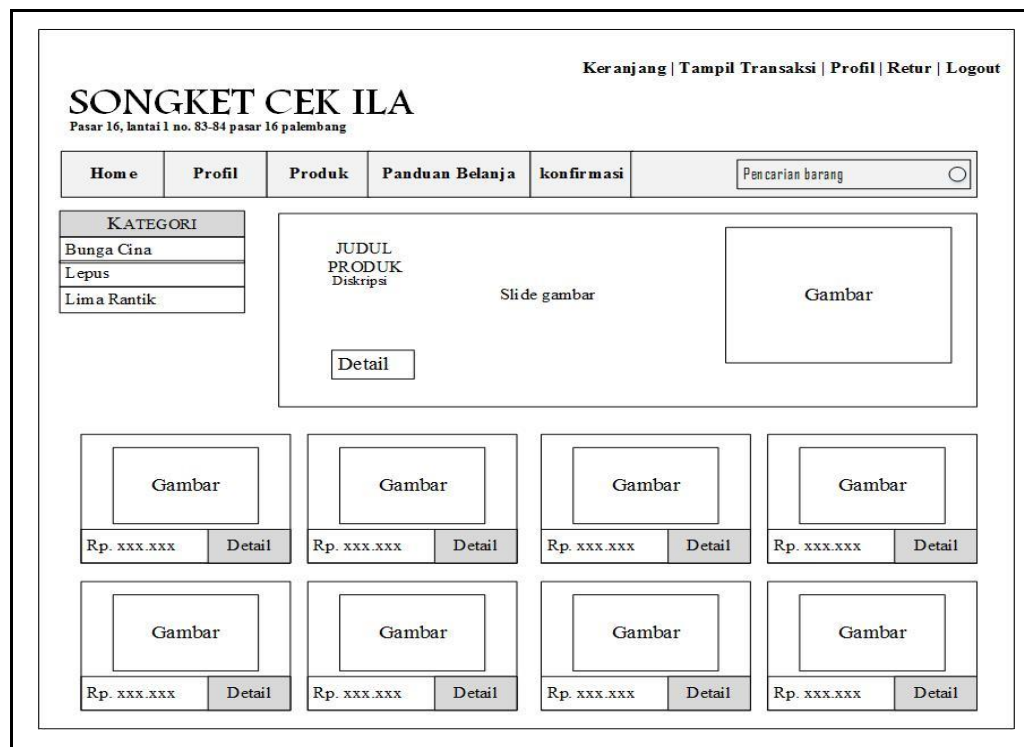
Password lagi

Daftar

Gambar 3.27 Desain From Halaman Pendaftaran Pelanggan

15 Desain Halaman Utama Pelanggan

Desain halaman utama pelanggan/user terdapat menu-menu yang dapat diakses serta terdapat pencarian untuk mencari barang. Perancangan desain halaman utama pelanggan ini dapat dilihat pada gambar 3.28 :



Gambar 3.28 Desain Halaman Utama Pelanggan

16 Desain From Konfirmasi

Desain from konfirmasi digunakan untuk pelanggan/user untuk mengkonfirmasi admin lewat menu konfirmasi bahwa telah melakukan pembayaran atau transfer uang kepada pihak Toko Cek Ilah Palembang. Rancangan desain from konfirmasi ini dapat dilihat pada gambar 3.29 :

Keranjang | Tampil Transaksi | Profil | Retur | Logout

SONGKET CEK ILA

Pasar 16, lantai 1 no. 83-84 pasar 16 Palembang

Home

Profil

Produk

Panduan Belanja

konfirmasi

Pencarian barang

KONFIRMASI PEMBAYARAN

No. Pemesanan

Nama Penerima

Jumlah Transfer (Rp.)

Foto

Choose file

Keterangan

Kirim

Gambar 3.29 Desain Form Konfirmasi

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

4. 1 Konstruksi dan Pengujian (*Construction and Testing*)

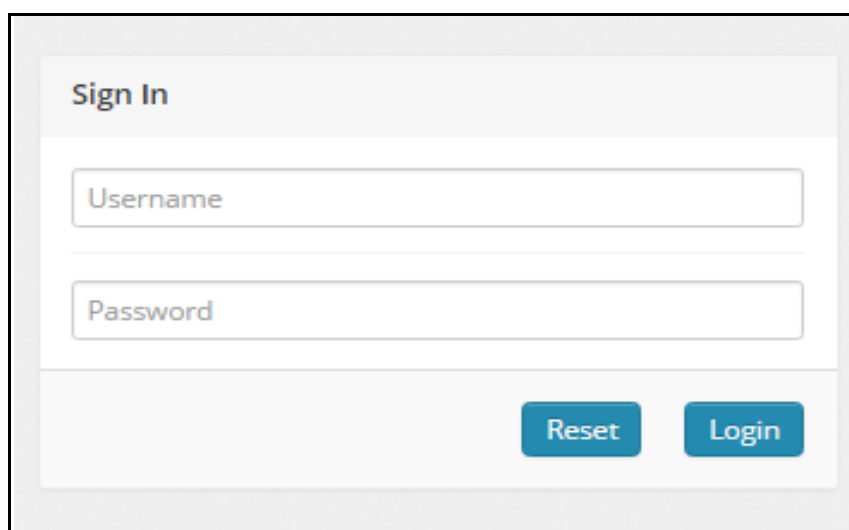
4. 1. 1 Konstruksi Perangkat Lunak

Setelah dilakukannya analisis masalah dan perancangan, maka selanjutnya dilakukan konstruksi sebagai penerapan sekaligus pengujian bagi sistem yang telah di buat.

4.1.2 Implementasi Sistem

4.1.1.1 Tampilan Halaman *Login*

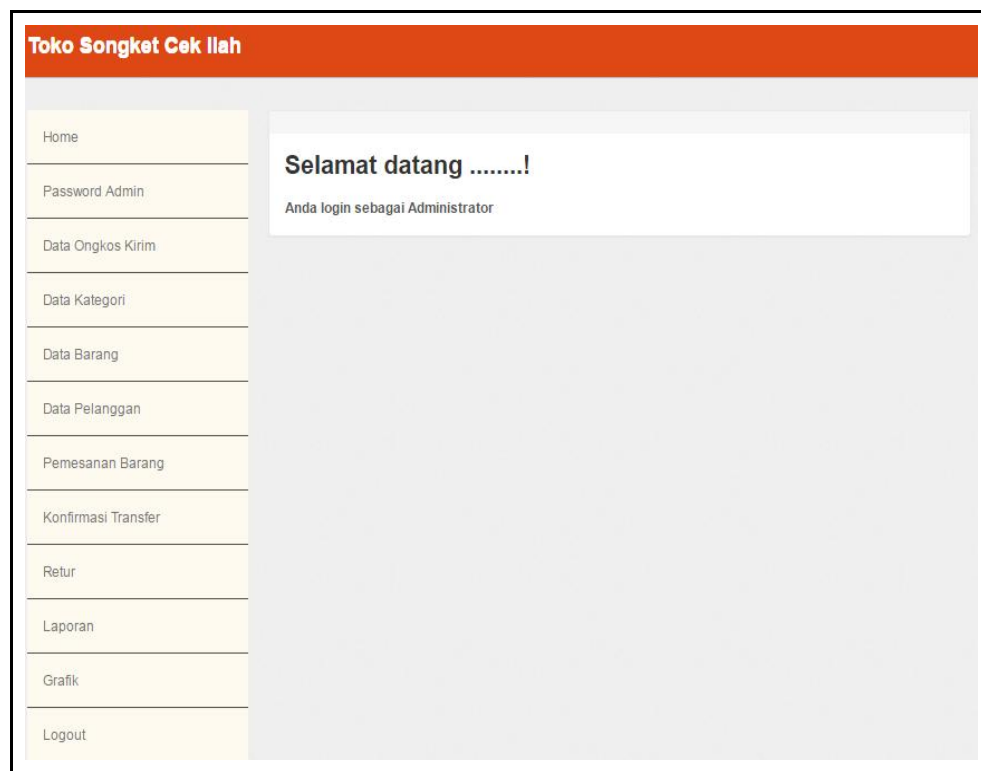
Halaman *login* digunakan untuk mengakses sistem dengan memasukkan *username* dan *password* yang digunakan oleh admin dan *owner* (pemilik toko) serta terdapat tombol *login* untuk masuk ke sistem dan reset untuk mengkosongkan *username* dan *password* seperti pada gambar 4.1

The image shows a web form titled "Sign In" in a light blue header. Below the title are two input fields: "Username" and "Password", both with light blue borders and placeholder text. At the bottom right of the form are two blue buttons with white text: "Reset" and "Login". The entire form is set against a light gray background.

Gambar 4.1 Tampilan Halaman *Login Admin*

4.1.1.2 Tampilan Halaman Utama Admin

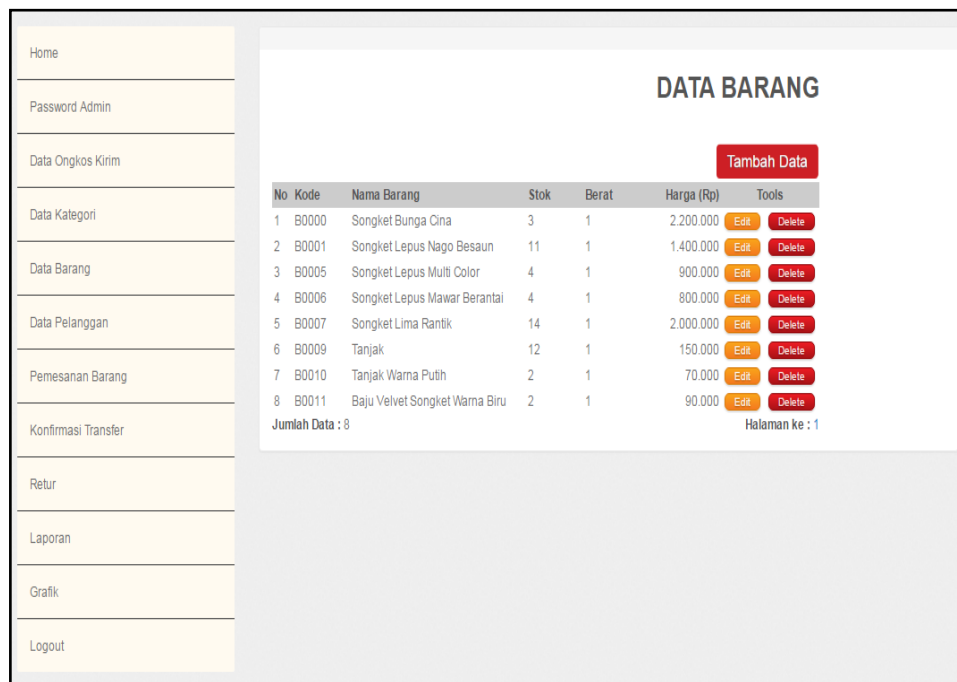
Tampilan halaman utama *admin* adalah halaman yang pertama kali tampil ketika *admin login* pada sistem. Pada halaman ini menampilkan menu home, password admin, data provinsi, data kategori, data barang, data pelanggan, pemesanan barang, konfirmasi transfer, laporan dan logout. Tampilan halaman utama *admin* sistem informasi *e-commerce* penjualan songket pada Toko Cek Ilah Palembang berbasis *web* dapat dilihat seperti gambar 4.2



Gambar 4.2 Tampilan Halaman Utama Admin

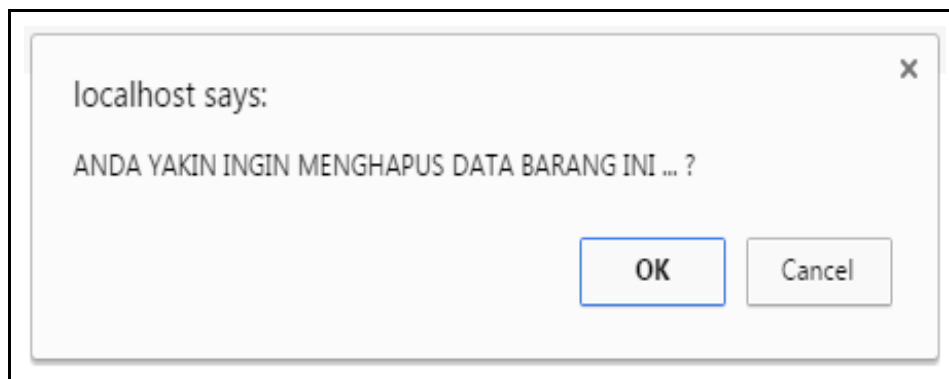
4.1.1.3 Tampilan Halaman Menu Data Barang

Menu data barang pada *admin* digunakan untuk menampilkan semua data barang yang telah diinput dan terdapat fungsi tambah data, edit data, dan hapus data. Seperti terlihat pada gambar 4.3



Gambar 4.3 Tampilan Menu Data Barang

Apabila akan menghapus data barang akan tampil pesan konfirmasi terlebih dahulu, Seperti terlihat pada gambar 4.4



Gambar 4.4 Tampilan Konfirmasi Pesan Hapus Data Barang

Apabila admin ingin menambah data barang maka klik “Tambah Data” lalu akan muncul form tambah data barang yang ditambahkan melalui halaman admin. Berikut ini tampilan form tambah data barang yang dapat dilihat seperti gambar 4.5

The image shows a web application interface for adding a new item. On the left is a sidebar with navigation links: Home, Password Admin, Data Ongkos Kirim, Data Kategori, Data Barang, Data Pelanggan, Pemesanan Barang, Konfirmasi Transfer, Retur, Laporan, Grafik, and Logout. The main area is titled 'TAMBAH DATA BARANG'. It contains the following fields:

- Kode: B0012
- Nama Barang: [Empty text box]
- Harga Modal (Rp): [Empty text box]
- Harga Jual (Rp): [Empty text box]
- Jumlah Stok: [Empty text box]
- Berat Barang: [Empty text box]
- File Gambar 1: Choose File (No file chosen) file gambar max 2 Mb
- File Gambar 2: Choose File (No file chosen) file gambar max 2 Mb
- File Gambar 3: Choose File (No file chosen) file gambar max 2 Mb
- File Gambar 4: Choose File (No file chosen) file gambar max 2 Mb
- File Gambar 5: Choose File (No file chosen) file gambar max 2 Mb
- Keterangan: [Empty text area]
- Kategori: [Dropdown menu showing '....']

At the bottom right are two buttons: 'SIMPAN DATA' (blue) and 'BATAL' (red).

Gambar 4.5 Tampilan Halaman Form Tambah Data Barang

4.1.1.4 Tampilan Halaman Menu Konfirmasi Pemesanan Barang

Halaman menu pemesanan barang pada *admin* digunakan untuk menampilkan semua daftar data pemesanan barang. Dan untuk melakukan konfirmasi pembayaran bagi pelanggan yang telah membayar maka statusnya “Lunas” bagi pelanggan yang belum melakukan pembayaran maka statusnya “Pesan” yaitu masih dalam pemesanan dan “Batal” yaitu pelanggan yang belum melakukan pembayaran lewat waktu yang ditentukan. Pada halaman menu pemesanan barang terdapat filter data digunakan untuk menampilkan daftar pemesanan sesuai tanggal yang diinginkan. Seperti terlihat pada gambar 4.6

Toko Songket Cek Ilah

Home

Password Admin

Data Ongkos Kirim

Data Kategori

Data Barang

Data Pelanggan

Pemesanan Barang

Konfirmasi Transfer

Retur

Laporan

Grafik

Logout

DAFTAR PEMESANAN

FILTER DATA

Periode :

sd

Tampilkan

No	No Pesan	Tanggal	Nama Pelanggan	Total Transfer	Status	Set Bayar	Tools
1	PS000008	13-08-2016	Ansori	Rp. 1.425.000	Pesan	Bayar	Lihat
2	PS000007	10-08-2016	Aans	Rp. 930.000	Lunas	Batalikan	Lihat
3	PS000006	10-08-2016	Aans	Rp. 2.225.000	Lunas	Batalikan	Lihat
4	PS000005	10-08-2016	Ansori	Rp. 2.209.000	Lunas	Batalikan	Lihat
5	PS000004	08-08-2016	Ansori	Rp. 2.220.000	Pesan	Bayar	Lihat
6	PS000003	05-08-2016	Nando	Rp. 2.198.000	Pesan	Bayar	Lihat
7	PS000002	06-08-2016	Ansori	Rp. 2.251.000	Lunas	Batalikan	Lihat
8	PS000001	06-05-2016	Ansori	Rp. 3.702.000	Lunas	Batalikan	Lihat

Gambar 4.6 Tampilan Halaman Daftar Pemesanan Barang

Apabila admin ingin melihat detail pemesanan barang maka klik “lihat” pada tools maka akan muncul transaksi pemesanan. Berikut ini tampilan transaksi pemesanan yang dapat dilihat seperti gambar 4.7

TRANSAKSI PEMESANAN

TRANSAKSI

No. Pemesanan : PS000001
Tanggal : 06-05-2016
Kode Pelanggan : P00001
Nama Pelanggan : Ansori

PENERIMA

Nama Penerima : Ansori
Alamat Penerima : Palembang
Kota : Mamuju
No. Telepon : 08973010877

Status Pembayaran

: Lunas *

DAFTAR PESANAN BARANG

No	Kode	Nama Barang	Harga (Rp)	Jumlah	Total (Rp)
1	B0000	Songket Bunga Cina	Rp. 2200000	1	Rp.2.200.000
2	B0001	Songket Lepus Nago Besaun	Rp. 1400000	1	Rp.1.400.000
Total Belanja (Rp) :					3.600.000
Total Biaya Kirim (Rp) :					102.000
TOTAL BAYAR (Rp) :					3.702.000
Nominal yang harus dibayarkan adalah Rp. 3.702.000					
Batalan					

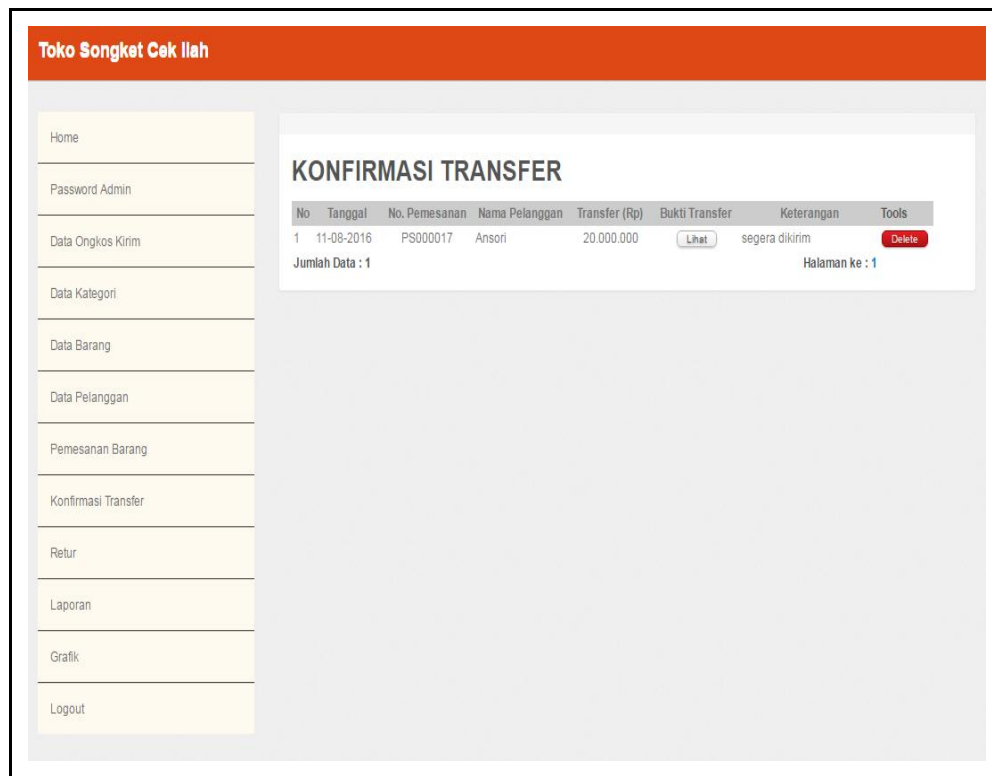
* Keterangan Status Pembayaran :

- Pesan : Masih dalam pemesanan (bisa batal), atau Belum Dibayar.
- Lunas : Pemesanan sudah dibayar Lunas, dan Dalam Proses Pengiriman.
- Batal : Pemesanan batal.

Gambar 4.7 Tampilan Transaksi Pemesanan

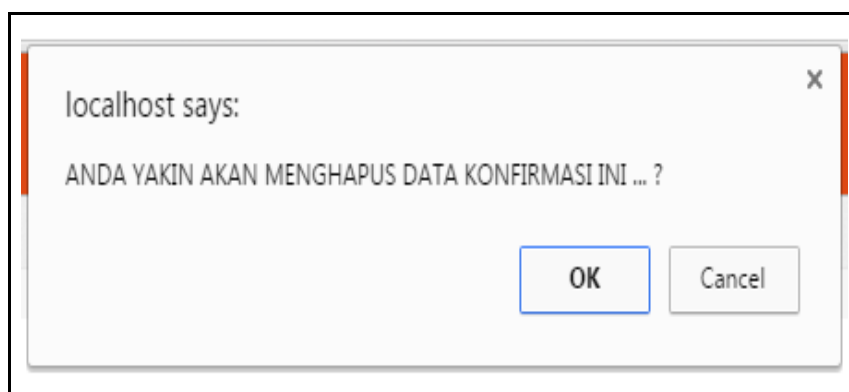
4.1.1.5 Tampilan Halaman Menu Konfirmasi Transfer

Tampilan halaman menu konfirmasi transfer pada *admin* digunakan untuk menampilkan semua data konfirmasi transfer dari pelanggan yang memesan barang dan melakukan dan hapus data. Berikut ini tampilan halaman menu konfirmasi transfer yang dapat dilihat seperti gambar 4.8



Gambar 4.8 Halaman Konfirmasi Transfer

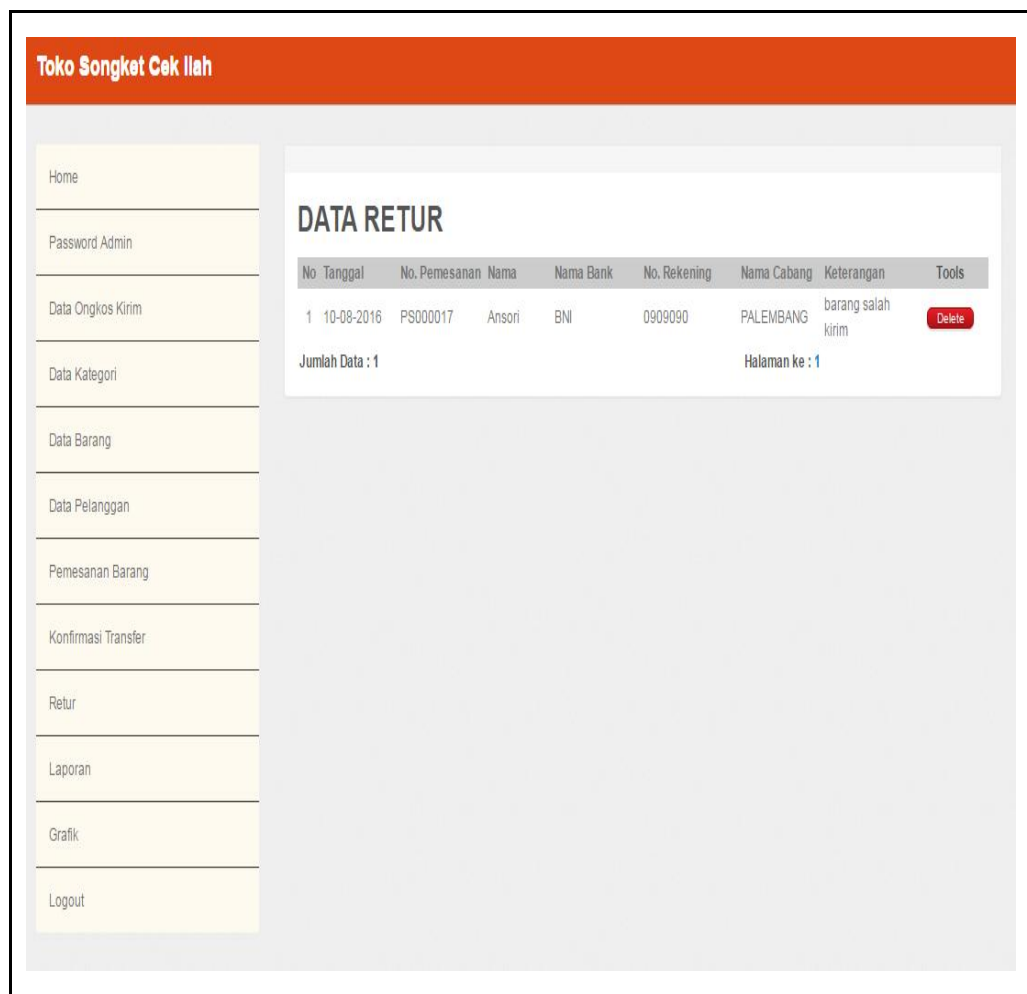
Apabila admin akan menghapus data konfirmasi transfer dengan mengklik “delete” akan tampil pesan konfirmasi terlebih dahulu, Seperti terlihat pada gambar 4.9



Gambar 4.9 Tampilan Konfirmasi Hapus Data Konfirmasi Transfer

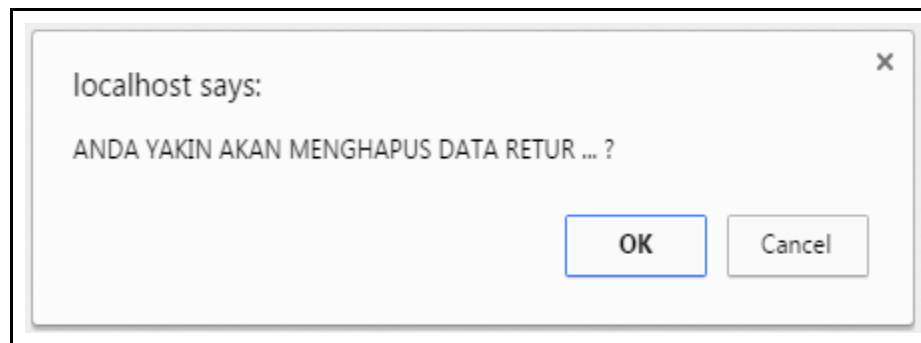
4.1.1.6 Tampilan Halaman Menu Retur

Tampilan halaman menu retur pada *admin* digunakan untuk menampilkan semua data retur dari pelanggan yang akan melakukan retur. Berikut ini tampilan halaman menu konfirmasi transfer yang dapat dilihat seperti gambar 4.10



Gambar 4.10 Tampilan Halaman Retur

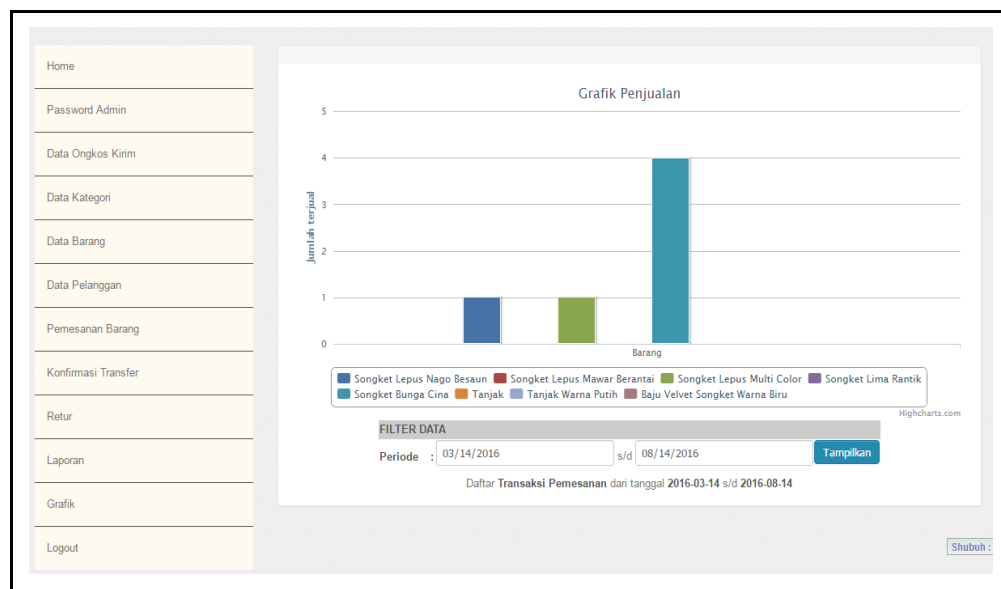
Apabila admin akan menghapus data retur dengan mengklik “delete” akan tampil pesan konfirmasi terlebih dahulu, Seperti terlihat pada Gambar 4.11 :



Gambar 4.11 Tampilan Konfirmasi Hapus Data Retur

4.1.1.7 Tampilan Halaman Menu Grafik

Tampilan halaman menu grafik pada *admin* untuk menampilkan semua data penjualan menurut grafik penjualan. Berikut ini tampilan halaman grafik penjualan yang dapat dilihat seperti gambar 4.12

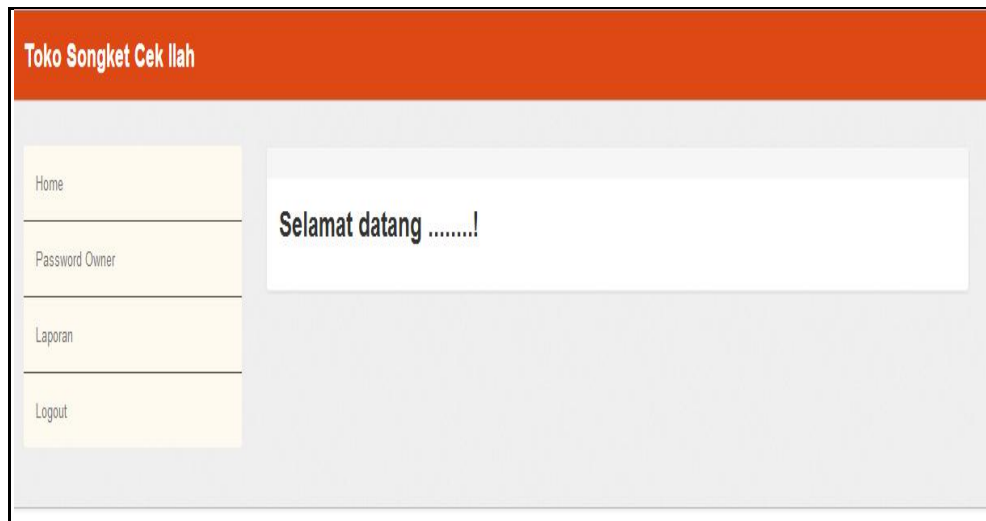


Gambar 4.12 Tampilan Grafik penjualan

4.1.1.8 Tampilan Halaman Utama Owner (Pemilik Toko)

Tampilan halaman utama *owner* (*pemilik toko*) adalah halaman yang pertama kali tampil ketika *owner* (*pemilik toko*) login pada sistem. Pada halaman ini menampilkan menu *home*, *password owner*, laporan dan *logout*. Tampilan

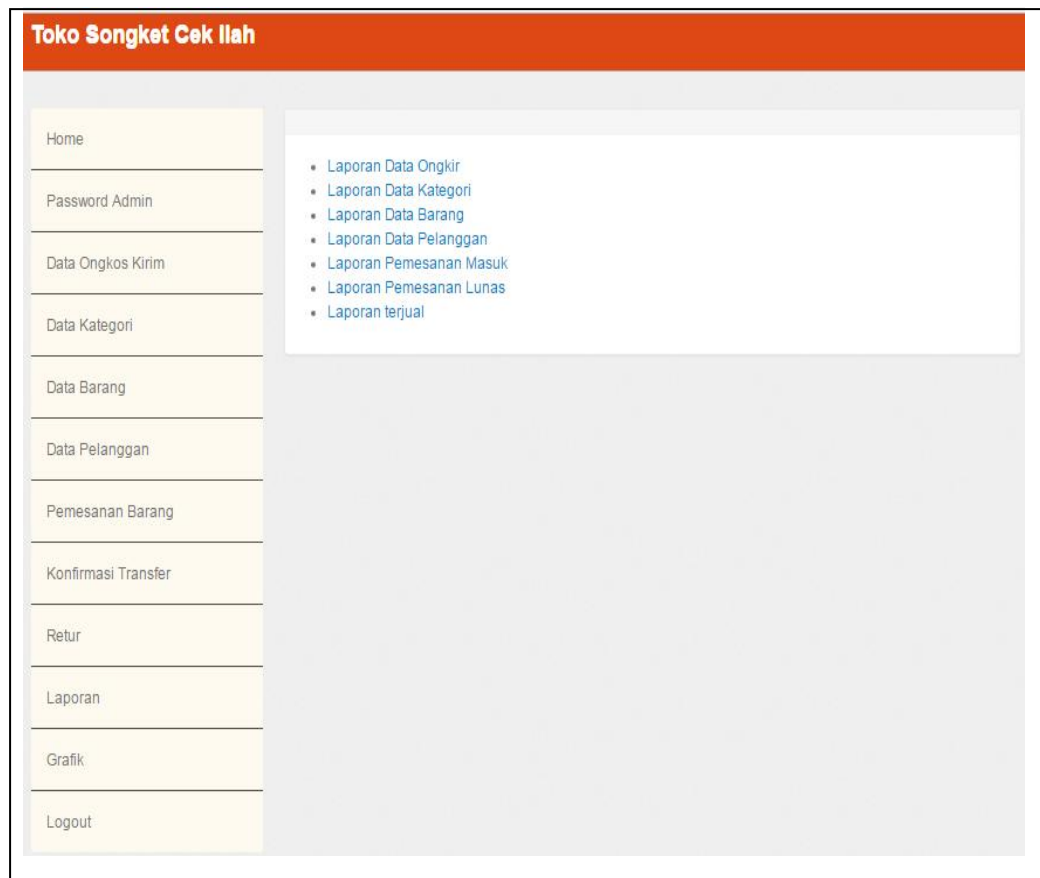
halaman utama *owner* (*pemilik toko*) sistem informasi *e-commerce* penjualan songket pada Toko Cek Ilah Palembang berbasis *web* dapat dilihat seperti gambar 4.13



Gambar 4.13 Tampilan Halaman Utama *Owner* (Pemilik Toko)

4.1.1.9 Tampilan Halaman Menu Laporan

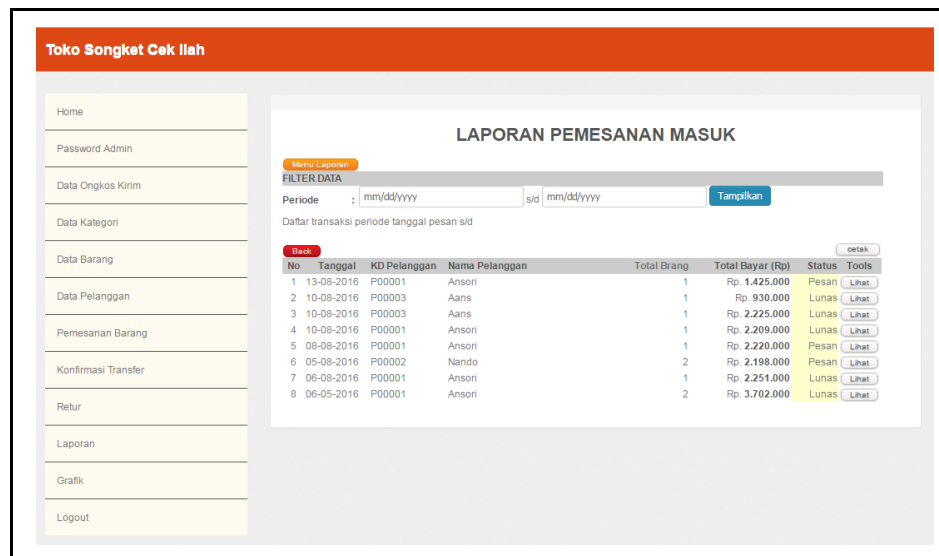
Tampilan halaman menu laporan menampilkan menu laporan data provinsi, laporan data katagori, laporan data barang, laporan pemesanan masuk-periode, laporan pemesanan lunas- tanggal, dan laporan pemesanan lunas-periode. Berikut ini tampilan halaman menu laporan yang dapat dilihat seperti gambar 4.14



Gambar 4.14 Tampilan Menu Laporan

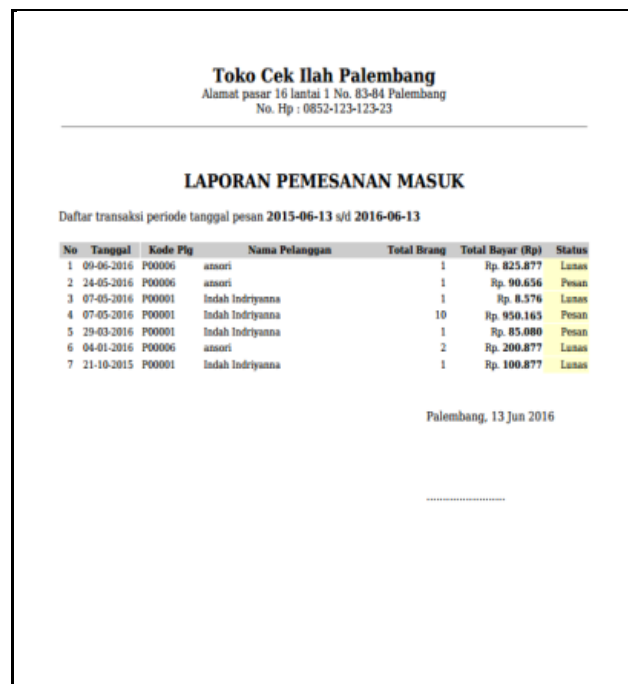
4.1.1.10 Tampilan Halaman Menu Laporan Pemesanan Masuk

Tampilan halaman menu laporan pemesanan masuk menampilkan laporan pemesanan masuk berdasarkan tanggal dengan menggunakan filter data. Filter data digunakan untuk menampilkan daftar pemesanan sesuai tanggal yang diinginkan. Berikut ini tampilan halaman menu laporan pemesanan masuk yang dapat dilihat seperti gambar 4.15



Gambar 4.15 Tampilan Halaman Laporan Pemesanan Masuk

Apabila *owner* ingin mencetak laporan pemesanan masuk maka *owner* mengklik “cetak” maka akan tampil cetak laporan pemesanan masuk. Seperti terlihat pada gambar 4.16



Gambar 4.16 Tampilan Cetak Laporan Pemesanan Masuk

Apabila *owner* ingin melihat detail pemesanan barang maka klik “lihat” pada *tools* maka akan muncul transaksi pemesanan. Berikut ini tampilan transaksi pemesanan yang dapat dilihat seperti gambar 4.17

TRANSAKSI PEMESANAN

TRANSAKSI
 No. Pemesanan : PS000007
 Tanggal : 10-08-2016
 Kode Pelanggan : P00003
 Nama Pelanggan : Aans

PENERIMA
 Nama Penerima : Aans
 Alamat Penerima : jalan jalan
 Dikirim : Mataram
 No. Telepon : 08973010877

Status Pembayaran : Lunas *

DAFTAR PESANAN BARANG

No	Kode	Nama Barang	Harga (Rp)	Jumlah	Total (Rp)
1	SL0001	Songket Lepus Multi Color	Rp. 900000	1	Rp.900.000
Total Belanja (Rp) :					900.000
Total Biaya Kirim (Rp) :					30.000
TOTAL BAYAR (Rp) :					930.000
Nominal yang harus dibayarkan adalah Rp. 930.000					

Batalan

* Keterangan Status Pembayaran :

- Pesan : Masih dalam pemesanan (bisa batal), atau Belum Dibayar.
- Lunas : Pemesanan sudah dibayar Lunas, dan Dalam Proses Pengiriman.
- Batal : Pemesanan batal.

Gambar 4.17 Tampilan Transaksi Pemesanan

4.1.1.11 Tampilan Halaman Menu Laporan Pemesanan Lunas

Tampilan halaman menu pemesanan lunas menampilkan laporan pemesanan lunas berdasarkan tanggal dengan menggunakan *filter* data. *Filter* data digunakan untuk menampilkan daftar pemesanan sesuai tanggal yang diinginkan. Berikut ini tampilan halaman menu laporan pemesanan lunas perperiode yang dapat dilihat seperti gambar 4.18

Toko Songket Cek Ilah

Home
Password Admin
Data Ongkos Kirim
Data Kategori
Data Barang
Data Pelanggan
Pemesanan Barang
Konfirmasi Transfer
Retur
Laporan
Grafik
Logout

LAPORAN PEMESANAN LUNAS

Menu Laporan

FILTER DATA

Periode Transaksi : s/d Tampilkan

Daftar Transaksi Pemesanan dari tanggal 01-08-2016 s/d 14-08-2016

Back

Cetak

No	Tanggal	No. Pemesanan	Kode Plg	Nama Pelanggan	Qty Barang	Total Belanja (Rp)	Tools
1	06-05-2016	PS000001	P00001	Ansori	2	3.702.000	Lihat
2	06-08-2016	PS000002	P00001	Ansori	1	2.251.000	Lihat
3	10-08-2016	PS000005	P00001	Ansori	1	2.209.000	Lihat
4	10-08-2016	PS000006	P00003	Aans	1	2.225.000	Lihat
5	10-08-2016	PS000007	P00003	Aans	1	930.000	Lihat
GRAND TOTAL :					6	Rp. 11.317.000	

Gambar 4.18 Tampilan Laporan Pemesanan Lunas

Apabila *owner* ingin mencetak laporan pemesanan lunas perperiode maka *owner* mengklik “cetak” maka akan tampil cetak laporan pemesanan lunas perperiode. Seperti terlihat pada gambar 4.19

Toko Cek Ilah Palembang Alamat pasar 16 lantai 1 No. 83-84 Palembang No. Hp : 0852-123-123-23					
LAPORAN PEMESANAN LUNAS					
Daftar Transaksi Pemesanan dari tanggal 2015-09-02 s/d 2016-09-02					
No	Tanggal	No. Pemesanan	Kode Pig	Nama Pelanggan	Total Belanja (Rp)
1	06-05-2016	PS000001	P00001	Ansori	3.702.000
2	06-08-2016	PS000002	P00001	Ansori	2.251.000
3	10-08-2016	PS000005	P00001	Ansori	2.209.000
4	10-08-2016	PS000006	P00003	Aans	2.225.000
5	10-08-2016	PS000007	P00003	Aans	930.000
				GRAND TOTAL :	6 Rp. 11.317.000
Palembang, 02 Sep 2016					
.....					

Gambar 4.19 Tampilan Cetak Laporan Pemesanan Lunas

Apabila *owner* ingin melihat detail pemesanan barang maka klik “lihat” pada *tools* maka akan muncul transaksi pemesanan. Berikut ini tampilan transaksi pemesanan yang dapat dilihat seperti gambar 4.20

TRANSAKSI PEMESANAN

TRANSAKSI

No. Pemesanan : PS000001

Tanggal : 06-05-2016

Kode Pelanggan : P00001

Nama Pelanggan : Ansori

PENERIMA

Nama Penerima : Ansori

Alamat Penerima : Palembang

Dikirim : Mamuju

No. Telepon : 08973010877

Status Pembayaran : Lunas *

DAFTAR PESANAN BARANG

No	Kode	Nama Barang	Harga (Rp)	Jumlah	Total (Rp)
1	SB0001	Songket Bunga Cina	Rp. 2200000	1	Rp.2.200.000
2	SL0001	Songket Lepus Nago Besaun	Rp. 1400000	1	Rp.1.400.000
Total Belanja (Rp) :					3.600.000
Total Biaya Kirim (Rp) :					102.000
TOTAL BAYAR (Rp) :					3.702.000
Nominal yang harus dibayarkan adalah Rp. 3.702.000					
Batalan					

* Keterangan Status Pembayaran :

- Pesan : Masih dalam pemesanan (bisa batal), atau Belum Dibayar.
- Lunas : Pemesanan sudah dibayar Lunas, dan Dalam Proses Pengiriman.
- Batal : Pemesanan batal.

Gambar 4.20 Tampilan Transaksi Pemesanan

4.1.1.12 Tampilan Halaman *Login Pelanggan*

Tampilan halaman *login* pelanggan digunakan untuk mengakses sistem sebagai pelanggan untuk melakukan transaksi pemesanan barang dengan memasukkan *username* dan *password* serta terdapat tombol login untuk masuk ke sistem dan reset untuk mengkosongkan *username* dan *password* seperti pada gambar 4.22

Need help? call us **1-22-3456789** [Login](#) | [Register](#)

SONGKET CEK ILAH
Pasar 16 lantai 1 no.83-84 Palembang

HOME PROFIL PRODUK PANDUAN BELANJA KONFIRMASI

LOGIN PELANGGAN

Username

Password

[Reset](#) [Login](#)

Gambar 4.21 Tampilan *Login* Pelanggan

4.1.1.13 Tampilan Halaman *Registrasi*

Tampilan halaman *registrasi* merupakan halaman *registrasi* pelanggan yang berisi form pendaftaran pelanggan baru yang ingin menjadi pelanggan toko Cek Ilah, agar bisa melakukan pemesanan barang ditoko Cek Ilah. Seperti pada gambar 4.22 :

SONGKET CEK ILAH
Pasar 16 lantai 1 no.83-84 Palembang

HOME PROFIL PRODUK PANDUAN BELANJA KONFIRMASI

PENDAFTARAN PELANGGAN BARU

Nama Pelanggan

Jenis Kelamin

E-Mail

No. Telepon

Username

Password

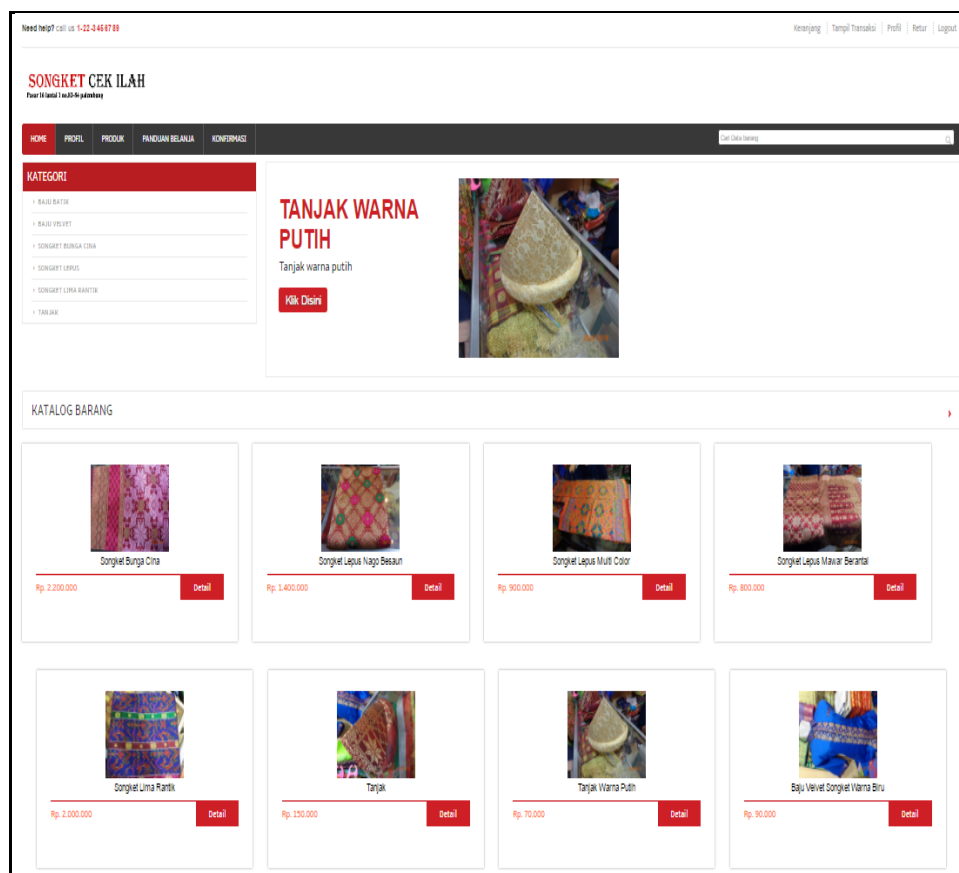
Password (Lagi)

[Batal](#) [Daftar](#)

Gambar 4.22 Tampilan Form Pendaftaran Pelanggan Baru

4.1.1.14 Tampilan Halaman Utama Pelanggan

Tampilan halaman utama pelanggan adalah tampilan pertama pelanggan ketika *login* pada sistem. Tampilan halaman utama pelanggan berguna untuk menampilkan menu-menu pelanggan, katalog barang dan pencarian barang, seperti pada gambar 4.23



Gambar 4.23 Tampilan Halaman Utama Pelanggan

4.1.1.15 Tampilan Halaman Keranjang Belanja

Tampilan halaman keranjang belanja merupakan halaman untuk menyimpan semua daftar barang yang dipilih oleh pelanggan saat mencari barang dari catalog. Berikut ini tampilan halaman keranjang belanja yang dapat dilihat seperti pada gambar 4.24 :

Need help? call us 1-22-3456789

Keranjang | Tampil Transaksi | Profil | Retur | Logout

SONGKET CEK ILAH
Pasar 16 lantai 1 no.83-84 palimbang

HOME | PROFIL | PRODUK | PANDUAN BELANJA | KONFIRMASI

Cari Data barang

Keranjang Belanja

Gambar	Nama Barang	Harga (Rp)	Jumlah	Total (Rp)
	Songket Lepus Nago Besaun Kategori : Songket Lima Rantik	Rp. 1.400.000	1	Rp. 1.400.000

GRAND TOTAL : Rp. 1.400.000

Lanjutkan Belanja Selesai Belanja Ubah Data

Gambar 4.24 Tampilan Halaman Keranjang Belanja

4.1.1.16 Tampilan Form Konfirmasi Pembayaran

Tampilan halaman konfirmasi pembayaran merupakan halaman konfirmasi pembayaran pelanggan yang berisi form konfirmasi pembayaran pelanggan untuk member informasi kepada admin toko Cek Ilah bahwa pembayaran telah dilakukan, dan agar pemesanan segera diproses oleh admin Toko Cek Ilah. Seperti pada gambar 4.25 :

HOME | PROFIL | PRODUK | PANDUAN BELANJA | KONFIRMASI

Cari Data barang

KONFIRMASI PEMBAYARAN

No. Pemesanan

Nama Penerima

Jumlah Transfer (Rp.)

Foto :
Choose File No file chosen

Keterangan
Isi keterangan

Kirim

Gambar 4.25 Tampilan Form Konfirmasi Pembayaran

4.1.1.17 Tampilan Halaman Data Transaksi Pelanggan

Tampilan halaman data transaksi pelanggan merupakan halaman untuk menampilkan semua daftar pemesanan pelanggan dan untuk mengecek status pemesanan lunas atau pesan. Status lunas untuk pemesanan yang telah dikonfirmasi admin bahwa pemesanan telah dibayar dan status pesan adalah masih dalam pemesanan atau belum dibayar. Seperti pada gambar 4.26 :

Need help? call us **1-22-3456789**

Keranjang | Tampil Transaksi | Profil | Retur | Logout

SONGKET CEK ILAH
Pasar 16 lantai 1 no.83-84 Palembang

HOME | PROFIL | PRODUK | PANDUAN BELANJA | KONFIRMASI

Cari Data barang

Setelah Anda melakukan pembayaran, segera lakukan [Konfirmasi Pembayaran](#)

DAFTAR PEMESANAN								
No	No. Pesan	Tanggal	Nama Penerima	Total (Rp)	Biaya Kirim (Rp)	Total Bayar (Rp)	Status	Tools
1	PS000001	06-05-2016	Ansori	3.600.000	102.000	3.702.000	Lunas	Cetak
2	PS000002	06-08-2016	Ansori	2.200.000	51.000	2.251.000	Lunas	Cetak
3	PS000004	08-08-2016	Ansori	2.200.000	20.000	2.220.000	Pesan	Cetak
4	PS000005	10-08-2016	Ansori	2.200.000	9.000	2.209.000	Lunas	Cetak
5	PS000008	13-08-2016	Ansori	1.400.000	25.000	1.425.000	Pesan	Cetak

Silahkan Melakukan Pembayaran Pada Rekening => BRI :1909.8099.00.11 | Mandiri : 503.0292.22 | BNI : 09.8099.00. A/n : Cek Ilah

Songket Cek Ilah Palembang

Gambar 4.26 Tampilan Data Transaksi Pelanggan

Apabila pelanggan ingin mencetak pemesanan barang maka klik “Cetak” pada *tools* maka akan muncul cetak lengkap pemesanan barang. Berikut ini tampilan cetak lengkap pemesanan barang yang dapat dilihat seperti pada gambar 4.27

CETAK LENGKAP PEMESANAN BARANG					
No. Pemesanan	:	PS000001			
Tgl. Pemesanan	:	06-05-2016			
Kode Pelanggan	:	P00001			
Nama Pelanggan	:	Ansori			
Nama Penerima	:	Ansori			
Alamat Penerima	:	palembang			
kota	:	Mamuju			
No. Telepon	:	08973010877			
Status Bayar	:	Lunas			
No	Kode	Nama Barang	Harga (Rp)	Jumlah	Total (Rp)
1	B0000	Songket Bunga Cina	2.200.000	1	2.200.000
2	B0001	Songket Lepus Nago Besaun	1.400.000	1	1.400.000
Total Belanja (Rp) :					3.600.000
Total Biaya Kirim (Rp) :					102.000
GRAND TOTAL (Rp) :					3.702.000
Nominal Pembayaran adalah (Rp.) Rp. 3.702.000					

Gambar 4.27 Tampilan Cetak Lengkap Pemesanan Barang

4.2 Pengujian Sistem

Pengujian yang digunakan dalam sistem informasi *e-commerce* penjualan songket pada Toko Cek Ilah Palembang berbasis *web*, yaitu dengan menggunakan pengujian *black box*. Pengujian *black box* yaitu pengujian untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Pengujian dilakukan untuk

memperkecil terjadinya kesalahan yang ada pada program. Adapun pengujian dapat dilihat pada tabel berikut ini :

4.2.1 Pengujian Halaman Admin:

Tabel 4.1 Hasil Pengujian Halaman Admin

No	Fungsi yang di uji	kondisi	Hasil Yang Diharapkan	Hasil pengujian
1	Login Admin	Memasukan <i>username</i> dan <i>password</i> dengan benar, dan klik <i>Login</i> .	Menampilkan halaman menu utaman admin	OK
2	Menu tambah (data provinsi, data kategori, dan data barang)	Menambah (data provinsi, data kategori, dan data barang) dengan benar. Klik simpan	Data tersimpan pada <i>database</i>	OK
		Saat data ada yang tidak di isi/kosong. Klik simpan	Menampilkan pesan “tidak boleh kosong !”	OK
3	Menu edit data (<i>password</i> admin, data provinsi, data kategori, dan data barang)	Mengubah data (data provinsi, data kategori, dan data barang) Klik simpan	Data akan tersimpan pada <i>database</i>	OK
4	Menu delete (data provinsi, data kategori, konfirmasi transfer, data pelanggan dan data barang)	Klik tombol delete, dan muncul konfirmasi pesan “ANDA YAKIN INGIN MENGHAPUS DATA INI...?”. Klik Ok	Data akan terhapus dalam <i>database</i>	OK

5	Konfirmasi status pembayaran	Klik tombol pada set bayaran	Status pembayaran telah terkonfirmasi.	OK
6	Lihat transaksi pemesanan	Klik lihat pada tools daftar pemesanan	Menampilkan transaksi pemesanan detail	OK
7	Cari Data pelanggan	Memilih fungsi cari data pelanggan	Menampilkan form yang berisikan data lengkap pelanggan	OK
8	Filter daftar data pemesanan	Memilih fungsi filter data, pilih tanggal sesuai yang dibutuhkan klik tampilkan	Menampilkan daftar data yang dipilih sesuai tanggal yang dibutuhkan	OK
9	Lihat bukti transfer	Klik tombol lihat	Menampilkan bukti transfer pelanggan	OK
10	Menu Keluar	klik menu <i>Logout</i>	Keluar dari halaman Admin	OK

4.2.2 Pengujian Halaman *Owner* (Pemilik Toko)

Tabel 4.2 Hasil Pengujian Halaman *Owner*

No	Fungsi yang di uji	kondisi	Hasil Yang Diharapkan	Hasil pengujian
1	<i>Login owner</i> (pemilik toko)	Memasukan <i>username</i> dan <i>password</i> dengan benar, dan klik <i>Login</i> .	Menampilkan halaman menu utaman admin	OK
2	<i>Tools</i> lihat	Klik tombol lihat	Menampilkan informasi yang berisikan data lengkap transaksi pemesanan pelanggan	OK

3	<i>Filter</i> data (laporan pemesanan masuk perperiode, laporan pemesanan lunas pertanggal, laporan pemesanan lunas perperiode)	Memilih fungsi <i>filter</i> data, pilih tanggal sesuai yang dibutuhkan klik tampilkan	Menampilkan daftar data yang dipilih sesuai tanggal yang dibutuhkan	OK
7	Cetak (laporan provinsi, laporan kategori, laporan barang, laporan data pelanggan, laporan pemesanan masuk perperiode, laporan pemesanan lunas pertanggal, dan laporan pemesanan lunas perperiode)	Memilih fungsi cetak (laporan provinsi, laporan kategori, laporan barang, laporan data pelanggan, laporan pemesanan masuk perperiode, laporan pemesanan lunas pertanggal, dan laporan pemesanan lunas perperiode)	Menampilkan bukti transfer pelanggan	OK
8	Menu Keluar	klik menu <i>Logout</i>	Keluar dari halaman <i>Admin</i>	OK

4.2.3 Pengujian Halaman Pelanggan

Tabel 4.3 Hasil Pengujian Halaman Pelanggan

No	Fungsi yang Diuji	Kondisi	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Registrasi (Pendaftaran pelanggan baru)	Klik “ <i>Registrasi</i> ”	Pelanggan dapat melakukan pendaftaran.	OK
2	<i>Login</i> pelanggan	Memasukan <i>username</i> dan <i>password</i> dengan benar, dan klik <i>Login</i> .	Menampilkan halaman menu utaman pelanggan	OK
3	<i>Detail</i> barang	Klik detail pada catalog barang	Menampilkan detail barang	OK
4	Beli barang	Klik beli	Maka barang yang dipilih akan tersimpan pada keranjang belanja	OK
5	Lihat keranjang belanja	Pilih menu keranjang belanja	Menampilkan barang yang telah dipilih (klik beli) jika barang belum	
6	Lanjutkan pemesanan	Klik lanjutkan	Maka pemesanan barang akan dikirim ke admin untuk diproses dan tersimpan pada <i>database</i>	OK
7	Menu tampil transaksi	Klik menu tampil transaksi	Menampilkan halaman daftar pemesanan.	OK

8	Cetak	Klik cetak pada salah satu pemesanan	Mencetak pemesanan barang	
9	Cari Data barang	Masukkan kata kunci pencarian data barang	Menampilkan data barang yang dicari,	OK
10	Menu konfirmasi pembayaran	Pilih menu konfirmasi pembayaran dan isi dengan benar klik kirim.	Maka konfirmasi pembayaran akan dikirim ke admin untuk diproses dan tersimpan pada <i>database</i>	OK
11	Menu Keluar	klik menu <i>Logout</i>	Keluar dari halaman <i>Admin</i>	OK

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian dengan judul “Sistem Informasi *E-Commerce* Penjualan Songket Pada Toko Cek Ila Palembang Berbasis *Web*”. Maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Sistem ini dirancang dengan menggunakan pemodelan DFD dan ERD, dan dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan metode pengembangan sistem *watterfall* dan pengujian sistem *blackbox*.
2. Sistem ini dapat mempermudah promosi barang yang terdapat di toko Cek Ila serta memperluas jangkauan pemasaran dan menjadikan proses pembelian atau pemesanan barang bagi pelanggan menjadi lebih mudah dan fleksibel dari segi waktu dan tempat. Serta memudahkan untuk pemilik toko untuk melihat laporan barang.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan sehubungan dengan penelitian dan untuk dapat menunjang keberhasilan Sistem Informasi *E-Commerce* Penjualan Songket Pada Toko Cek Ila Palembang Berbasis *Web* yaitu:

1. Metode pembayaran dengan menggunakan transfer rekening bank, belum ada pilihan metode pembayaran lain. Oleh karena itu, untuk pengembangan sistem berikutnya, sebaiknya sistem dikembangkan dengan menambahkan pilihan metode pembayaran. Contohnya pembayaran dengan menggunakan kartu kredit dan *PayPal*.

2. Menyediakan salinan (*backup*) data barang untuk mengatasi resiko kemungkinan hilangnya data barang dari kejadian-kejadian yang tidak terduga. Contohnya data terhapus tanpa sengaja atau rusak.
3. Kurir pengiriman barang hanya menggunakan JNE. untuk pengembangan sistem berikutnya, sebaiknya sistem dikembangkan dengan menambahkan jasa kurir pengiriman barang. Contohnya TIKI, Wahana dan POS Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Candra dan Dadang Hermawan. *E-Business & E Commerce*. Yogyakarta: Andi.
- Artati, Rara Sri, dkk. *Perancangan Dan Pengaplikasian System Penjualan Pada "Distro Smith" Berbasis E-Commerce*. ISSN : 0854-9524. 2011.
- Hidayatullah, Priyanto. *Pemrograman Web*. Bandung : Informatika. ISBN : 978-602- 1514-48-1
- Jusuf, Heni. *Analisis Dan Perancangan Prototype Aplikasi E-Commerce*. ISSN 1978- 9491. 2008.
- Kadir, Abdul. 2013. *Pemrograman Database MySQL Untuk Pemula Solusi Lengkap Pembuatan Aplikasi Web Menggunakan PHP, jQuery dan CSS*. Yogyakarta: MediaKom.
- Kadir, Abdul. 2014. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi. ISBN: 978-979-29-2158-8.
- Krismiaji. 2010. *Sistem Informasi Akuntansi*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN.
- Mariana, Novita ,Dkk. *E-Commerce Sentral Kluster IKM Sepatu Di Kota Semarang Sebagai Media Promosi Dan Komunikasi On-Line*. ISSN : 0854-9524.
- Nugroho, Bunafit. 2014. *Panduan Proyek Membuat Website Toko Online Dengan PHP Mysql Dan Dreamweaver*. Yogyakarta: PT. ALIF MEDIA. ISBN (13) : 978-602-1231-06-7
- Prahasta, Eddy. 2014. *Sistem Informasi Geografis: Konsep-Konsep Dasar (Perspektif Geodesi & Geomatika)*. Bandung: Informatika.
- Pratama, I Putu Agus Eka. 2014. *Sistem Informasi Dan Implementasinya*. Bandung: Informatika. ISBN: 978-602-1514-41-2.
- Pressman, Roger S. 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak- BUKU SATU, Pendekatan Praktisi (Edisi 7)*, Yogyakarta. Andi.. ISBN: 978-979-29-3104-4
- Redy, dkk. *Analisis Dan Perancangan E-Commerce (Studi Kasus : Roemah Soetra Batik Dan Bordir)*. ISSN : 1979-2328.
- S, Rosa A, dan M. Shalahuddin. 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika.

Sadeli, Muhammad. 2014. *Aplikasi Bisnis Dengan PHP & Mysql Menggunakan Adobe Dreamweaver CS 6*. Palembang: Maxikom. ISBN: 978-602-7680-69-2.

Sutabri, Tata. 2012. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.

Simarmata, Jenner. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi.

PERMOHONAN PENJILIDAN SKRIPSI

Perihal : Permohonan Penjilidan Skripsi

Kepada Yth,
 Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
 UIN Raden Fatah Palembang
 Di
 Palembang

Assalamualaikum Wr, Wb.

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, kami berpendapat bahwa skripsi:

Nama	: Ansori
NIM	: 11540018
Fakultas	: Dakwah dan Komunikasi
Judul	: Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> Penjualan Songket Pada Toko Cek Ilah Palembang Berbasis Web

Sudah disetujui untuk dijilid. Demikianlah diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr, Wb.

Palembang 16 Januari 2017

PENGUJI

Penguji I



Irfan Dwi Jaya, M.kom
NIDN. 0208018701

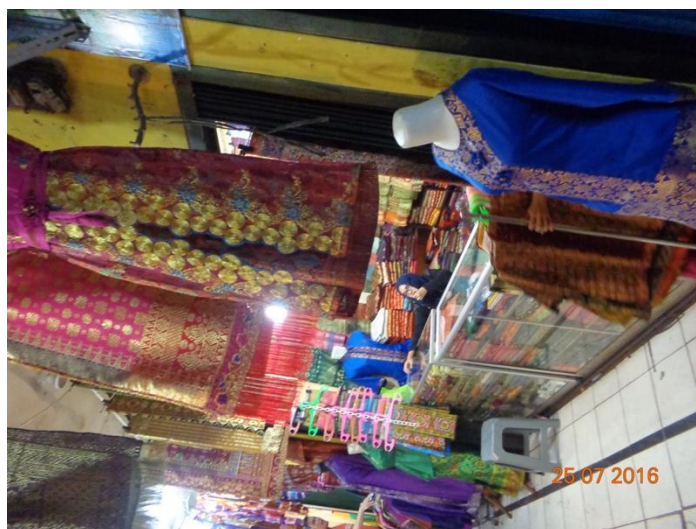
Penguji II



Freddy Kurnia Wijaya M.Eng
NIDN.0203118601







[illegible]

Nama Barang	Jumlah	Harga	Total
ayu Velvet	2	Rp. 160.000	Rp. 120.000,-
Nago Besang (T)	1	Rp. 1.400.000	Rp. 1.400.000,-
anjak (T)	2	Rp. 150.000	Rp. 300.000,-
ayu Batik	3	Rp. 120.000	Rp. 360.000,-
ayu Velvet	1	Rp. 80.000	Rp. 80.000,-
Mawar Berantai (M)	1	Rp. 800.000	Rp. 800.000,-
Bunga Cina (M)	1	Rp. 900.000	Rp. 900.000,-
ayu Batik	1	Rp. 150.000	Rp. 150.000,-
ayu Batik	1	Rp. 100.000	Rp. 100.000,-
anjak (M)	2	Rp. 80.000	Rp. 160.000,-
Lima Rantik (T)	1	Rp. 1.500.000	Rp. 1.500.000,-
ayu Velvet	1	Rp. 80.000	Rp. 80.000,-
ayu Velvet	1	Rp. 90.000	Rp. 90.000,-
anjak	2	Rp. 300.000	Rp. 600.000,-
ayu Batik	1	Rp. 100.000	Rp. 100.000,-
Lepus Nago Besang	1	Rp. 1000.000	Rp. 1.000.000,-
ayu Batik	1	Rp. 100.000	Rp. 100.000,-
anjak	1	Rp. 80.000	Rp. 80.000,-
anjak	1	Rp. 80.000	Rp. 80.000,-