

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN FURNITURE BERBASIS WEBSITE
(STUDI KASUS PT. KONGO INDONESIA)**

Tugas Akhir
Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
Memperoleh gelar sarjana Strata-1 Teknik Informatika



Diajukan oleh :

Nama : Rohmad Zulfikar

NIM : 143040004

**PROGAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS WAHID HASYIM
2020**



FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS WAHID HASYIM

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN FURNITURE BERBASIS WEBSITE
(STUDI KASUS DI PT. KONGO INDONESIA)**

Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir pada Program Studi
Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Wahid Hasyim Semarang

Hari : Sabtu
Tanggal : 23 Januari 2021

Pembimbing I


(Arief Hidayat, S.Kom., M.Kom.)
NIDN. 0612017701

Pembimbing II


(Rony Wijanarko, S.Kom., M.Kom.)
NIDN. 0606128303

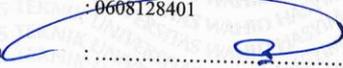


FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS WAHID HASYIM

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN

Nama Mahasiswa : Rohmad Zulfikar
NIM : 143040004
Judul TA : SISTEM INFORMASI PENJUALAN FURNITURE
BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS PT. KONGO
INDONESIA)
Tanggal Ujian : 08 Januari 2021

Telah dipertahankan, direvisi dan dinyatakan LULUS di depan Dewan
Penguji Tugas Akhir Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Wahid Hasyim Semarang

1. Penguji 1
Nama : Arief Hidayat, S.Kom., M.Kom
NIDN : 0612017701
Tanda Tangan : 
2. Penguji 2
Nama : Rony Wijanarko S.Kom., M.Kom
NIDN : 0606128303
Tanda Tangan : 
3. Penguji 3
Nama : Nugroho Eko B. ST., M.Kom
NIDN : 0608128401
Tanda Tangan : 

Semarang, 23 Januari 2021
Mengetahui
Ketua Program Studi Teknik
Informatika



(Agung Riyantomo ST., M.Kom)
NIP. 05.05.1.0118

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rohmad Zulfikar
NIM : 143040004
Progam Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa tugas akhir tidak merupakan jiplakan dan juga bukan karya dari orang lain.

Semarang, 23 Januari 2021
Yang menyatakan



(Rohmad Zulfikar)

NIM. 143040004

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

1. Motto

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu sudah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. Dan hanya kepada tuhanmulah hendaknya kamu berharap.”
(Q.S. Al-Insyirah: 6-8)

“Niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat”. (Q.S. Al-Mujadilah; 11)

2. Persembahan

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Bapak Harowi dan Ibu Budi Lestari, selaku orang tua saya yang telah memberikan cinta, kasih sayang, pengorbanan, dukungan serta doa yang tiada henti-hentinya.
2. Dosen-dosen Progam Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Wahid Hasyim Semarang yang telah sabar membimbing membagikan ilmu yang tak ternilai harganya.
3. Muhammad Affifudin (Pogba), Erik Kurniawan (Boy), Ahmad Yusuf (Mas Ucup), Aji Maimun (Mocil), Hanif (Kanip), Nurul Lubna (Pipit), Helga Pramudita, Ahmad Heri Setiawan (Wawan), Sholikul Musi'i (Gembul), Andre Tri Saputra (Dugong) selaku sahabat seperjuangan “Kuvukiland” yang telah memberikan dukungan, keceriaan dan semangat selama ini.
4. Sahabat dari angkatan 2014 semua yang telah memberi semangat, dukungan dan doa selama ini.
5. Yum Naya Sari Orang yang tidak pernah lelah bilang “ ini udah bulan apa ??? ndang dikerjain Naskah nya !!! “.
6. Semua orang yang selalu menayakan kapan saya wisuda ?

Penulis berdoa yang terbaik untuk kita semua, semoga tali silaturahmi tetap terjaga dan esok dapat berkumpul kembali dalam keadaan sehat wal'afiat iman islam dan keadaan yang lebih baik. Amin ya robbal'alamin.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah rabbil'alamiin, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul "SISTEM INFORMASI PENJUALAN FURNITURE BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS PT. KONGO INDONESIA)" sesuai dengan waktu yang diharapkan. Shalawat serta salam semoga tercurah pada Rasulullah Muhammad SAW beserta para keluarga, sahabat dan pengikutnya, yang telah menyampaikan dien-Nya kepada pengguna semua.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan dalam penyusunan Tugas Akhir ini, terutama kepada:

1. Bapak Dr. Sri Mulyo Bondan Respati, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Wahid Hasyim Semarang.
2. Bapak Agung Riyantomo, S.T., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Wahid Hasyim Semarang.
3. Bapak Rony Wijanarko, S.Kom., M.Kom selaku dosen wali yang telah banyak membimbing saya dari semester satu sampai dengan akhir.
4. Bapak Arief Hidayat, S.Kom., M.Kom dan Bapak Rony Wijanarko, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bantuan, petunjuk, dan bimbingan kepada penulis di dalam penyelesaian laporan Tugas Akhir ini.
5. Orang tua yang selalu memberi semangat, motivasi dan yang sudah memberikan dukungan materi maupun spiritual sehingga sampai saat ini penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
6. Teman-teman di Program Studi Teknik Informatika yang telah memberikan sumbangan ide, pemikiran dan pengetahuan sehingga membantu penulis dalam penyusunan laporan Tugas Akhir.

7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu yang telah membantu memperlancar penyusunan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini jauh dari sempurna baik dalam materi maupun penulisannya. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat diharapkan. Akhir kata, semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak sesuai dengan yang diharapkan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 9 Januari 2021



(Rohmad Zulfikar)

NIM. 143040004

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
INTISARI	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
BAB II	3
KAJIAN PUSAKA	3
2.1 Tinjauan Pusaka.....	3
2.2 Landasan Teori	5
2.2.1 Pengertian Sistem.....	5
2.2.2 Pengertian Informasi	5
2.2.3 Sistem Informasi	5
2.2.4 Pegertian Penjualan.....	6
2.2.5 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	6
2.2.6 <i>Mockup Design</i>	9
2.2.7 <i>ERD (entity Relationship Diagram)</i>	10
2.2.8 <i>Database</i>	10

2.2.9	<i>Blackbox Testing</i>	10
2.2.10	<i>Metode Waterfall</i>	11
2.3	Sejarah PT. Kongo	11
2.3.1	Visi	12
2.3.2	Misi	12
BAB III	13
METODE PENELITIAN	13
1.1	Bahan dan Materi	13
1.2	Alat	13
1.2.1	<i>Hadrware dan Software</i>	13
1.3	Metode Pengumpulan Data	14
1.4	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	15
BAB IV	17
ANALISIS DAN PERANCANGAN	17
4.1	Analisis.....	17
4.1.1	Analisis Sistem Yang Berjalan	17
4.1.2	Identifikasi Masalah Dalam Sistem berjalan.....	17
4.1.3	Analisis Kebutuhan Sistem	18
4.2	Perancangan	19
4.2.1	Pemodelan Proses	19
4.2.2	Desain UI (<i>User Interface</i>).....	35
BAB V	54
HASIL DAN PEMBAHASAN	54
5.1	Hasil dan Pembahasan.....	54
5.2	Pengujian.....	68
BAB VI	70
KESIMPULAN DAN SARAN	70
6.1	Kesimpulan	70
6.2	Saran	70
DAFTAR PUSAKA	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode <i>Waterfall</i>	11
Gambar 3.1 Metode <i>Waterfall</i>	15
Gambar 4.1 <i>Use case diagram</i> pelanggan.....	20
Gambar 4.2 <i>Use case diagram</i> admin	20
Gambar 4.3 <i>Activity diagram</i> pendaftaran	21
Gambar 4.4 <i>Activity diagram</i> login.....	22
Gambar 4.5 <i>Activity diagram</i> pemesanan	23
Gambar 4.6 <i>Activity diagram</i> pembayaran.....	24
Gambar 4.7 <i>Activity diagram</i> pengolahan data produk.....	25
Gambar 4.8 <i>Activity diagram</i> pengolahan data pelanggan.....	26
Gambar 4.9 <i>Activity diagram</i> laporan	27
Gambar 4.10 <i>Entity relationship diagram</i>	28
Gambar 4.11 Relasi antar tabel	35
Gambar 4.12 <i>Mockup landing page</i>	36
Gambar 4.13 <i>Mockup login member</i>	37
Gambar 4.14 <i>Mockup halaman form member</i>	38
Gambar 4.15 <i>Mockup halaman semua produk</i>	39
Gambar 4.16 <i>Mockup halaman detail produk</i>	40
Gambar 4.17 <i>Mockup halaman keranjang belanja</i>	41
Gambar 4.18 <i>Mockup halaman konfirmasi pembayaran</i>	42
Gambar 4.19 Halaman detail order	43
Gambar 4.20 Halaman <i>login</i> admin	44
Gambar 4.21 Halaman beranda admin.....	45
Gambar 4.22 Halaman data <i>bank</i>	46
Gambar 4.23 Halaman data admin.....	47
Gambar 4.24 Halaman kategori produk.....	48
Gambar 4.25 Halaman data produk	49
Gambar 4.26 Halaman data <i>order</i>	50
Gambar 4.27 Halaman konfirmasi bayar	51

Gambar 4.28 Halaman <i>order</i> penjualan	52
Gambar 4.29 Halaman data penjualan produk	53
Gambar 5.1 Sistem informasi penjualan furniture di <i>PT. Kongo</i>	54
Gambar 5.2 Halaman awal sistem informasi	55
Gambar 5.3 Halaman produk	55
Gambar 5.4 Halaman buat akun.....	56
Gambar 5.5 Halaman <i>login member</i>	57
Gambar 5.6 Halaman daftar <i>order</i>	57
Gambar 5.7 Halaman produk	58
Gambar 5.8 Halaman produk yang dipilih.....	59
Gambar 5.9 Halaman keranjang belanja	59
Gambar 5.10 Halaman detail <i>order</i>	60
Gambar 5.11 Halaman konfirmasi pembayaran.....	61
Gambar 5.12 Halaman login admin	61
Gambar 5.13 <i>administrator</i>	62
Gambar 5.14 Halaman data <i>member</i>	63
Gambar 5.15 Halaman data kategori.....	63
Gambar 5.16 Halaman data produk	64
Gambar 5.17 Halaman <i>form</i> data produk.....	65
Gambar 5.18 Halaman data <i>order</i>	65
Gambar 5.19 detail data <i>order</i>	66
Gambar 5.20 Bukti pemesanan pelanggan.....	66
Gambar 5.21 Halaman rekap laporan <i>order</i>	67
Gambar 5.22 Hasil rekap laporan.....	67
Gambar 4.23 Halaman chat ke admin	68

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Use case diagram</i>	7
Tabel 2.2 <i>Activity diagram</i>	8
Tabel 4.1 Perangkat lunak yang dibutuhkan	18
Tabel 4.2 Perangkat keras yang dibutuhkan	19
Tabel 4.3 Tabel <i>user</i>	29
Tabel 4.4 Tabel <i>admin</i>	30
Tabel 4.5 Tabel konfirmasi	30
Tabel 4.6 Tabel <i>bank</i>	31
Tabel 4.7 Tabel <i>member</i>	31
Tabel 4.8 Tabel <i>order</i>	32
Tabel 4.9 Tabel detail <i>order</i>	33
Tabel 4.10 Tabel produk	33
Tabel 5.1 Pengujian.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat permohonan bimbingan
2. Lembar konsultasi

INTISARI

Perkembangan dunia internet sekarang ini sangat pesat, karena semakin banyak perusahaan swasta, instansi pemerintahan dan istitusi pendidikan membutuhkan layanan informasi yang sangat cepat.. Sistem penjualan banyak dilakukan secara online, sehingga mempermudah pelanggan. Dalam penelitian ini akan membuat Sistem Informasi Penjualan Barang Furniture berbasis Web pada PT. Kongo Indonesia. Saat ini masih menggunakan sistem penjualan secara manual, sehingga pelanggan kurang mendapatkan informasi yang akurat dan cepat. Karena pelanggan harus datang ke PT. Kongo Indonesia untuk mendapat informasi dan melakukan pemesanan, selaim itu membutuhkan waktu yang lama dalam transaksi penjualan. Diharapkan dengan sistem penjualan berbasis web akan meningkatkan penjualan dan mempermudah transaksi penjualan dengan pelanggan.

Kata Kunci : *Sistem Informasi, Furniture, UML, PHP, MySQL*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem informasi berbasis web kini menjadi suatu hal yang penting bagi pemenuhan kebutuhan informasi. Banyak bidang yang telah memanfaatkan sistem informasi berbasis web sebagai sarana untuk mempermudah mendapatkan informasi yang digunakan mulai dari kalangan pebisnis, usahawan sampai kalangan akademis atau pendidikan. Kemudahan mendapatkan informasi secara mudah, cepat, dan akurat telah menjadi suatu kebutuhan manusia modern saat ini.

PT Kongo Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang manufaktur mebel dan produk terkait lainnya. Saat ini pencatatan transaksi penjualan dilakukan dengan cara mencatat pada sebuah pembukuan. Kesulitan pelanggan untuk memperoleh informasi mengenai data produk merupakan salah satu kendala yang dihadapi karena untuk melihat informasi mengenai produk yang dibutuhkan, pelanggan harus datang ke toko untuk mengetahui informasi secara terperinci. Hal ini menyebabkan banyak waktu terbuang yang dibutuhkan pelanggan untuk memperoleh informasi. Selain itu untuk melakukan pembelian, pelanggan harus datang langsung ke toko. Kendala seperti ini akan berdampak pada berkurangnya niat pelanggan untuk melakukan transaksi pada pelanggan yang tidak mendapatkan informasi mebel di zaman serba praktis ini.

Berdasarkan kondisi tersebut diperlukan sebuah sistem yang dapat mengelola penjualan produk mebel sekaligus dapat memberikan informasi produk mebel kepada para konsumen tanpa mengharuskan konsumen datang ke toko.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis akan melakukan penelitian rancang bangun sistem informasi penjualan furniture di PT. Kongo Indonesia untuk membantu mempermudah mengelola transaksi penjualan dan rekapitulasi laporan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan pada sub bab sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana merancang bangun sebuah sistem informasi penjualan Furniture di PT. Kongo Indonesia ?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari permasalahan yang akan diselesaikan maka dibuat batasan masalah yaitu sebagai berikut

1. Sistem informasi ini mengelola produk, konsumen dan transaksi.
2. Sistem informasi ini menghasilkan laporan rekapitulasi penjualan.
3. Sistem informasi ini diuji hanya sampai pada tahap *alfa* menggunakan metode *blackbox*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah sistem informasi penjualan sebagai alat bantu mengatasi transaksi penjualan barang dan manajemen data penjualan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada bagian ini membahas mengenai kajian pustaka dan landasan teori yang relevan serta mendukung dalam penelitian ini. Tinjauan pustaka dan landasan teori ditulis secara lengkap dan urut sejalan dengan permasalahan yang dihadapi.

2.1 Tinjauan Pusaka

Sebelumnya telah ada penelitian yang membahas tentang sistem informasi penjualan Furniture dengan judul ” *Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis Web Menggunakan Framework CodeIgniter (Studi Kasus: Abadi Furniture di Bintaro Jakarta Selatan)*”. Penelitian ini dilakukan oleh Ekasari Nataliana dan Christine Dewi, S.Kom., M.Cs pada tahun 2016. aplikasi ini berupa aplikasi *website* yang bertujuan untuk membuat aplikasi berbasis *website* yang dapat mengelola data pelanggan dan produk furniture dan membuat aplikasi yang didalamnya memiliki fasilitas untuk mengolah data penjualan furniture dan informasi stok furniture. Sistem informasi tersebut dibangun dengan menggunakan Bahasa pemrograman HTML, PHP dan *MySQL*.

Tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan proyek akhir ini, antara lain:

1. Membuat aplikasi berbasis *web* yang dapat mengelola data pelanggan dan produk furniture.
2. Membuat aplikasi yang didalamnya memiliki fasilitas untuk mengolah data penjualan furniture dan informasi stok furniture.
3. Membuat aplikasi yang memiliki fasilitas untuk melihat grafik penjualan furniture.

Metode yang digunakan dalam penyelesaian aplikasi ini adalah menggunakan tahap pengembangan perangkat lunak yang dilakukan dengan menggunakan metode *waterfall*. Seperti, analisis kebutuhan, desain sistem, penulisan kode program, pengujian program, penerapan program. Pada perancangan

basis data aplikasi menggunakan *ERD (Entity Relationship Diagram)* untuk menggambarkan perancangan pada aplikasi.

Selain penelitian yang sudah dibahas diatas masih ada lagi penelitian terkait yang dilakukan Andi Wicaksono(1) , Arie S. M. Lumenta(2) ,Brave A. Sugiarto(3) “*Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Furniture pada Galeri Ukir Mebel Berbasis Web*”. Galeri Ukir Mebel merupakan sebuah usaha menengah yang bergerak di bidang kerajinan mebel seperti kursi tamu, meja makan, lemari, dan lain-lain. Informasi yang di berikan Galeri Ukir Mebel hanya bisa mempromosikan sekitar wilayah tertentu dengan cara penawaran manual dalam hal penjualan, dimana pelanggan masih menggunakan sistem konvensional dan hanya memesan barang yang sudah ada, belum adanya sistem informasi yang mempromosikan Galeri Ukir Mebel secara online. Peneliti mengusulkan sebuah sistem yang dapat memasarkan kerajinan mebel dari Galeri Ukir Mebel melalui internet dan dapat menyimpan dan memproses data pemesanan pelanggan agar lebih efisien. Website dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan Mysql sebagai basis datanya.

Adapun perbedaan antara 2 jurnal yang terkait pada laporan ini yaitu pada jurnal yang berjudul “*Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis Web Menggunakan Framework CodeIgniter (Studi Kasus: Abadi Furniture di Bintaro Jakarta Selatan)*” pada jurnal yang ini bertujuan untuk membuat aplikasi untuk toko furniture *online* dengan tujuan adanya aplikasi berbasis *web* diharapkan komunikasi antar pemilik, *administrator* dan pelanggan, dalam proses penjualan, pemesanan, promosi, dan pencatatan dapat terealisasi secara efektif dalam pelaksanaan pekerjaan. Dan jurnal yang berjudul “*Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Furniture pada Galeri Ukir Mebel Berbasis Web*” menggunakan sistem informasi tidak menggunakan aplikasi dan bertujuan pengguna teknologi komputerisasi lebih diterapkan dan ditingkatkan, dimana bermanfaat dalam pengolahan data khususnya dalam sistem penjualan tunai sehingga dapat berjalan efektif dan efisien.

Berdasarkan penelitian sebelumnya maka pada penelitian yang penulis kerjakan, yaitu membuat sistem informasi penjualan berbasis *website* pada PT.

Kongo Indonesia yang sebelumnya *offline* menjadi *online*. Sistem informasi ini yang bertujuan untuk mempermudah pengolahan data dan pemesanan secara *online* karena sebelumnya *website* yang dimiliki PT. Kongo Indonesia hanya *company profile* yang menampilkan informasi tentang perusahaan PT. Kongo Indonesia tersebut. Metode pengembangan yang akan digunakan penulis dalam penelitian ini adalah *Waterfall* yang dimulai dari tahap perancangan, analisi, perancangan, implementasi, testing dan pemeliharaan. Sedangkan alat bantu yang digunakan dalam pembangunan sistem ini menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) karena pada pengembangan sistem ini penulis akan menggunakan berbasis *website*.

Adapun perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu sistem informasi penjualan berbasis *website* yang akan dirancang bangun dapat menghasilkan laporan penjualan.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Sistem

Sistem merupakan jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan sesuatu tertentu (Kristanto, 2018).

2.2.2 Informasi

Informasi dapat diibaratkan sebagai darah yang mengalir didalam tubuh manusia, seperti halnya informasi didalam sebuah perusahaan yang sangat penting untuk mendukung kelangsungan perkembangannya, sehingga terdapat alasan bahwa informasi sangat dibutuhkan bagi semua perusahaan. (Kristanto, 2018)

2.2.3 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut. Selain itu data juga memegang peranan yang penting dalam sistem informasi. Data yang akan dimasukkan adalah sebuah informasi dapat berupa formulir, prosedur dan bentuk data lain. (Kristanto, 2018)

2.2.4 Penjualan

Penjualan merupakan satu bagian dari promosi dan promosi adalah satu bagian dari program pemasaran secara keseluruhan (Basu Swastha DH,2014).

Penjualan adalah proses sosial dimana individu dan kelompok mendapatkan apa yang mereka butuhkan dan inginkan melalui penciptaan, penawaran, dan freering, dan bebas bertukar produk dan jasa dari nilai dengan lain. (Kotler dan Keller (2016, 27)

Dari definisi para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa penjualan adalah suatu kegiatan bertemunya seorang pembeli dan penjual yang melakukan transaksi, saling mempengaruhi dan mempertimbangkan pertukaran antara barang atau jasa dengan uang.

2.2.5 Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) merupakan alat bantu, bahasa pemodelan yang dapat digunakan untuk rancang bangun berorientasi-objek. UML dapat digunakan untuk spesifikasi, visualisasi dan dokumentasi sistem pada fase pengembangan. Walaupun banyak alat bantu pemodelan berorientasi-objek lain, UML dapat dikatakan merupakan alat bantu standar dalam bahasa pemodelan. Hal ini terbukti dengan diterimanya UML sebagai standar oleh *Object Management Group (OMG)*, konsorsium terbesar di bidang bisnis-objek, sehingga *Unified Modeling Language (UML)* banyak diadopsi dan digunakan oleh banyak produsen perangkat lunak (Ramadhanu, 2018).

1. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan suatu diagram yang berisi *use case*, *actor*, *relationship* diantaranya. *Use case diagram* merupakan titik awal yang baik dalam memahami dan menganalisis kebutuhan sistem pada saat perancangan sistem yang diusulkan. *Use case diagram* dapat digunakan untuk menentukan kebutuhan apa saja yang diperlukan dari suatu sistem (Ramadhanu, 2018).

Use case Diagram menggambarkan bagaimana seseorang akan menggunakan atau memanfaatkan sistem, sedangkan aktor adalah seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan sistem. *Use case diagram* menggambarkan

bagaimana proses proses yang dilakukan oleh aktor terhadap sebuah sistem (Ramadhanu, 2018). Tabel *Use Case diagram* ditunjukkan pada tabel 2.1

Table 2. 1 *Use Case Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Aktor	Aktor adalah penggunaan sistem. Aktor tidak terbatas pada manusia saja, sistem lain yang berhubungan yang mana sistem tersebut juga membutuhkan input dan output juga dapat disebut aktor.
2.		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (desendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk.
3.	<<include>>	<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa usecase sumber secara eksplisit.
4.	<<extend>>	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa usecase target memperkuat perilaku dari usecase sumber pada suatu titik diberikan.
5.		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

No	Gambar	Nama	Keterangan
6.		<i>Use Case</i>	Merupakan fungsionalitas yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
7.		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (bersinergi).

2. Activity Diagram

Activity Diagram merupakan sebuah teknik untuk mendeskripsikan logika prosedural, proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus. *Activity diagram* digunakan untuk menganalisis behaviour dengan *use case* yang lebih kompleks dan menunjukkan interaksi interaksi diantara mereka satu sama lain. *Activity diagram* biasanya digunakan untuk menggambarkan aktivitas bisnis yang lebih kompleks, dimana digambarkan hubungan antara satu *use case* dengan *use case* yang lainnya (Anisah & Kuswaya, 2017). Tabel *activity diagram* ditunjukkan pada tabel 2.2

Table 2.2 *Activity Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masingmasing kelas saling berintraksi satu sama lain.

No	Gambar	Nama	Keterangan
2.		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3.		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
4.		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan Dihancurkan
5.		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.

2.2.6 Mockup Design

Mockup adalah sebuah media visual atau preview dari sebuah konsep desain “datar” yang diberikan efek visual sehingga hasilnya sangat menyerupai wujud nyata, mockup dapat memberikan gambaran nyata dari sebuah konsep desain bagaimana konsep itu akan terlihat nantinya jika sudah diaplikasikan menjadi atau kedalam benda nyata. (Sabila, Rosely, & Nugroho, 2018).

Berikut adalah beberapa fungsi mockup :

1. Mengorganisir detail dari proyek.
2. Menemukan error.
3. Menterjemahkan ide ke dalam bahasa yang dapat dimengerti stakeholders.
4. Menyampaikan ide kepada anggota tim.
5. Implementasi desain.
6. Perspektif user.

2.2.7 ERD (Entity Relationship Diagram)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah model yang dapat digunakan untuk memberikan pengertian mengenai data yang akan digunakan oleh suatu perusahaan. Dalam perancangan basisdata, *entity relationship* adalah pendekatan top-down dimana perancangan dimulai dengan mengidentifikasi data penting yang disebut entitas dan hubungan antara data yang harus dipresentasikan ke dalam model (Pahlevi, 2018).

2.2.8 Database (Basis Data)

Basis data terdiri atas 2 kata, yaitu Basis dan Data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang/berkumpul. Sedangkan data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan dan sebagainya, yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasinya. (Fathansyah 2014)

Basis Data sendiri dapat didefinisikan dalam sejumlah sudut pandang seperti :

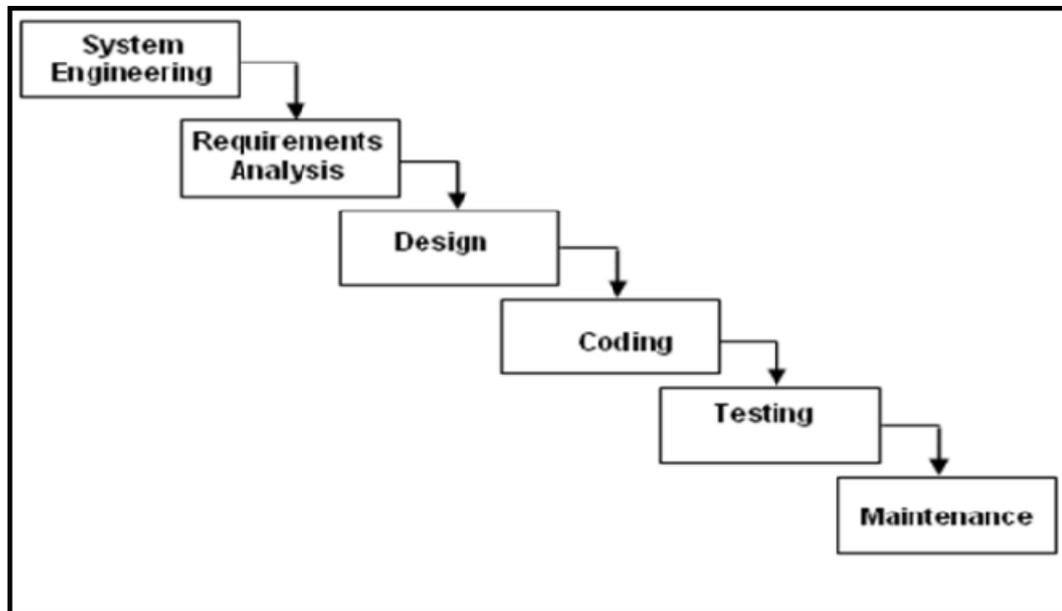
- a. Himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.
- b. Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan. Kumpulan *file/table/arsip* yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik.

2.2.9 Blackbox Testing

Black box testing adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Jadi dianalogikan seperti melihat kotak hitam dan hanya bisa melihat tampilan luar saja tanpa tau ada apa dibalik kotak hitam tersebut karna mengevaluasi hanya dari tampilan saja tanpa tau proses detailnya (Mustaqbal dkk.. 2015).

2.2.10 Metode Waterfall

Waterfall atau AIR terjun adalah model yang dikembangkan untuk pengembangan perangkat lunak, dan membuat perangkat lunak. Model ini berkembang secara sistematis dari satu tahap ke tahap lain seperti air terjun. Metode Waterfall adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, di mana kemajuan dipandang sebagai terus mengalir ke bawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi (konstruksi), dan pengujian. (Pressman, Roger S. 2001)



Gambar 2.1 Metode Waterfall

2.3 Sejarah PT. Kongo Indonesia

PT.Kongo Indonesia adalah perusahaan di Indonesia dengan kantor berpusat di Semarang. Perusahaan ini beroperasi di manufaktur mebel dan produk terkait lainnya. Perusahaan ini didirikan pada Juni 02 1982 saat ini PT.Kongo Indonesia memiliki jumlah total 229 (2015) karyawan. Dari sorotan keuangan terbaru PT.Kongo Indonesia melaporkan pendapatan penjualan bersih meningkat dari 22,01% di 2015. Total asetnya mencatat

pertumbuhan dari 10,64%. Margin laba bersih PT. Kongo Indonesia meningkat 4,19% dalam 2015.

2.3.1 VISI

Menjadi salah satu perusahaan manufacturing (pabrik) di Indonesia yang unggul dan berkualitas dan dalam pendistribusian produk produk tersebut dapat di ekspor ke mancanegara dan dapat juga didistribusikan ke dalam negeri demi kesejahteraan masyarakat Indonesia

2.3.2 MISI

1. Menciptakan lapangan pekerjaan bagi masyarakat sekitar.
2. Meningkatkan mutu produk yang kami pasarkan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Bahan dan Materi

Pada penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan mengangkat tema “Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis Web (Studi Kasus PT. Kongo Indonesia)”, Dalam pengembangan sistemnya penulis menggunakan *framework CodeIgniter* yang berbasis Bahasa pemrograman PHP sebagai *back end* dan *server side* dari sistem.

Untuk tampilan sistem yang lebih menarik penulis menggunakan beberapa bahasa pemrograman seperti HTML, CSS, *jquery*, *javascript*. Untuk mempermudah dan mempercepat proses pembuatan halaman antarmuka pengguna atau *user interface* penulis menggunakan *CodeIgniter* yaitu *framework* dari CSS yang sudah terintegrasi dengan HTML dan *javascript* yang sudah siap pakai.

Dalam pengolahan database penulis menggunakan data *MySQL* dengan struktur penulisan *jquery* yang telah ditetapkan oleh *CodeIgniter* yaitu menggunakan *Eloquent ORM*. Dengan mengimplementasikan *framework CodeIgniter* dalam pembuatan sistem dan juga sistem akan memiliki fitur yang lebih kompleks.

3.2 Alat

3.2.1 Hardware dan software

Berikut ini adalah daftar hardware atau perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan laporan dan Sistem informasi Penjualan Furniture Berbasis Website di PT. Kongo Indonesia.

1. Hardware

Dalam penelitian ini, diperlukan Hardware Laptop dengan spesifikasi sebagai berikut :

- a. Tipe : HP 14s – dk0008AX
- b. Layar : LED 14inch (1366x768).

- c. Grafis : AMD Radeon R530 2GB GDDR5
- d. *Processor* : AMD A9 – 9425 dual core (3.1 – 3.7ghz)
- e. RAM : RAM 4GB DDR4
- f. *Storage* : 1 TB Hardrive SATA 5400 rpm

2. Software

- a. Platform yang digunakan dalam penelitian ini adalah PHP versi 7.2.12
- b. GUI yang digunakan adalah *Sublime Text*
- c. Pemodelan *OOP UML modeling* yang digunakan adalah *StarUML*.
- d. *Webserver* yang digunakan adalah *XAMPP*
- e. *Composer* yang digunakan adalah *composer*
- f. *Framework php* yang digunakan adalah *CodeIgniter*.
- g. *Browser chrome*.
- h. Pemodelan *interface* yang digunakan adalah *Balsamiq Mockup*.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, metode pengumpulan data adalah faktor terpenting yang harus dipenuhi untuk dianalisis dan diolah. Pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk penelitian ini. Dalam pengumpulan data dan informasi adapun metode yang digunakan yaitu:

1. Metode *Observasi*

Pengumpulan data yang dilakukan dengan melihat dan meneliti secara langsung proses arus informasi baik informasi masuk maupun keluar yang dilakukan di PT. Kongo Indonesia agar diperoleh informasi yang akurat dan dapat di pertanggung jawabkan oleh peneliti, sehingga akan diperoleh data yang sistematis sesuai dengan tujuan penulis.

2. Wawancara

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan secara langsung dengan pihak personalia perusahaan, sehingga data yang dihasilkan lebih terjamin keakuratannya.

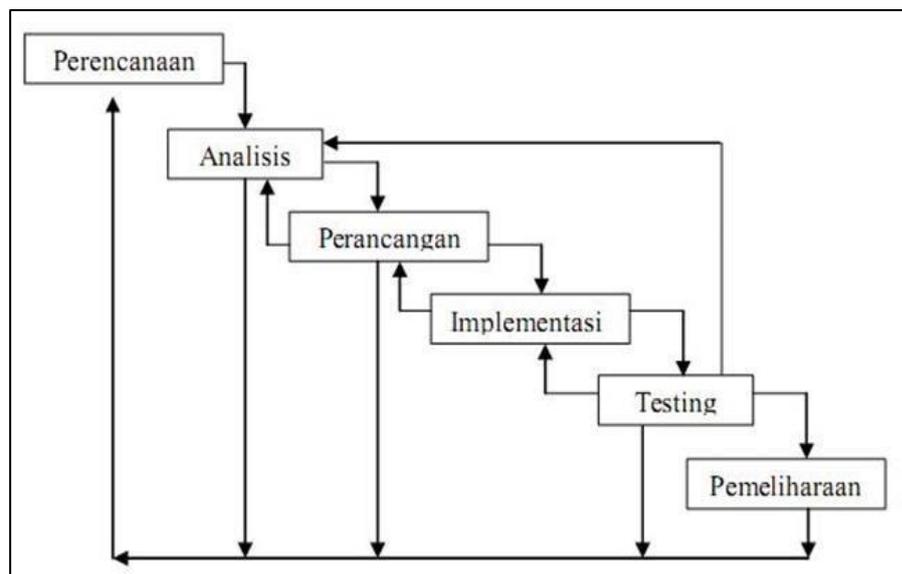
3. Studi Kasus

Pengumpulan data dengan membaca jurnal, media online dan penelitian terkait sistem informasi penjualan online untuk mendukung penelitian serta

digunakan sebagai referensi dan landasan teori.

3.4 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam pemecahan masalah, penulis berpedoman pada rekayasa perangkat lunak. Untuk mempermudah proses analisis dan perancangan, penulis menggunakan metode *Sistem Development Life Cycle (SDLC)* atau biasa disebut dengan metode *waterfall*. Tahap – tahap pengembangan perangkat lunak metode *waterfall* menurut pressman dapat dilihat pada gambar 2.1



Gambar 3.1 Metode *Waterfall*

1. Perencanaan

Tahap pertama yang dilakukan yaitu mengumpulkan segala hal atau ide yang diperlukan dalam membangun sebuah sistem informasi penjualan secara *online*.

2. Analisis perangkat lunak (*software analysis*)

Tahapan ini merupakan tahap yang dilakukan sebelum melakukan perancangan sistem, penulis harus mengumpulkan data data mengenai kebutuhan dari sistem itu sendiri terkait fungsi – fungsi yang nantinya akan dimuat dalam sistem. Untuk mendapatkan informasi tersebut penulis melakukan wawancara dengan pihak personalia PT. Kongo Indonesia terkait kebutuhan apa saja yang dibutuhkan sistem. Salah satunya kebutuhan pada fitur pengelolaan laporan.

3. Perancangan perangkat lunak (*software design*)

Perancangan perangkat lunak merupakan kegiatan yang dilakukan setelah proses analisa kebutuhan telah selesai dilakukan. Dengan informasi yang telah dimiliki mengenai kebutuhan sistem, penulis selanjutnya melakukan desain sistem diantaranya melakukan desain alur sistem, desain *database*, dan desain antarmuka sistem.

4. Implementasi perangkat lunak (*coding*)

Tahap ini merupakan menterjemahkan desain perancangan sistem kedalam bentuk bahasa yang dapat dimengerti oleh komputer. Proses ini merupakan proses yang membutuhkan waktu cukup lama karena dalam proses pemrograman dibutuhkan kemampuan logika yang baik dan penguasaan bahasa pemrograman sesuai dengan kebutuhan system. Pemrograman yang digunakan yaitu *PHP-CodeIgniter*, dan databasenya menggunakan *MySQL*.

5. Pengujian perangkat lunak (*testing*)

Tahap pengujian yaitu tahap untuk memastikan bahwa sebuah program aplikasi terbebas dari kesalahan atau error, baik itu kesalahan dari sistem maupun dari user yang menggunakannya. Pengujian sistem dilakukan mulai dari memasukan data, kemudian memprosesnya hingga keluaran yang dihasilkannya. Jika terjadi error, maka akan dilakukan perbaikan hingga hasil sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian yang dilakukan bersifat *alfa*, dengan menggunakan metode pengujian *blackbox*.

6. Pemeliharaan (*maintenance*)

Pada tahap pemeliharaan akan dilakukan penyesuaian apabila perangkat lunak mengalami perubahan seperti perubahan yang diakibatkan kemampuannya kurang maksimal untuk permintaan *user* tertentu. Misalnya perangkat keras yang digunakan berubah ataupun sistem operasi yang berubah. Khusus untuk tahap pemeliharaan, tidak dilakukan karena tahap pembangunan perangkat lunak hanya akan sampai tahap pengujian.

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1 Analisis

4.1.1 Analisis sistem yang berjalan

Sistem yang sedang berjalan di PT. Kongo Indonesia saat ini untuk pembelian produknya masih dengan mengunjungi ke *store* tersebut, dan untuk memberikan informasi ke pelanggan masih dengan cara brosur, *facebook*, *Instagram* dan poster yang dipasang di depan toko. Informasi yang disebarkan ke masyarakat masih sekitar promosi untuk produk *furniture* dan lowongan pekerjaan. Berdasarkan kondisi tersebut dibutuhkan sebuah sistem informasi untuk PT. Kongo Indonesia agar memudahkan pelanggan dalam mendapatkan informasi dari PT. Kongo Indonesia, dan memudahkan pelanggan dalam memesan produk dan tidak harus datang langsung ke *store*, karena dapat memesan produk lewat *website* dengan menjadi member dalam *website* tersebut. Pelanggan dapat melakukan pembayaran pemesanan lewat *website* tersebut dengan cara transfer ke *bank* dengan nomor rekening yang sudah dicantumkan dalam *website* tersebut dan bukti transfERNYA di *upload* untuk *form* yang telah diisi untuk melanjutkan pemesanan.

4.1.2 Identifikasi masalah dalam sistem berjalan

Identifikasi masalah merupakan langkah awal untuk menganalisa masalah-masalah yang ada didalam suatu sistem informasi, dari hal itu dapat diketahui adanya kesalahan atau kekurangan yang dimiliki oleh sistem yang sedang berjalan.

Setelah dilakukan analisa dari sistem informasi yang sedang berjalan, terdapat masalah dari sistem yang sedang berjalan yaitu proses pembelian produk masih dengan mengunjungi ke *store* tersebut secara langsung.

4.1.3 Analisis kebutuhan sistem

Analisis kebutuhan sistem menggambarkan kebutuhan yang diperlukan untuk menjalankan sistem informasi yang dibangun. Adapun kebutuhan dalam pembuatan sistem informasi ini meliputi kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras dalam pembuatan sistem informasi ini, berikut penjelasan mengenai perangkat lunak dan perangkat keras:

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Analisis perangkat lunak atau *software* merupakan hal terpenting dalam mendukung kinerja sebuah sistem. Perangkat lunak digunakan dalam sebuah sistem merupakan perintah-perintah yang diberikan kepada perangkat keras agar dapat saling berinteraksi diantara keduanya, perangkat lunak yang dapat dibutuhkan untuk membangun sistem informasi ini. Berikut tabel 4.1 perangkat lunak yang dibutuhkan.

Table 4.1 Perangkat lunak yang dibutuhkan

No	Nama perangkat lunak	Penjelasan
1.	<i>Sublime Text</i>	Digunakan untuk membuat <i>coding</i> dalam sistem informasi.
2.	<i>ClickCharts Diagram Flowchart</i>	Digunakan untuk membuat <i>flowchart</i> dan <i>activity diagram</i> .
3.	<i>Balsamiq Mockups</i>	Digunakan dalam pemodelan sistem informasi untuk membuat penjelasan gambar.
4.	<i>Xampp</i>	Digunakan untuk menghubungkan <i>database</i> dengan <i>browser</i> .
5.	<i>Browser chrome</i>	Digunakan untuk menampilkan hasil dari <i>database</i> yang dibuat.

2. Analisis kebutuhan sistem perangkat keras

Analisis Perangkat keras atau *hardware* merupakan salah satu hal yang penting karena tanpa *hardware* yang memenuhi syarat, sistem informasi yang akan dibuat tidak akan dapat berjalan. Berikut penjelasan perangkat keras yang

dapat dipergunakan untuk membangun sistem informasi penjualan *furniture* berbasis website ini dan penjelasan perangkat keras yang dapat dipergunakan untuk menjalankan sistem informasi ini. Berikut tabel 4.2 perangkat keras yang dibutuhkan.

Tabel 4.2 Perangkat keras yang dibutuhkan

No	Nama Perangkat Keras	Penjelasan
1.	Laptop HP 14s – dk0008AX	Laptop sangat diperlukan dalam pembuatan sistem informasi ini, karena untuk bahan pembuatan.
2.	<i>Flashdisk Thosiba</i>	<i>Flashdisk</i> diperlukan untuk mentransfer data-data yang diperlukan oleh sistem informasi
3.	<i>Handphone Oppo A3s</i>	<i>Handphone</i> diperlukan untuk tetring <i>hotspot</i> ke laptop untuk mencari data yang diperlukan sistem informasi.

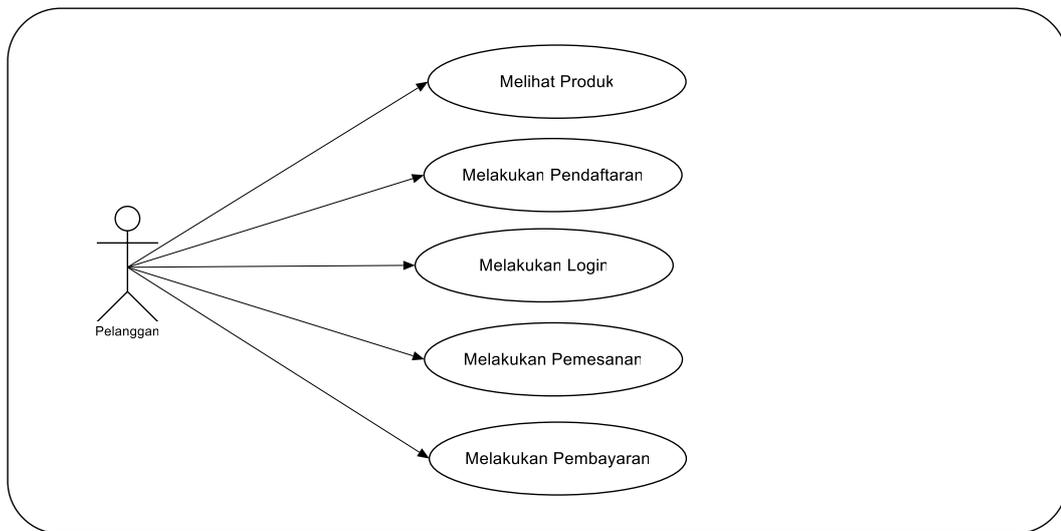
4.2 Perancangan

4.2.1 Pemodelan Proses

Dalam pemodelan proses sistem informasi penjualan *furniture* berbasis *website* di PT. Kongo Indonesia ini penulis menggunakan alat bantu UML dan terdapat empat diagram UML yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan sistem, yaitu:

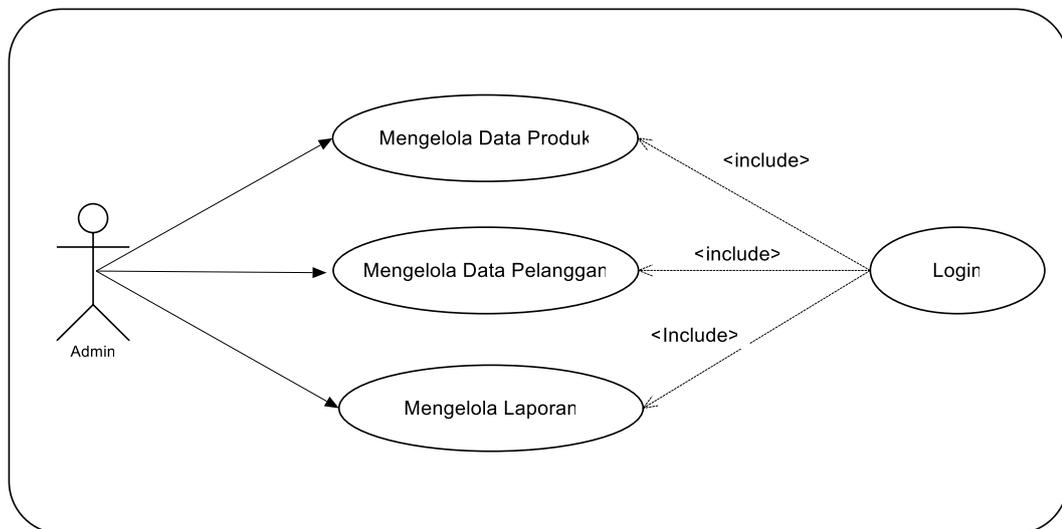
1. *Use case diagram*

Pada gambar 4.1 merupakan *diagram use case* yang akan mempermudah dalam memahami peran dari setiap aktor dalam menggunakan sistem yang akan dibuat oleh penulis. Berikut gambar 4.1 *Use case diagram*.



Gambar 4.1 Use case diagram pelanggan

Peran dari aktor ini merupakan pengunjung dari *website* sistem informasi penjualan *furniture* pada *PT. Kongo Indonesia*. Fungsi yang dapat diakses oleh aktor ini yaitu dapat melakukan registrasi, melihat halaman beranda, melihat halaman semua produk, melihat halaman tentang kami, mengelola keranjang pemesanan dan dapat *login* ke sistem jika sudah melakukan registrasi (pendaftaran).



Gambar 4.2 Use case diagram admin

Peran dari admin merupakan aktor yang dapat mengakses fitur yang ada pada sistem seperti *login* ke sistem, mengelola proses pendaftaran, mengelola data konfirmasi pembayaran, mengelola data transaksi, mengelola data produk,

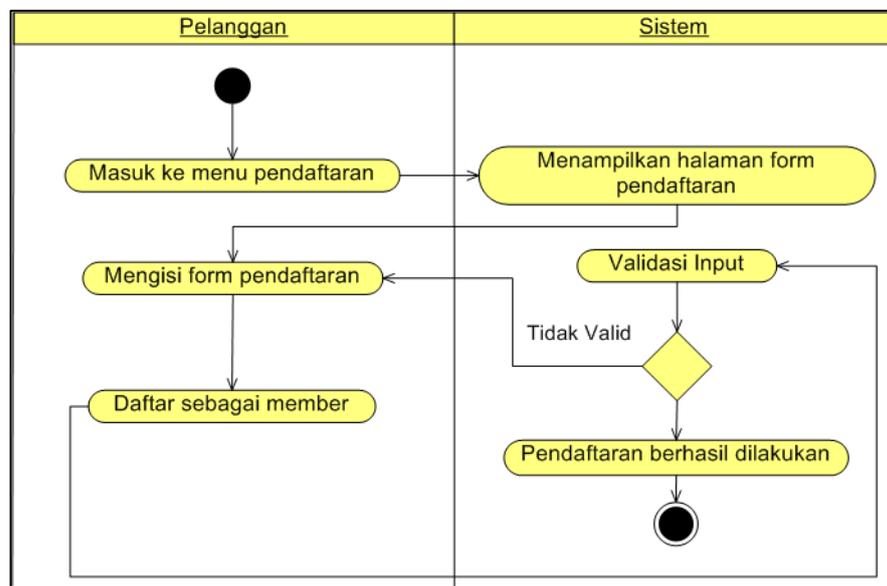
mengelola data pelanggan, mengelola laporan, mengelola pengaturan sistem dan *logout* sistem.

2. Activity diagram

Berikut ini terdapat *activity* diagram untuk mempermudah memahami alur kegiatan dari suatu sistem dan juga sebagai acuan dalam pembuatan setiap fungsi dalam sistem. Dalam *activity* diagram dalam sistem pemesanan *furniture* PT. Kongo Indonesia terbagi dalam beberapa *activity* diagram yaitu proses login, proses pendaftaran proses pemesanan, proses pembayaran, pengolahan data pelanggan, pengolahan data produk, pengolahan data laporan. Untuk jelasnya berikut ini adalah gambaran dari beberapa *activity* diagram tersebut.

a. Activity diagram pendaftaran

Gambar 4.3 merupakan *activity* diagram untuk pendaftaran pada sistem informasi penjualan *furniture* berbasis *website* di PT. Kongo Indonesia. Berikut gambar 4.3 *activity* diagram pendaftaran.



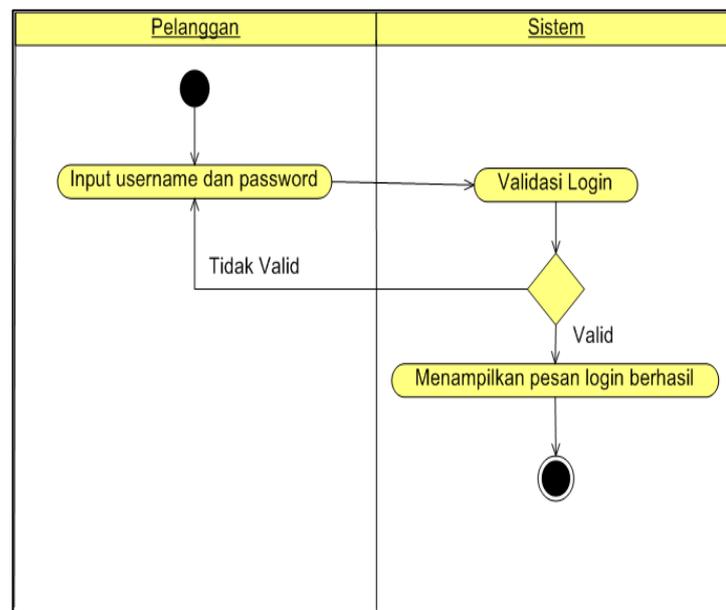
Gambar 4.3 Activity diagram pendaftaran

Pada gambar 4.3 terdapat pelanggan yang dapat melakukan pendaftaran ke sistem diawali dengan pelanggan memilih menu daftar kemudian sistem akan menampilkan halaman *form* dari menu daftar, proses selanjutnya pelanggan mengisi *form* pendaftaran kemudian mengupload persyaratan pendaftaran dan

mengklik tombol daftar sekarang, pada proses ini akan dilakukan validasi input, jika validasi gagal maka akan menampilkan pesan tidak *valid* dan melakukan proses ulang untuk mengisi *form* kembali, jika validasi berhasil maka pendaftaran berhasil dilakukan dan melengkapi profil proses pendaftaran sukses.

b. Activity diagram login

Gambar 4.4 merupakan *activity* diagram untuk *login* pada sistem informasi penjualan *furniture* di PT. Kongo Indonesia. Berikut gambar *activity* diagram *login*.

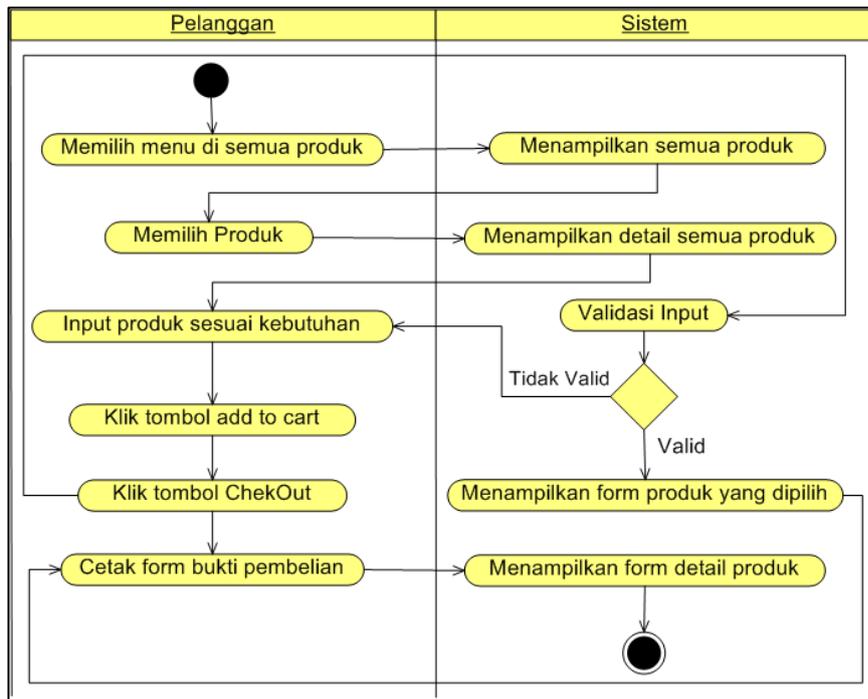


Gambar 4.4 Activity diagram login

Pada gambar 4.4 terdapat pelanggan yang dapat *login* ke sistem. *Activity* diagram *login* pelanggan diawali dengan menginput *username* dan *password* dan sistem melakukan validasi *login*. Jika validasi gagal maka akan menampilkan pesan tidak *valid* dan melakukan proses ulang pengimputan *username* dan *password*, jika validasi berhasil maka proses validasi *login* berhasil dilakukan.

c. Activity diagram pemesanan

Gambar 4.5 merupakan *activity* diagram untuk pelanggan pada sistem penjualan *furniture* berbasis *website* di PT. Kongo Indonesia. Berikut gambar 4.5 *activity* diagram pemesanan.

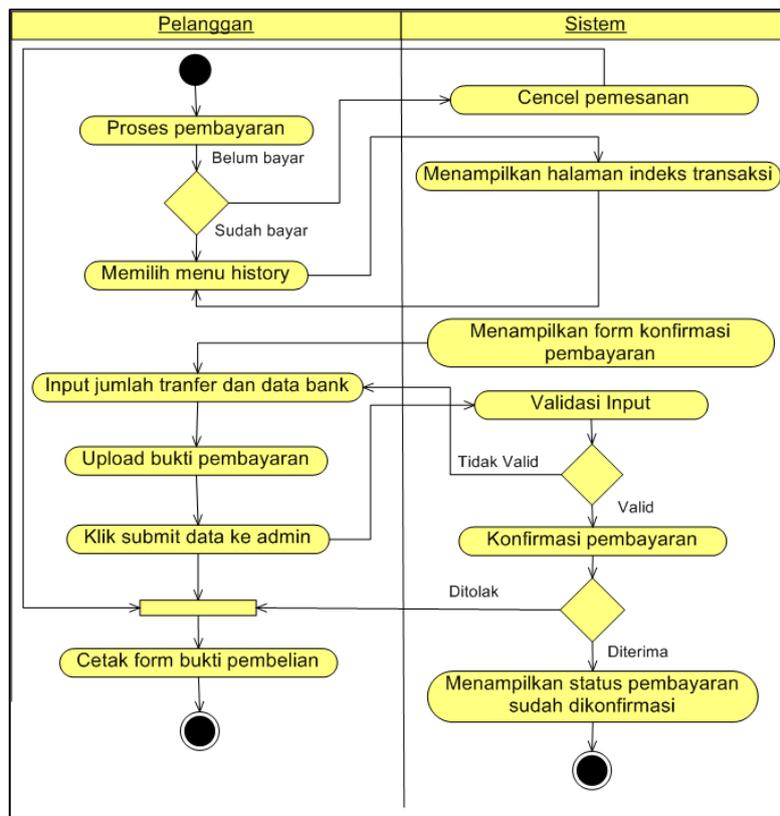


Gambar 4.5 Activity diagram pemesanan

Pada Gambar 4.5 terdapat pelanggan yang dapat melakukan proses penyewaan ke sistem. Activity diagram pemesanan diawali dengan pelanggan memilih menu semua produk kemudian sistem akan menampilkan produk. Pada proses selanjutnya pelanggan memilih jenis produk yang akan dipesan dan menginputkan jenis barang dan tanggal dan memasukkan keranjang. Proses ini akan dilakukan validasi *input*, jika validasi gagal maka *form* pendaftaran kemudian mengupload persyaratan pendaftaran dan klik tombol *submit*. Selanjutnya proses ini akan dilakukan validasi input jika validasi gagal maka akan menampilkan pesan tidak valid dan melakukan proses ulang penginputan barang dan tanggal. Jika validasi berhasil maka sistem akan menampilkan *form* keranjang saya dan aktor melakukan klik tombol *check out* dan sistem akan secara otomatis menampilkan *form invoice*. Maka proses pemesanan penyewaan kamera berhasil dilakukan.

d. Activity diagram pembayaran

Gambar 4.6 merupakan activity diagram untuk pembayaran pada sistem informasi penjualan *furniture* berbasis *website* di PT. Kongo Indonesia. Berikut gambar 4.6 activity diagram pembayaran.

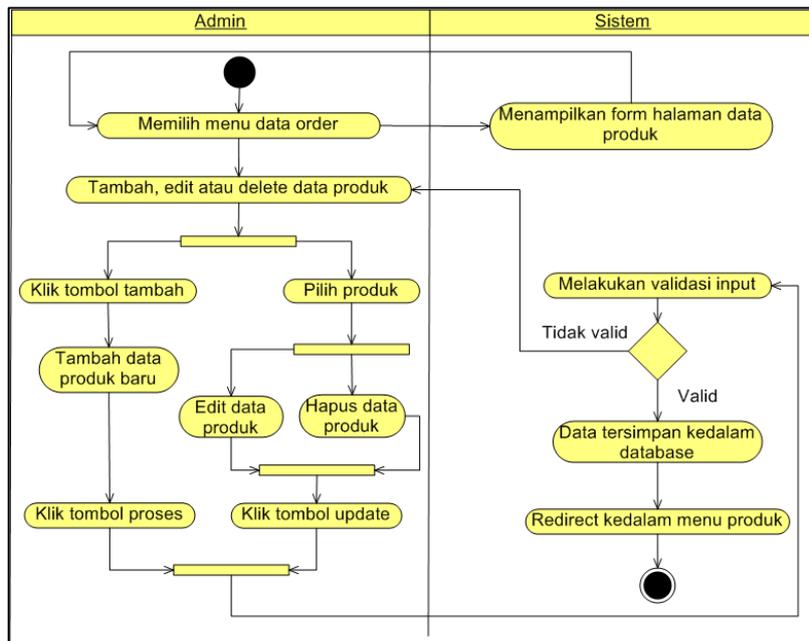


Gambar 4.6 Activity diagram pembayaran

Pada Gambar 4.6 merupakan *activity* diagram proses pembayaran pada sistem informasi penjualan *furniture* PT. Kongo Indonesia. *Activity* diagram pembayaran diawali dengan pelanggan melakukan proses pembayaran. Jika proses pembayaran belum dibayarkan maka otomatis pemesanan dibatalkan dan aktor akan menerima email pembatalan. Jika sudah dibayarkan maka pelanggan harus melakukan konfirmasi pembayaran pada halaman indeks yang sudah disediakan oleh sistem. Selanjutnya pelanggan diharapkan menginput jumlah transfer dan data bank untuk di *upload* sebagai bukti pembayaran. Setelah proses penguploadan selesai maka sistem akan melakukan validasi. Jika validasi gagal maka akan menampilkan pesan tidak *valid* dan melakukan pengulangan proses penginputan jumlah transfer dan data *bank*. Namun, jika proses validasi berhasil maka proses konfirmasi akan segera diproses oleh sistem. Jika proses konfirmasi pembayaran diterima oleh sistem maka sistem akan menampilkan 35 status pembayaran sudah dikonfirmasi. Jika konfirmasi pembayaran ditolak maka aktor akan menerima *email cancel* pemesanan.

e. Activity diagram pengolahan data produk

Gambar 4.7 merupakan *activity diagram* pengolahan data produk pada sistem informasi penjualan *furniture* berbasis website di PT. Kongo Indonesia. Berikut gambar 4.7 *activity diagram* pengolahan data produk.

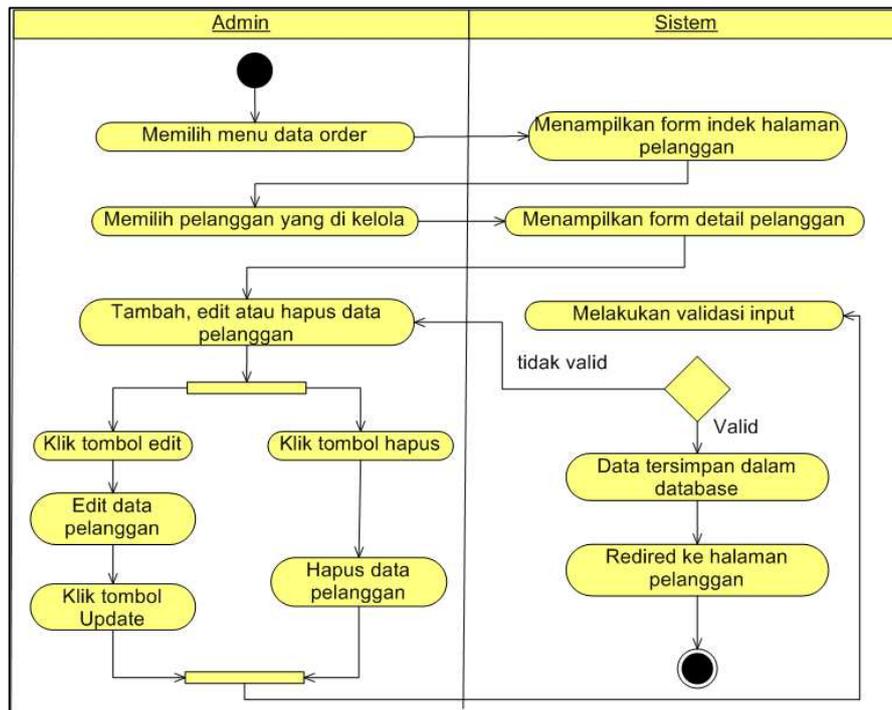


Gambar 4.7 Activity diagram pengolahan data produk

Pada Gambar 4.7 merupakan *activity diagram* proses pengelolaan data barang pada sistem informasi penjualan *furniture* PT. Kongo Indonesia. *Activity diagram* pengelolaan data barang diawali dengan aktor memilih menu data *order* dan sistem akan menampilkan *form indeks* halaman alat. Selanjutnya admin dapat merubah, menambah, menghapus data produk sesuai keinginan. Untuk proses penambahan barang klik tombol tambah dan menambahkan data alat baru yang akan ditambahkan pada data barang selanjutnya klik proses. Sedangkan untuk proses merubah atau menghapus pilih alat dan *edit* data alat untuk merubah data barang, hapus data alat untuk menghapus data barang yang ingin dihapus. Untuk proses ketiga ini sistem akan melakukan validasi *input*. Jika data barang tidak valid maka proses pengulangan menambah, merubah, menghapus harus dilakukan. Jika valid sistem akan membaca dan menyimpan data pada *database*.

f. Activity diagram pengolahan data pelanggan

Gambar 4.8 merupakan *activity* diagram pengolahan data pelanggan pada sistem informasi penjualan *furniture* PT. Kongo Indonesia. Berikut gambar 4.8 *activity* diagram pengolahan data pelanggan.

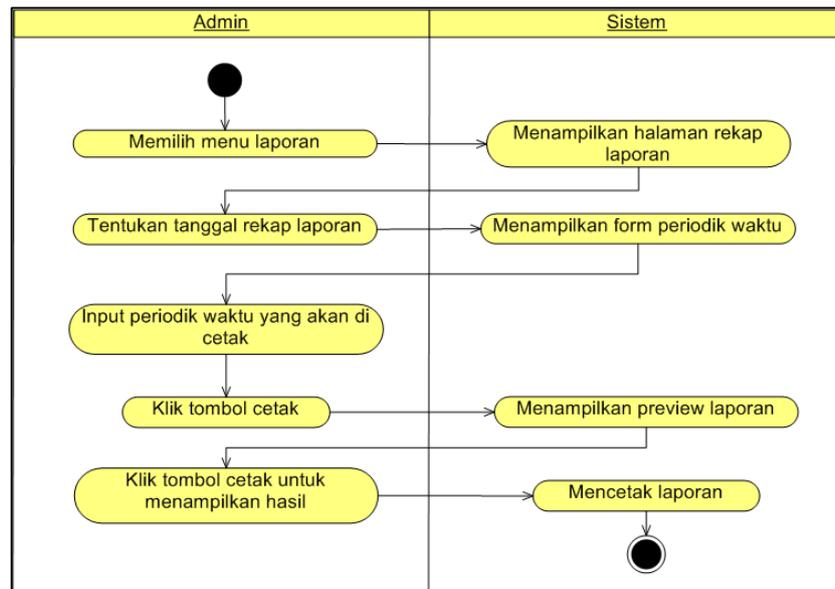


Gambar 4.8 Activity diagram pengolahan data pelanggan

Pada Gambar 4.8 merupakan *activity* diagram proses pengelolaan data pelanggan pada sistem penjualan *furniture* PT. Kongo Indonesia. *Activity* diagram pengelolaan data pelanggan diawali dengan admin memilih menu data *order* dan sistem akan menampilkan *form indeks* halaman pelanggan. Selanjutnya admin memilih pelanggan yang akan dikelola sistem akan menampilkan *form detail* pelanggan. Untuk proses merubah data klik tombol *edit* data pelanggan yang akan di *edit*. Sedangkan untuk proses menghapus klik tombol hapus dan memilih data pelanggan yang akan dihapus. Setelah proses mengubah atau menghapus dilakukan sistem akan melakukan validasi input. Jika proses tidak *valid* maka proses pengulangan menambah, merubah, menghapus harus dilakukan. Sedangkan jika *valid* sistem akan membaca dan menyimpan data pada *database*.

g. Activity diagram laporan

Gambar 4.9 merupakan *activity* diagram laporan pada sistem informasi penjualan *furniture* PT. Kongo Indonesia. Berikut gambar 4.9 *activity* diagram laporan.



Gambar 4.9 Activity diagram pengolahan laporan

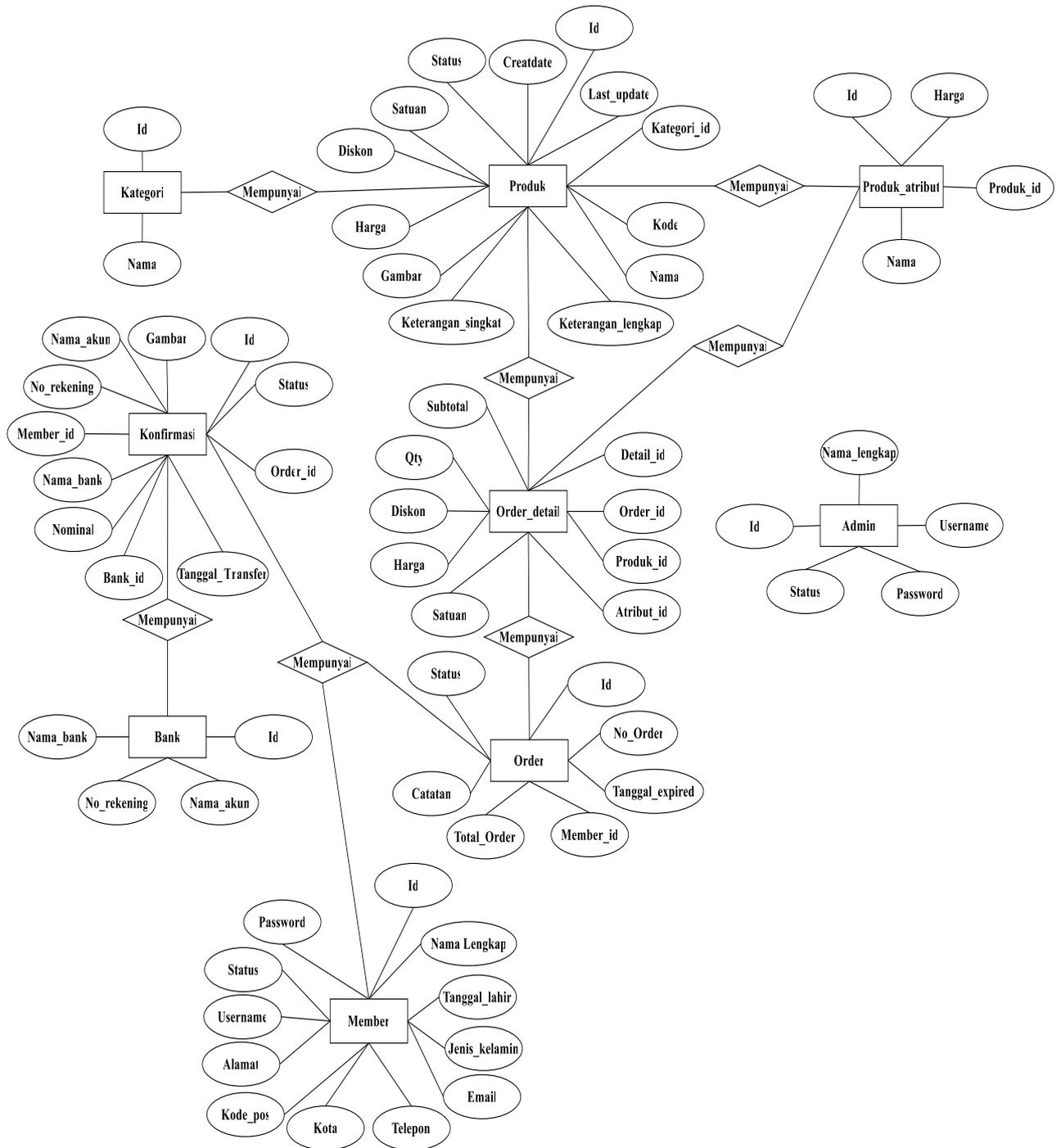
Pada gambar 4.9 merupakan *activity* diagram pengelolaan laporan pada sistem informasi penjualan *furniture* PT. Kongo Indonesia. *Activity* diagram pengelolaan laporan diawali dengan admin memilih menu laporan dan sistem akan menampilkan sub menu laporan. Selanjutnya proses memilih jenis laporan sistem akan membaca otomatis dan akan menampilkan *form* periodik waktu dan *admin* menginput periodik waktu yang diinginkan. Klik cetak untuk menampilkan *priview* laporan selanjutnya cetak laporan.

3. Pemodelan data

Pemodelan data pada *electronic commerce* sebagai media promosi dan penjualan berbasis *website* meliputi gambaran *entity* relationship diagram, perancangan tabel-tabel yang dibutuhkan basis data, dan membuat relasi antar tabel.

1. Entity relationship diagram

Entity relationship diagram memberikan gambaran dan relasi-relasi yang ada didalamnya.



Gambar 4.10 Entity relationship diagram

Pada gambar 4.10 merupakan *entity relationship diagram* yaitu entitas *user* berelasi dengan entitas transaksi dan transaksi detail. Entitas transaksi berelasi konfirmasi dan transaksi detail, entitas transaksi detail berelasi dengan entitas konfirmasi.

2. Perancangan tabel basis data

Berdasarkan desain logika yang digambarkan dengan *entity relationship diagram* maka tabel-tabel yang digunakan sebagai media penyimpanan data adalah:

a) Tabel user

Tabel 4.3 Tabel user

No	Field	Type data	Key	Keterangan
1.	<i>Admin</i>	<i>Tinyint (1)</i>	*	<i>Admin</i>
2.	<i>Bank</i>	<i>Varchar (50)</i>		<i>Bank</i>
3.	Kategori	<i>Varchar (50)</i>		Kategori
4.	Konfirmasi	<i>Varchar (50)</i>		Konfirmasi
5.	<i>Member</i>	<i>Varchar (50)</i>		<i>Member</i>
6.	<i>Order</i>	<i>Varchar (50)</i>		<i>Order</i>
7.	<i>Order_detail</i>	<i>Varchar (50)</i>		<i>Order detail</i>
8.	Produk	<i>Varchar (50)</i>		Produk
9.	Produk_detail	<i>Varchar (50)</i>		Produk detail

Pada tabel 4.3 tabel *user* yang berfungsi untuk menyimpan informasi mengenai data *user* yang berisi admin sebagai *primary key*.

b) Tabel admin

Tabel 4.4 Tabel *admin*

No	<i>Field</i>	Type data	<i>Key</i>	Keterangan
1.	<i>Id</i>	<i>int (11)</i>	*	<i>Id</i>
2.	<i>Nama_lengkap</i>	<i>Varchar (50)</i>		Nama lengkap
3.	<i>Username</i>	<i>Varchar (50)</i>		<i>Username</i>
4.	<i>Password</i>	<i>Varchar (50)</i>		<i>Password</i>
5.	<i>Status</i>	<i>Int (2)</i>		Status

Pada tabel 4.4 tabel admin berfungsi sebagai pengolahan data mengenai sistem informasi penjualan *furniture PT. Kongo Indonesia* yang id sebagai *primary key*.

c) Tabel konfirmasi

Tabel 4.5 Tabel konfirmasi

No	<i>Field</i>	Type data	<i>Key</i>	Keterangan
1.	<i>Id</i>	<i>int (11)</i>	*	<i>Id</i>
2.	<i>Order_id</i>	<i>int (11)</i>		<i>Order id</i>
3.	<i>Member_id</i>	<i>int (11)</i>		<i>Member id</i>
4.	<i>Bank_id</i>	<i>int (11)</i>		<i>Bank id</i>
5.	<i>Tanggal_transfer</i>	<i>Datetime</i>		Tanggal transfer
6.	<i>Nominal</i>	<i>Float (15.2)</i>		Nominal
7.	<i>Nama_bank</i>	<i>Varchar (50)</i>		Nama bank
8.	<i>Nama_akun</i>	<i>Varchar (50)</i>		Nama akun

No	Field	Type data	Key	Keterangan
9.	No_rekening	Varchar (50)		No rekening
10.	Gambar	Varchar (250)		Gambar
11.	Status	Int (2)		Status

Pada tabel 4.5 tabel konfirmasi berfungsi untuk melanjutkan pemesanan dan pencetakan bukti pemesanan yang di lakukan oleh pelanggan, dan id sebagai *primery key*.

d) Tabel bank

Tabel 4.6 Tabel bank

No	Field	Type data	Key	Keterangan
1.	Id	int (10)	*	Id
2.	Nama_bank	Varchar (50)		Nama bank
3.	Nama_akun	Varchar (50)		Nama akun
4.	No_rekening	Varchar (50)		No rekening

Pada tabel 4.6 tabel bank sebagai data transfer yang dilakukan oleh pelanggan setelah memilih pesanan, dan id sebagai *primery key*.

e) Tabel member

Tabel 4.7 Tabel member

No	Field	Type data	Key	Keterangan
1.	Id	int (10)	*	Id
2.	Nama_lengkap	Varchar (250)		Nama lengkap
3.	Tanggal_lahir	Date		Tanggal lahir

No	Field	Type data	Key	Keterangan
4.	Jenis_kelamin	<i>enum ('L', 'P')</i>		Jenis kelamin
5.	<i>Email</i>	<i>Varchar (50)</i>		<i>Email</i>
6.	Telepon	<i>Varchar (50)</i>		Telepon
7.	Kota	<i>Varchar (50)</i>		Kota
8.	Kode_pos	<i>Varchar (50)</i>		Kode pos
9.	Alamat	<i>Varchar (50)</i>		Alamat
10.	<i>Username</i>	<i>Varchar (50)</i>		<i>Username</i>
11.	<i>Password</i>	<i>Varchar (50)</i>		<i>Password</i>
12.	Status	<i>Int (2)</i>		Status

Pada tabel 4.7 tabel *member* sebagai pengolahan data pendaftaran pada pelanggan untuk dapat *login* pada *website* penjualan *furniture* PT. Kongo Indonesia.

f) Tabel order

Tabel 4.8 Tabel order

No	Field	Type data	Key	Keterangan
1.	<i>Id</i>	<i>int (10)</i>	*	<i>Id</i>
2.	<i>No_order</i>	<i>Varchar (10)</i>		<i>No order</i>
3.	<i>Tanggal_order</i>	<i>Datetime</i>		<i>Tanggal order</i>
4.	<i>Tanggal_expired</i>	<i>Datetime</i>		<i>Tanggal expired</i>
5.	<i>Member_id</i>	<i>Int (10)</i>		<i>Member id</i>
6.	<i>Total_order</i>	<i>Int (15)</i>		<i>Total order</i>

No	Field	Type data	Key	Keterangan
7.	Catatan	<i>Text</i>		Catatan
8.	Status	<i>Int (11)</i>		Status

Pada tabel 4.8 tabel *order* merupakan pengolahan data untuk memesan *furniture* dan memilih *furniture* pada *website* penjualan *furniture PT. Kongo Indonesia*.

g) Tabel *detail order*

Tabel 4.9 Tabel *detail order*

No	Field	Type data	Key	Keterangan
1.	<i>Detail_id</i>	<i>int (10)</i>	*	<i>Detail id</i>
2.	<i>Order_id</i>	<i>int (10)</i>		<i>Order id</i>
3.	<i>Produk_id</i>	<i>int (10)</i>		<i>Produk id</i>
4.	<i>Atribut_id</i>	<i>int (10)</i>		<i>Atribut id</i>
5.	Satuan	<i>Varchar (50)</i>		Satuan
6.	Harga	<i>int (10)</i>		Harga
7.	Diskon	<i>int (10)</i>		Diskon
8.	Qty	<i>Int (11)</i>		Qty
9.	Subtotal	<i>int (10)</i>		Subtotal

Pada tabel 4.9 tabel *detail order* merupakan pengolahan produk yang sudah dipilih dan dapat di ubah jika terjadi kesalahan pada saat pemesanan atau memilih produk.

h) Tabel produk

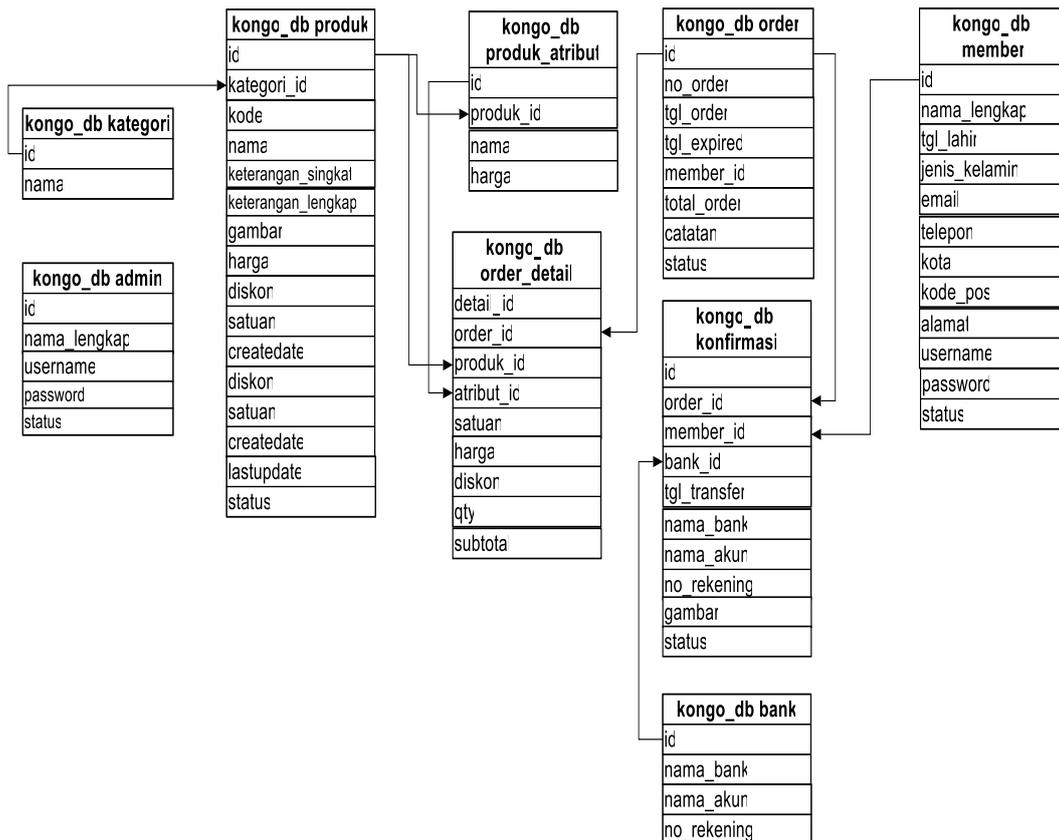
Tabel 4.10 Tabel produk

No	<i>Field</i>	Type data	<i>Key</i>	Keterangan
1.	<i>Id</i>	<i>int (10)</i>	*	<i>Id</i>
2.	<i>Last_update</i>	<i>Timestamp</i>		<i>Last update</i>
3.	<i>Kategori_id</i>	<i>int (10)</i>		<i>Kategori id</i>
4.	Kode	<i>Varchar (10)</i>		Kode
5.	Nama	<i>Varchar (50)</i>		Nama
6.	Keterangan_singkat	<i>Tinytext</i>		Keterangan singkat
7.	Keterangan_lengkap	<i>Text</i>		Keterangan lengkap
8.	Gambar	<i>Varchar (250)</i>		Gambar
9.	Harga	<i>int (10)</i>		harga
10.	Diskon	<i>Int (10)</i>		Diskon
11.	Satuan	<i>Varchar (10)</i>		Satuan
12.	Createdate	<i>Datetime</i>		Createdate
13.	Status	<i>Int (2)</i>		Status

Pada tabel 4.10 tabel produk merupakan pengolahan produk pesanan yang terdapat beberapa *Furniture* dan ada promosi dalam produk tersebut.

3. Relasi antar tabel

Pada gambar 4.11 merupakan relasi antar tabel sistem informasi penjualan furniture berbasis *website* di PT. Kongo Indonesia. Berikut gambar 4.11 relasi antar tabel



Gambar 4.11 Relasi antar tabel

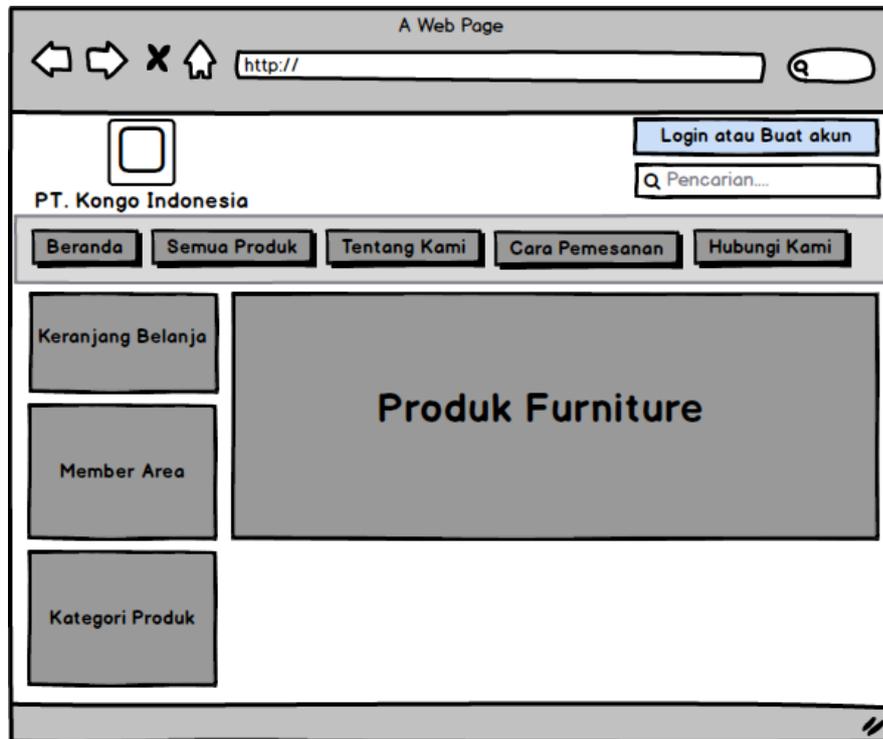
Pada tabel produk (*id*) berelasi dengan (*produk_id*) pada tabel produk_atribut dan tabel order_detail. Pada tabel kategori (*id*) berelasi dengan *kategori_id* pada tabel produk. Pada tabel order (*id*) berelasi dengan *detail_id* pada tabel order_detail. Pada tabel bank (*id*) berelasi dengan *bank_id* pada tabel konfirmasi. Pada tabel member (*id*) berelasi dengan *member_id* pada tabel konfirmasi dan tabel order.

4.2.2 Desain UI (User Interface)

1. Desain UI Guest

- a. Halaman *landing* pelanggan

Gambar 4.12 merupakan halaman landing ketika pertama kali membuka sistem. Berikut gambar 4.12 halaman *landing* pelanggan.



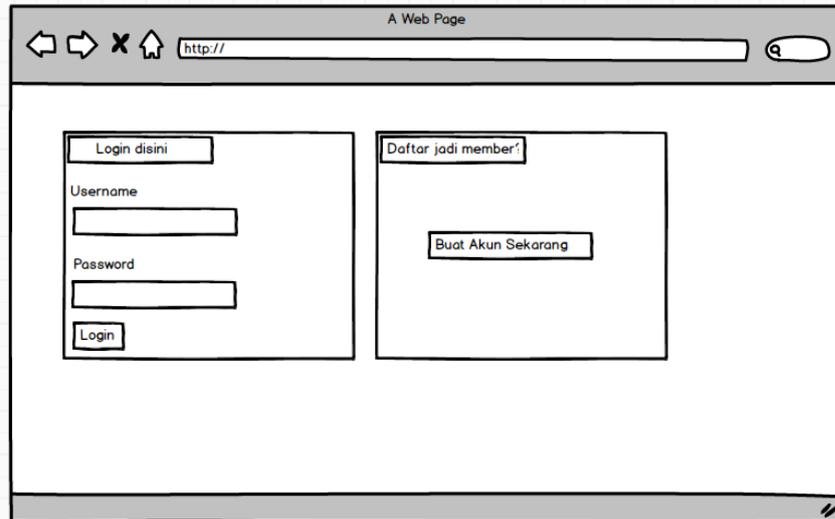
Gambar 4.12 *Mockup landing page*

Pada gambar 4.13 merupakan halaman awal dari sistem informasi penjualan *furniture* di PT. Kongo Indonesia , pada halaman awal terdapat beberapa menu yaitu beranda, semua produk, tentang kami, cara pemesanan dan hubungi kami. Pelanggan sementara dapat melihat beberapa produk *furniture* yang ada pada halaman, tetapi pelanggan belum bisa memesan produk tersebut dikarenakan pelanggan belum melakukan login untuk menjadi *member*. Jika pelanggan ingin menjadi *member* pelanggan harus mendaftar dulu dengan klik button buat akun dan setelah itu akan masuk kedalam *form* pendaftaran dan pelanggan harus mengisi semua *form* tersebut agar dapat menjadi *member*.

1. Halaman *login member*

Gambar 4.13 merupakan halaman *login member* dimana pelanggan harus mendaftarkan diri untuk membuat akun agar dapat masuk ke sistem informasi

penjualan *furniture* PT. Kongo Indonesia. Berikut gambar 4.13 halaman pendaftaran akun *member*.



The image shows a web browser window titled "A Web Page" with a search bar containing "http://". The main content area is divided into two columns. The left column contains a "Login disini" button, followed by "Username" and "Password" labels, each with a corresponding input field, and a "Login" button at the bottom. The right column contains a "Daftar jadi member?" button and a "Buat Akun Sekarang" button below it.

Gambar 4.13 Halaman *login member*

Pada gambar 4.13 merupakan halaman untuk pelanggan dalam membuat akun *member* agar dapat masuk ke sistem untuk memilih produk atau memesan produk, dalam halaman tersebut terdapat *button* yang tertulis *Buat Akun Sekarang*, jika pelanggan ingin membuat akun baru, pelanggan tinggal klik *button* tersebut dan *button* akan menampilkan *form* pembuatan akun untuk *member*.

2. Halaman *form member*

Pada gambar 4.14 merupakan halaman *form* untuk membuat akun *member*, dalam *form* tersebut pelanggan harus mengisi semua kolom untuk membuat akun. Berikut gambar 4.14 halaman *form member*.

The image shows a web browser window with a registration form. The browser's address bar shows 'http://'. The form is titled 'A Web Page' and contains the following elements:

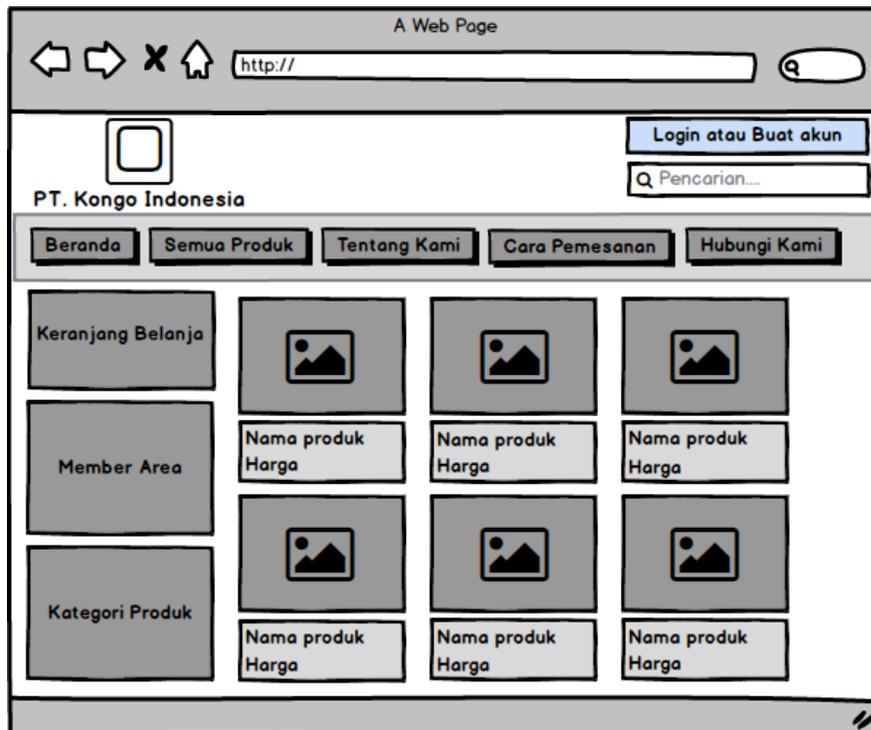
- A button labeled 'Buat akun' at the top left.
- A section titled 'Data Informasi' containing eight input fields:
 - Nama lengkap :
 - tgl lahir :
 - Jenis Kelamin :
 - No Telepon :
 - Email :
 - Alamat :
 - Kota :
 - Kode pos :
- A section titled 'Data Login' containing three input fields:
 - Username :
 - Password :
 - Confirm password :
- A button labeled 'Daftar Sekarang' at the bottom.

Gambar 4.14 halaman *form member*

Pada gambar 4.14 merupakan halaman untuk pelanggan dalam membuat akun, untuk membuat akun pelanggan harus mengisi semua kolom pada *form* tersebut, setelah selesai mengisi kolom klik button yang tertulis “Daftar Sekarang” dan pelanggan sudah mempunyai akun sebagai *member* di sistem informasi penjualan *furniture* PT. Kongo Indonesia

3. Halaman semua produk

Pada gambar 4.15 merupakan halaman semua produk dalam sistem informasi penjualan *furniture* PT. Kongo Indonesia, pelanggan dapat memilih produk yang disukai. Berikut gambar 4.15 halaman semua produk.

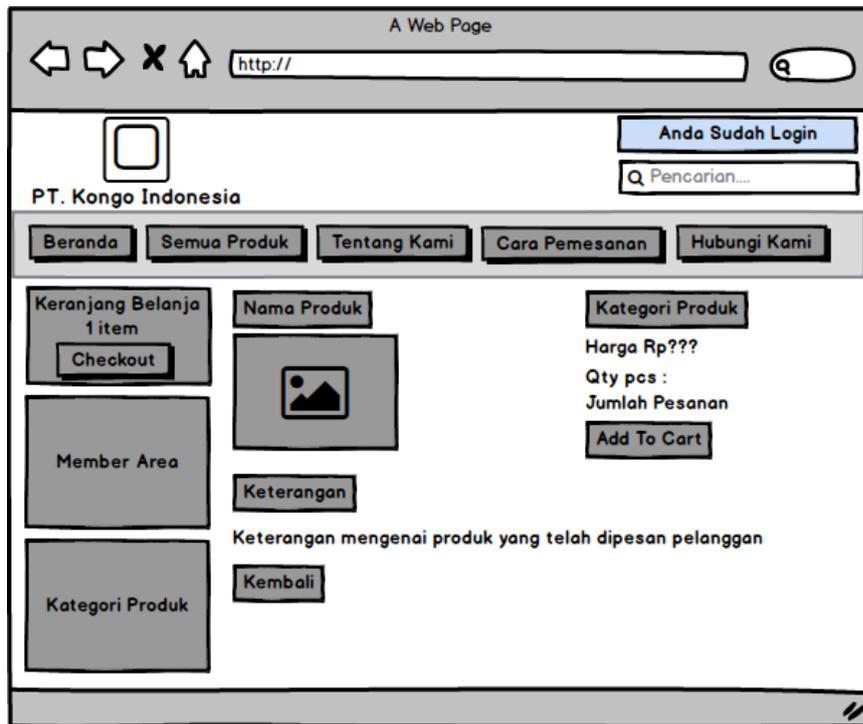


Gambar 4.15 Halaman semua produk

Pada gambar 4.15 pelanggan dapat memilih semua produk *furniture* yang ada pada sistem, pada halaman ini terdapat beberapa menu *furniture* dan kategori yang dapat dipilih oleh pelanggan, pelanggan tinggal memilih produk tersebut dan hasilnya akan masuk dalam halaman detail produk yang berisi beberapa jumlah dalam pemesanan produk.

4. Halaman detail *order*

Pada gambar 4.16 merupakan halaman *detail order* dimana pelanggan akan menentukan jumlah *furniture* yang akan dipesan. Berikut gambar 4.16 halaman detail *order*.

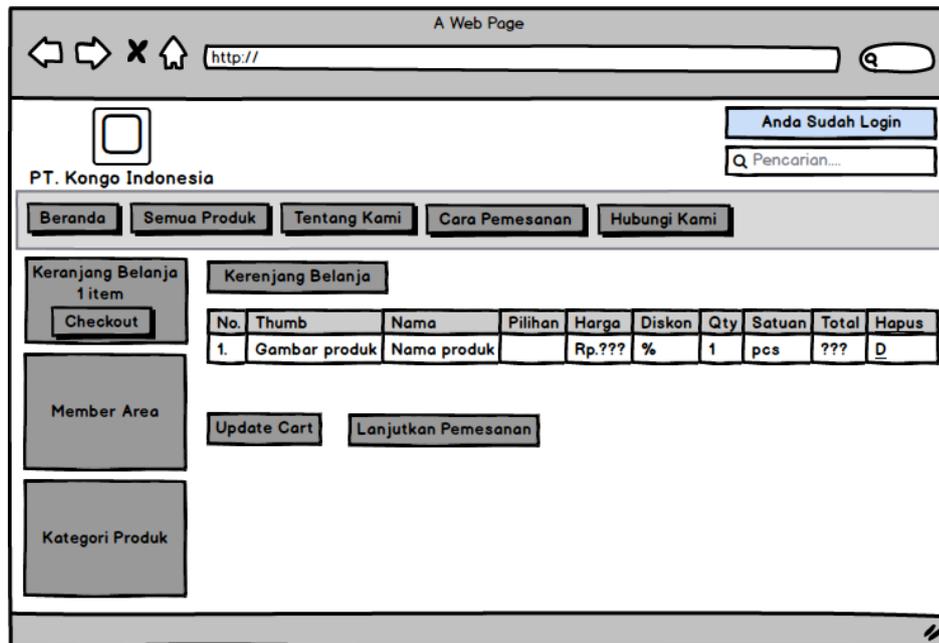


Gambar 4.16 Halaman detail *Produk*

Pada gambar 4.16 merupakan halaman dimana member menentukan berapa jumlah pemesanan, setelah menentukan berapa jumlah produk, member dapat klik button "*add to cart*" dan pesanan member akan masuk dalam keranjang belanja. Setelah pesanan masuk dalam keranjang belanja, *member klik button "Checkout"* untuk melanjutkan pesanan.

5. Halaman keranjang belanja

Pada gambar 4.17 halaman keranjang belanjng menampilkan data produk yang telah dipesan. Berikut gambar 4.17 halaman keranjang belanja.



Gambar 4.17 Halaman keranjang belanja

Pada gambar 4.17 merupakan halaman keranjang belanja yang menampilkan data pesanan yang sudah dipilih, dalam halaman tersebut terdapat 2 button yaitu “Update Cart” dan “Lanjutkan pemesanan”, untuk button *Update cart* berfungsi untuk mengupdate pesanan jika member salah dalam memesan atau menambah produk, jika *button update cart* di klik otomatis data akan berganti dengan data yang baru, jika pemesanan sudah siap *member* tinggal klik button lanjutkan pemesanan.

6. Halaman konfirmasi pembayaran

Pada gambar 4.18 merupakan halaman konfirmasi pembayaran yang berisi *form* untuk melakukan pembayaran dalam memesan produk di sistem. Berikut gambar 4.18 halaman konfirmasi pembayaran.

The screenshot shows a web browser window titled "A Web Page" with a URL bar containing "http://". The page header includes a logo for "PT. Kongo Indonesia" and a search bar with the text "Pencarian...". Below the header is a navigation menu with buttons for "Beranda", "Semua Produk", "Tentang Kami", "Cara Pemesanan", and "Hubungi Kami".

The main content area is divided into two columns. The left column contains three sections: "Keranjang Belanja" (Shopping Cart) with the message "Tidak ada item di keranjang", "Member Area" with links for "Data Order", "Konfirmasi", "Edit Akun", and "Logout", and "Kategori Produk". The right column is titled "Konfirmasi Pembayaran" and contains a form with the following fields:

- No. Invoice
- Data Invoice Order :
- Bank Tujuan :
- Nominal Transfer :
- Tanggal Transfer :
- Data Pengirim
- Dikirim dari Bank :
- Dari No. Rekening :
- Atas Nama :
- Unggah Bukti Transfer : < Pilih File

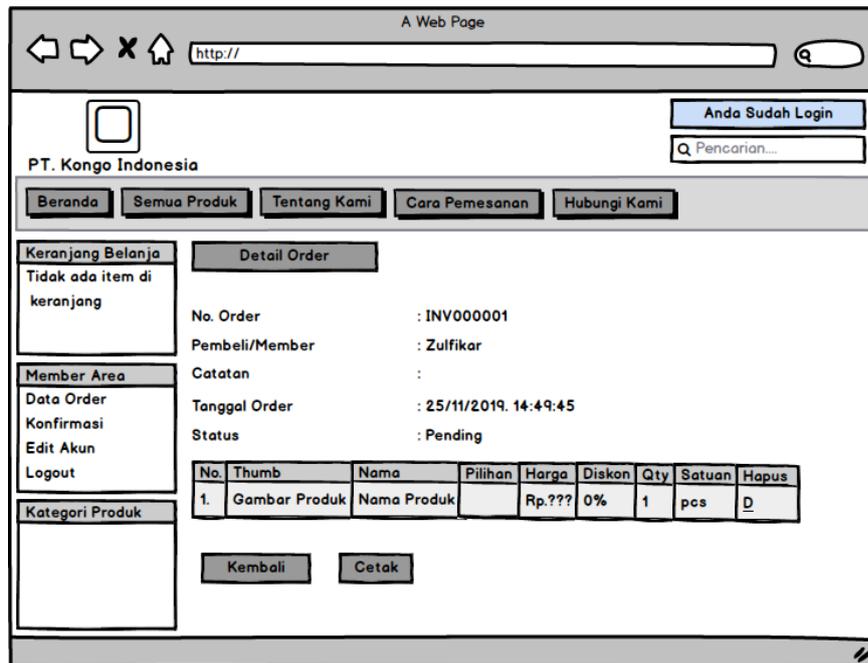
At the bottom of the form is a button labeled "Submite Data ke Admin".

Gambar 4.18 halaman konfirmasi pembayaran

Pada gambar 4.18 merupakan halaman untuk melakukan pembayaran dalam sistem informasi, member akan mengisi semua *form* dan mengupload bukti pembayaran, setelah itu klik *button* “Submite data ke admin”.

7. Halaman *detail order*

Pada gambar 4.19 merupakan halaman data pesanan yang sudah selesai dipesan dan tinggal menunggu admin dalam sistem untuk mengonfirmasi pesanan agar bukti pemesanan yang dilakukan dapat dicetak.

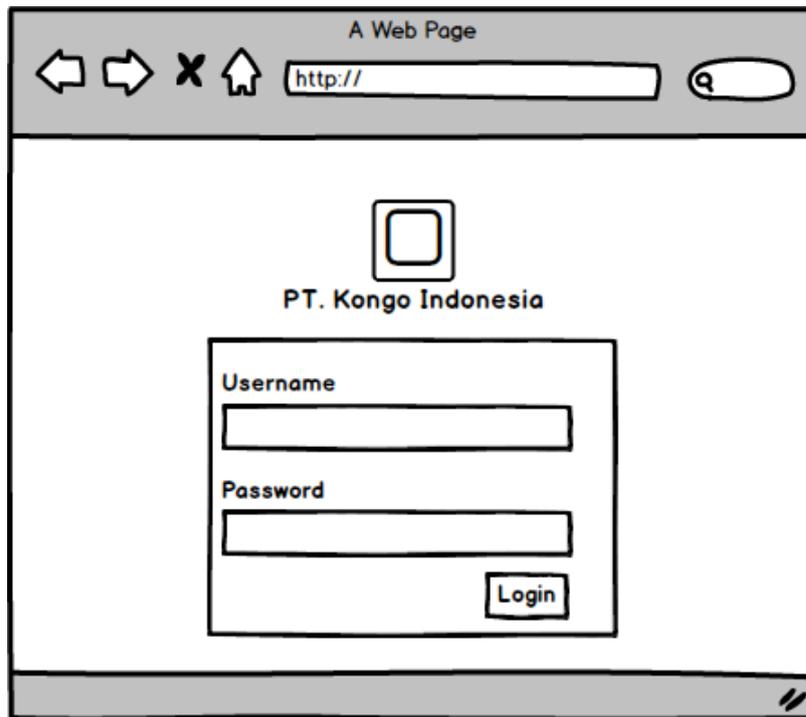


Gambar 4.19 Halaman *detail order*

Pada gambar 4.19 merupakan halaman untuk data produk yang sudah dipesan dengan cacatan komplit, dengan ini *member* tinggal mencetak bukti pemesanan, jika *member* belum bisa mencetak bukti pemesanan, berarti admin belum konfirmasi data pemesanan *member* dan status untuk pemesanan ini masih pending. Jika admin sudah menyetujui pemesanan *member*, status akan menjadi *completed* dan bukti pembayaran sudah dapat dicetak.

8. Halaman *login* admin

Pada gambar 4.20 merupakan halaman untuk *login administrator* atau admin. Berikut gambar 4.20 halaman *login* admin.

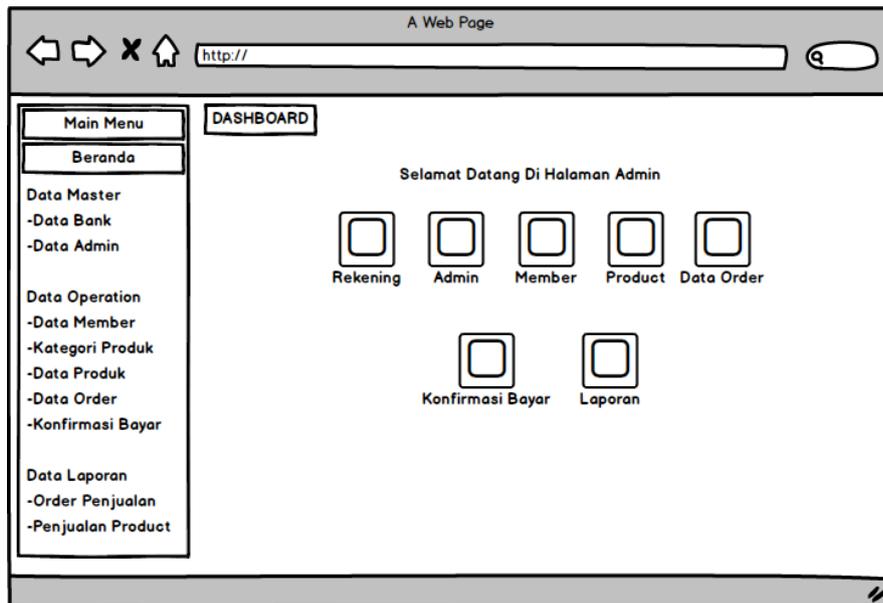


Gambar 4.20 Halaman *login* admin

Pada gambar 4.20 merupakan halaman login admin, admin dalam sistem informasi ini adalah untuk mengolah data pesanan *member*, untuk masuk dalam sistem informasi ini admin juga harus melakukan *login* dahulu.

9. Halaman beranda admin

Pada gambar 4.21 merupakan halaman beranda untuk admin, dalam halaman ini terdapat beberapa sistem pengolah data yang hanya admin yang bisa mengoperasikan sistemnya. Berikut gambar 4.21 halaman beranda admin.

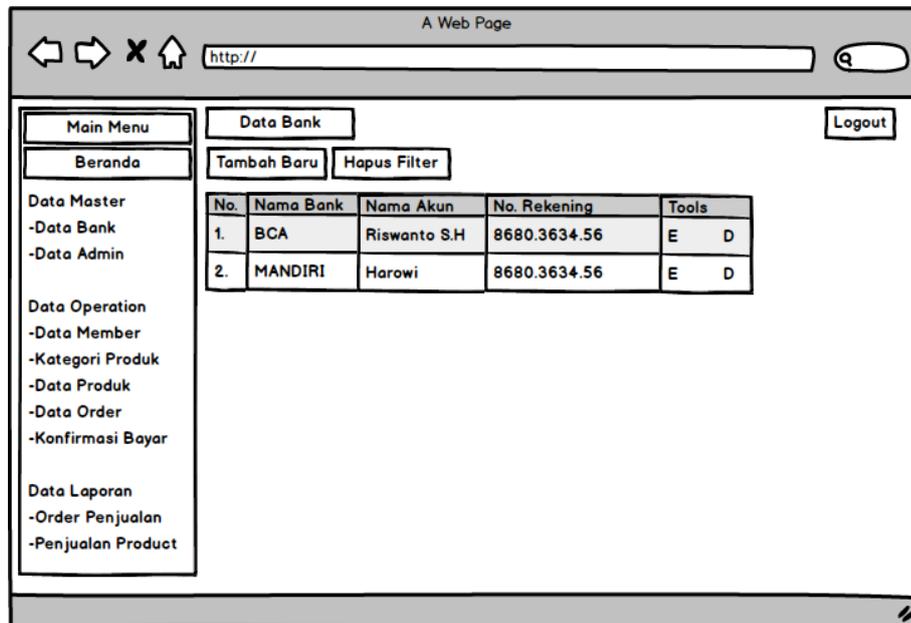


Gambar 4.21 Halaman beranda admin

Pada gambar 4.21 merupakan halaman beranda admin, dalam halaman ini terdapat beberapa *icon* yang meng-*link* ke bagian pengolahan data *member*.

10. Halaman data bank

Pada gambar 4.22 merupakan halaman data *bank*, dimana sistem informasi yang bekerja sama dengan bank tersebut untuk melakukan pembayaran. Berikut gambar 4.22 halaman data *bank*.

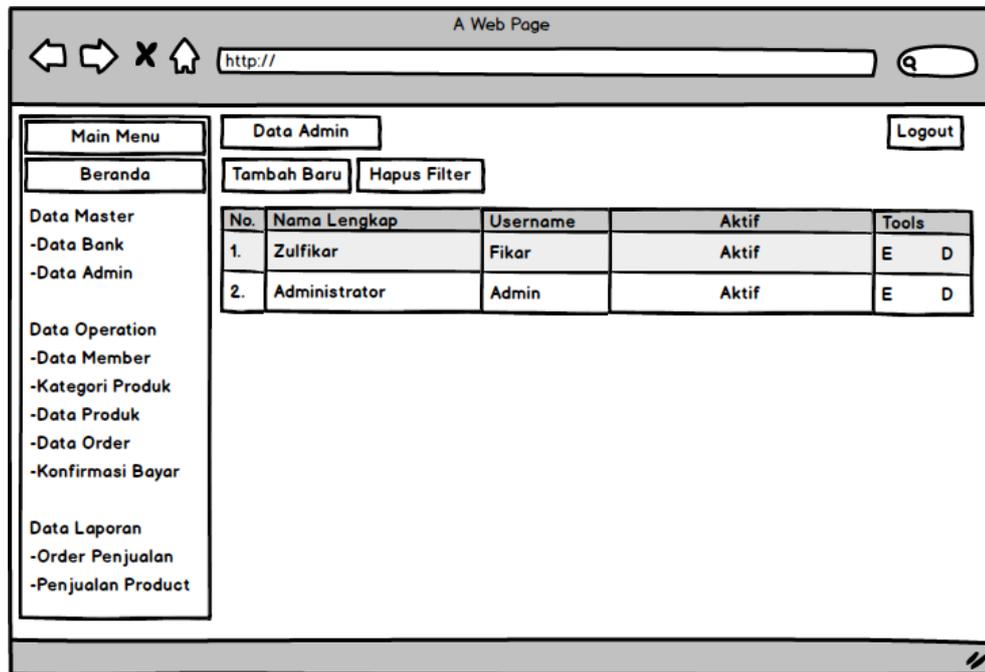


Gambar 2.22 Halaman data bank

Pada halaman 2.22 menampilkan data dari *bank* untuk melakukan penerimaan pembayaran yang telah ditransfer oleh *member*. Data tersebut akan masuk ke *member* yang sedang aktif dan tergantung pada *bank* mana yang telah ditransferkan. Karena dalam sistem informasi ini terdapat 2 *bank* untuk menerima transfer dari *member*.

11. Halaman data admin

Pada gambar 2.23 menampilkan data admin, dalam halaman ini hanya untuk mengubah nama admin dan menambah admin saja. Berikut gambar 2.24 halaman data admin.

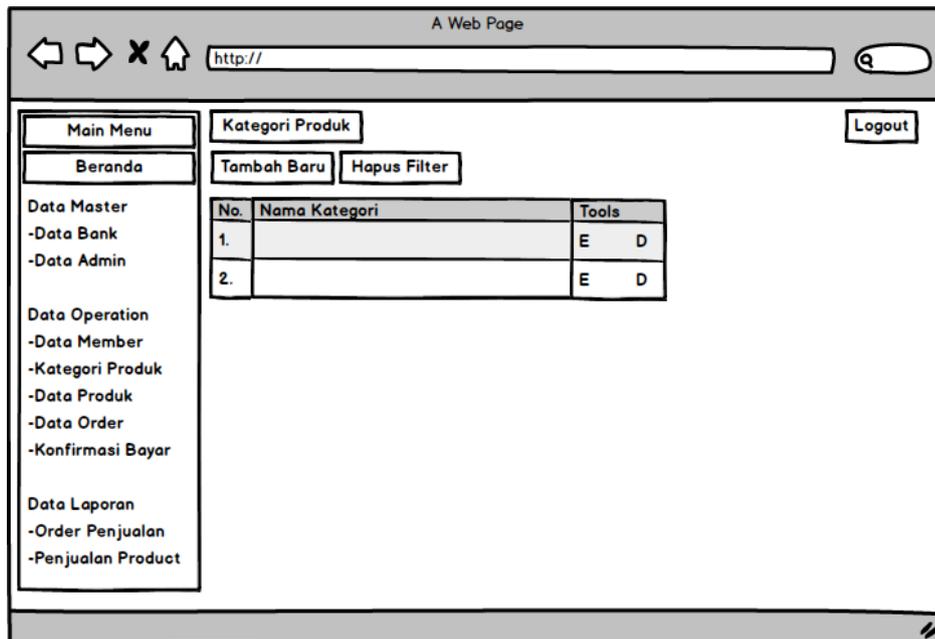


Gambar 2.23 Halaman data admin

Pada gambar 2.23 menampilkan halaman data admin yang merupakan data untuk mengubah dan menambah admin dalam sistem informasi penjualan *furniture* PT. Kongo Indonesia.

12. Halaman kategori produk

Pada gambar 2.24 merupakan halaman kategori produk dimana setiap produk mempunyai jenis masing-masing dan di halaman ini menampilkan kategori jenis *furniture* di sistem informasi penjualan *furniture* PT. Kongo Indonesia. Berikut gambar 2.24 halaman data *kategori produk*

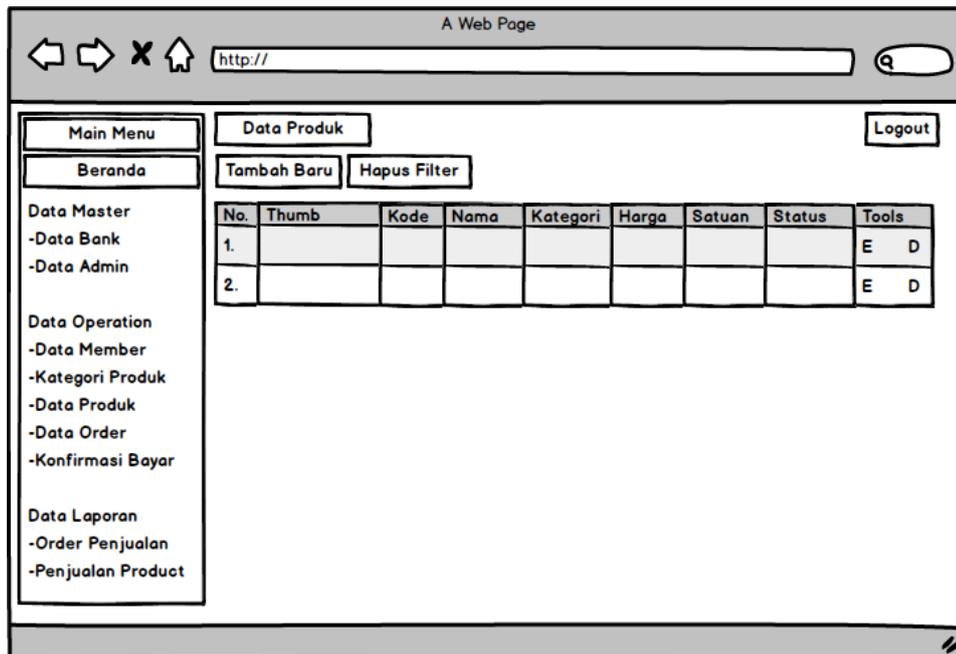


Gambar 2.24 Halaman kategori produk

Pada gambar 2.24 merupakan halaman kategori produk, disini dapat dilihat ada beberapa jenis *furniture* yang tersedia di sistem informasi penjualan *furniture* PT. Kongo Indonesia. Dimana admin yang mengolah semua data pada halaman ini, terdapat button E dan D yang merupakan arti dari E adalah *edit* dan D adalah *delete*. Untuk button E berfungsi untuk mengubah kategori produk dan *button* D berfungsi untuk hapus kategori produk.

13. Halaman data produk

Pada gambar 2.25 merupakan halaman data produk yang berisi semua produk yang ditampilkan di sistem informasi penjualan *furniture* PT. Kongo Indonesia. Berikut gambar 2.25 halaman data produk.

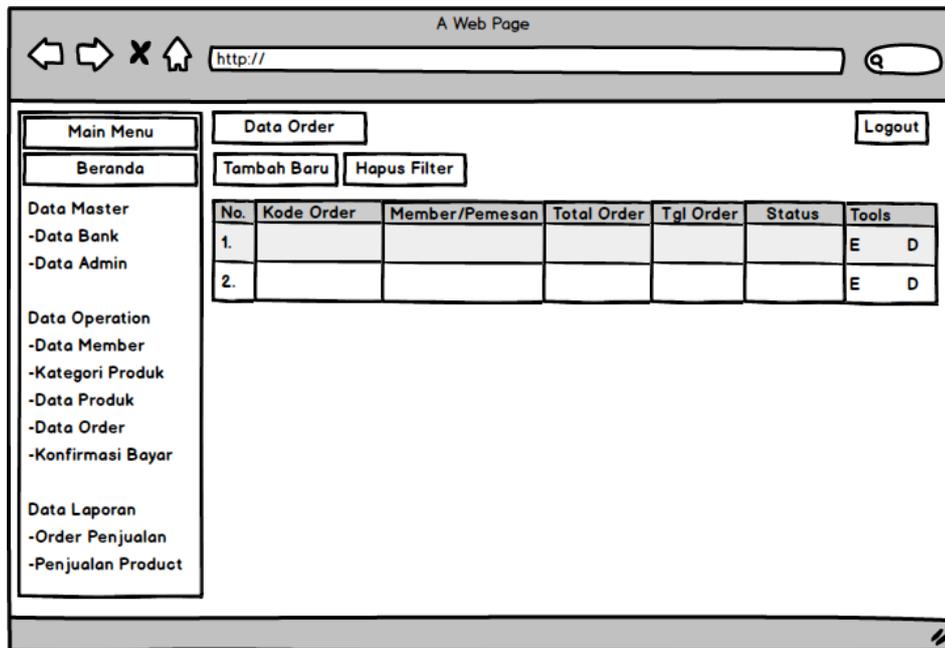


Gambar 2.25 Halaman data produk

Pada gambar 2.25 merupakan halaman data produk yang berisi tentang nama produk, gambar produk, kategori produk, dan harga produk, pada halaman ini admin dapat mengubah atau mengupdate produk baru dan mempromosikan dengan diskon pada sistem informasi penjualan *furniture* PT. Kongo Indonesia.

14. Halaman data *order*

Pada gambar 2.26 merupakan halaman data *order* yang dimana semua *member* yang telah memesan produk di sistem akan muncul di halaman ini. Berikut gambar 2.26 halaman data *order*.

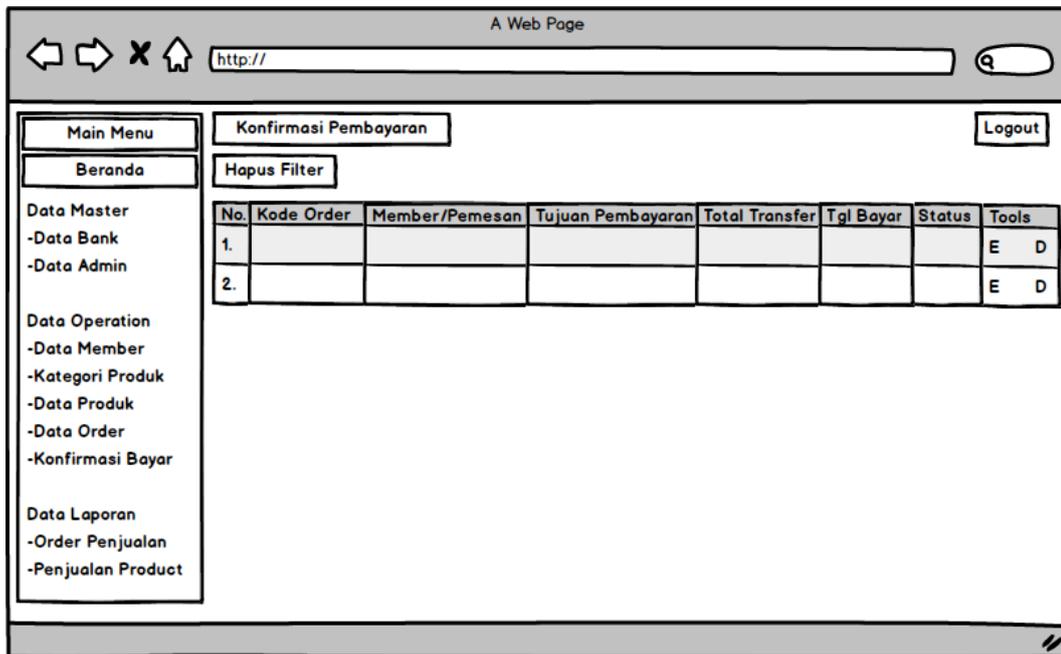


Gambar 2.26 Halaman data *order*

Pada gambar 2.26 merupakan halaman data *order* yang berisi tentang data member yang telah memesan *furniture* pada sistem informasi penjualan *furniture* PT. Kongo Indonesia, setelah member memesan data akan muncul di halaman data *order* untuk admin.

15. Halaman konfirmasi bayar

Pada gambar 2.27 merupakan halaman konfirmasi bayar yang menampilkan bahwa *member* yang memesan produk sudah melakukan pembayaran pada sistem. Berikut gambar 2.27 halaman konfirmasi bayar.

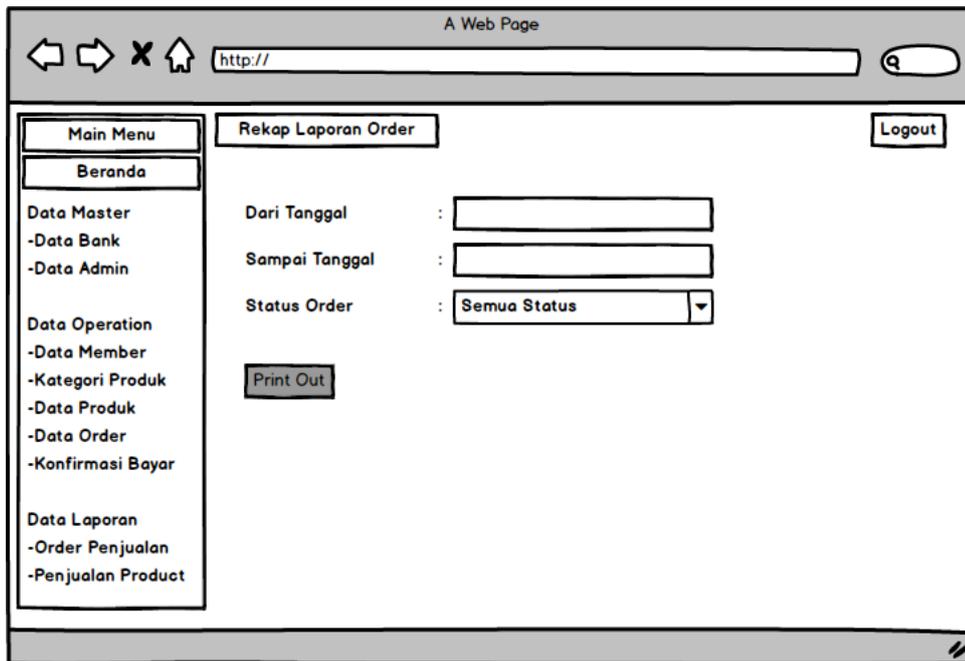


Gambar 2.27 Halaman konfirmasi bayar

Pada gambar 2.27 menampilkan halaman konfirmasi bayar yang merupakan data *member* yang sudah melakukan pembayaran pada saat memesan produk pada sistem informasi penjualan *furniture* PT. Kongo Indonesia.

16. Halaman *order* penjualan

Pada gambar 2.28 merupakan halaman *order* penjualan yang berisi tentang laporan penjualan dalam sistem informasi. Berikut gambar 2.28 halaman *order* penjualan.

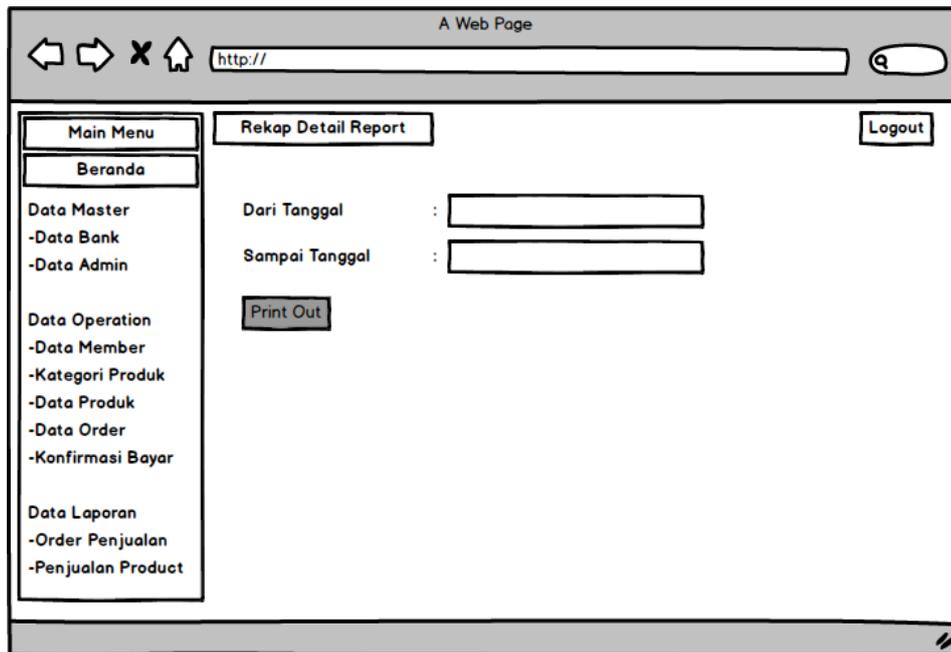


Gambar 2.28 Halaman *order* penjualan

Pada gambar 2.28 merupakan rekap laporan *order* dalam sistem informasi penjualan *furniture* PT. Kongo Indonesia. Pada halaman ini admin dapat membuat laporan rekap pada penjualan produk dari bulan ke bulan dan hasilnya bisa langsung di cetak.

17. Halaman penjualan produk

Pada gambar 2.29 merupakan halaman rekap detail *report* yang artinya semua data pada sistem informasi ini dapat di rekap pada halaman ini. Berikut gambar 2.29 halaman penjualan produk.



Gambar 2.29 Halaman penjualan produk

Pada gambar 2.29 menampilkan halaman untuk rekap detail *report* yang merupakan pengolahan data *report* dalam sistem akan di cetak di halaman ini.

HALAMAN INI TIDAK TERSEDIA

BAB V

DAPAT DIAKSES MELALUI

UPT PERPUSTAKAAN UNWAHAS

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dari pembahasan yang terdapat dari bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Sistem informasi penjualan *furniture* berbasis *website* di PT. Kongo Indonesia berhasil dibangun dengan menggunakan PHP dan MySQL yang mempermudah dan mempercepat proses pengkodean baik dari segi mesin maupun dari segi tampilan *user interface*.

6.2 Saran

Terdapat beberapa saran dan masukan untuk pengembangan lebih lanjut dari sistem yang sudah ada agar memberikan hasil penelitian yang lebih baik.

Berikut beberapa saran dan masukan untuk menunjang kesempurnaan sistem yang telah dikembangkan :

1. Sistem perlu dilengkapi fasilitas *chat online* untuk memudahkan pelanggan menghubungi admin PT. Kongo Indonesia.
2. Sistem ini dapat dikembangkan untuk kurir yang mengantar pesanan dengan menggunakan *maps* agar kurir lebih mudah mencari alamat yang dituju.

DAFTAR PUSAKA

- Andi Wicaksono, Arie S. M. Lumenta, Brave A. Sugiarto, E-Journal Teknik Informatika "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Furniture pada Galeri Ukir Mebel Berbasis Web", Vol 11, No 1 (2017).
- Anisah & Kuswaya. (2017) "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Dan Pengeluaran Bahan Dan Hutang Dalam Pelaksanaan Proyek Pada PT Banamba Putratama" *Jurnal SIMETRIS*, Vol 8 No 2 November 2017.
- Basu Swastha Dharmmesta. (2014). Manajemen Pemasaran. BPFE: Yogyakarta.
- Ekasari Nataliana, Christine Dewi, "Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis Web Menggunakan Framework CodeIgniter dan Cascading Style Sheet 3 (Studi Kasus: Abadi Furniture di Bintaro Jakarta Selatan)", Program Studi Teknik Informatika FTI-UKSW 2016.
- Fathansyah. 2007. Buku Teks Komputer Basis Data Edisi Ke-4. Bandung:Bandung Informatika.
- Kotler, Philip and Kevin Lane Keller, 2016. Marketing Managemen, 15th Edition, Pearson Education,Inc.
- Kristanto. A. 2018, *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*, Gava Media, Yogyakarta.
- Mustqbal, M., S., Firdaus. R. F. & Rahmadi, H., 2015. *Pengujian Aplikasi Menggunakan Blackbox Testing Boundary Value Analisis*. Jurnal ilmiah teknologi terapan. volume 1.
- Pahlevi, O., Mulyani, A., Khoir, M., 2018, *Jurnal Prosisko, Sistem Informasi Inventori Barang Menggunakan Metode Object Oriented Di Pt. Livaza Teknologi Indonesia Jakarta*, Vol 5 No 1 Maret 2018, ISSN 2597-992.
- Pressman, Roger, S. (2001), *Software Engineering: A Practitioner's Approach*, Fifth Ed. New York, McGraw-Hill Book Company.
- Ramadhanu, A., 2018, SATIN-Sains dan Teknologi Informasi, *Perancangan Pengaplikasian Data Penjualan Beton Pada Toko Aneka Beton Di Nagari Lintau Buo Tanah Datar Dengan Menggunakan Bahasa Pemogramman Php Dan Mysql*, Padang, Vol 4 No 1 Juni 2018.

Sabila, T., Rosely, E., & Nugroho, H. (2018). Aplikasi Pendaftaran dan Transaksi Pasien Klinik Hewan di Bandung Berbasis Web. *EProceedings of Applied Science*, 4(3), 1499–1511.