

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN *DELIVERY-ORDER*
MENGUNAKAN *QR CODE* BERBASIS *ANDROID* PADA *TJ'S*
BABY STORE PALEMBANG**



SKRIPSI

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

Oleh:

PUTRI NOVIANTI

12540157

**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH
PALEMBANG**

2016

NOTA PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Ujian Munasqasyah

Kepada Yth.
Dekan Fak. Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri (UIN)
Raden Fatah
Di
Palembang

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Setelah kami mengadakan bimbingan dengan sungguh-sungguh, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara : Putri Novianti, NIM : 12540157 yang berjudul "Sistem Informasi Penjualan *Delivery-Order* Menggunakan *QR Code* Berbasis *Android* Pada *TJ'S Baby Store* Palembang" (Tempat Studi Kasus : *TJ'S Baby Store*) sudah dapat diajukan dalam Ujian Munasqasyah di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang.

Demikianlah, terimakasih.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.

Palembang, Oktober 2016

Pembimbing I



Fernando M. Kom
NIDN. 0214118701

Pembimbing II



Kiki R.N Wardani, M.Kom
NIDN. 0225118702

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nama : **PUTRI NOVIANTI**
NIM : **12540157**
Fakultas : **Dakwah dan Komunikasi**
Program Studi : **Sistem Informasi**
Judul : **“Sistem Informasi Penjualan *Delivery-Order*
Menggunakan *Qr Code* Berbasis *Android* Pada *TJ’S*
Baby Store Palembang”**

Telah diseminarkan dalam sidang Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang, yang dilaksanakan pada :

Hari/Tanggal : Kamis , 3 November 2016
Tempat : Ruang Sidang Munaqasyah Fakultas Dakwah dan
Komunikasi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden
Fatah Palembang

Dan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sistem Informasi (S.Kom) Program Strata Satu (S-1) pada Program Studi Sistem Informasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang.

Palembang, November 2016
DEKAN

DR. Kusnadi, MA
NIP. 19710819 200003 1 002

TIM PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Dra. Dalinur M. Nur, MM
NIP. 19570412 198603 2 003

Jawairil Islamudin, M.Si
NIP. 19770929 200910 1 002

Penguji I

Penguji II

Ruliansyah, S.T,M.Kom
NIP. 19751122 20060404 1 003

Muhamad Kadafi, M.Kom
NIDN. 0223108404

LEMBAR PERNYATAAN

Yang Bertanda Tangan dibawah ini :

Nama : Putri Novianti
Nim: : 12540157
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi
Jurusan : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Sistem Informasi Perjualan *Delivery-Order* Menggunakan *Qr Code* Berbasis *Android* Pada *TJ'S Baby Store* Palembang

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

Palembang, Oktober 2016



Putri Novianti

NIM. 12540157

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Sukses itu Nyata, Jika diberkahi dengan Do’a kedua Orang Tua”

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

- ❖ Ibu Nurmiati dan ayah Edison tersayang Terima kasih untuk semuanya (Doa dan pengorbanannya)
- ❖ Adik Jesica Pratiwi yang tersayang
- ❖ Keluarga besar yang dirumah Nenek, bibik, ayuk sepupu yang selalu mendoakan
- ❖ Senior kasir (Mbag Yik, Mbag Elly, dan senior lainnya) dan semua rekan kerja kasir Diamond yang selalu kasih semangat
- ❖ Sahabat terbaikku Ravitha selalu kasih semangat, kasih motivasi, dan selalu sabar menemani.
- ❖ Teman terbaikku Tria Wahyuni selalu memberikan semangat
- ❖ Dosen Pembimbing Bu Kiki R.N Wardani, M.Kom dan Pak Fenando, M.Kom yang selalu membimbing dalam mengerjakan skripsi
- ❖ Teman-teman terhebat Marutha, Saipul, Alfi, Miki, Nurhachita, Putri AP, Diyah dan Rahmawati kita sama-sama berjuang
- ❖ Adik angkat Miphtahul Jannah yang memberikan dukungannya
- ❖ S.I C 4 tahun kita bersama, berjuang mendapatkan Toga selalu semangat.
- ❖ Almamaterku Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, alumni ku dari TK sampai SMA, Agama, Bangsa, dan Negara.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena berkat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat beserta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, hingga kepada umatnya hingga akhir zaman, amin.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Program Pendidikan Sistem Informasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Judul yang penulis ajukan adalah “Sistem Informasi Penjualan *Delivery-Order* Menggunakan *Qr Code* Berbasis *Android* Pada *Tj’s Baby Store* Palembang”.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Drs. H. M. Sirozi, M.A. Ph.D selalu Rektor UIN Raden Fatah Palembang.
2. Bapak Dr. Kusnadi, M.A selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang.
3. Bapak Ruliansyah, ST, M.Kom selaku ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang.
4. Ibu Rusmala Santi, M.Kom selaku Sekretaris Program Studi Sistem Informasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang.

5. Bapak Fenando, M.Kom dan Ibu Kiky R.N Wardani, M.Kom selaku dosen pembimbing dalam penulisan skripsi.
6. Kedua Orang tua beserta adik perempuan dan seluruh keluarga besar penulis tercinta.
7. Sahabat terbaik Ravitha, Tria dan Marutha atas kebersamaan dan bantuan yang berarti bagi penulis.
8. Rekan Mahasiswa/i Program Studi Informasi Angkatan 2012, Khususnya kelas S.I C.
9. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan senang hati. Akhirnya, hanya kepada Allah SWT penulis serahkan segalanya mudah-mudahan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis umumnya bagi kita semua.

Palembang, Oktober 2016

PUTRI NOVIANTI

NIM. 12540157

DAFTAR ISI

NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1 Tujuan Penelitian	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Lokasi Penelitian	4
1.5.2 Metode Pengumpulan Data	4
a. Wawancara	4
b. Kepustakaan	4
1.5.3 Metode Pengembangan Sistem	4
1. Komunikasi	5
2. Perencanaan	5
3. Pemodelan	5

4. Konstruksi	5
5. Penyerahan perangkat lunak ke pelanggan	6
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Ayat Al-Qur'an yang berhubungan dengan Penjualan	7
2.2 Teori-teori umum pada sistem	8
2.2.1 Sistem.....	8
2.2.2 Informasi	8
2.2.3 Definisi Sistem Informasi	8
2.2.4 Sistem Informasi Penjualan	9
2.3 Teori pendukung lainnya	9
2.3.1 <i>E-Commerce</i>	9
2.3.2 <i>Delivery-Order</i>	11
2.3.3 <i>QR-Code</i>	12
2.3.4 Android	13
2.3.5 <i>Database</i>	13
2.3.6 MySQL	13
2.3.7 PHP (<i>Personal Home Page</i>)	13
2.3.8 <i>Xampp</i>	14
2.4 DFD (<i>Data Flow Diagram</i>)	14
2.5 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	15
2.6 Teknik Testing	17
2.7 Hasil Penelitian Sebelumnya	18
2.8 Metode Pengembangan Sistem	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	22
3.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	22
3.1.1 Sejarah Singkat TJ'S <i>BabySore</i>	22

3.1.2	Visi, dan Misi TJ'S <i>BbabyStore</i>	22
3.2	Komunikasi	23
3.2.1	Analisis Sistem yang sedang Berjalan	23
3.2.2	Kebutuhan Fungsional (<i>Functional Requirement</i>)	25
3.2.3	Kebutuhan Non Fungsional (<i>Non-Functional Requirement</i>)	25
3.3	Perencanaan (<i>Palnning</i>)	28
3.4	Pemodelan(<i>Modeling</i>)	32
3.4.1	Perancangan Sistem dengan <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	32
1.	<i>DFD</i> level 0 atau diagram konteks	32
2.	<i>DFD</i> level 1	32
3.	Perancanga Sistem dengan (<i>ERD</i>).....	35
3.4.2	Perancangan Struktur <i>Database</i>	37
3.4.3	Perancangan Antarmuka (<i>Interface</i>).....	40
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	46
4.1	Konstruksi	46
4.2	Implementasi	46
4.2.1	Implementasi <i>Database</i>	46
4.2.2	Implementasi <i>Interface</i>	52
4.3	Pengujian.....	64
4.3.1	Skenario Login Pelanggan	65
4.3.2	Skenario Pemesanan Barang.....	66
4.3.3	Skenario Transaksi Pelanggan	67
4.4	Penyerahan	68
BAB V	PENUTUP	69
5.1	Kesimpulan	69
5.2	Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Defenisi <i>Data Flow Diagram</i>	14
Tabel 2.2 Simbol DFD	15
Tabel 2.3 Defenisi <i>Entity Relationship Diagram</i>	16
Tabel 2.4 Simbol ERD	17
Tabel 2.5 Tinjauan Pustaka	18
Tabel 3.1 Kebutuhan Fungsional.....	25
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras	26
Tabel 3.3 Perencanaan Pembuatan Sistem	30
Tabel 3.4 Tabel Admin.....	37
Tabel 3.5 Tabel Detail Transaksi	37
Tabel 3.6 Tabel Keranjang	37
Tabel 3.7 Tabel Pelanggan	38
Tabel 3.8 Tabel Produk	38
Tabel 3.9 Tabel Stok	38
Tabel 3.10 Tabel Transaksi	39
Tabel 3.11 Tabel Pembelian.....	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model <i>Prototype</i>	20
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> sistem yang sedang berjalan.....	24
Gambar 3.2 <i>Diagram Konteks</i>	33
Gambar 3.3 Data Flow Diagram level 1	35
Gambar 3.4 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	36
Gambar 3.5 Perancangan <i>interface Login</i>	40
Gambar 3.6 Perancangan <i>interface</i> beranda kasir	40
Gambar 3.7 Perancangan <i>interface</i> pelanggan pada kasir	41
Gambar 3.8 Perancangan <i>interface</i> penjualan pada kasir.....	41
Gambar 3.9 Perancangan <i>interface</i> beranda admin	42
Gambar 3.10 Perancangan <i>interface supplier</i>	42
Gambar 3.11 Perancangan <i>interface</i> produk	43
Gambar 3.12 Perancangan <i>interface</i> laporan penjualan	44
Gambar 3.13 Perancangan <i>interface</i> registrasi pelanggan	44
Gambar 3.14 Perancangan <i>interface</i> login pelanggan	45
Gambar 3.15 Perancangan <i>interface</i> keranjang pada aplikasi	45
Gambar 4.1 <i>Layout</i> database Sistem Informasi penjualan	47
Gambar 4.2 <i>Layout</i> tabel admin	48
Gambar 4.3 <i>Layout</i> tabel detail_transaksi	48
Gambar 4.4 <i>Layout</i> tabel keranjang.....	49
Gambar 4.5 <i>Layout</i> tabel pelanggan	49
Gambar 4.6 <i>Layout</i> tabel pembelian.....	50
Gambar 4.7 <i>Layout</i> tabel produk	50
Gambar 4.8 <i>Layout</i> tabel stok.....	51
Gambar 4.9 <i>Layout</i> tabel supplier.....	51
Gambar 4.10 <i>Layout</i> tabel transaksi	52
Gambar 4.11 <i>Interface Login</i>	52
Gambar 4.12 <i>Interface</i> pelanggan	53
Gambar 4.13 <i>Interface</i> penjualan <i>Offline</i>	53

Gambar 4.14 <i>Interface penjualan Online</i>	54
Gambar 4.15 <i>Interface ubah password</i>	54
Gambar 4.16 <i>Interface login admin</i>	55
Gambar 4.17 <i>Interface supplier</i>	55
Gambar 4.18 <i>Interface produk</i>	56
Gambar 4.19 <i>Interface pembelian</i>	56
Gambar 4.20 <i>Interface katalog</i>	57
Gambar 4.21 <i>Interface pelanggan</i>	57
Gambar 4.22 <i>Interface login pemilik</i>	58
Gambar 4.23 <i>Interface laporan data pelanggan</i>	58
Gambar 4.24 <i>Interface laporan stok</i>	59
Gambar 4.25 <i>Interface data pelanggan</i>	59
Gambar 4.26 <i>Interface beranda pelanggan</i>	60
Gambar 4.27 <i>Interface scan Qr-Code</i>	60
Gambar 4.28 <i>Interface detail pemesanan</i>	61
Gambar 4.29 <i>Interface simpan keranjang</i>	62
Gambar 4.30 <i>Interface keranjang</i>	63
Gambar 4.31 <i>Interface transaksi</i>	64

ABSTRAK

Tj's *Baby Store* merupakan sebuah toko perlengkapan bayi dan anak yang berada di Jln. Brigjend. Hasan Kasim No. B 883-884 (Celentang) Palembang. Toko tersebut menjual perlengkapan bayi, perlengkapan anak, aksesoris, mainan, makanan dan kado. Saat ini toko Tj's *Baby Store* masih melakukan proses transaksi jual beli secara *offline*. Pada penelitian ini, dikembangkan perangkat lunak pada telepon seluler pintar berbasis *android*, dan pembuatan katalog dengan *QR Code*. Tujuannya adalah untuk menjawab kebutuhan akan teknologi yang memudahkan dalam berbelanja secara *Delivery-Order* praktis dan memudahkan pelanggan dalam melakukan transaksi. Proses transaksi yang terjadi akan lebih efisien dari yang sebelumnya. *QR Code* berfungsi sebagai alat pendeteksi pemesanan barang, tujuan utama dari teknologi ini adalah penyampaian informasi dengan cepat dan mendapat tanggapan atau respons yang cepat. Web administrasi dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan *software* Adobe Dreamweaver 8 sebagai *code editor* dan desain *user interface*, untuk basis data menggunakan XAMPP dengan MySQL dan Apache sebagai konfigurasi server. Metode pengembangan sistem menggunakan *prototype*.

Kata kunci : *QR-Code, Delivery-Order, Android, Pemrograman PHP, Prototype.*

ABSTRACT

Tj's Baby Store is a store of baby gear and children who are in Jln. Brigjend. Hasan Kasim No. B 883-884 (Celentang) Palembang. The store sells baby equipment, children equipment, accessories, toys, food and gifts. Currently the store Tj's Baby Store still in the process of buying and selling offline. In this study, developed the software on a smart mobile phone based on Android, and catalog the QR Code. The goal is to answer the need for technologies that make it easier to shop Delivery-Order practical and casier for customers to conduct transactions. Process transactions that occur will be more effective at the previous one. QR Code serves as a detection tool ordering goods, the main objective of this technology is to deliver information quickly and got a response or a quick response. Web administration built with PHP programming language and software Adobe Dreamweaver 8 as the code editor and user interface design, to database using XAMPP with MySQL and Apache as server configuration. Methods of using the prototype system development.

Keywords: QR-Code, Delivery-Order, Android, PHP Programming, Prototype.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Suatu bidang usaha harus dapat mengenalkan diri pada produk-produk mereka sehingga konsumen yang belum tahu akan mengenalnya, yang sudah mengetahui akan semakin percaya sehingga akan mudah mendapatkan perhatian dari masyarakat. Penjualan merupakan proses dimana penjual memuaskan segala kebutuhan dan keinginan pembeli agar dicapai manfaat baik bagi penjual maupun pembeli yang berkelanjutan dan yang menguntungkan kedua belah pihak. Seiring berkembangnya teknologi, penggunaan *internet* dan ponsel untuk bisnis *online* pun berkembang dengan pesat. Hal ini membuat perkembangan bisnis *online* atau disebut *e-commerce* semakin berkembang pesat. Persaingan di bidang ini pun semakin ketat karena penggunaan *internet* dan ponsel dapat memudahkan orang dalam melakukan transaksi penjualan dan pembelian serta dapat memperluas jangkauan penjualan tersebut.

Tj's *Baby Store* merupakan sebuah toko perlengkapan bayi dan anak yang berada di Jln. Brigjend. Hasan Kasim No. B 883-884 (Celentang) Palembang. Toko tersebut menjual perlengkapan bayi, perlengkapan anak-anak, aksesoris, mainan, makanan dan bingkisan untuk hadiah. Saat ini toko Tj's *Baby Store* masih melakukan proses transaksi jual beli secara *offline*. Dengan menggunakan bahasa pemrograman visual foxpro dan penyimpanan data *microsoft office excel 2007*. Konsumen yang ingin membeli produk Tj's *Baby Store* saat ini harus datang langsung ke toko. Toko Tj's *Baby Store* ini juga belum memiliki *website* sehingga toko Tj's *Baby Store* ini belum dapat berkembang lebih luas dengan toko-toko produk kebutuhan bayi yang penjualannya secara *online*. sedangkan dengan menggunakan *website* yang berfungsi sebagai katalog, pelanggan dapat berbelanja langsung pada aplikasi di *android* dengan cara menscan kode *barcode* yang tersedia di *website*. selanjutnya paket belanja yang sudah di pesan akan dikirim sesuai dengan paket pemesanan.

Selain itu untuk mempermudah dalam melakukan transaksi pembelian secara *online*. penggunaan *android* yang dilengkapi dengan *QR Code* untuk setiap jenis barangnya dapat lebih memudahkan pelanggan. *QR Code* adalah jenis *barCode* yang berbentuk dua dimensi. *QR* merupakan singkatan dari *Quick Response* (respon / tanggapan cepat), sehingga berfungsi atau tujuan utama dari teknologi ini adalah penyampaian informasi dengan cepat dan mendapat tanggapan atau respons yang cepat.

Pada penelitian ini, dikembangkan perangkat lunak pada telepon seluler pintar berbasis *android*, dan pembuatan katalog dengan *QR Code*. Tujuannya adalah untuk menjawab kebutuhan akan teknologi yang memudahkan dalam berbelanja secara praktis dan memudahkan pelanggan dalam melakukan transaksi. Proses transaksi yang terjadi akan lebih efisien dari yang sebelumnya. Jadi, berdasarkan latar belakang diatas, penulis ingin mengangkat judul tentang “Sistem Informasi Penjualan *Delivery-Order* Menggunakan *Qr Code* Berbasis *Android* Pada *Tj’s Baby Store Palembang*”.

1.2 Perumusan Masalah

Setelah menganalisa permasalahan tersebut, penulis mencoba membuat dan merumuskan permasalahan bagaimana membangun sistem informasi penjualan menggunakan *QR-Code* berbasis *android* pada *Tj’s Baby Store*?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Studi kasus penelitian dilakukan pada *TJ’s Baby Store* palembang.
- b. Informasi yang disajikan sebatas pada menginputkan data *supplier*, data barang, transaksi, dan laporan.
- c. Pendeteksian informasi pada aplikasi ini terbatas pada metode dan teknologi yang digunakan, yakni *QR Code* dan tidak menggunakan teknologi yang *barcode* 2 dimensi lainnya.
- d. Aplikasi yang dibahas berfokus pada aplikasi *android*, *tools* yang digunakan yakni *dreamweaver*, pembahasan *web* administrasi

menggunakan bahasa pemrograman PHP yang akan di hosting ke internet hanya sebatas pada fungsi menu-menu web seperti login untuk admin dan katalog barang beserta *user interface* secara umum saja sehingga tidak akan membahas kekurangan dan kelebihan terhadap PHP beserta pengembangan yang meliputi “*User Requirement*”.

- e. Metode pengembangan sistem menggunakan *prototype*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun “Sistem Informasi Penjualan *Delivery-Order* Menggunakan *QR Code* Berbasis *Android* Pada *Tj’s Baby Store* Palembang. *QR Code* berfungsi sebagai alat pendeteksi pemesanan barang, tujuan utama dari teknologi ini adalah penyampaian informasi dengan cepat dan mendapat tanggapan atau respons yang cepat. Dengan adanya tampilan spesifikasi barang, contoh barang, dan harga barang bisa meyakinkan *customer* untuk membeli produk pada *TJ’S Baby Store*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

a. Bagi Instansi

1. *Customer* dapat menghemat waktu dan lebih efisien karena proses belanja sebagian besar dilakukan secara online.
2. Untuk mempromosikan atau lebih memperkenalkan perusahaan kepada semua kalangan masyarakat sehingga dapat memperluas jangkauan pemasaran dengan tujuan dapat meningkatkan penjualan.
3. Untuk menghasilkan suatu sistem penjualan yang menggunakan media *internet* yang dapat membantu divisi *marketing* atau pemasaran dalam memasarkan produk sehingga transaksi penjualan dapat dilakukan dengan cepat dimana saja dan kapan saja oleh semua kalangan masyarakat.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan pada TJ's *Baby Store* di Jln. Brigjen. Hasan Kasim No. B 883-884 (Celentang) Palembang.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

a. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya-jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dalam dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan (Drs. Cholid Narbuko dan Drs. H.Abu Achmadi, 2015:83).

Teknik pengumpulan data dengan penelitian langsung untuk mengumpulkan data dan menganalisa data yang didapat serta mengamati secara langsung aktifitas yang dilakukan oleh karyawan dan customer pada TJ's *Baby Store*. Selanjutnya, untuk mendapatkan informasi langsung dengan mewawancarai salah satu karyawan pada TJ's *Baby Store*. Pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati sistem yang dimiliki dan digunakan oleh TJ's *Baby Store* untuk diolah peneliti. Dokumen yang diperlukan antara lain barang yg tersedia di TJ's *Baby Store*.

b. Kepustakaan

Metode yang dilakukan dengan cara mencari bahan yang mendukung dalam pendefinisian masalah melalui buku-buku dan internet yang erat kaitannya dengan objek permasalahan.

1.5.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah *prototype model*, yaitu metode pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan adanya interaksi antara pengembang sistem dengan pengguna sistem dapat mengatasi ketidakserasian antara pengembang dan pengguna.

Suatu *kerangka kerja proses* membangun dasar bagi proses rekayasa perangkat lunak yang lengkap dengan cara mengidentifikasi sejumlah kecil

aktivitas kerangka kerja yang cocok bagi semua proyek rekayasa perangkat lunak, tanpa memperhatikan ukurannya maupun kompleksitasnya. Selain itu, kerangka kerja proses mencakup sekumpulan *aktivitas yang berperan sebagai penyangga* dan cocok dengan keseluruhan proses perangkat lunak. Kerangka kerja proses yang umum bagi rekayasa perangkat lunak terdiri atas lima aktivitas berikut ini :

1. Komunikasi : sebelum pekerjaan teknis apa pun dapat dimulai, sangatlah penting untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan pelanggan (dan para *pemangku kepentingan [stakeholder]* yang lain). Maksudnya adalah untuk memahami tujuan-tujuan *stakeholder* atas proyek perangkat lunak yang sedang dikembangkan dan mengumpulkan kebutuhan-kebutuhan yang akan membantu mengartikan fitur-fitur perangkat lunak beserta fungsi-fungsinya.
2. Perencanaan : alur yang rumit dapat disederhanakan jika terdapat suatu peta. Suatu proyek perangkat lunak pada dasarnya merupakan suatu alur yang rumit, dan kegiatan perencanaan perangkat lunak tersebut menciptakan suatu “peta” yang membantu membimbing tim perangkat lunak ketika mereka melakukan suatu perjalanan. Peta perangkat lunak tersebut-yang disebut sebagai *rencana proyek perangkat lunak* – mengartikan kerja rekayasa perangkat lunak dengan menggambarkan tugas-tugas teknis yang harus dilakukan, risiko-risiko yang mungkin muncul, sumber daya yang akan dibutuhkan, produk-produk kerja yang harus dihasilkan, dan jadwal-jadwal kerja.
3. Pemodelan : seorang rekayasawan perangkat lunak melakukan hal yang sama dengan cara membuat baik model-model untuk memahami kebutuhan perangkat lunak maupun rancangan-rancangan yang akan memenuhi kebutuhan tersebut.
4. Konstruksi : kegiatan ini menggabungkan pembentukan kode (*code generation*) (bisa secara manual maupun secara otomatis) dan pengujian yang sangat dibutuhkan untuk menemukan kekeliruan-kekeliruan/kesalahan-kesalahan dalam kode program komputer yang dihasilkan sebelumnya.

5. Penyerahan perangkat lunak ke pelanggan/pengguna (*deployment*) : perangkat lunak disajikan kepada pelanggan yang kemudian akan mengevaluasi produk yang disajikan dan akan memberikan umpan balik berdasarkan evaluasi tersebut. (*Roger S. Pressman, 2012:17-18*).

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan proposal ini dilakukan secara bertahap sehingga pembaca dapat lebih memahami isi dari proposal ini, maka penting sekali adanya sistematika penulisan. Oleh karena itu, sistematika penulisan dalam pembuatan proposal ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi penelitian, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi teori-teori keilmuan yang mendasari masalah yang diteliti, yang terdiri dari teori-teori dasar / umum dan teori-teori khusus.

BAB III ANALISIS DAN DESAIN

Pada bab ini menjelaskan mengenai Metode pengumpulan data / Metode penelitian, Lokasi dan Waktu, Teknik Analisis.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan struktur organisasi, jabaran tugas dan wewenang, analisis masalah sistem yang berjalan, analisis hasil solusi, dan analisis kebutuhan sistem usulan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menguraikan beberapa simpulan dari pembahasan masalah pada bab-bab sebelumnya serta memberikan saran yang bisa bermanfaat bagi penyusun.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Ayat Al-Qur'an Yang Berhubungan Dengan Penjualan

Jual beli apapun pada asalnya adalah boleh **kecuali** ada dalil yang mengharamkannya. Allah *ta'ala* telah berfirman :

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ
تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ﴿٢٤﴾

Artinya : Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. [QS. An-Nisaa' : 29].

Pada QS. Al-Baqarah : 275, sebagai berikut :

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ مِنَ
الْمَسِّ ذَلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا
فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِّن رَّبِّهِ فَانْتَهَىٰ فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ وَمَنْ عَادَ
فَأُولَٰئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ ﴿٢٧٥﴾

Artinya : Keadaan mereka yang demikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat), sesungguhnya jual beli itu sama dengan riba, padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. [QS. Al-Baqarah : 275].

2.2 Teori-Teori Umum Pada Sistem

2.2.1 Sistem

Menurut I Putu Agus Eka Pratama (2014:7) Sistem dapat didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk melakukan suatu tugas bersama-sama. Sedangkan menurut Nugroho (2010:17) Sistem dapat didefinisikan sebagai sekelompok elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan. Hal pertama yang perlu diperhatikan dalam suatu sistem adalah elemen-elemennya. Tentunya setiap sistem memiliki elemen-elemennya sendiri, yang kombinasinya berbeda antara sistem yang satu dengan sistem yang lain. Namun demikian, susunan dasarnya tetap sama.

Maka dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kesatuan dari bagian-bagian yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk suatu tujuan.

2.2.2 Informasi

Tata Sutabri (2012 : 1) informasi adalah data yang telah diproses ke dalam suatu bentuk yang mempunyai arti bagi si penerima dan mempunyai nilai nyata dan terasa bagi keputusan saat itu atau keputusan mendatang. Pratama, (2014:9) berasumsi bahwa Informasi merupakan hasil dari pengolahan data dari satu atau berbagai sumber, yang kemudian diolah, sehingga memiliki nilai, arti, dan manfaat. Kesimpulannya informasi adalah suatu data yang diolah menjadi nilai arti untuk mendapatkan keputusan yang bermanfaat.

2.2.3 Definisi Sistem Informasi

Sutabri (2012 : 46). Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. Nugroho (2010:17) Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai integrasi antara orang, data, alat dan prosedur yang

bekerja sama dalam mencapai suatu tujuan. Jadi, di dalam sistem informasi terdapat elemen orang, data, alat dan prosedur atau cara.

Jadi, sistem informasi adalah suatu kesatuan dari bagian-bagian yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk suatu tujuan kemudian mempunyai data yang diolah menjadi nilai arti untuk mendapatkan keputusan yang bermanfaat.

2.2.4 Sistem Informasi Penjualan

Menurut Rohmat Taufiq, (2013:1) Sistem sendiri menurut sejarahnya berasal dari bahasa Yunani yaitu "sistema" yang berarti kesatuan, yakni keseluruhan dari bagian-bagian yang mempunyai hubungan satu dengan yang lainnya. Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Berbeda dengan Kusriani, (2011:8). Wiratna Sujarweni (2015 : 79). Penjualan adalah suatu sistem kegiatan pokok perusahaan untuk memperjual- belikan barang dan jasa yang perusahaan hasilkan. Dalam penjualan terdapat dua macam yaitu sistem penjualan tunai dan sistem penjualan kredit. Penjualan juga merupakan suatu sumber pendapatan perusahaan, semakin besar penjualan maka semakin besar pula pendapatan yang diperoleh perusahaan.

Kesimpulannya Sistem informasi penjualan merupakan suatu sistem informasi yang mengorganisasikan serangkaian prosedur dan metode yang dirancang untuk menghasilkan, menganalisa, menyebarkan dan memperoleh informasi guna mendukung pengambilan keputusan mengenai penjualan.

2.3 Teori Pendukung Lainnya

2.3.1 E-Commerce

Resmi Tresna (2013 : 2) *E-Commerce* adalah melakukan bisnis secara elektronik. Didasari dengan pemrosesan secara elektronik dan transmisi data, termasuk teks, suara dan video. Hal ini tersebut mencakup berbagai jenis aktivitas termasuk jual-beli barang dan jasa secara elektronik, pengiriman data digital secara *online*.

Sedangkan Menurut David Baum (2013 : 110), pengertian *e-commerce* adalah satu set dinamis teknologi, aplikasi, dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik.

A. Faktor keberhasilan *E-Commerce* dalam dunia bisnis :

1. *Selection and Value*, Faktor Pilihan dan nilai meliputi pilihan produk yang menarik, harga yang bersaing, jaminan kepuasan, dan dukungan pelanggan setelah penjualan.
2. *Performance and Service*, Faktor kinerja dan pelayanan meliputi navigasi, proses belanja, dan pembelian serta konfirmasi pengiriman yang cepat dan mudah.
3. *Advertising and incentives*, Faktor iklan dan insentif meliputi : web dan promosi e-mail bersasaran serta penawaran khusus, termasuk iklan di berbagai situs afiliasi.
4. *Personal attention*, Faktor perhatian personal meliputi halaman *web personal*, saran produk yang dipersonalisasi, iklan web dan pemberitahuan e-mail, serta dukungan interaktif untuk semua pelanggan.
5. *Community relationship*, Faktor hubungan dengan komunitas meliputi komunitas virtual para pelanggan, pemasok, perwakilan perusahaan, dan lain-lainnya melalui *newsgroup*, ruang bincang, serta berbagai hubungan ke situs-situs terkait.
6. *Security and Reliability*, Faktor keamanan dan keandalan meliputi keamanan informasi pelanggan dan transaksi di situs web, informasi produk yang dapat dipercaya, serta pemenuhan yang dapat diandalkan.

B. Dampak Positif dan Negatif *E-Commerce* bagi dunia bisnis :

1. Dampak Positif :
 - a. *Revenue Stream* (aliran pendapatan) baru yang mungkin lebih menjanjikan yang tidak bisa ditemui di sistem transaksi tradisional.
 - b. Dapat meningkatkan *market exposure* (pangsa pasar).

- c. Menurunkan biaya operasional (*operating cost*).
 - d. Melebarkan jangkauan (*global reach*).
 - e. Meningkatkan *customer loyalty*.
 - f. Meningkatkan *supplier management*.
 - g. Meningkatkan *value chain* (mata rantai pendapatan).
2. Dampak Negatif :
- a. Kehilangan segi finansial secara langsung karena kecurangan. Seorang penipu mentransfer uang dari rekening satu ke rekening satu ke rekening lainnya atau diatelah mengganti semua data finansial yang ada.
 - b. Pencurian informasi rahasia yang berharga. Gangguan yyang timbul bisa menyiapkan semua informasi rahasia tersebut kepada pihak-pihak yang tidak berhak dan dapat mengakibatkan kerugian yang besar bagi si korban.
 - c. Kehilangan kesempatan nisnis karena gangguan pelayanan. Kesalahan ini nersifat kesalahan non-teknis seperti aliran listrik tiba-tiba padam.
 - d. Penggunaan akses ke sumber oleh pihak yang tidak berhak.
 - e. Kehilangan kepercayaan dari para konsumen. Ini karena berbagai macam faktor seperti usaha yang dilakukan dengan sengaja oleh pihak lain yang berusaha menjatuhkan reputasi perusahaan tersebut.
 - f. Kerugian yang tidak terduga. Disebabkan oleh gangguan yang dilakukan dengan sengaja, ketidak jujuran, praktek bisnis yang tidak benar, kesalahan faktor manusia atau kesalahan sistem.

2.3.2 Delivery-Order

Nurul Farida (2014 : 1) *Delivery-order* merupakan salah satu layanan pesan antar yang sangat populer. Selain mempermudah konsumen dalam mendapatkan barang, layanan ini juga membantu meningkatkan penjualan bagi perusahaan tersebut, karena kebanyakan masyarakat *modern* cenderung lebih suka memesan makanan untuk diantar ke rumah daripada membeli langsung datang ke tempat penjual.

2.3.3 QR Code

Achmad Gazza Putra (2012 : 2) *QR Code (Quick Response Code)* atau kode respon cepat adalah satu jenis simbol yang menyimpan informasi secara mendatar (horisontal) dan menurun (vertikal), atau dua dimensi yang pertama kali dikembangkan oleh perusahaan Denso Wave pada tahun 1994. Karena QR Code menyimpan informasi secara horizontal maupun vertikal, sehingga dapat menyimpan data hingga ratusan kali lebih banyak daripada barcode biasa (satu dimensi). Sedangkan menurut M. Pasca Nugraha (2011: 148) *QR-Code* adalah *image* berupa matriks dua dimensi yang memiliki kemampuan untuk menyimpan data di dalamnya.

Kesimpulannya *QR-Code* adalah *image* dua dimensi yang merepresentasikan suatu data, terutama data berbentuk teks. *QR-Code* juga evolusi dari *barcode* yang awalnya satu dimensi menjadi dua dimensi yang memiliki kemampuan menyimpan data yang lebih jauh besar daripada *barcode*.

Semakin populernya penggunaan *QR-Code* didukung oleh beberapa kelebihan yang terdapat dalam penggunaan *QR-Code* adalah sebagai berikut :

1. Dibandingkan dengan *barcode* dua dimensi lain yang ada, *QR Code* mampu menyimpan informasi cukup banyak (maksimum 4296 karakter untuk alfanumerik atau 7089 digit numerik). Sebagai ilustrasi, *barcode* satu dimensi standar yang banyak digunakan hanya mampu menampung informasi sebanyak 20 digit.
2. Memiliki kemampuan *error correction*. Data dapat diperbaiki meskipun *QR Code* mengalami kerusakan atau kotor sebagian.
3. Dapat dicetak dengan ukuran optimum sekitar 1,5cm x 1,5cm, dimana terdapat 57 x 57 modul yang dapat menyimpan data hingga 400 karakter (alphanumerik).
4. Proses pembacaan yang cepat karena tidak harus dibaca dalam posisi sudut tertentu seperti halnya *barcode* satu dimensi.
5. Standard (ISO/IEC18004) dan memiliki banyak *reader* untuk terminal, ponsel, dan PC.
6. Lebih mudah jika dibandingkan media penyimpanan *smartcard* berbasis chip.

2.3.4 Android

Nazruddin Safaat H. (2015 : 18) *Android* adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, Middleware, dan aplikasi. Akhmad Dharma Kasman (2015 : 2) berpendapat android merupakan sebuah sistem operasi telepon seluler dan komputer tablet layar sentuh (touchscreen) yang berbasis Linux.

Kesimpulannya, android adalah sebuah sistem operasi berbasis linux pada telepon seluler dan komputer tablet layar sentuh (touchscreen).

2.3.5 Database

(Suyanto, 2005:248) Database dapat juga diartikan sebagai program. Dalam lingkungan komputer mikro, yang dimaksud database adalah sebuah program yang memungkinkan pemakai membuat dan menyimpan informasi atau melihat suatu informasi tertentu bila diperlukan.

2.3.6 MySQL

Nugroho (2014 : 31). MySql adalah software atau program aplikasi *database*, yaitu *software* yang dapat dipakai untuk menyimpan data berupa informasi, teks dan juga angka.

2.3.7 PHP(Personal Home Page)

Betha (2012 : 4). PHP merupakan secara umum dikenal sebagai bahasa pemrograman scrip- scrip yang membuat dokumen HTML secara *on the fly* yang dieksekusi di sever web, dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML. Dikenal juga sebagai bahasa pemrograman *server side*.

2.3.8 Xampp

Xampp merupakan paket PHP yang berbasis *Open Source* yang dikembangkan oleh sebuah komunitas *Open Source* (Nugroho, 2008:74). Penggunaan perangkat lunak XAMPP diawali dengan install paket Xampp pada halaman resmi <http://www.apachefriends.org>. Tersedia beberapa *update* yang dapat di *download* sesuai dengan *platform* komputer pengguna. Setelah penginstalan selesai maka pengguna dapat memulai pemrograman dengan membuka XAMPP Control Panel terlebih dahulu untuk mengaktifkan *service*

yang disediakan seperti : Apache, MySQL, FileZilla, Mercury dan Tomcat dengan mengklik *Action : Start*.

2.3.9 Flowchart

Berbagai definisi tentang *flowchart* yang dikutip dari beberapa sumber yang dapat dilihat pada Tabel 2.1 untuk memberikan penjelasan lebih lanjut tentang *flowchart*.

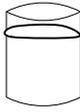
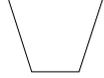
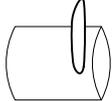
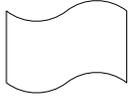
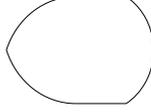
Tabel 2.1 Defenisi *Flowchart*

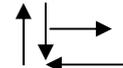
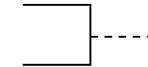
Sumber	Defenisi
(Romney dan Steinbart, 2014:67)	Bagan Alir (<i>Flowchart</i>) adalah tehnik analitis bergambar yang digunakan untuk menjelaskan beberapa aspek dari sistem informasi secara jelas, ringkas, dan logis.
(Rachmat, 2010:15)	<i>Flowchart</i> adalah alur pemikiran yang dituangkan ke dalam bentuk gambar/symbol
(Suarga, 2006:6)	<i>Flowchart</i> adalah untaian simbol gambar (<i>chart</i>) yang menunjukkan aliran (<i>flow</i>) dari proses terhadap data .
(Jogiyanto, 2005:795)	Bagan alir (<i>flowchart</i>) adalah bagan (<i>chart</i>) yang menunjukkan alir (<i>flow</i>) di dalam program atau prosedur sistem secara logika

Dari berbagai uraian pada Tabel 2.1 dapat disimpulkan bahwa pengertian *flowchart* adalah alur pemikiran yang dituangkan ke dalam bentuk gambar/symbol (*chart*) yang menunjukkan terhadap aliran (*flow*) dari proses terhadap data.

Bagan alir sistem (*systems flowchart*) merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. Bagan ini menunjukkan urutan dari prosedur-prosedur dan menunjukkan apa yang dikerjakan sistem (Jogiyanto, 2005:795). Berikut simbol bagan alir sistem (*systems flowchart*) dapat dilihat pada Tabel 2.2 :

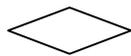
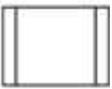
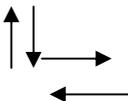
Tabel 2.2 Simbol *Systems Flowchart*

No	Simbol	Keterangan	No	Simbol	Keterangan
1	Dokumen 	Menunjukkan dokumen <i>input</i> dan <i>output</i> baik proses manual, mekanil atau <i>computer</i>	11	Hard disk 	Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan hard disk
2	Kegiatan Manual 	Menunjukkan pekerjaan manual	12	Diskette 	Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan diskette
3	Simpanan Offline 	File non-komputer yang diarsip urut angka (<i>numerical</i>)	13	Drum magnetik 	Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan Drum magnetik
4	Simpanan Offline 	File non-komputer yang diarsip urut angka (<i>alphabetical</i>)	14	Pita kertas berlubang 	Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan Pita kertas berlubang
5	Simpanan Offline 	File non-komputer yang diarsip urut angka (<i>cronological</i>)	15	Keyboard 	Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan on-line keyboard
6	Kartu plong 	Menunjukkan <i>input/output</i> yang menggunakan kartu plong	16	Display 	Menunjukkan output yang tampil di computer
7	Proses 	Menunjukkan proses dari operasi program komputer	17	Pita kontrol 	Menunjukkan penggunaan pita kontrol dalam <i>batch control total</i> untuk pencocokan di proses <i>batch processing</i>

8	Operasi 	Menunjukkan operasi yang dilakukan diluar proses operasi komputer	18	Hubungan komunikasi 	Menunjukkan proses transmisi data melalui channel komunikasi
9	Pengurutan offline 	Menunjukkan proses pengurutan data diluar proses komputer	19	Garis alir 	Menunjukkan arus proses
10	Pita magnetik 	Menunjukkan input/output menggunakan pita magnetik	20	Penjelasan 	Penjelasan dari suatu proses

Bagan alir program (*program flowchart*) merupakan bagan yang menjelaskan secara rinci langkah-langkah dari proses program (Jogiyanto, 2005:795). Berikut simbol bagan alir program (*program flowchart*) dapat dilihat pada Tabel 2.3:

Tabel 2.3 Simbol *Program Flowchart*

Simbol	Keterangan	Simbol	Keterangan
Input/output 	Simbol input / output digunakan untuk mewakili data input output	Keputusan 	Simbol keputusan digunakan untuk suatu penyeleksian kondisi di dalam program
Proses 	Simbol proses digunakan untuk mewakili proses	Proses terdefinisi 	Simbol proses terdefinisi digunakan untuk menunjukkan suatu operasi yang rinciannya ditunjukkan di tempat lain
Garis alir 	Simbol garis alir (<i>flow lines simbol</i>) digunakan untuk menunjukkan arus dari proses	persiapan 	Simbol persiapan digunakan untuk member nilai awal suatu besaran

<p>Penghubung</p> 	<p>Simbol Penghubung menunjukkan sambungan dari bagan alir yang terputus di halaman yang masih sama atau di halaman lainnya.</p>	<p>Titik terminal</p> 	<p>Titik terminal digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir dari suatu proses</p>
---	--	---	--

2.4 DFD (*Data Flow Diagram*)

Pemodelan proses adalah cara formal untuk menggambarkan bagaimana bisnis beroperasi (Fatta, 2007:105). Ada banyak cara untuk mempresentasikan proses model salah satunya menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*). Ada 2 (dua) jenis DFD yaitu DFD logis dan DFD fisik. DFD logis menggambarkan proses tanpa menyarankan bagaimana mereka akan melakukan, sedangkan DFD fisik menggambarkan proses model.

Berbagai definisi tentang *Data Flow Diagram* yang dikutip dari beberapa sumber yang dapat dilihat pada table 2.9 untuk memberikan penjelasan lebih lanjut tentang *Data Flow Diagram*.

Tabel 2.9Defenisi *Data Flow Diagram*

Sumber	Defenisi
(Pressman, 2014:364)	Diagram Aliran Data atau <i>Data Flow Diagram</i> (DFD) adalah sebuah teknis grafis yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan pada saat data bergerak dari input menjadi output.
(Bahra, 2013:64)	<i>Data Flow Diagram</i> (DFD) merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil.

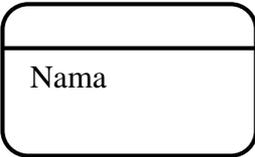
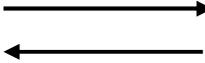
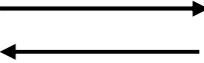
Dari berbagai uraian pada tabel 2.9 dapat disimpulkan bahwa pengertian *Data Flow Diagram* adalah pemodelan proses yang menggambarkan sistem ke modul yang lebih kecil.

Di dalam DFD terdiri dari 3 Diagram yaitu (Bahra, 2013:64) :

1. Diagram Konteks Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem.
2. Diagram Nol/Zero (*Overview Diagram*) Diagram nol adalah diagram yang menggambarkan proses dari *data flow diagram*. diagram nol memberikan pandangan secara menyeluruh mengenai sistem yang ditangani, menunjukkan tentang fungsi-fungsi atau proses yang ada, aliran data, dan eksternal entity.
3. Diagram Rinci (*Level Diagram*)
Diagram rinci adalah diagram yang menguraikan proses apa yang ada dalam diagram *zero* atau diagram level.

Berikut tabel simbol-simbol DFD Fatta, 2007:107):

Tabel 2.10 Simbol DFD

Keterangan	Simbol De Macro and Jourdan	Simbol Gane and Sarson
Proses		
<i>Data flow</i> (Arus Data)		
<i>Data Store</i> (Simpanan Data)		
Entitas / Kesatuan Luar / <i>Source</i>		

2.4.1 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Data model adalah cara formal untuk menggambarkan data yang digunakan dan diciptakan dalam suatu sistem bisnis (Fatta, 2007:121). Pemodelan data dibagi menjadi dua, yaitu model data logis (*logical data model*) dan model data fisik (*physical data model*). Model data logis menunjukkan pengaturan data tanpa mengindikasikan bagaimana data tersebut disimpan, dibuat, dan dimanipulasi. Model data fisik menunjukkan bagaimana data akan disimpan sebenarnya dalam *database* atau file.

Berbagai definisi tentang *Entity Relationship Diagram* yang dikutip dari beberapa sumber yang dapat dilihat pada tabel 2.11 untuk memberikan penjelasan lebih lanjut tentang *Entity Relationship Diagram*.

Tabel 2.11 Definisi *Entity Relationship Diagram*

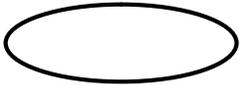
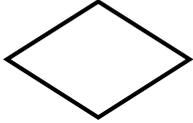
Sumber	Defenisi
(Pressman, 2014:353)	ERD adalah notasi yang digunakan untuk melakukan aktivitas pemodelan data.
(Fatta, 2007:121)	ERD adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan dan digunakan dalam sistem bisnis
(Whitten, 2004:281)	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) adalah model data yang menggunakan beberapa notasi untuk menggambarkan data dalam konteks entitas dan hubungan yang dideskripsikan oleh data tersebut.

Dari berbagai uraian pada tabel 2.11 dapat disimpulkan bahwa pengertian ERD adalah model data yang menggunakan beberapa notasi untuk menggambarkan data dalam konteks entitas dan hubungan yang dideskripsikan oleh data tersebut.

Normalisasi adalah tehnik yang digunakan untuk memvalidasi model data (Fatta, 2007:129). Entitas adalah kelompok orang, tempat, objek, kejadian atau

konsep tentang apa yang kita perlukan untuk men-capture dan menyimpan data (Whitten, 2007:281). Entitas biasanya menggambarkan jenis informasi yang sama. Dalam entitas digunakan untuk menghubungkan antar entitas dan menunjukkan hubungan antar data. Berikut simbol-simbol ERD (Fatta, 2007:124):

Tabel 2.12 Simbol ERD

Simbol	Keterangan
	Entitas : Orang, tempat, atau benda memiliki nama tunggal
	Attribut : Property dari entitas harus digunakan oleh minimal 1 proses bisnis dipecah dalam detail
	Relationship: Menunjukkan hubungan antar 2 entitas, dideskripsikan dengan kata kerja.

2.5 Teknik Testing

Pengujian *blackbox*, berfokus pada persyaratan fungsionalitas perangkat lunak. Artinya, teknik pengujian *blackbox* memungkinkan kita untuk membuat beberapa kumpulan kondisi masukan yang sepenuhnya akan melakukan semua kebutuhan fungsional untuk program.

Pengujian berbasis model (*model based testing*[*MBT*]) adalah teknik pengujian *blackbox* yang menggunakan informasi yang termuat dalam model persyaratan sebagai dasar bagi pembuatan *test case*. Di banyak kasus, teknik pengujian berbasis model menggunakan diagram keadaan (*state*) dari UML, sebuah elemen dari model perilaku, sebagai dasar untuk perancangan *test case*. (Roger S. Pressman, 2012:604).

2.6 Hasil Penelitian Sebelumnya

Tabel 2.10 Tinjauan Pustaka

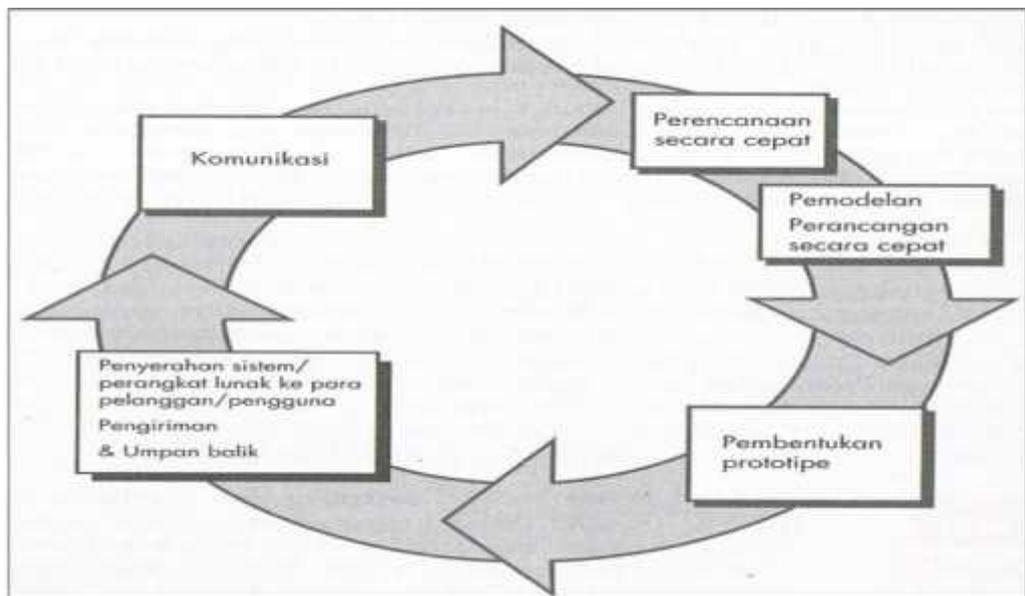
Nama	Judul	Tahun	Isi
Fuad	Pemanfaatan <i>QR Code Scanner</i> untuk Aplikasi Penampil Data Koleksi Di Museum Negeri Sonobudoyo Berbasis <i>Android</i>	2015	Aplikasi <i>QR Code Scanner</i> yang dibangun berbasis <i>Android</i> menggunakan <i>Zbar Library</i> mempunyai fitur <i>scanner</i> , <i>Bookmark</i> , tentang Museum Sonoboyo, dan menampilkan foto koleksi secara 3D Rotate.
Rizkysari	Perancangan <i>E-Commerce Goody Bag Spunbond</i> Menggunakan <i>QR Code</i> Berbasis <i>Web Responsif</i> (Universitas Muria Kudus)	2014	Pengembangan <i>web responsive</i> ini didukung dengan metode pengembangan sistem yang menggunakan <i>waterfall</i> . Bahasa pemrograman yang digunakan yakni PHP.
Dedian	Rancang Bangun Aplikasi <i>Historical Maintenance</i> Kendaraan (Bus) dengan Menggunakan Teknologi <i>QR Code</i> Berbasis <i>Android</i> (Studi Kasus PT. Pahala Kencana Pool 1)	2014	Menjelaskan proses pengumpulan data hingga perancangan aplikasi <i>Historical Application Development (RAD)</i> .
Jonatan	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada PT. INDOMARCO PRISCATAMA Dengan Menggunakan Metode <i>Bussnies To Consumer(B2C)</i> (STMIK Budi Darma Medan)	2013	Hasil penelitian tersebut yaitu peneliti akan membuat <i>website</i> penjualan pada perusahaan dengan menggunakan metode <i>Bussnies to Consumer</i> . Maksud dari aplikasi penjualan ini adalah untuk mempermudah pengguna untuk melihat informasi yang ada dalam <i>website</i> penjualan tersebut. Bahasa pemrograman yang digunakan yakni PHP.

Febrian	Penggunaan Teknologi <i>Augmented Reality</i> Berbasis <i>Barcode</i> sebagai Sarana Penyampaian Informasi Spesifikasi dan Harga Barang yang Interaktif Berbasis <i>Android</i> , Studi Kasus pada Toko Elektronik ABC Surabaya (Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS))	2013	Dalam pengembangan aplikasi ini akan digunakan JSON yang bertipe <i>Request</i> dan <i>Response</i> . Metode penelitian yang digunakan adalah analisa, desain sistem dan tahap implementasi. Perancangan menggunakan UML.
Mardiana	Perancangan dan Implementasi Toko <i>Online</i> Perlengkapan Bayi dan Anak Berbasis <i>Web</i> dan <i>Mobile</i>	2013	Mengimplementasikan konsep pemrograman <i>MVC</i> dengan <i>framework CakePHP</i> dalam pembuatan <i>website</i> toko <i>online Kids Corner</i>
Achamad	Rancang Bangun Aplikasi <i>Android Virtual Shopping</i> Berbasis <i>QR Code</i> dan <i>Global Positioning System</i> untuk <i>User Bergerak</i>	2012	Penghitungan jarak antara posisi pengguna dan posisi masing-masing toko dihitung dengan memanfaatkan layanan dari <i>Google Distance Matrix API</i> , dimana aplikasi mengirimkan request yang berisi informasi koordinat lokasi pengguna dan koordinat lokasi toko. Selanjutnya, request tersebut akan diberi respon dalam format JSON (<i>JavaScriptObjectNotation</i>), yang berisi informasi mengenai nilai jarak.
Pasca	Pengembangan Aplikasi <i>QR Code Generator</i> dan <i>QR Code Reader</i> dari Data Berbentuk <i>Image</i>	2011	Bahasa Pemrograman yang digunakan dalam mengimplementasikan perangkat lunak ini adalah <i>c#</i> . Tools yang digunakan adalah <i>microsoft visual studio 2008</i> .

Dari tinjauan pustaka yang ada, maka penulis ingin membuat Sistem Informasi Penjualan *Delivery-Order* Menggunakan *Qr Code* Berbasis *Android* Pada *Tj's Baby Store* Palembang. Dengan menggunakan Metode pengembangan sistem *prototype*, perancangan yang digunakan yakni UML (*unified modeling language*). Web administrasi dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan *software* Adobe Dreamweaver 8 sebagai *code editor* dan desain *user interface*, untuk basis data menggunakan XAMPP dengan MySQL dan Apache sebagai konfigurasi server. Web administrasi meliputi pembuatan katalog, data barang dan transaksi. Aplikasi yang dibahas berfokus pada aplikasi android, tools yang digunakan yakni *eclipse*.

2.7 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah *prototype model*, yaitu metode pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan adanya interaksi antara pengembang sistem dengan pengguna sistem dapat mengatasi ketidakserasian antara pengembang dan pengguna. *Model prototype* dapat dilihat pada Gambar 2.1 :



(Sumber: Roger S. Pressman, 2012:51)

Gambar 2.1 Model *Prototype*

Pembuatan *prototype* seringkali pelanggan mendefinisikan sejumlah sasaran perangkat lunak secara umum, tetapi tidak bisa mengidentifikasi spesifikasi kebutuhan yang rinci untuk fungsi-fungsi dan fitur-fitur yang nantinya akan dimiliki perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dalam kasus yang lain, pengembang perangkat lunak mungkin merasa tidak pasti tentang efisiensi suatu algoritma yang akan digunakan dalam pengembangan perangkat lunak untuk beradaptasi dengan sistem operasi yang akan digunakan, atau merasa tidak pasti akan bentuk interaksi manusia-komputer yang akan digunakan. Dalam kasus-kasus seperti ini dan dalam banyak situasi yang lain, paradigma pembuatan *prototype* mungkin menawarkan pendekatan yang lebih baik.

Prototype dimulai dengan dilakukannya komunikasi antara tim pengembang perangkat lunak dengan pelanggan. Tim pengembang perangkat lunak akan melakukan pertemuan-pertemuan dengan para *stakeholder* untuk mendefinisikan sasaran keseluruhan untuk perangkat lunak yang akan dikembangkan, mengidentifikasi spesifikasi kebutuhan apa pun yang saat ini diketahui, dan menggambarkan area-area dimana definisi lebih jauh pada iterasi selanjutnya merupakan keharusan. Iterasi pembuatan *prototype* direncanakan dengan cepat dan pemodelan dilakukan. Suatu perancangan cepat berfokus pada representasi semua aspek perangkat lunak yang akan terlihat oleh para pengguna akhir (misalnya rancangan antarmuka pengguna). Rancangan cepat akan dimulai konstruksi pemuatan *prototype*.

Idealnya, *prototype* bertindak sebagai mekanisme untuk mengidentifikasi spesifikasi-spesifikasi kebutuhan perangkat lunak. Jika suatu *prototype* yang akan digunakan akan dikembangkan, kita bisa menggunakan program yang sudah ada (misalnya membentuk laporan) atau aplikasi untuk melakukan perancangan antarmuka yang memungkinkan program yang dapat digunakan dibuat dengan mudah dan cepat.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

3.1.1 Sejarah Singkat TJ'S *BabyStore*

Didirikan pada 18 Oktober 2015 oleh Ibu Tanty dengan nama TJ'S *BabyStore* terletak di Jln. Brigjend. Hasan Kasim No. B 883-884 (Celentang) Palembang. Toko ini menjual berbagai perlengkapan ibu menyusui, perlengkapan bayi, aksesoris, perlengkapan anak-anak, mainan, makanan, dan berbagai perlengkapan lainnya.

Tj's *Baby Store* merupakan sebuah toko perlengkapan bayi dan anak yang berada di Jln. Brigjend. Hasan Kasim No. B 883-884 (Celentang) Palembang. Sistem penjualan pada TJ'S *Baby Store* selama ini secara konvensional yaitu pelanggan / *customer* datang langsung ketoko untuk dapat membeli perlengkapan yang dibutuhkan. Toko Tj's *Baby Store* ini belum memiliki *website* sehingga toko Tj's *Baby Store* ini kurang dapat berkembang lebih luas dibandingkan toko-toko sejenisnya yang sudah berjualan secara *online*, dimana dengan adanya *website*, pelanggan dapat berbelanja langsung pada aplikasi di *android* dan paket belanja akan diantarkan sesuai dengan paket pengiriman.

3.1.2 Visi, dan Misi TJ'S *BabyStore*

TJ'S *BabyStore* memiliki Visi dan Misi sebagai berikut (sumber : wawancara).

1. Visi

Menjadi salah satu perusahaan terbesar dalam bidang perlengkapan bayi dan anak-anak yang memiliki kualitas terbaik di Palembang.

2. Misi

1. menciptakan lingkungan kerja yang kondusif disertai dengan sikap dan tindakan yang positif untuk mencapai Visi perusahaan.

2. Meningkatkan laba perusahaan dari waktu-kewaktu. Menawarkan beberapa jenis produk yang berkualitas kepada pelanggan dan memberikan pelayanan terbaik kepada pelanggan.

3.2 Komunikasi (*Communication*) Kepada Pemilik TJ'S *BabyStore*

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan kebutuhan dari sistem dengan cara mendengar keluhan dari pelanggan. Untuk membuat suatu sistem yang sesuai kebutuhan, maka harus diketahui terlebih dahulu bagaimana sistem yang sedang berjalan untuk kemudian mengetahui masalah yang terjadi. Setelah melakukan komunikasi menggunakan metode wawancara dengan pemilik TJ'S *BabyStore* maka dapat gambaran umum.

TJ'S *BabyStore* saat ini memiliki dua orang karyawan, keduanya ini satu keluarga yakni sepasang suami isteri dan mereka tugasnya ini sama. Melayani *customer* yang berkunjung dan membeli, menyuplai barang masuk, transaksi penjualan, dan laporan penjualan. TJ'S *BabyStore* memiliki barang-barang kebutuhan bayi dan anak-anak, antara lain dimulai dari kebutuhan ibu menyusui, alat pompa asi, pakaian bayi, mainan, aksesoris (karet kunci, bandana, gelang, kalung, kaca mata, topi), makanan, susu bayi, kereta bayi, *pampers*, *lotion baby*, sepatu bayi, dan lain sebagainya.

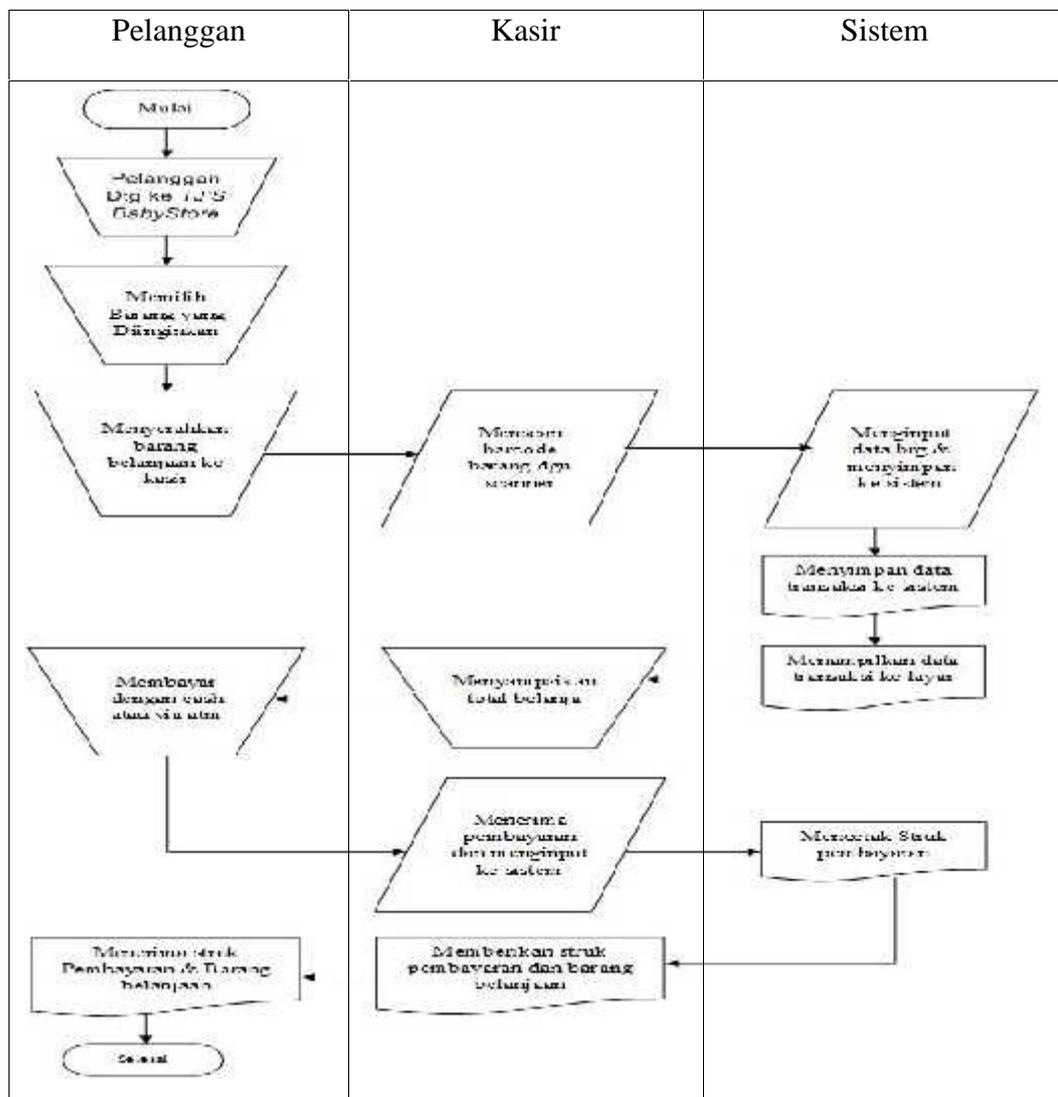
Setiap pengunjung yang ingin melihat dan membeli produk di TJ'S *BabyStore* harus datang langsung ke lokasi tersebut untuk melihat barang-barang yang dibutuhkan, karena sistem pembelian belum bisa dilakukan secara *online*.

Agar dapat memudahkan *customer* yang kurang adanya waktu untuk ke lokasi TJ'S *BabyStore* diperlukan sebuah sistem yang bersifat *online* sehingga dapat memberikan pelayanan yang cepat kepada *customer*. Untuk lebih jelas mengenai katalog barang TJ'S *BabyStore* juga akan menyediakan *website* sebagai katalog.

3.2.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Setelah melakukan observasi dan menganalisa pada TJ'S BabyStore dapat diketahui sistem yang sedang berjalan selama ini masih kurang efektif, dikarenakan pelanggan harus datang langsung ke lokasi. Analisis prosedur yang sedang berjalan menguraikan secara sistematis aktifitas-aktifitas yang terjadi dalam proses pelanggan yang membeli produk pada TJ'S *BabyStore* Palembang. Agar tahapan proses pembangunan sistem dapat berjalan baik dan lancar, untuk lebih jelas digambarkan menggunakan pemodelan yang digunakan yaitu menggunakan *flowchart* sistem.

a. *Flowchart* sistem yang berjalan pada TJ'S *BabyStore* Palembang.



Gambar 3.1 *Flowchart* sistem yang sedang berjalan

Gambar 3.1 menjelaskan bahwa pelanggan tersebut harus datang langsung ke lokasi TJ'S *BabyStore* untuk memilih barang yang diinginkannya, kemudian menyerahkan barang yang dipilih ke kasir. Selanjutnya kasir tersebut menscan barcode yang ada di barang, sistem menginput data barang, menyimpan data transaksi dan menampilkan data transaksi. Kasir menyampaikan total belanja ke konsumen, konsumen membayar dengan cash atau *card banking*. Kasir menerima pembayaran dan menginputkannya ke sistem lalu sistem mencetak struk pembayaran. Kasir memberikannya ke konsumen, konsumen menerima struk pembayaran dan barang.

3.2.2 Kebutuhan Fungsional (*Functional Requirement*)

Kebutuhan fungsional ini mendeskripsikan layanan, fitur atau fungsi yang akan disediakan oleh sistem untuk pengguna, berikut tabel 3.1 yang mendeskripsikan kebutuhan fungsional :

Tabel 3.1 Kebutuhan Fungsional

No.	Kebutuhan Fungsional	Responsibilities
1.	Pelanggan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Registrasi 2. Melihat Katalog Produk 3. Menscan Barang Dengan <i>QR-Code</i> 4. Melakukan Pembayaran
2.	Kasir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelola Transaksi 2. Cetak Nota Pembayaran 3. Verifikasi Pembayaran
3.	Admin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengelola Data Suplier 2. Mengelola Stok Produk 3. Mengelola Data Transaksi 4. Mengelola Data Produk 5. Print Katalog
4.	Pemilik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lihat Laporan Transaksi 2. Lihat Laporan Produk 3. Lihat Laporan Data Pelanggan

3.2.3 Kebutuhan Non-Fungsional (*Non-functional Requirement*)

Kebutuhan non-fungsional mendeskripsikan jenis kebutuhan perangkat keras bersifat properti yang dimiliki oleh sistem yaitu kebutuhan perangkat keras (*hardware*), kebutuhan perangkat lunak (*software*) dan kebutuhan perangkat manusia (*brainware*). Spesifikasi perangkat keras yang digunakan adalah :

Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras

No.	Nama Perangkat	Spesifikasi
1.	Processor	AMD A8 Quad Core
2.	Memory	4 GB
3.	Monitor	14 Inchi
4.	Mouse dan Keyboard	Standar
6.	Hardisk	500 GB
7.	Printer	Standar
8.	Modem/Wifi/Speddy	Standar
9.	Handphone	Android Versi 4.3.2

1. Perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah :
 - a. Sistem operasi Microsoft 7 Ultimate
 - b. Xampp versi 5.6.3, mencakup *web server (apache)*, *database (mysql)*, *database manager (PhpMyadmin)*
 - c. Bahasa pemrograman PHP
 - d. *Web browser Google Chrome*
 - e. *Database MYSQL*
 - f. *Web editor Adobe Dreamweaver CS6*
2. Sistem informasi penjualan yang akan dibangun mempunyai kebutuhan antara lain :

- a. Sistem dapat melakukan pencarian data barang.
- b. Sistem dapat menampilkan tampilan transaksi perperiode.
- c. Sistem dapat melakukan pendataan pemasukan barang dan pengeluaran barang.
- d. Sistem dapat menerima transaksi melalui *e-banking*.
- e. Sistem dapat menerima pemesanan barang melalui *aplikasi* yang akan terhubung ke web TJ'S *BabyStore*.

3. Ketentuan Pembelian Online

- a. Minimum pembelian online adalah sebesar Rp.100.000 HK (Harga Katalog).
- b. Produk TJ's Baby Store dapat dipesan melalui aplikasi TJ's Baby Store.
- c. Layanan ini tersedia hanya untuk di Palembang Kota.
- d. Pembelian online hanya berlaku untuk Pelanggan TJ's Baby Store.
- e. Pelanggan akan mendapatkan bonus dari setiap pembelian online sesuai dengan ketentuan bonus yang berlaku.
- f. Order yang sudah dibayar tidak dapat dibatalkan.

4. Status Ketersediaan Stok

TJ's Baby Store memastikan bahwa semua detail, deskripsi, ketersediaan dan harga dari produk yang muncul adalah akurat. Jika kami menemukan kesalahan dalam harga atau ketersediaan barang-barang yang Anda pesan, kami akan memberitahu Anda tentang hal ini segera melalui telepon/email dan memberi Anda pilihan untuk konfirmasi ulang pesanan Anda dengan harga yang benar.

5. Metode Pengiriman

- a. Pesanan yang sudah dibayar dan divalidasi oleh pihak (kasir) TJ's Baby Store akan segera diantarkan.
- b. Pesanan Anda akan tersedia dalam 2 s/d 5 jam sebelum pemesanan, dimana ada kalanya pengadaan barang terjadi secara bertahap untuk kami dapat memenuhi semua pesanan Anda.

- c. Saat mengambil pesanan, pastikan bahwa data Anda (Nomer ID, Nama Member) dan produk pesanan (kode produk, nama produk dan jumlah produk) sudah sesuai dengan pesanan Anda dan dalam kondisi baik (tidak ada kerusakan, kekurangan atau kesalahan).
- d. Anda akan diminta untuk menandatangani surat penerimaan barang, bukti serah terima barang. Pastikan Anda menyimpan bukti tanda terima.
- e. Setelah serah terima pesanan dilakukan, segala tanggung jawab kepemilikan dan resiko dari produk-produk yang dipesan akan berpindah kepada Anda.
- f. Layanan tukar ukuran dan garansi berlaku sesuai dengan ketentuan TJ's Baby Store.
- g. Pesanan Anda dapat dikirim ke alamat Anda atau ke alamat teman, saudara, dsb sesuai kebutuhan anda.
- h. Layanan ini tersedia di seluruh Palembang kota.
- i. Pembayaran dapat melalui ATM.

3.3 Perencanaan (*Planning*) Sistem Yang Akan Dikembangkan Pada TJ'S *BabyStore* Palembang

Pada tahap ini, dilakukan perancangan dan pembuatan *prototype* sistem. *Prototype* yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan sistem yang telah didefinisikan sebelumnya dari keluhan pelanggan atau pengguna. Perancangan dilakukan cepat dan rancangan mewakili semua aspek sistem yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype*. Agar tahapan proses pembangunan sistem dapat berjalan baik dan lancar, untuk lebih detail penjadwalan pembangunan sistem, dapat dilihat pada tabel 3.3

3.4 Pemodelan (*Modeling*) Yang Akan Dikembangkan Pada TJ'S *BabyStore* Palembang.

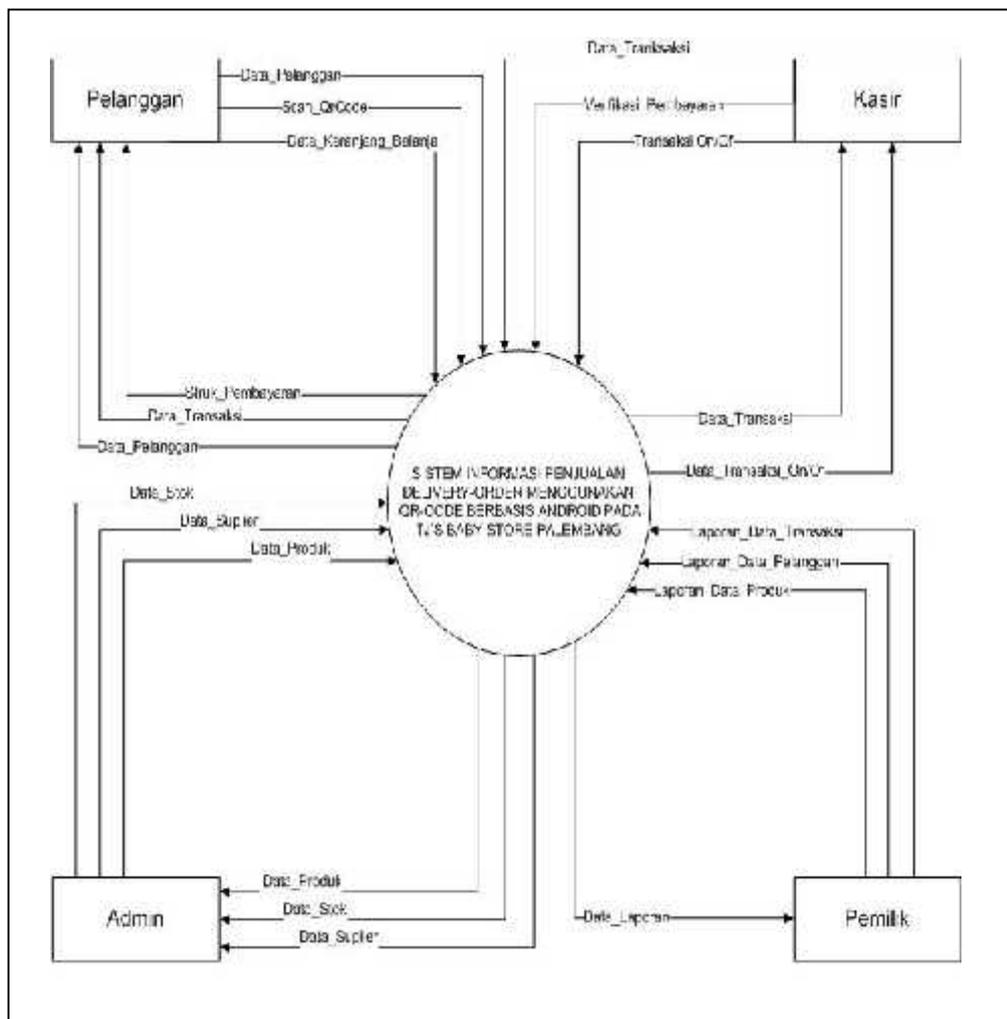
Setelah melakukan tahapan perencanaan, tahap selanjutnya adalah tahapan perancangan sistem. Perancangan sistem merupakan awal dari pembuatan sistem yang akan dibuat, dimana dapat dilihat proses-proses apa saja yang nantinya diperlukan dalam pembuatan suatu sistem, berikut usulan sistem yang akan dibuat :

3.4.1 Perancangan Sistem dengan *Data Flow Diagram (DFD)*

Data Flow Diagram(DFD) merupakan cara atau metode untuk membuat perancangan sebuah sistem yang berorientasi pada alur yang bergerak pada sebuah sistem selanjutnya. Dalam pembuatan sistem informasi *DFD* sering digunakan. *DFD* dibuat oleh para analis untuk membuat sebuah sistem yang baik dimana *DFD* ini nantinya diberikan kepada para progremer untuk melakukan proses coding. Dalam sistem informasi penjualan *delivery-order DFD* yang dipakai 2 level yaitu :

1. *DFD level 0* atau diagram konteks pada sistem informasi penjualan *delivery-order*.

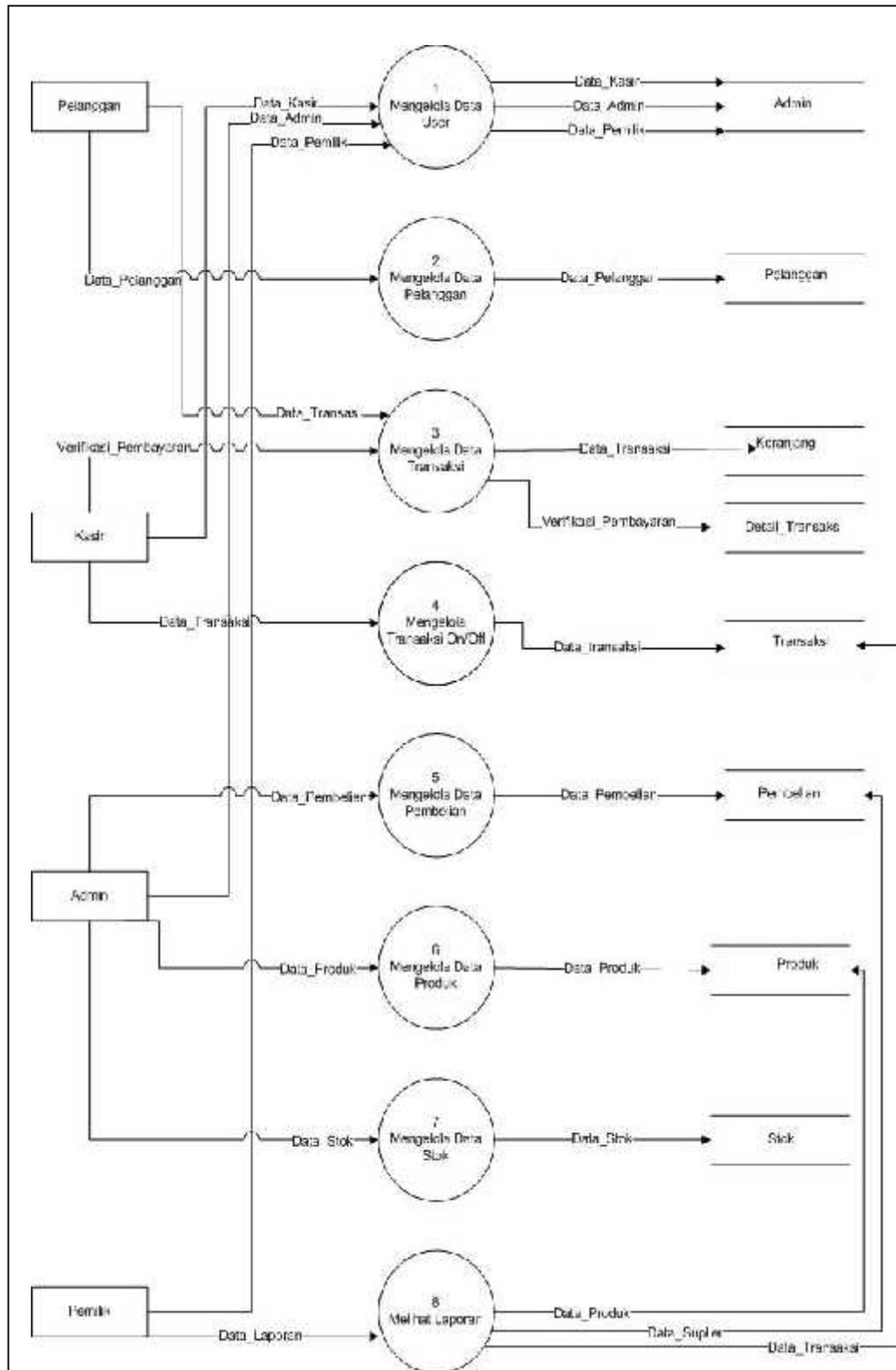
Pada gambar 3.2 menjelaskan proses pelanggan, kasir,admin dan pemilik sebagai aktor. dimulai dari pelanggan registrasi, membeli barang dengan scan *Qr Code* pada katalog dan pembayaran. Proses kasir menerima pemesanan barang, verifikasi pembayaran dan mencetak nota pemesanan barang. Sedangkan Admin dapat menginput data produk, mengelola data transaksi, setelah itu pemilik dapat melihat laporan data pelanggan, transaksi, dan data produk.



Gambar 3.2 Diagram Konteks

2. DFD level 1 pada sistem informasi penjualan *delivery-order*

Pada gambar 3.3 terdapat 8 proses. Proses-proses yang terdapat pada sistem baru yaitu mengelola data user, mengelola data pelanggan, mengelola data transaksi, mengelola transaksi online/offline, mengelola data supplier, mengelola data produk, mengelola data stok, dan melihat laporan. DFD sistem baru di atas, proses-proses yang terdapat pada sistem perencanaan dan pengendalian persediaan ini telah memiliki pengelolaan data yang disimpan ke tabel database, sehingga data-data yang dikelola saling berinteraksi dan dapat menghasilkan informasi.

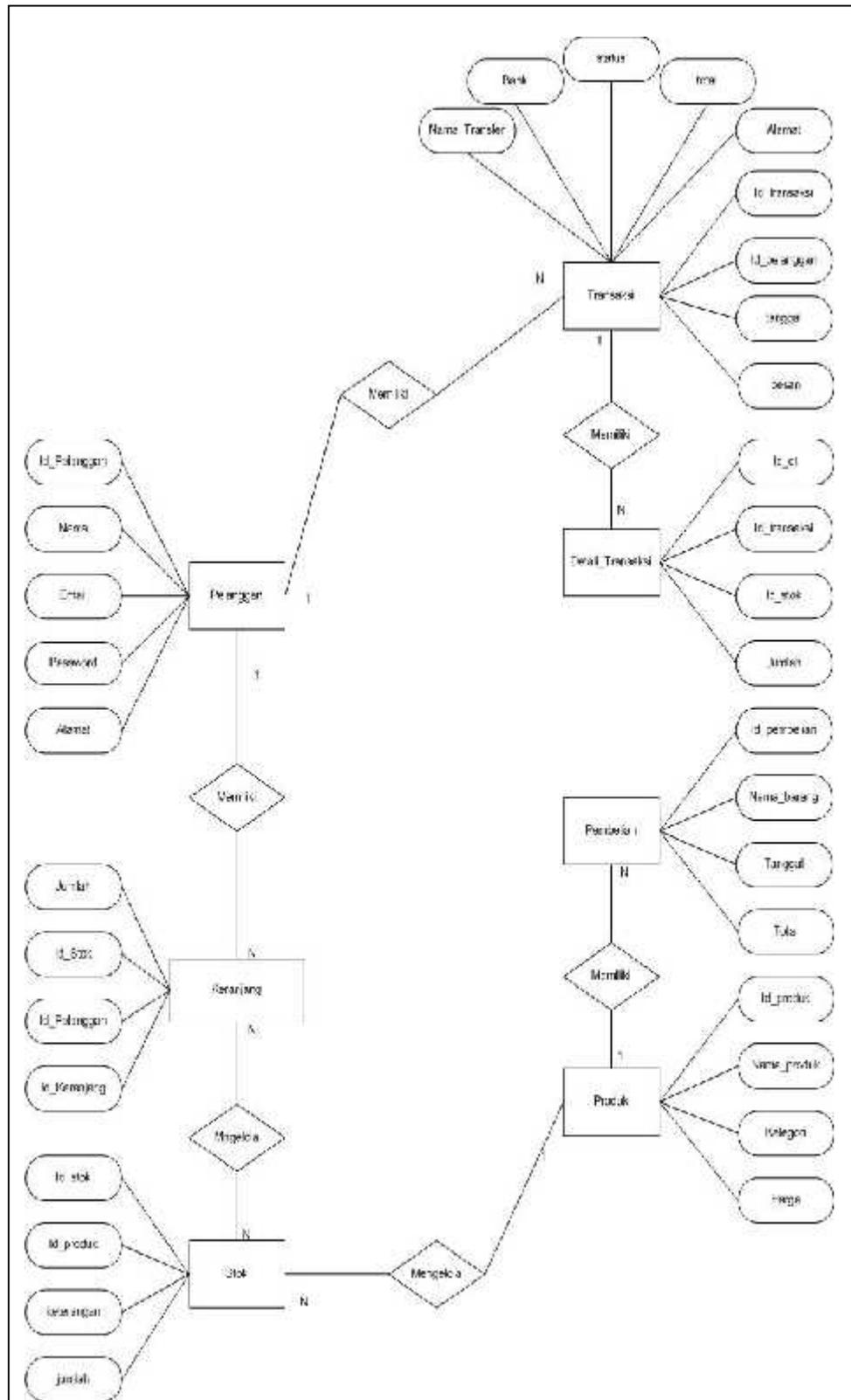


Gambar 3.3 Data Flow Diagram level 1

3. Perancang Sistem dengan *Entity Relationship Diagram (ERD)*

ERD menjelaskan objek data, atribut, keterhubungan, dan berbagai jenis indikator pada sistem yang dibangun dan siapa saja yang berinteraksi dengan sistem. Berikut adalah *ERD* diagram dari sistem informasi penjualan *delivery-order*.

Pada gambar 3.4 dapat dilihat terdapat delapan entitas atau entity yaitu User, keranjang, barang, pelanggan, penjuala, detail_jual, pembelian, dan supplier. Entitas user mempunyai empat atribut yaitu jabatan, username, password, dan id_pegawai. Entitas keranjang mempunyai empat atribut yaitu jumlah_barang, id_barang, id_konsumen, id_keranjang. Entitas barang mempunyai lima atribut yaitu stok, harga, kategori, nama_barang, id_barang. Entitas pelanggan memiliki tujuh atribut yaitu id_konsumen, telp_konsumen, nama_konsumen, password, email, no_identitas, dan alamat_konsumen. Entitas penjualan memiliki empat atribut yaitu id_jual, id_konsumen, tanggal_penjualan, total_penjualan. Entitas detail_jual mempunyai empat atribut yaitu id_detail_jual, id_jual, id_barang, dan jumlah. Entitas pembelian memiliki empat atribut yaitu id_pembelian, id_supplier, tanggal, dan total. Entitas supplier memiliki lima atribut yaitu id_supplier, nama, sales, telepon, dan alamat.



Gambar 3.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

3.4.2 Perancangan Struktur Database

Struktur *database* terdiri dari beberapa tabel yang digunakan untuk menyimpan *record-record* pada Sistem Informasi Penjualan *Delivery-Order* Menggunakan *Qr Code* Berbasis *Android* Pada *Tj's Baby Store* Palembang. Berikut perancangan *database* yang diusulkan :

1. Tabel Admin

Nama Tabel : admin

Primary Key : id_admin

Keterangan : Tabel ini berisikan data-data admin

Tabel 3.4 Tabel Admin

No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1.	id_admin	int	11	Id Admin, * <i>Primary Key</i>
2.	Username	varchar	60	Username admin
3.	Password	varchar	25	Password admin

2. Detail Transaksi

Nama Tabel : detail_transaksi

Primary Key : id_dt

Keterangan : Tabel ini berisikan data detail transaksi pada *Tj's Babystore*.

Tabel 3.5 Tabel Detail Transaksi

No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1.	id_dt	int	11	Id data, * <i>Primary Key</i>
2.	id_transaksi	int	11	Id transaksi, * <i>Foreign Key</i>
3.	id_stok	int	11	Id stok barang, * <i>Foreign Key</i>
4.	jumlah	int	11	Jumlah transaksi

3. Tabel Keranjang

Nama Tabel : keranjang

Primary Key : id_keranjang

Keterangan : Tabel ini berisikan data keranjang pada Tj's Babystore

Tabel 3.6 Tabel Keranjang

No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1.	id_keranjang	Int	11	Id keranjang, * <i>Primary Key</i>
2.	id_pelanggan	Int	11	Id pelanggan, * <i>Foreign Key</i>
3.	id_stok	Int	11	Id stok barang, * <i>Foreign Key</i>
5.	Jumlah	Int	11	Jumlah belanja

4. Tabel Pelanggan

Nama Tabel : pelanggan

Primary Key : id_pelanggan

Keterangan : Tabel ini berisikan data pelanggan/konsumen pada Tj's Babystore

Tabel 3.7 Tabel pelanggan

No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1.	id_pelanggan	int	11	Id pelanggan, * <i>Primarry key</i>
2.	Nama	int	11	Nama pelanggan
3.	Email	Varchar	60	Email pelanggan
4.	Password	varchar	60	Password pelanggan
5.	Alamat	Text	-	Alamat pelanggan/konsumen

5. Tabel Produk

Nama Tabel : produk

Primary Key : id_produk

Keterangan : Tabel ini berisikan data produk/barang pada Tj's *Babystore*

Tabel 3.8 tabel produk

No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1.	id_produk	int	11	Id produk
2.	nama_produk	Varchar	60	Nama produk
3.	Kategori	varchar	30	Kategori barang
4.	Harga	Int	11	Harga barang

6. Tabel Stok

Nama Tabel : stok

Primary Key : id_stok

Keterangan : Tabel ini berisikan data stok produk/barang pada Tj's *Babystore*

Tabel 3.9 Tabel stok

No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1.	id_stok	int	11	Id stok
2.	id_produk	Int	11	Id produk, * <i>Foreign Key</i>
3.	Keterangan	varchar	60	Keterangan stok produk
4.	Jumlah	Int	11	Jumlah stok barang

7. Tabel Transaksi

Nama Tabel : id_transaksi

Primary Key : id_transaksi

Keterangan : Tabel ini berisikan data transaksi pada Tj's *Babystore*

Tabel 3.10 Tabel transaksi

No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1.	id_transaksi	int	11	Id transaksi, * <i>Primary Key</i>
2.	id_pelanggan	int	11	Id pelanggan, * <i>Foreign Key</i>
3.	Tanggal	date	-	Tanggal transaksi
4.	Pesan	text	-	Pesan transaksi dari pelanggan
5.	Alamat	text	-	Alamat transaksi dari pelanggan
6.	Total	int	11	Total transaksi
7.	Status	varchar	25	Status transaksi pembayaran diterima atau menunggu konfirmasi
8.	Bank	varchar	25	Bank transaksi pembayaran
9.	nama_transfer	varchar	60	Nama pelanggan yang mengirim transfer pembayaran

8. Tabel Pembelian

Nama Tabel : Pembelian

Primary Key : id_pembelian

Keterangan : Tabel ini berisikan data pembelian pada Tj's Babystore

Tabel 3.11 Tabel Pembelian

No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1.	id_pembelian	int	11	Id pembelian, * <i>Primary Key</i>
2.	Nama_barang	int	11	Nama barang
3.	Tanggal	date	-	Tanggal pembelian
4.	Total	text	-	Total pembelian

3.4.3 Perancangan Antarmuka (*Interface*)

1. Perancangan *Interface* Kasir

Perancangan *interface* kasir terdiri dari beberapa *interface*, berikut adalah perancangan yang terdapat pada kasir:

a. Perancangan *Interface* Login

Perancangan *interface* login memiliki *form* yang dapat digunakan *user* untuk menggunakan sistem. Seperti yang dapat ditampilkan pada Gambar 3.12 berikut :

Gambar 3.12 Perancangan *interface* login

b. Perancangan *Interface* Beranda Kasir

Perancangan *interface* beranda kasir menampilkan menu utama kasir, seperti yang ditampilkan pada Gambar 3.13 berikut ini :

Gambar 3.13 Perancangan *interface* beranda kasir

c. Perancangan *Interface* pelanggan pada kasir

Perancangan *interface* pelanggan pada kasir menampilkan data pelanggan, seperti yang ditampilkan pada Gambar 3.14 berikut ini :

Logo	TJ'S Baby Store		
	Pelanggan		
	Show	<input type="text"/>	▼
	Search	<input type="text"/>	
Nama	Telp	Alamat	Email
xxxx	xxxx	xxx	xxx
Yyy	YYY	YYY	YYY
Hak Cipta © 2016 TJ'S Baby Store			

Gambar 3.14 Perancangan *interface* pelanggan pada kasir

d. Perancangan *interface* penjualan *Offline* pada kasir

Perancangan *interface* penjualan pada kasir menampilkan transaksi, seperti yang ditampilkan pada Gambar 3.15 berikut ini :

Logo	TJ'S Baby Store					
	Penjualan					
<input type="button" value="Penjualan Baru"/>						
	Show	<input type="text"/>	▼			
	Search	<input type="text"/>				
Faktur	Pelanggan	Telp	Email	Status	Total	Aksi
XXXX	XXXX	XXX	XXX	XXXXX	XXXXX	<input type="button" value="Detail"/>
YYYYY	YYYYY	YYYYY	YYYYY	YYYYY	YYYYY	<input type="button" value="Detail"/>
Hak Cipta © 2016 TJ'S Baby Store						

Gambar 3.15 Perancangan *interface* penjualan *offline* pada kasir

e. Perancangan *interface* penjualan *Online* pada kasir

Perancangan *interface* penjualan pada kasir menampilkan transaksi, seperti yang ditampilkan pada Gambar 3.16 berikut ini :

Faktur	Pelanggan	Telp	Email	Status	Total	Aksi
XXXX	XXXX	XXX	XXX	XXXX	XXXX	Detail
YYYY	YYYY	YYYY	YYYY	YYYY	YYYY	Detail

Gambar 3.16 Perancangan *interface* penjualan pada kasir

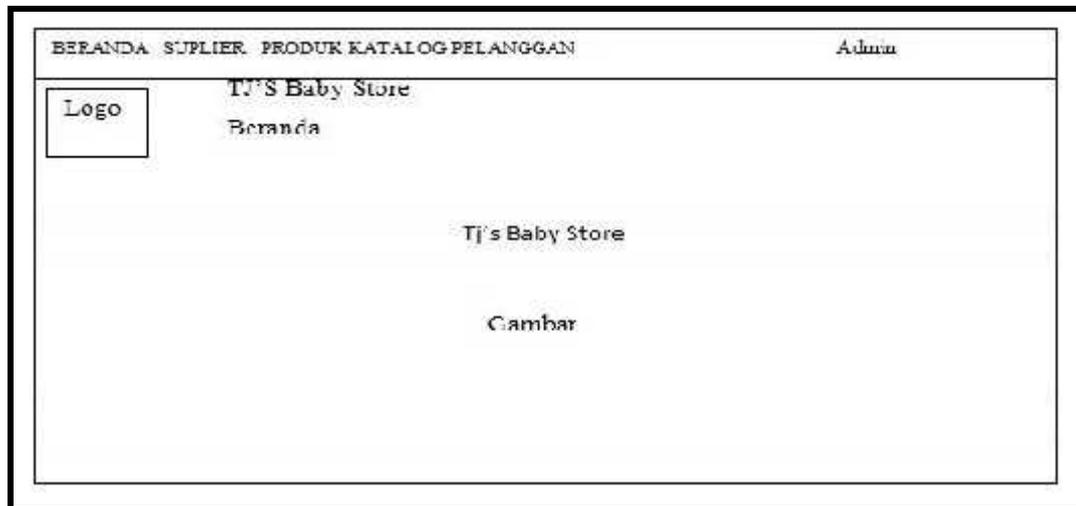
f. Perancangan *interface* ubah password pada kasir

Perancangan *interface* ubah password menampilkan submenu ubah password, seperti yang ditampilkan pada Gambar 3.17 berikut ini :

Gambar 3.17 Perancangan *interface* ubah password pada kasir

g. Perancangan *interface* beranda admin

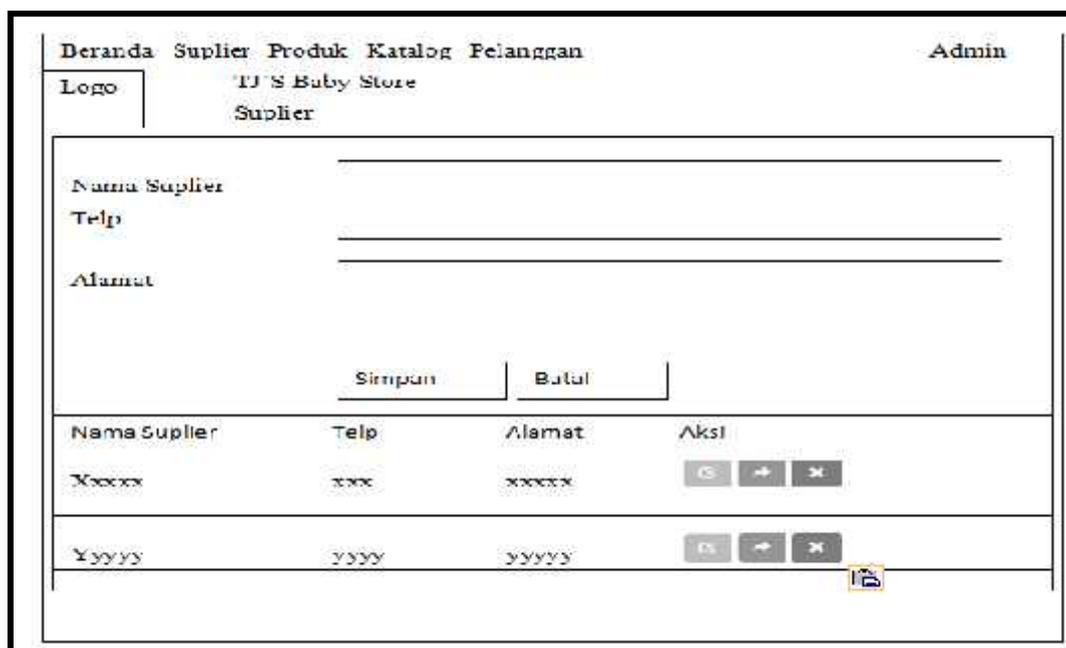
Perancangan *interface* beranda admin menampilkan halaman utama admin, seperti yang ditampilkan pada Gambar 3.18 berikut ini :



Gambar 3.18 Perancangan *interface* beranda admin

h. Perancangan *interface* supplier

Perancangan *interface* supplier pada admin menampilkan data *supplier*, seperti yang ditampilkan pada Gambar 3.19 berikut ini :



Gambar 3.19 Perancangan *interface* supplier

i. Perancangan *interface* produk

Perancangan *interface* produk pada admin menampilkan data produk, seperti yang ditampilkan pada Gambar 3.20 berikut ini :

The screenshot shows a web application interface for an admin user. At the top, there are navigation tabs: 'Beranda', 'Supplier', 'Produk', 'Katalog', 'Pelanggan', and 'Admin'. The main content area is titled 'Logo TJ'S Baby Store' and 'Produk'. It contains a form with the following fields: 'Nama produk', 'Supplier' (with a dropdown arrow), 'Kategori', 'Harga', 'Keterangan', and 'Foto' (with a 'Choose File' button). Below the form are 'Simpan' and 'Batal' buttons. Underneath the form is a table with columns: 'Nama Produk', 'Supplier', 'Kategori', 'Harga', 'Keterangan', 'Stok', and 'Aksi'. The table contains two rows of placeholder data. At the bottom, there is a copyright notice: 'Hak Cipta @ 2016 TJ'S Baby Store.'

Gambar 3.20 Perancangan *interface* produk

j. Perancangan *interface* laporan penjualan

Perancangan *interface* laporan penjualan pada pemilik menampilkan data penjualan, seperti yang ditampilkan pada Gambar 3.21 berikut ini :

The screenshot shows a web application interface for a owner user. At the top, there are navigation tabs: 'Beranda', 'Pelanggan', 'Laporan Stok', 'Laporan Penjualan', and 'pemilik'. The main content area is titled 'Logo TJ's Daby Store' and 'Laporan penjualan'. It contains a form with 'Periode' (two date input fields in 'Dd/mm/yyyy' format) and a 'Cari' button. Below the form is a table with columns: 'faktur', 'Pelanggan', 'Telp', 'Email', 'Tanggal', 'Status', and 'Total'. The table contains two rows of placeholder data. At the bottom, there is a copyright notice: 'Hak Cipta @ 2016 TJ'S Baby Store.'

Gambar 3.21 perancangan *interface* laporan penjualan

k. Perancangan *interface* laporan stok

Perancangan *interface* laporan stok pada pemilik menampilkan data barang, seperti yang ditampilkan pada Gambar 3.22 berikut ini :

Beranda Pelanggan Laporan Stok Laporan Penjualan				pemilik
Logo	TJ's Baby Store			
Nama Produk	Kategori	Harga	Keterangan	Stok
Xxxx	xxxx	xxx	xxx	xxx
Yyy	yy	yy	yy	yy
Hak Cipta @ 2016 TJ'S Baby Store.				

Gambar 3.22 Perancangan *interface* laporan stok pada pemilik

l. Perancangan *interface* registrasi pelanggan

Perancangan *interface* registrasi pelanggan pada aplikasi menampilkan data pelanggan, seperti yang ditampilkan pada Gambar 3.23 berikut ini :

REGISTER USER	
Email	<input type="text"/>
Password	<input type="password"/>
Nama	<input type="text"/>
Telp	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>
<input type="submit" value="Register"/>	
<input type="submit" value="Kembali"/>	
TJ's Baby Store	

Gambar 3.23 perancangan *interface* registrasi pelanggan

m. Perancangan *Interface* login pelanggan

Perancangan *interface* login pelanggan pada aplikasi menampilkan seperti yang ditampilkan pada Gambar 3.24 berikut :

Gambar 3.24 Perancangan *interface* login pelanggan

n. Perancangan *interface* keranjang

Perancangan *interface* keranjang pada aplikasi menampilkan form keranjang, seperti yang ditampilkan pada Gambar 3.25 berikut ini :

Gambar 3.25 perancangan *interface* keranjang pada aplikasi

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

4.1 Konstruksi

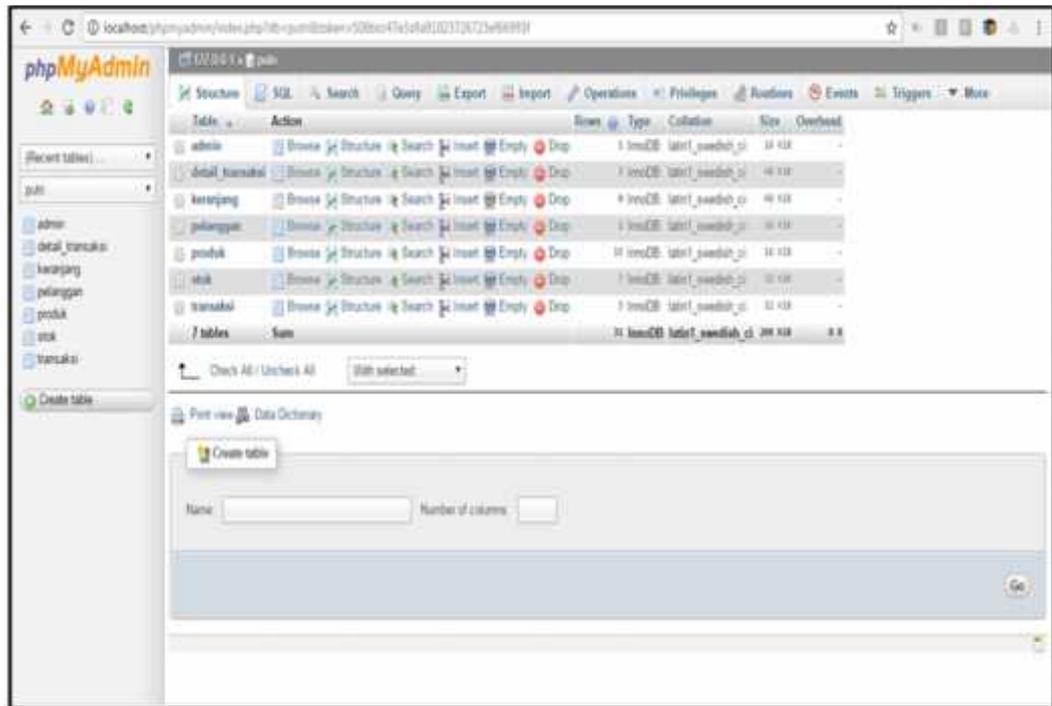
Setelah dilakukan perancangan, maka tahapan selanjutnya adalah pembuatan *source code* program dan pengujian sistem. Proses ini dilakukan dengan mengkodekan hasil sistem yang dilakukan sebelumnya, untuk melakukan pemrograman digunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai *database*, serta melakukan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

4.2 Implementasi

Pada Bab IV ini, setelah dilakukannya perancangan sistem informasi penjualan *delivery-order* menggunakan *QR-Code* Berbasis *android* pada TJ'SBabyStore Palembang, tahap selanjutnya adalah pembuatan *source code* program menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai basis data. pengujian sistem menggunakan metode *blackbox testing* pada *model based testing* (MBT).

4.2.1 Implementasi Database

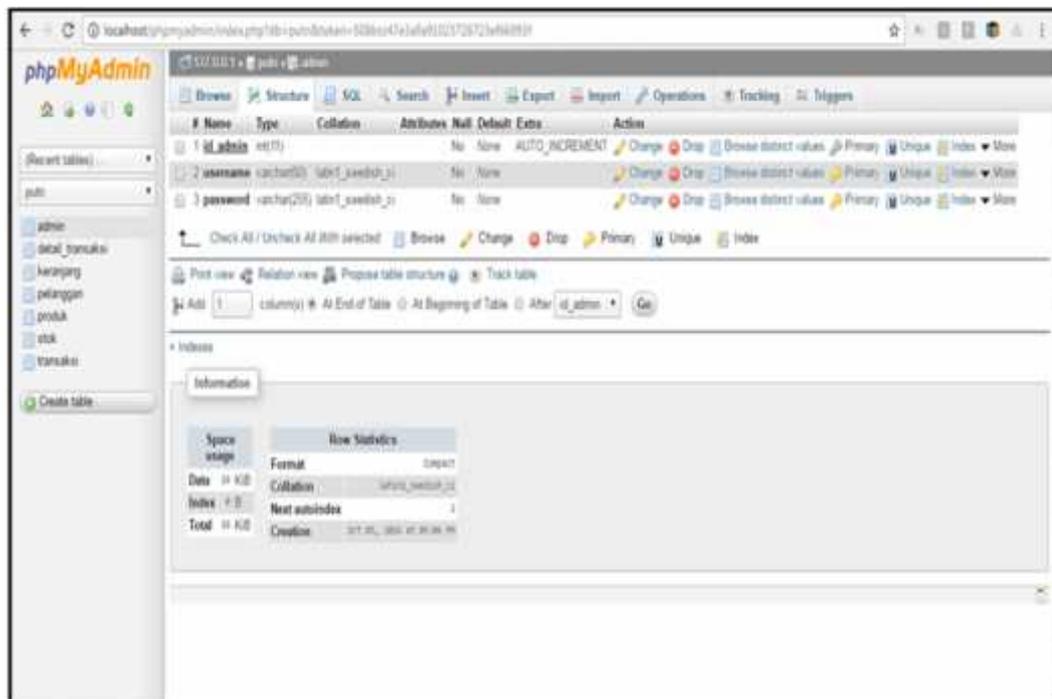
Database sistem informasi penjualan *delivery-order* menggunakan *QR-Code* Berbasis *android* pada TJ'SBabyStore Palembang, terdapat 7 (tujuh) tabel yaitu : tabel admin, tabel detail_transaksi, tabel keranjang, tabel pelanggan, tabel produk, tabel stok, dan tabel transaksi. Dapat dilihat pada Gambar 4.1 :



Gambar 4.1 Layout database Sistem Informasi Penjualan

1. Tabel Admin

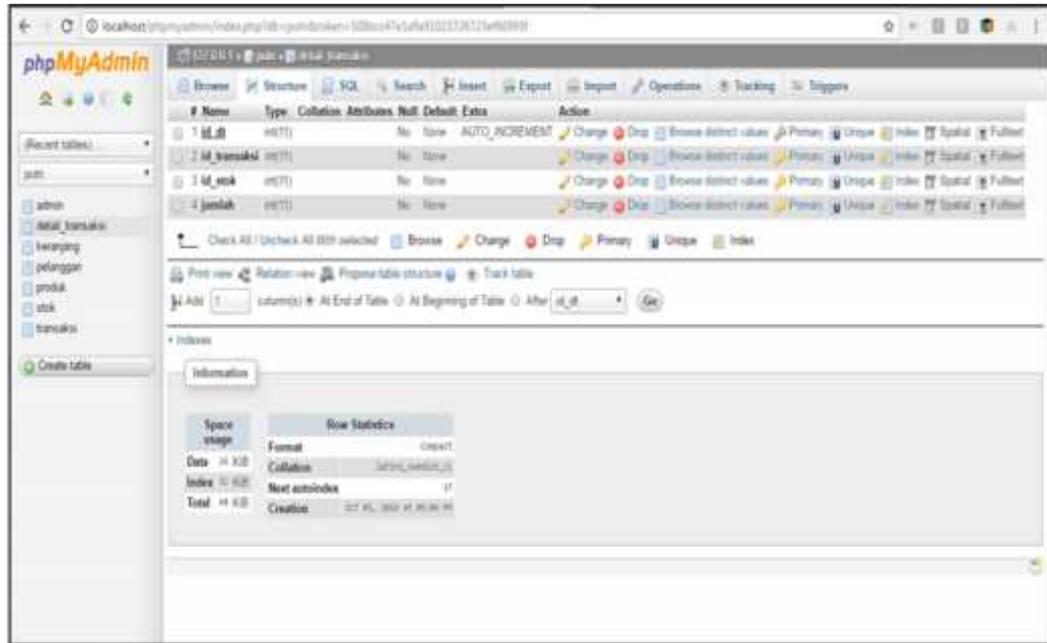
Tabel admin berisi *field-field* yang dapat dilihat pada Gambar 4.2 berikut:



Gambar 4.2 Layout tabel admin

2. Tabel detail_transaksi

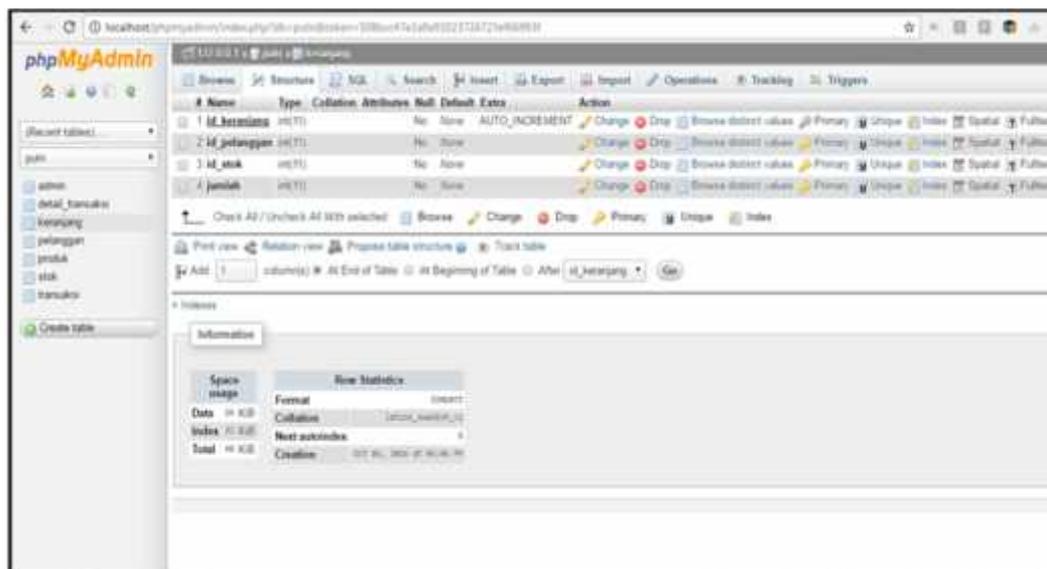
Tabel detail_transaksi berisi *field-field* yang dapat dilihat pada Gambar 4.3 berikut :



Gambar 4.3 Layout tabel detail_transaksi

3. Tabel Keranjang

Tabel keranjang berisi *field-field* yang dapat dilihat pada Gambar 4.4 berikut :



Gambar 4.4 Layout tabel keranjang

4. Tabel Pelanggan

Tabel pelanggan berisi *field-field* yang dapat dilihat pada Gambar 4.5 berikut :

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
1	id_pelanggan	INT(11)		No	None	AUTO_INCREMENT		Change Drop Browse distinct values Primary Unique Index Show
2	nama	varchar(255)	utf8_general_ci	No	None			Change Drop Browse distinct values Primary Unique Index Show
3	email	varchar(255)	utf8_general_ci	No	None			Change Drop Browse distinct values Primary Unique Index Show
4	password	varchar(255)	utf8_general_ci	No	None			Change Drop Browse distinct values Primary Unique Index Show
5	alamat	text	utf8_general_ci	No	None			Change Drop Browse distinct values Primary Unique Index Show
6	id_jenis	varchar(10)	utf8_general_ci	No	None			Change Drop Browse distinct values Primary Unique Index Show

Information

Space usage	Row Statistics
Data: 0 B	Format: compact
Index: 0 B	Collation: utf8_general_ci
Total: 0 B	Next auto-increase: 1
	Creation: 2014-01-24 09:34:36

Gambar 4.5 Layout tabel pelanggan

5. Tabel Pembelian

Tabel pembelian berisi *field-field* yang dapat dilihat pada Gambar 4.6 berikut :

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
1	id_pembelian	INT(11)		No	None	AUTO_INCREMENT		Change Drop Browse distinct values Primary Unique Index Spatial Fulltext
2	id_supplier	INT(11)		No	None			Change Drop Browse distinct values Primary Unique Index Spatial Fulltext
3	tanggal	date		No	None			Change Drop Browse distinct values Primary Unique Index Spatial Fulltext
4	total	INT(11)		No	None			Change Drop Browse distinct values Primary Unique Index Spatial Fulltext

Information

Space usage	Row Statistics
Data: 0 B	Format: compact
Index: 0 B	Collation: utf8_general_ci
Total: 0 B	Next auto-increase: 1
	Creation: 2014-01-24 09:34:36

Gambar 4.6 Layout tabel pembelian

6. Tabel Produk

Tabel produk berisi *field-field* yang dapat dilihat pada Gambar 4.7 berikut

:

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
1	id_produk	INT(11)		No	None	AUTO_INCREMENT		Change Drop Browse distinct values Primary Unique Index More
2	nama_produk	VARCHAR(255)	latin1_general_ci	Yes	None			Change Drop Browse distinct values Primary Unique Index More
3	kategori	VARCHAR(255)	latin1_general_ci	No	None			Change Drop Browse distinct values Primary Unique Index More
4	modal	INT(11)		No	None			Change Drop Browse distinct values Primary Unique Index More
5	harga	INT(11)		No	None			Change Drop Browse distinct values Primary Unique Index More
6	keterangan	TEXT	latin1_general_ci	No	None			Change Drop Browse distinct values Primary Unique Index More
7	stok	INT(11)		No	None			Change Drop Browse distinct values Primary Unique Index More

Gambar 4.7 Layout tabel produk

7. Tabel Stok

Tabel stok berisi *field-field* yang dapat dilihat pada Gambar 4.8 berikut :

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
1	id_stok	INT(11)		No	None	AUTO_INCREMENT		Change Drop Browse distinct values Primary Unique Index More
2	id_produk	INT(11)		No	None			Change Drop Browse distinct values Primary Unique Index More
3	keterangan	VARCHAR(255)	latin1_general_ci	No	None			Change Drop Browse distinct values Primary Unique Index More
4	jumlah	INT(11)		No	None			Change Drop Browse distinct values Primary Unique Index More

Gambar 4.8 Layout tabel stok

8. Tabel Suplier

Tabel suplier berisi *field-field* yang dapat dilihat pada Gambar 4.9 berikut :

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
1	id_suplier	INT(11)			No	None	AUTO_INCREMENT	Change Drop Show default values Primary Unique Index More
2	nama	varchar(50)	latin1_general_ci		No	None		Change Drop Show default values Primary Unique Index More
3	alamat	varchar(50)	latin1_general_ci		No	None		Change Drop Show default values Primary Unique Index More
4	status	text	latin1_general_ci		No	None		Change Drop Show default values Primary Unique Index More

Gambar 4.9 *Layout* tabel suplier

9. Tabel Transaksi

Tabel transaksi berisi *field-field* yang dapat dilihat pada Gambar 4.10 berikut :

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
1	id_transaksi	INT(11)			No	None	AUTO_INCREMENT	Change Drop Show default values Primary Unique More
2	id_pelanggan	INT(11)			No	NULL		Change Drop Show default values Primary Unique More
3	tanggal	date			No	None		Change Drop Show default values Primary Unique More
4	jam	time			No	None		Change Drop Show default values Primary Unique More
5	jenis	text	latin1_general_ci		No	None		Change Drop Show default values Primary Unique More
6	id_barang	int	latin1_general_ci		No	None		Change Drop Show default values Primary Unique More
7	total	INT(11)			No	None		Change Drop Show default values Primary Unique More
8	status	varchar(20)	latin1_general_ci		No	None		Change Drop Show default values Primary Unique More
9	bank	varchar(20)	latin1_general_ci		No	None		Change Drop Show default values Primary Unique More
10	nama_transfer	varchar(50)	latin1_general_ci		No	None		Change Drop Show default values Primary Unique More

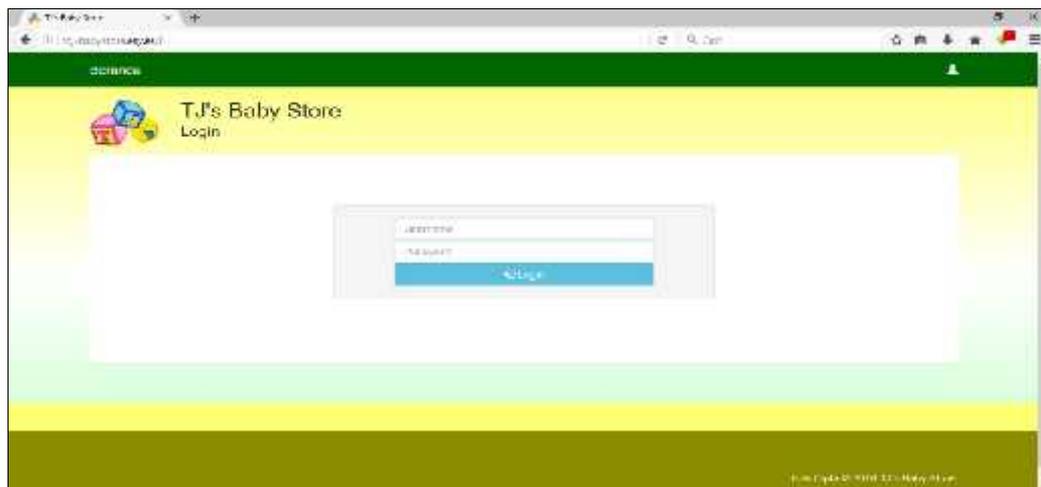
Gambar 4.10 *Layout* tabel transaksi

4.1.2 Implementasi *Interface*

1. *Interface* Kasir

a. *Interface* Login

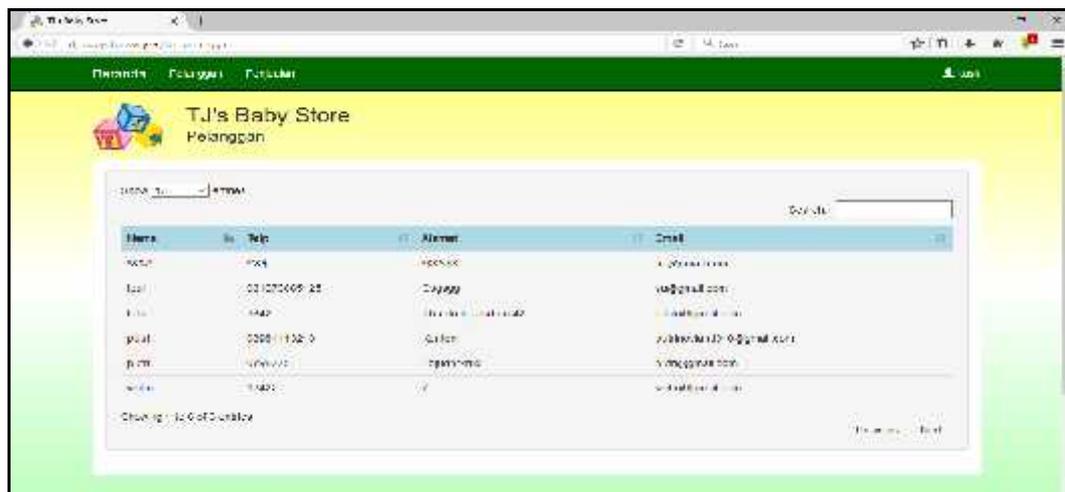
Interface login memiliki *form* yang dapat digunakan kasir untuk *input* *username*, dan *password*. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.11 sebagai berikut :



Gambar 4.11 *Interface* login

b. *Interface* Pelanggan

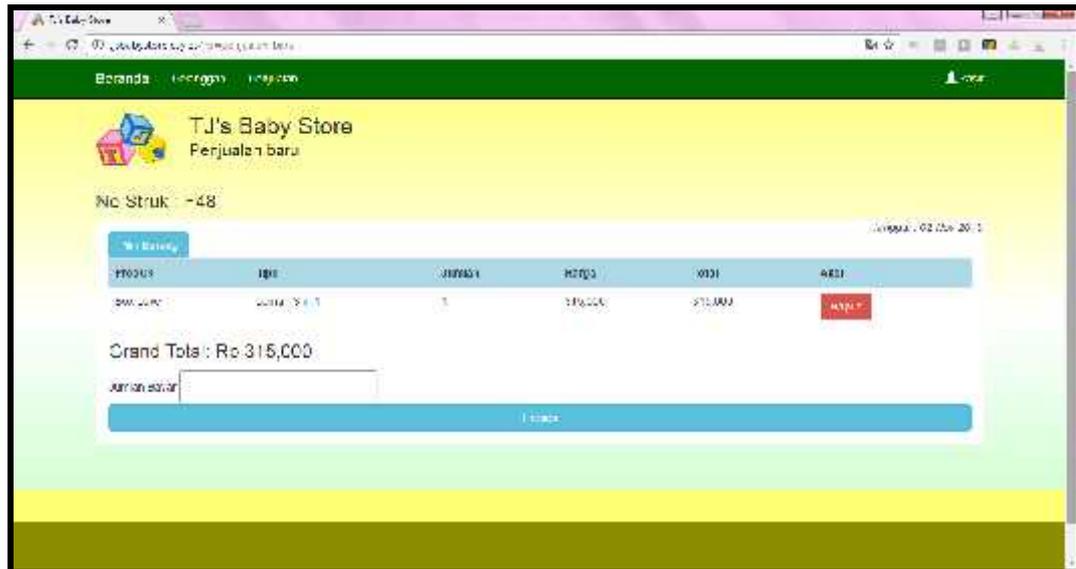
Interface pelanggan yang dapat digunakan kasir. Menampilkan data pelanggan seperti nama, nomor telepon, alamat dan email, Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.12 sebagai berikut :



Gambar 4.12 *Interface* pelanggan

a. *Interface Penjualan Offline*

Interface penjualan *Offline* memiliki *form* yang dapat digunakan kasir. Menampilkan menu data penjualan seperti faktur, nama pelanggan, no telepon, email, status pembayaran, total dan aksi berfungsi untuk detail penjualan Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.13 sebagai berikut :



Gambar 4.13 *Interface* penjualan *Offline*

b. *Interface Penjualan Online*

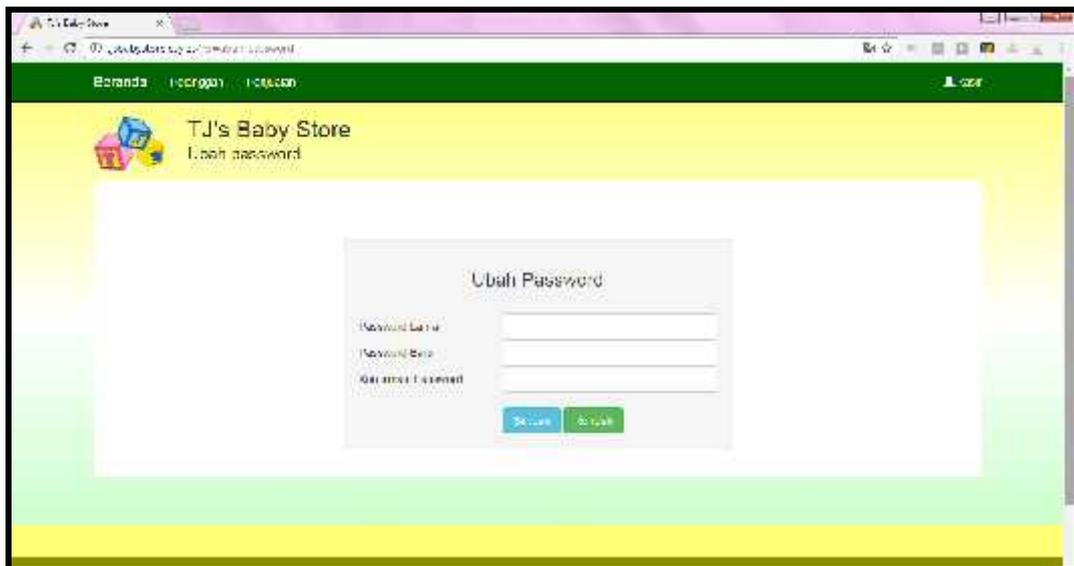
Interface penjualan *Online* memiliki *form* yang dapat digunakan kasir. Menampilkan menu data penjualan seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.14 sebagai berikut :



Gambar 4.14 Perancangan Penjualan *Online*

c. *Interface Ubah Password*

Interface ubah password memiliki *form* yang dapat digunakan kasir. Menampilkan menu ubah password Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.15 sebagai berikut :

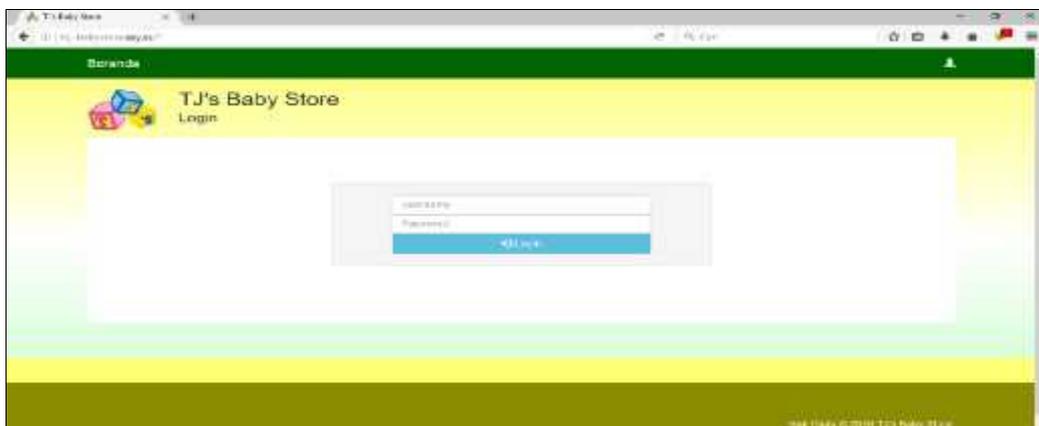


Gambar 4.15 *Interface* ubah password

2. *Interface Admin*

a. *Interface Login*

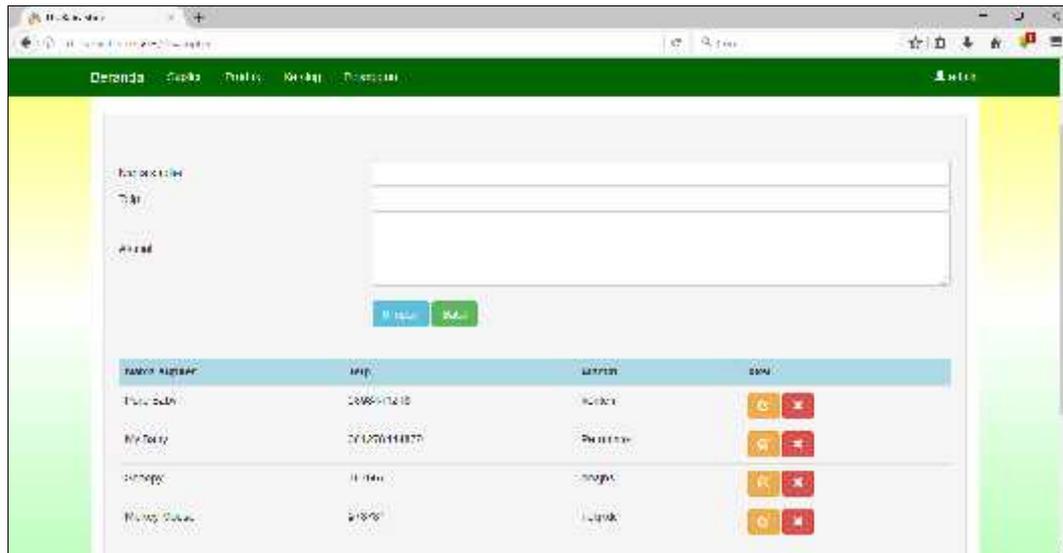
Interface login memiliki *form* yang dapat digunakan Admin untuk input username dan password. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.16 sebagai berikut :



Gambar 4.16 *Interface* login admin

b. Interface Suplier

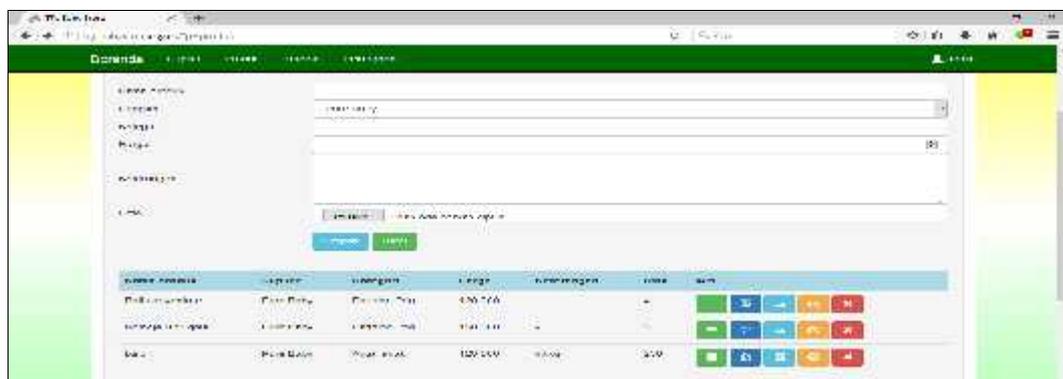
Interface suplier memiliki *form* yang dapat digunakan admin untuk menginput data suplier seperti nama supplier ,no telepon, alamat, aksi berfungsi untuk edit serta hapus. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.17 sebagai berikut :



Gambar 4.17 Interface suplier

c. Interface Produk

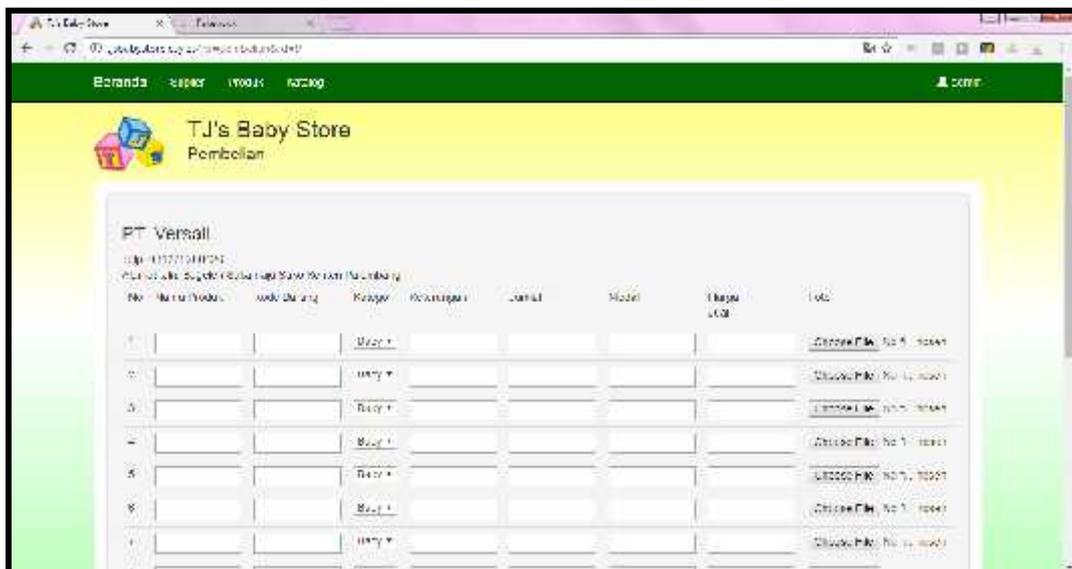
Interface produk pelanggan memiliki *form* yang dapat digunakan admin untuk menginput data produk seperti nama produk, supplier, kategori, harga, keterangan produk, foto. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.18 sebagai berikut :



Gambar 4.18 Interface produk

c. *Interface* Pembelian

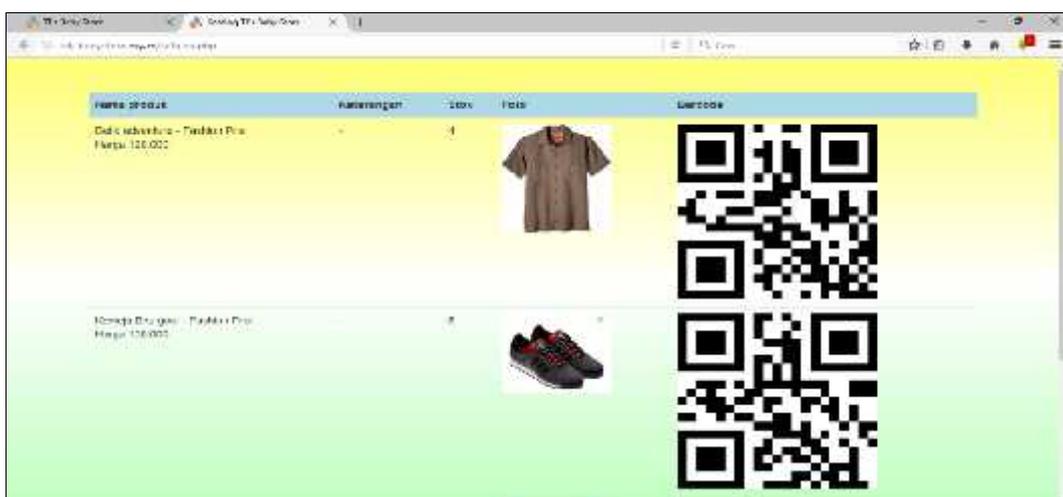
Interface pembelian memiliki *form* yang dapat digunakan admin untuk menginput data produk seperti nama produk, supplier, kategori, harga, keterangan produk, foto. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.19 sebagai berikut :



Gambar 4.19 *Interface* pembelian

d. *Interface* Katalog

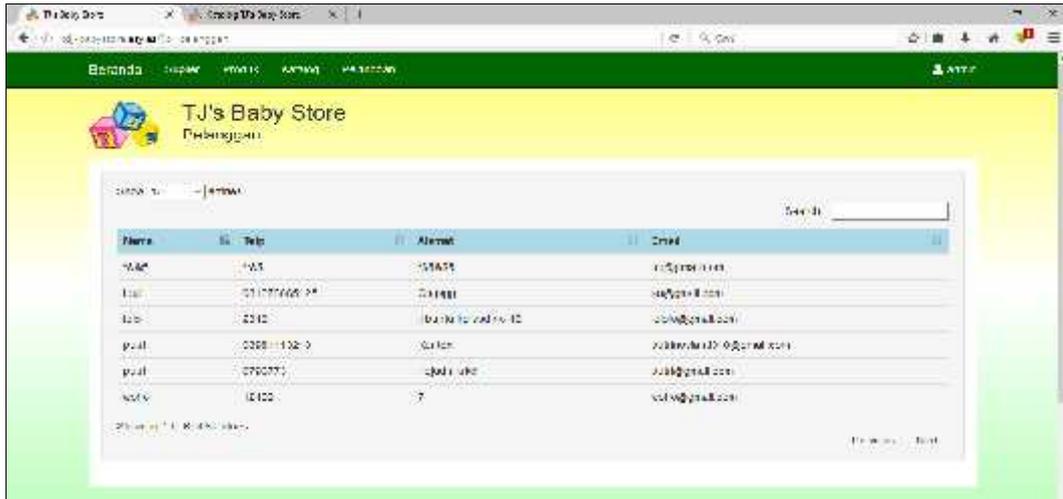
Interface katalog memiliki *form* yang dapat digunakan admin untuk menginput data katalog seperti nama produk, keterangan produk, stok, detail foto, dan Qr-code. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.20 sebagai berikut :



Gambar 4.20 *Interface* katalog

e. Interface Pelanggan

Interface pelanggan memiliki form yang dapat digunakan kasir untuk melihat data pelanggan yang telah terdaftar dalam anggota seperti nama pelanggan, nomor telepon alamat dan email. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.21 sebagai berikut :



The screenshot shows a web browser window with the URL 'http://192.168.1.100:8080'. The page title is 'TJ's Baby Store' and the subtitle is 'Pelanggan'. The main content area features a table with the following data:

Nama	No. Telp	Alamat	Email
Wati	081	01111	01@gmail.com
Ali	0111111111	01111	01@gmail.com
Ali	0111	011111111111	01@gmail.com
puti	0111111111	01111	01@gmail.com
puti	01111111	01111111	01@gmail.com
Wati	0111	0111	01@gmail.com

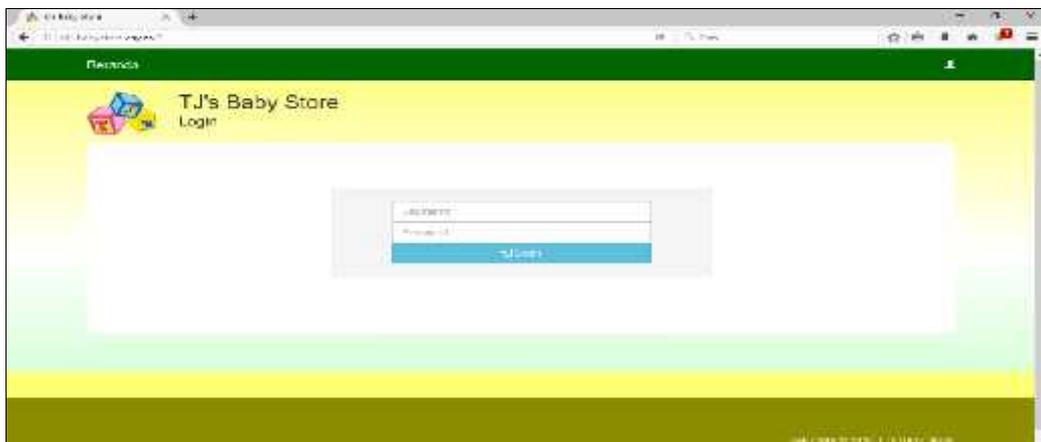
At the bottom of the table, there is a footer that reads 'Page 1 of 1' and a 'Print' button.

Gambar 4.21 Interface pelanggan

3. Interface Pemilik

a. Interface Login

Interface login memiliki form yang dapat digunakan pemilik untuk input username dan password. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.22 sebagai berikut :



The screenshot shows a web browser window with the URL 'http://192.168.1.100:8080'. The page title is 'TJ's Baby Store' and the subtitle is 'Login'. The main content area features a login form with the following fields and buttons:

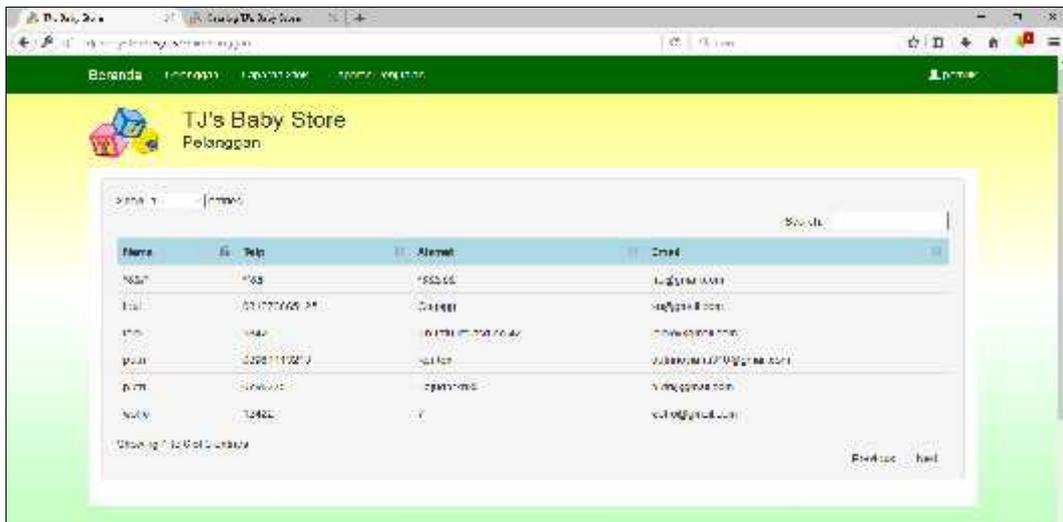
- A text input field for 'Username'.
- A text input field for 'Password'.
- A blue button labeled 'Login'.

At the bottom of the page, there is a footer that reads 'Page 1 of 1' and a 'Print' button.

Gambar 4.22 Interface login pemilik

b. Interface Pelanggan

Interface pelanggan memiliki *form* yang dapat digunakan pemilik untuk melihat menu data pelanggan seperti nama pelanggan, nomor telepon, alamat, email. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.23 sebagai berikut :



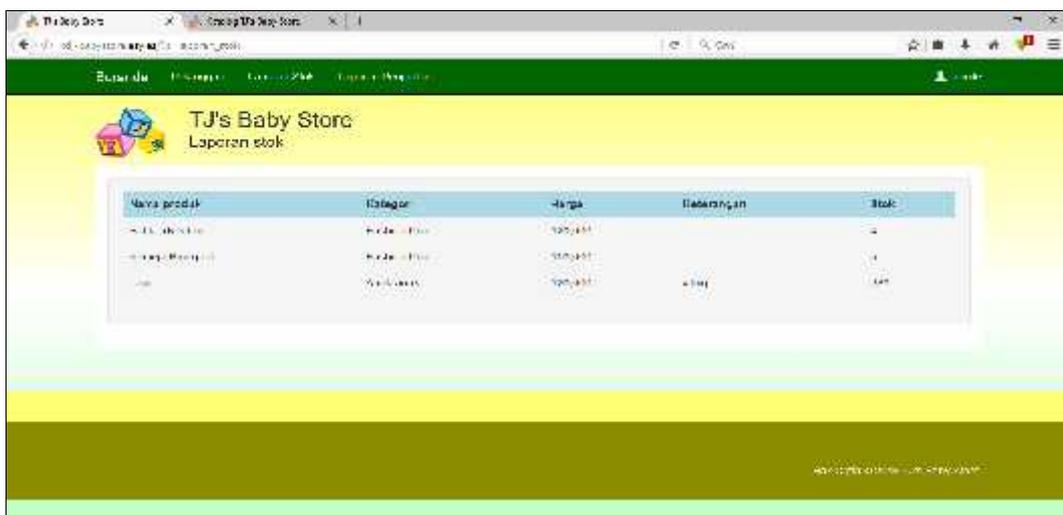
The screenshot shows a web browser window displaying the 'TJ's Baby Store Pelanggan' interface. The page has a green header with navigation links: 'Beranda', 'Produk', 'Laporan Stok', and 'Laporan Pelanggan'. Below the header is a search bar and a table of customer data. The table has columns for 'Nama', 'No. Telp', 'Alamat', and 'Email'. There are 6 rows of data. At the bottom right of the table area, there are buttons for 'Refresh' and 'Add'.

Nama	No. Telp	Alamat	Email
Nisa	083	155256	l.gilgila@unp.ac.id
Eli	011775025 2*	011775025	stefani@unp.ac.id
Fitri	0842	011775025 2*	fitri@unp.ac.id
Puan	02501110217	unp.ac.id	puan@unp.ac.id
Purni	086000	086000	puan@unp.ac.id
Nisa	0842	0842	puan@unp.ac.id

Gambar 4.23 *Interface* laporan data pelanggan

c. Interface laporan stok

Interface laporan stok memiliki *form* yang dapat digunakan pemilik untuk melihat menu data laporan stok produk seperti nama produk, kategori, harga keterangan dan stok.. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.24 sebagai berikut :



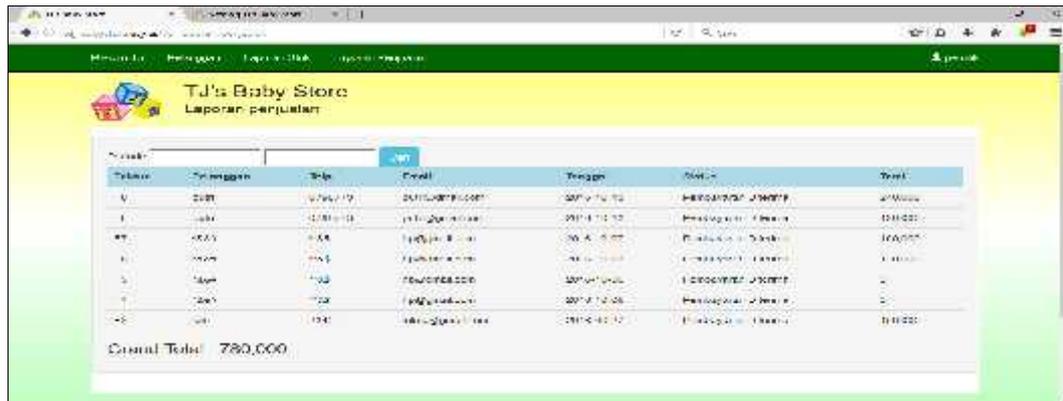
The screenshot shows a web browser window displaying the 'TJ's Baby Store Laporan stok' interface. The page has a green header with navigation links: 'Beranda', 'Produk', 'Laporan Stok', and 'Laporan Pelanggan'. Below the header is a search bar and a table of product stock data. The table has columns for 'Nama produk', 'Kategori', 'Harga', 'Keterangan', and 'Stok'. There are 3 rows of data. At the bottom right of the table area, there is a button for 'Refresh'.

Nama produk	Kategori	Harga	Keterangan	Stok
1.1.1.1.1.1.1	Produk Baru	100.000		1
1.1.1.1.1.1.1	Produk Baru	100.000		1
1.1.1.1.1.1.1	Produk Baru	100.000		1

Gambar 4.24 *Interface* laporan stok

d. Laporan Penjualan

Interface laporan penjualan memiliki *form* yang dapat digunakan pemilik untuk melihat menu data hasil penjualan seperti faktur, nama pelanggan, nomor telepon, email, tanggal pembelian, status dan total. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.25 sebagai berikut :



No	Pelanggan	Telepon	Email	Tanggal	Status	Total
1	John	0812345678	john@domain.com	2019-10-10	Belanja	200000
2	Jane	0812345679	jane@domain.com	2019-10-10	Belanja	150000
3	Mike	0812345680	mike@domain.com	2019-10-10	Belanja	100000
4	Anna	0812345681	anna@domain.com	2019-10-10	Belanja	130000
5	Bob	0812345682	bob@domain.com	2019-10-10	Belanja	100000
6	Sam	0812345683	sam@domain.com	2019-10-10	Belanja	100000
7	Tom	0812345684	tom@domain.com	2019-10-10	Belanja	100000
8	John	0812345685	john@domain.com	2019-10-10	Belanja	100000
Grand Total:						780,000

Gambar 4.25 *Interface* data pelanggan

4. *Interface* Pelanggan

a. *Interface* Beranda

Interface beranda memiliki *form* yang dapat digunakan pemilik untuk melihat halaman utama yang memiliki menu-menu seperti Scan QR code, keranjang belanja, transaksi anda, ubah password, dan logout. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.26 sebagai berikut :



Gambar 4.26 *Interface* beranda pelanggan

b. *Interface Scan QR code*

Interface scan QR code memiliki *form* yang dapat digunakan pemilik berfungsi untuk pemesanan produk dengan melakukan scan barcode. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.27 sebagai berikut :



Gambar 4.27 *Interface scan QR code*

c. *Interface Detail*

Interface detail memiliki *form* yang dapat digunakan pemilik melihat detail produk akan dijual. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.28 sebagai berikut :



Gambar 4.28 *Interface detail pemesanan*

d. *Interface* Simpan Keranjang

Interface keranjang memiliki *form* yang dapat digunakan pelanggan pelanggan untuk melakukan pembelian produk yang tersimpan otomatis kedalam keranjang pembelian. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.29 sebagai berikut :



Gambar 4.29 *Interface* simpan keranjang

e. *Interface Keranjang*

Interface keranjang memiliki *form* yang dapat digunakan pelanggan pelanggan untuk melihat dan menginput konfirmasi pembelian seperti total pembelian, pesan/info tambahan produk, alamat akan dikirim, bank, nama transfer, dan bukti transfer . Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.30 sebagai berikut :

Gambar 4.30 *Interface* keranjang

f. *Interface Transaksi*

Interface transaksi pelanggan memiliki *form* yang dapat digunakan pelanggan pelanggan untuk melihat informasi transaksi pembayaran seperti faktur, tanggal transaksi dan total pembelian. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.31 sebagai berikut :

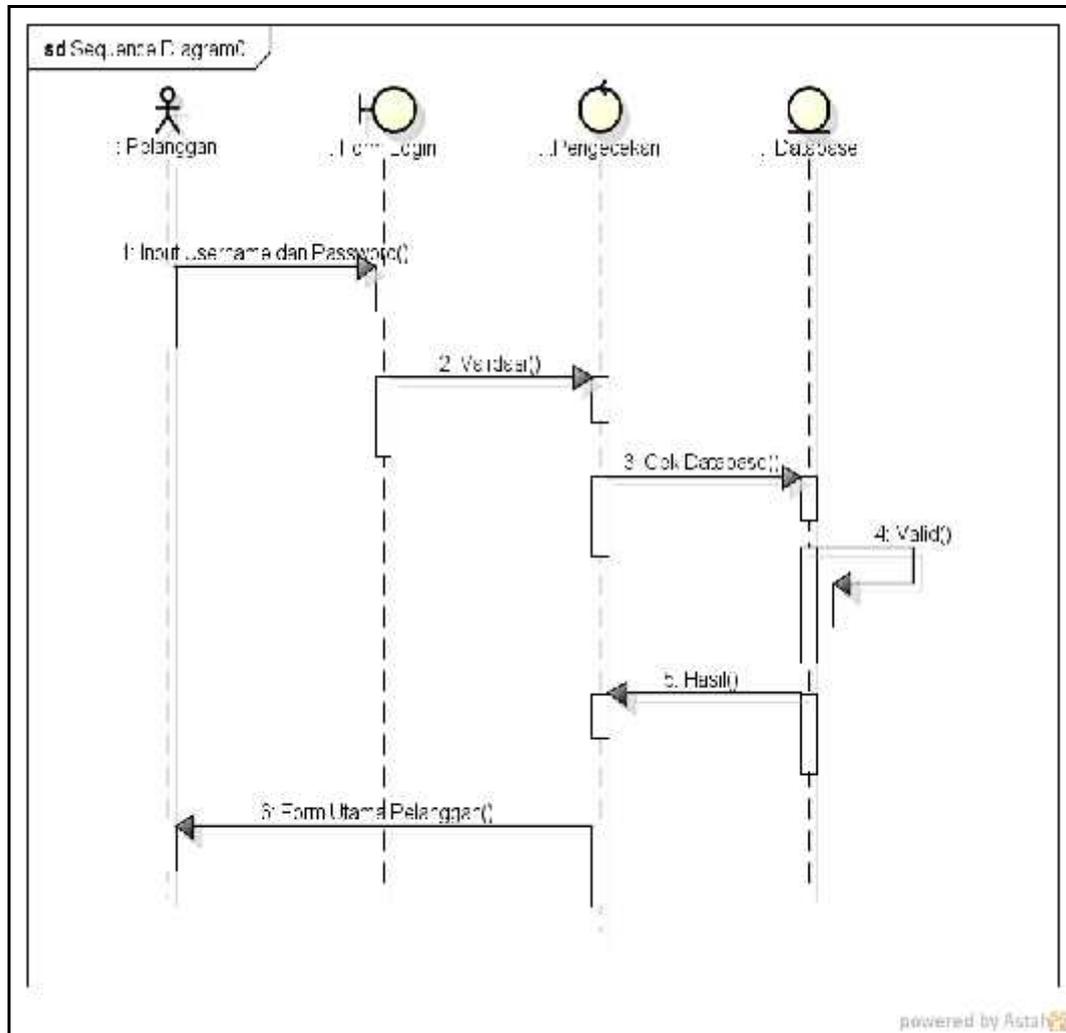


Gambar 4.31 *Interface* transaksi

4.3 Pengujian

Pada tahap ini pengujian yang digunakan yaitu MBT (*Model Based Testing*). *Model Based Testing (MBT)* adalah teknik pengujian black box yang menggunakan informasi yang termuat dalam model persyaratan sebagai dasar bagi pembuatan *test case*. Di banyak kasus, teknik pengujian berbasis model menggunakan diagram keadaan (state) dari UML, sebuah elemen dari model perilaku, sebagai dasar untuk perancangan *test case*. (Pressman, 2012 : 604). penulis melakukan uji coba terhadap sistem yang telah dikembangkan dengan hasil sebagai berikut :

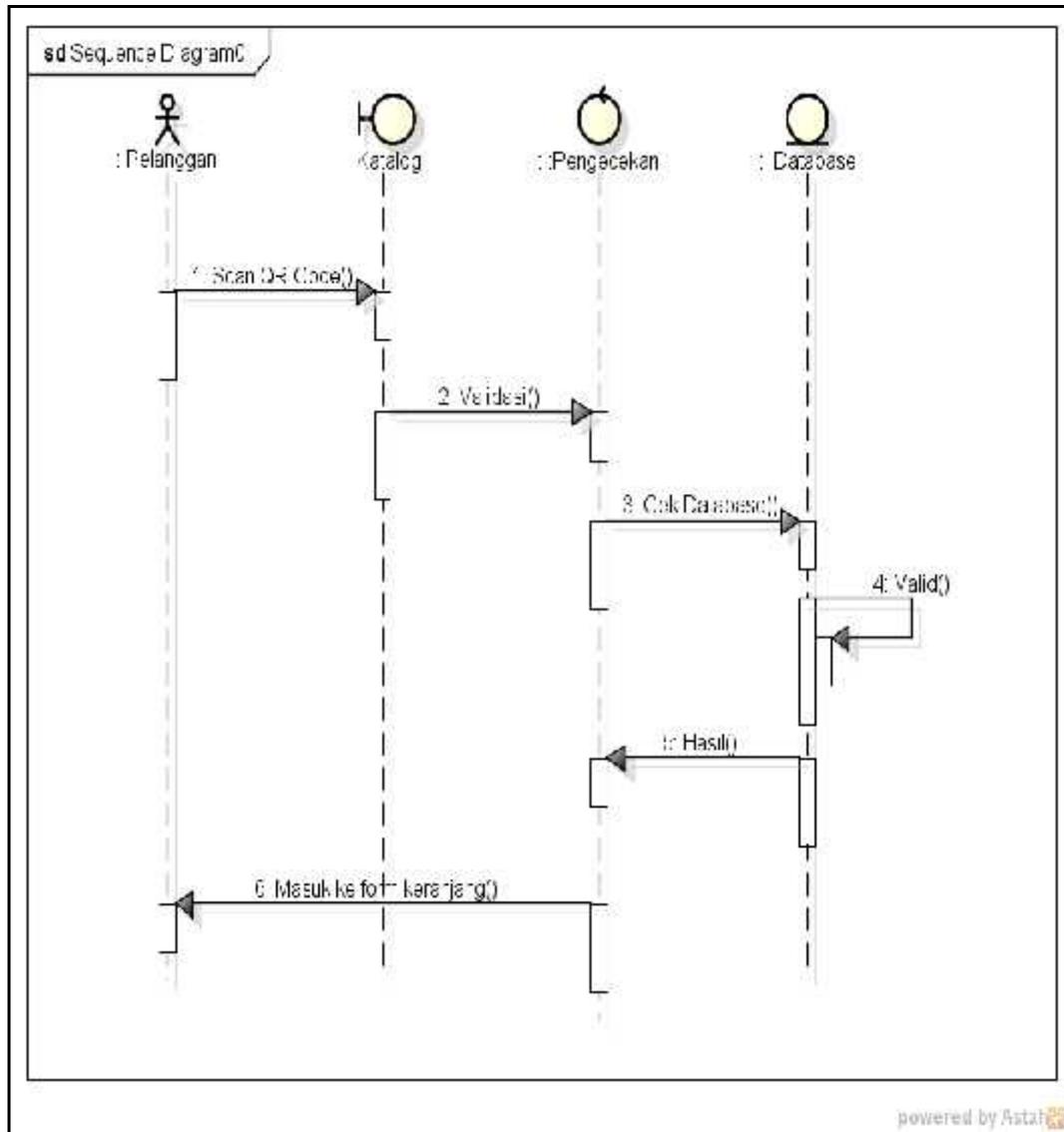
4.2.1 Skenario Login Pelanggan



Keterangan : Login hanya bisa dilakukan jika telah diaktifasi, dengan input *Username* dan *Password*.

Test Case Login			
Data Inputan	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Status (kesimpulan)
Input Username & password dengan benar.	Menampilkan halaman utama staff dengan hak akses staff.	Tampil form utama staff.	[] invalid [✓] valid

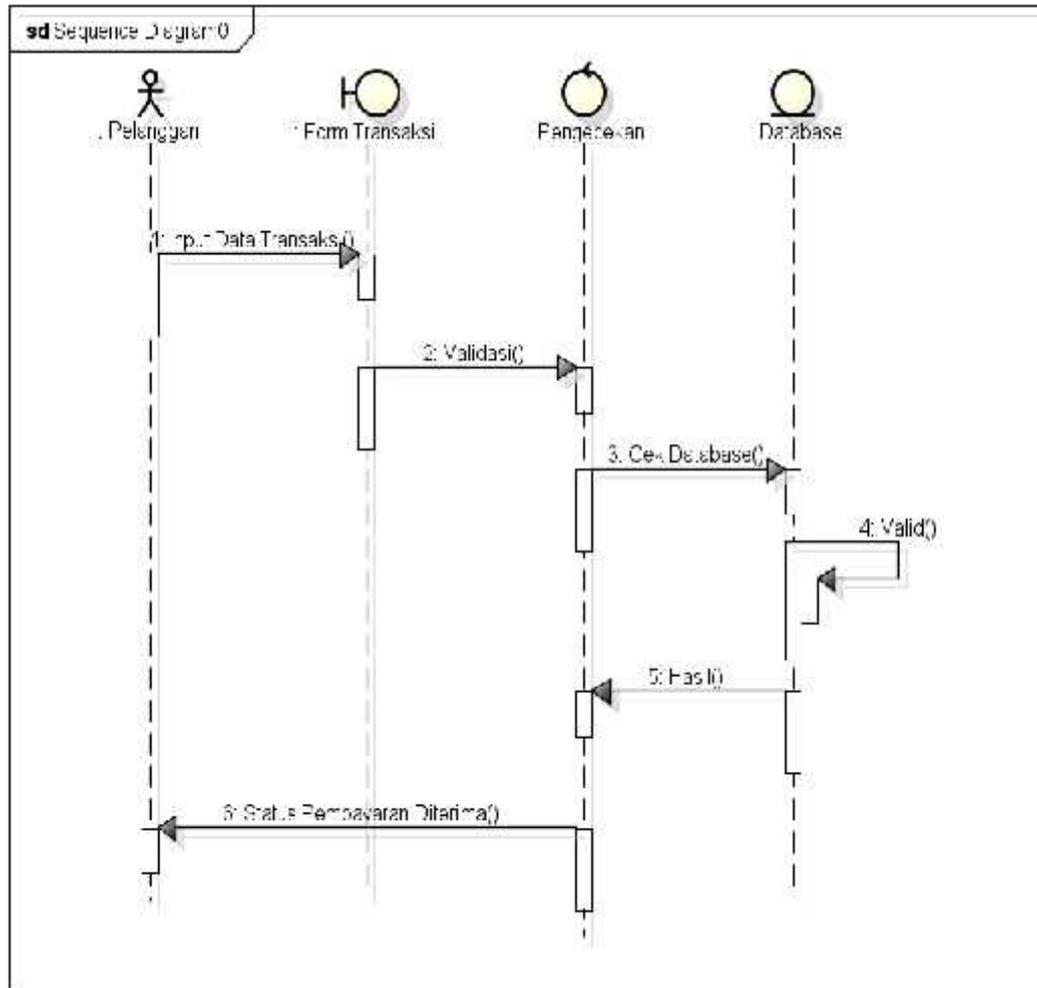
4.2.2 Skenario Pemesanan Barang



Keterangan : dengan scan *Qr-Code* maka form keranjang akan tampil.

Test Case Surat Pemesanan Barang			
Data Inputan	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Status (kesimpulan)
Scan <i>Qr-Code</i>	Menampilkan form pemesanan barang.	Tampil form pemesanan barang.	[] invalid [✓] valid

4.2.3 Skenario Transaksi Pelanggan



powered by Astal

Keterangan : status pembayaran diterima ditampilkan dengan mengisi data transaksi.

Test Case Transaksi			
Data Inputan	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Status (kesimpulan)
Input Data transaksi	Menampilkan form transaksi	Tampil form transaksi	[] invalid [✓] valid

4.4 Penyerahan (*Deployment*) kepada TJ'S *BabyStore* Palembang

Tahapan terakhir yakni penyerahan sistem kepada pihak TJ'S *BabyStore*. Dengan melalui proses beberapa tahapan sebelumnya, seperti komunikasi atau wawancara kepada pihak TJ'S *BabyStore*, dokumentasi pengambilan data, dan melakukan beberapa tahap pengujian. Sistem Informasi Penjualan *Delivery-Order* Menggunakan *Qr Code* Berbasis *Android* Pada Tj's *Baby Store* Palembang diserahkan kepada pihak pemilik yakni Ibu Tanty TJ.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian sistem informasi penjualan yang telah dilakukan oleh penulis, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu

Dengan adanya Sistem Informasi *Delivey-Order* memudahkan pelanggan untuk memesan barang di TJ's *BabyStore* Palembang Pengembangan dengan menggunakan *Delivery-Order*, pelanggan dapat melakukan pemesanan barang dengan menggunakan aplikasi. Pengembangan dengan sistem yang dibuat *double* fungsi pada satu komputer untuk melakukan transaksi secara langsung maupun secara *online*. Dari Pengujian MBT (*Model Based Testing*) disimpulkan bahwa aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android dengan scan *QR-Code*, dapat menjalankan setiap fungsinya sesuai dengan desain dan perancangan, aplikasi dapat mengambil data dari server, serta aplikasi dapat mengirimkan data pesanan ke TJ's *Baby Store* sesuai dengan data yang telah dipesan oleh pelanggan.

5.2 Saran

Saran dari penulis untuk pengembangan sistem berikutnya dan penelitian selanjutnya yaitu :

1. Penambahan dari bahasa pemrograman dari PHP ke bahasa pemrograman JSP (Java Web). Untuk menjaga keamanan Sistem Informasi Penjualan dapat menerapkan penggunaan framework.
2. Katalog dalam bentuk Website untuk pelanggan
3. Adanya penambahan denah lokasi pelanggan untuk mendeteksi pihak TJ's *Baby Store* mengirim barang ke pelanggan.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Rosa S, dan Shalahuddin, M 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.
- Dharma Akhmad Ksman. 2015. *Bikin Aplikasi Pemesanan Tiket Online Berbasis Web dan Android*. Cirebon : Cv. Asfa Solution
- Farida Nurul. 2014. *Sistem Delivery Order Berbasis Android Pada AADS Yogyakarta*. Yogyakarta : Naskah Publikasi
- Firdaus Jonatan Hutasoit. 2013. *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada PT. Indomarco Priscatama Dengan Menggunakan Metode Bussnies To Customer (B2C)*. ISSN : 2301-9425
- Gazza Putra Achmad. 2012. *Rancang Bangun Aplikasi Android Virtual Shopping Berbasis QR-Code dan Global Positioning System untuk User Bergerak*. Jurnal Teknik POMITS Vol. 1, No. 1, (2012) 1-5.
- Hasan, Fuad. 2015. *Pemanfaatan QR Code Scanner Untuk Aplikasi Penampil Data Koleksi Pamer Di Museum Negeri Sonobudoyo Berbasis Android*. Yogyakarta. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Jogiyanto. 2005. *Analisi dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi.
- Kusrini. 2011. *Sistem Manajemen Keuangan*. Surabaya : Andi.
- Meimaharani R dan Diana L. 2014. *Perancangan E-Commerce Goody Bag Spunbond Menggunakan QR Code Berbasis Web Responsif*. Prosiding SNATIF ke-1, ISBN : 978-602-1180-04-4
- Narbuko Drs. Cholid dan Achmad Drs. H.Abu. 2015. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Andi.
- Nugraha M. Pasca dan Munir Dr. Ir. Rinaldi M.T. 2011. *Pengembangan Aplikasi QR-Code Generator dan QR-Code Reader dari Data Berbentuk Image*. Konferensi Nasional Informatika – KNIF 2011 ISSN:2087-3328

- Nugroho, Bunafit. 2008. *Latihan Membuat Aplikasi Web PHP dan MySQL dengan Dreamweaver MX (6,7,2004) dan 8*. Yogyakarta: Gava Media.
- Nugroho, Eko. 2010. *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta : C.V Andi Offset.
- Prabowo, Dedian. 2014. *Rancang Bangun Aplikasi Historical Maintenance Kendaraan (BUS) Dengan Menggunakan Teknologi QR Code Berbasis Android*. Jakarta. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Pratama, I, P, A, K. 2014. *Sistem Informasi dan Implementasinya*. Bandung : Informatika.
- Presman, Roger.S. 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta:Andi.
- Rohmat Taufiq, ST., M.Kom. 2013. *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung : Informatika.
- Safaat Nazruddin H. 2015. *Rancang Bangun Aplikasi Multiplatform*. Bandung : Informatika.
- Sidik, Betha. 2012. *Pemrograman Web dengan PHP*. Bandung : Informatika
- Sujarweni, V, W. 2015. *Sistem Akutansi*. Yogyakarta : Pustaka Baru Press.
- Sutabri, Tata. 2012. *Analisa Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi.
- Suyanto, M. 2005. *Pengantar Teknologi Informasi untuk Bisnis*.Yogyakarta : Andi.
- Wahyutama Febrian, dkk. 2013. *Penggunaan Teknologi Augmented Reality Berbasis Barcode Sebagai Sarana Penyampaian Informasi Spesifikasi dan Harga Barang yang Interaktif Berbasis Android, Studi Kasus pada Toko Elektronik ABC Surabaya*. Jurnal Teknik POMITS Vol 2, No.3, (2013) ISSN : 23337-3539

PENGESAHAN
PROPOSAL SKRIPSI

Nama : Putri Novianti
NIM : 12540157
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi/Sistem Informasi
Judul Skripsi : Sistem Informasi: Penjualan *Delivery-Order* Menggunakan
QR Code Berbasis *Android* Pada *TI'S Baby Store* Palembang.

Telah diseminarkan dalam sidang terbuka Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN
Raden Fatah Palembang, yang dilaksanakan pada

Hari/Tanggal :

Tempat : Ruang Sidang Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Dan telah direvisi sesuai masukan dari penguji dan disetujui untuk penyelesaian
proposai skripsi selanjutnya.

TIM PENGUJI

Penguji I



Fernando, M. Kom
NIDN.0214118701

Penguji II



Kiki R.N Wardani, M.Kom
NIDN.0225118702

PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI STRATA SATU (S1)
BAGI MAHASISWA TINGKAT AKHIR FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UIN RADEN FATAH PALEMBANG

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UIN RADEN FATAH PALEMBANG

- Menimbang** :
1. Bahwa untuk mengakhiri Program sarjana (S1) bagi Mahasiswa, maka perlu ditunjuk Tenaga ahli sebagai Pembimbing Utama dan Pembimbing kedua yang bertanggung jawab dalam rangka penyelesaian Skripsi Mahasiswa.
 2. Bahwa untuk lancarnya tugas pokok itu, maka perlu dikeluarkan Surat Keputusan Dekan (SKD) tersendiri Dosen yang ditunjuk dan tercantum dalam SKD ini memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas tersebut.
- Mengingat** :
1. Undang-undang No. 2 Tahun 1989 tentang system Pendidikan Nasional;
 2. Peraturan Pemerintah No. 30 Tahun 1990 tentang Pendidikan tinggi;
 3. Keputusan Menteri Agama RI No.390 Tahun 1993 tentang Organisasi dan tata kerja Institut Agama Islam Negeri Raden Fatah Palembang;
 4. Keputusan Menteri Agama RI No. 404 tahun 1993 tentang statuta UIN Raden Fatah Palembang;
 5. Keputusan Menteri Agama RI No.27 Tahun 1995 tentang Kurikulum Nasional Program Sarjana (S1) Institut Agama Islam Negeri;
 6. Keputusan Menteri Agama RI No.232 Tahun 1991 yang telah disempurnakan dengan Keputusan Menteri Agama No. 294 Tahun 1993.

M E M U T U S K A N

MENETAPKAN

- Pertama** : Menunjuk adr. :
- | | |
|----------------------------|---------------------|
| 1 Fernando, M.Kom | NIDN : 021.4118.701 |
| 2 Kiki R.N. Wardani, M.Kom | NIDN : 022.5118.702 |

Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang masing-masing sebagai Pembimbing Utama dan Pembimbing Kedua Skripsi Mahasiswa :

Nama : **PUTRI NOVIANTI**
 NIM/Jurusan : 12.54.0157 / SISTEM INFORMASI
 Semester/Tahun : GENAP / 2015 - 2016
 Judul Skripsi : Sistem Informasi Penjualan Delivery - Order Menggunakan Qr Code Berbasis Android Pada TTS Baby Store Palembang.

- Kedua** : Berdasarkan masa studi tanggal 04 bulan Mei Tahun 2017.
Ketiga : Keputusan ini mulai berlaku satu tahun sejak tanggal ditetapkan dan akan ditinjau kembali apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.

DITETAPKAN DI PALEMBANG
PADA TANGGAL 04-05-2018

AN. Pgs. REKTOR UIN RADEN FATAH PALEMBANG
Pgs. DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI



KUSNADI

TEBUSAN :

1. Rektor UIN Raden Fatah Palembang;
2. Ketua Jurusan KPI / BPI / Jurnalistik / Sistem Informasi;
3. Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang;
3. Mahasiswa yang bersangkutan.



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

Jl. Prof. K. H. Zainal Abidin, Blok No. 1 Km. 3,5 Palembang 30126 Telp. : (0711) 353360 website : www.mdenfatah.ac.id

Nomor : UIN.09/V.1/PP.00.9/663/2016
 Lampiran : 1 (satu) berkas
 Hal : Mohon Izin Penelitian
 An. Putri Nevianti

Palembang, 15 Mei 2016

Kepada Yth.
 Pimpinan TJ's Baby Store
 Jl. Brigjend. Hasan Kasim, No. B 883-884
 Palembang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Putri Nevianti
 Smt / Tahun : VIII / 2015-2016
 NIM / Jurusan : 12540157 / Sistem Informasi (SI)
 Alamat : Jl. Bagelen Sukamaju Seko, Rt/Rw. 042/006, Kel. Sukamaju, Palembang.
 Judul : Sistem Informasi Penjualan Delivery Order Menggunakan QR Code Berbasis Android Pada TJ's Baby Store Palembang.
 Waktu Penelitian : 15 Mei s.d 29 September 2016

Data/Objek penelitian :

1. Contoh / Gambar Barang.
2. Harga Barang / Sistem Transaksi pada Kasir.

Sehubungan dengan itu kami mengharapkan bantuan Saudara untuk dapat memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk melaksanakan penelitian di lingkungan unit yang Saudara Pimpin, sehingga memperoleh data yang dibutuhkan.

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Pgs. Dekan,
Dr. Kusnadi, M.A
 NIP. 197108192609031002





TJ's BABYSTORE

Nomor : 10/TJ's-PLM/II/2015

Palembang, 10 Juli 2016

Lampiran :-

Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada yth,

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Sehubungan dengan surat masuk nomor perihal permohonan izin penelitian pada TJ's BabyStore Palembang sebagai syarat untuk menyelesaikan studi atas mahasiswa :

Nama : Putri Novianti
 NIM : 12540157
 Program Studi : Sistem Informasi

Dengan ini kami mengizinkan mahasiswa tersebut melakukan penelitian di TJ's BabyStore. Demikian surat ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Hormat kami,

TJ's BABYSTORE
 Jln. Brigjen. Hasan Karim No. 8 883-884
 Palembang, Palembang 30118
 Telp. (071) 7926123
 E-mail: tj@babystore@gmail.com
 Pemilik TJ's

TJ's BabyStore
 Jln. Brigjen. Hasan Karim
 No. 8 883-884 (Palembang) Palembang
 Telp - (071) 792 4028
 Tj.e.babystore@gmail.com

LAMPIRAN WAWANCARA

Pewawancara : Putri Novianti (1240157)
Narasumber : Pemilik TJ'S *Baby Store* Palembang
Ibu Tanty TJ
Tempat : TJ'S *Baby Store*
Alamat : Jl. Brigjend. Hasan Kasim No. B 883 – 884 (Celentang) Palembang.
Tanggal : Juli 2016

Pewawancara : Bergerak dalam bidang apa TJ'S *Baby Store*?
Narasumber : TJ'S *Baby Store* bergerak dalam bidang penjualan berbagai kebutuhan ibu dan bayi serta anak-anak.

Pewawancara : Produk jenis apa saja yang tersedia di TJ'S *Baby Store* ?
Narasumber : TJ'S *Baby Store* saat ini menyediakan berbagai kebutuhan ibu dan bayi, baju, mainan, aksesoris, makanan, dan perlengkapan ibu menyusui.

Pewawancara : Kapan Berdirinya TJ'S *Baby Store*?
Narasumber : TJ'S *Baby Store* berdiri sejak 18 Oktober 2015.

Pewawancara : Bagaimana kalau saya membuat skripsi dengan judul "Sistem Informasi Penjualan *Delivery-Order* Menggunakan *Qr Code* Berbasis *Android* Pada TJ's *Baby Store* Palembang" diharapkan dengan membangun sistem ini dapat membantu dan meningkatkan penjualan pada TJ'S *BabyStore* serta dengan adanya aplikasi ini memudahkan pihak TJ'S *BabyStore* mempromosikan produk-produknya?

Narasumber : Ya, kami setuju dengan apa yang akan dikembangkan. Semoga dengan adanya sistem *Delivery-Order* berbasis aplikasi pada android mampu meningkatkan penjualan disini.

Pewawancara : Apakah proses transaksi masih konvensional ?

Narasumber : Proses transaksi saat ini sudah menggunakan sistem kasir, dimana pembayaran dilakukan melalui menginputkan data barang (scan barcode), transaksi, dan adanya struk (bukti pembayaran).

Pewawancara : Apakah TJ'S *Baby Store* sudah mempunyai *website*?

Narasumber : Belum, tetapi TJ'S *Baby Store* mempunyai akun media sosial seperti facebook dan instagram.

Pewawancara : Pada sistem kasir, pemrograman apa yang digunakan?

Narasumber : Menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual Foxpro dan Database menggunakan Microsoft Office Excel.

Pewawancara : Apakah disetiap barang sudah mempunyai barcode ?

Narasumber : 85% disetiap barang mempunyai barcode, namun jika barang tidak ada barcode maka akan diberikan kode id tersendiri untuk di inputkan secara manual (di ketik).

Pewawancara : Bagaimana dengan laporan penjualan pada TJ'S *Baby Store*?

Narasumber : Pada bagian laporan penjualan, admin tinggal menginputkan tanggal transaksi per periode yang dibutuhkan. Misalnya, laporan penjualan perbulan admin menginput bulan Januari maka akan keluar tampilan data transaksi di bulan Januari.

Palembang, Juli 2016


TJ'S BABY STORE
Jln. Brigjen. Suman Hean No. 8 833 - 884
Palembang - Palembang 30114
Pemilik TJ'S Baby Store

Tantty TJ

Berita Acara
Berita Observasi Proposal Skripsi/Skripsi

Pada hari ini tanggal 22 bulan 10 tahun 2016

Bertempat di TJ's Baby Store

Telah diadakan serah terima data hasil observasi, dari :

Name : Tanty TJ
 Alamat : Jl. Brigjend Hasan Kasim No. 13 883-884
 Jabatan : Pemilik

Berupa :

- Pengujian Sistem Kasir, Admin & Pemilik

Demikian berita acara ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 22 10 2016

Mengetahui



Berita Acara
Berita Kegiatan Pengujian Sistem

Pada hari ini Senin, tanggal 29, bulan Oktober tahun 2016
Bertempat di TI's Baby Store

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : GITA PRAMUDITA
Alamat : Jl. Mesjid, Jl. Adul Kapak Kalidoni
Jabatan : Adminstrasi
Status Pengguna : Admin (Data Supplier)

Menyatakan bahwa telah dilakukan pengujian terhadap Sistem Informasi Penjualan *Delivery-Order* Menggunakan *QR-Code* Berbasis *Android* pada *TI's Baby Store* Palembang.

Dengan demikian berita acara ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang 29/10/2016

Mengetahui


GITA PRAMUDITA

Berita Acara
Berita Kegiatan Pengujian Sistem

Pada hari ini Senin, tanggal 19 bulan Agustus tahun 2016
Bertempat di TI's Baby Store

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Gita Pramudita
Alamat : Jl. Kesiden H. Abdul Wazir Kesideni
Jabatan : Administrasi
Status Pengguna : Achir (Perbaikan Katalog)

Menyatakan bahwa telah dilakukan pengujian terhadap Sistem Informasi Penjualan *Delivery-Order* Menggunakan *QR-Code* Berbasis *Android* pada *TI's Baby Store* Palembang.

Dengan demikian berita acara ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 19 Agustus 2016

Mengetahui


GITA PRAMUDITA

TJ's Babystore
 Ronggond, Hasean Kuitan No. B885-884, Celembung, Palembang 30114
 Tel:0711-7826225 / 0711-7826028 Fax: 0711-7826225

22/1/2016 Page 1

Laporan Seluruh Transaksi

Tgl/Amn	No. Transi	Customer	Receipt Number	Pay Type	Item	Qty	Total	Debit	Label	Status	Cost	Op
27/10/2015 14:37:02	000129	CUSTOMER	100076	CASH	3.00	70,000.00	70,000.00	0.00		PAID	45,000.00	00SYST
27/10/2015 14:00:16	000130	CUSTOMER	100077	CASH	3.00	205,000.00	205,000.00	0.00		PAID	147,500.00	00SYST
27/10/2015 13:42:49	000131	CUSTOMER	100078	CASH	1.00	119,000.00	190,000.00	0.00		PAID	84,000.00	00SYST
27/10/2015 14:02:14	000132	LESTARI MOKHLINDO	100079	CASH	2.00	127,030.00	127,030.00	0.00		PAID	113,500.00	00SYST
27/10/2015 14:08:38	000133	LESTARI MOKHLINDO	100080	CASH	1.00	20,000.00	50,000.00	0.00		PAID	16,000.00	00SYST
27/10/2015 14:09:46	000134	CUSTOMER	100081	CASH	5.00	96,750.00	100,000.00	0.00		PAID	73,942.00	00SYST
27/10/2015 17:18:13	000135	CUSTOMER	100082	CASH	1.00	39,000.00	90,000.00	0.00		PAID	30,000.00	00SYST
27/10/2015 17:18:29	000136	CUSTOMER	100083	CASH	2.00	89,000.00	100,000.00	0.00		PAID	67,500.00	00SYST
27/10/2015 17:28:54	000138	CUSTOMER	100084	CASH	1.00	9,000.00	9,000.00	0.00		PAID	5,811.00	00SYST
28/10/2015 15:42:21	000139	CUSTOMER	100085	CASH	1.00	89,900.00	89,900.00	0.00		PAID	68,627.00	00SYST
28/10/2015 16:22:49	000141	CUSTOMER	100086	CASH	2.00	109,300.00	110,500.00	0.00		PAID	74,000.00	00SYST
28/10/2015 17:34:49	000143	CUSTOMER	100087	CASH	1.00	13,000.00	20,000.00	0.00		PAID	8,500.00	00SYST
28/10/2015 17:34:49	000146	CUSTOMER	100088	CASH	3.00	68,000.00	68,000.00	0.00		PAID	27,000.00	00SYST
28/10/2015 17:34:49	000147	CUSTOMER	100089	CASH	1.00	113,000.00	113,000.00	0.00		PAID	98,000.00	00SYST
28/10/2015 17:34:49	000148	CUSTOMER	100090	CASH	7.00	132,100.00	150,000.00	0.00		PAID	93,628.00	00SYST
28/10/2015 17:34:49	000149	CUSTOMER	100091	CASH	1.00	39,000.00	30,000.00	0.00		PAID	30,000.00	00SYST
28/10/2015 17:34:49	000130	CUSTOMER	100092	CASH	5.00	200,000.00	200,000.00	0.00		PAID	153,664.00	00SYST
28/10/2015 17:34:49	000151	CUSTOMER	100093	CASH	26.00	828,300.00	830,000.00	0.00		PAID	617,909.00	00SYST
28/10/2015 17:34:49	000152	CUSTOMER	100094	CASH	1.00	20,000.00	20,000.00	0.00		PAID	12,500.00	00SYST
28/10/2015 17:34:49	000137	CUSTOMER	100095	CASH	3.00	38,630.00	50,000.00	0.00		PAID	26,970.00	00SYST
28/10/2015 17:34:49	000134	CUSTOMER	100096	CASH	1.00	90,000.00	100,000.00	0.00		PAID	65,000.00	00SYST
28/10/2015 17:34:49	000135	CUSTOMER	100097	CASH	2.00	78,000.00	100,000.00	0.00		PAID	55,500.00	00SYST
28/10/2015 17:34:49	000136	CUSTOMER	100098	CASH	1.00	20,000.00	50,000.00	0.00		PAID	12,500.00	00SYST
28/10/2015 17:34:49	000137	CUSTOMER	100099	CASH	10.00	273,030.00	300,000.00	0.00		PAID	209,780.00	00SYST
28/10/2015 17:34:49	000138	CUSTOMER	100100	CASH	2.00	160,000.00	150,000.00	0.00		PAID	105,000.00	00SYST

Total Sale Taxe 0.00 Total Sale 83 Total Profit 771,047.00 Total Debit 5,027,900.00 Total Credit 2,254,853.00

TJ's Babystore
 Rrengend: Hasan Kartin No: 1883-864, Celenbung, Palembang 30114
 Tel:0711-7826225 / 0711-7836028 Fax: 0711-7826225

22/11/2010 Page 1

Laporan Seluruh Transaksi

Tgl/jam	No Transaksi	Customer	Receipt Number	Bar Type	Item	Qty	Down pay	Last pay	Status	Cost	Op
31/10/2013 00:04:30	000171	CUSTOMER	100110	CASH	2.00	21,500.00	50,000.00	0.00	PAID	17,184.00	8888
31/10/2013 10:11:10	000172	CUSTOMER	100111	CASH	3.00	131,000.00	150,000.00	0.00	PAID	98,000.00	8888
31/10/2013 12:47:05	000173	CUSTOMER	100112	CASH	3.00	103,000.00	104,000.00	0.00	PAID	77,062.00	8888
31/10/2013 13:10:26	000174	CUSTOMER	100113	CASH	1.00	78,000.00	200,000.00	0.00	PAID	32,000.00	8888
31/10/2013 13:12:24	000176	CUSTOMER	100114	CASH	2.00	181,000.00	200,000.00	0.00	PAID	115,500.00	8888
31/10/2013 13:55:18	000177	CUSTOMER	100115	CASH	1.00	120,000.00	120,000.00	0.00	PAID	96,000.00	8888
31/10/2013 15:12:41	000178	CUSTOMER	100116	CASH	1.00	90,000.00	90,000.00	0.00	PAID	72,000.00	8888
31/10/2013 15:49:28	000180	CUSTOMER	100117	CASH	1.00	210,000.00	210,000.00	0.00	PAID	157,500.00	8888
31/10/2013 16:40:24	000182	CUSTOMER	100118	CASH	2.00	192,000.00	200,000.00	0.00	PAID	156,217.00	8888

9	Total Sale Tax	0.00	Total Item	13	Total Sale	1,431,000.00	Total Cost	871,873.00
	Total Profit				239,127.00			