

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN CLOTHING BERBASIS WEB
PADA DISTRO TAEPO**

SKRIPSI



**Oleh:
Zainal Rampeng Basnan
141510070**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
2018**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN CLOTHING BERBASIS WEB
PADA DISTRO TAEPO**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar sarjana**



**Oleh:
Zainal Rampeng Basnan
141510070**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
2018**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : ZAINAL RAMPENG BASNAN

NPM/NIP : 141510070

Fakultas : Teknik dan Komputer

Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa “**Skripsi**” yang saya buat dengan judul:

Perancangan Sistem Informasi Penjualan Clothing Berbasis Web Pada Distro Taepo

Adalah hasil karya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, didalam naskah Skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip didalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah Skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun

Batam, 04 Agustus 2018

Materai 6000

Zainal Rampeng Basnan

141510070

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN CLOTHING BERBASIS WEB
PADA DISTRO TAEPO**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
guna memperoleh gelar Sarjana**

**Oleh
Zainal Rampeng Basnan
141510070**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
seperti tertera dibawah ini**

Batam, 04 Agustus 2018

**Rika Harman, S.Kom., M.SI.
Pembimbing**

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wata'alla yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Putera Batam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Nur Elfi Husda, S.Kom., M.SI. selaku Rektor Universitas Putera Batam;
2. Bapak Muhammad Rasid Ridho, S.Kom., M.SI selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi;
3. Bapak Rika Harman, S.Kom., M.SI. selaku Dosen Pembimbing Skripsi pada Program studi Sistem Informasi Universitas Putera Batam;
4. Ibu Narti Eka Putria, S.Kom., M.SI selaku dosen pembimbing akademik dari tahun 2014-2018;
5. Dosen Sistem Informasi dan Staff Universitas Putera Batam, yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis;
6. Kepada Orang tua saya yang telah setia memberikan dorongan semangat, perhatian dan doa;
7. Bapak Febri selaku pemilik distro yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan obyek penelitian pada Distro Taepo;
8. Keluarga dan Sahabat yang telah memberikan dorongan dan semangat dalam penyelesaian tugas akhir ini: Reski Ahmad Tang, Riska Amelia Putri, liliانا, Safaruddin, Nurul Afifah, Ayu, Desi Daswanti, Yohanes Indra Sanjaya, Sadwianto Utama Putra, Yana Malzella, Fitri Tan, Yekti, Marbes;
9. Teman-teman seperjuangan Sistem Informasi 2014 yang telah memberi dorongan serta semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.

Batam, 04 Agustus 2018

Penulis

ABSTRAK

Distro Taepo adalah sebuah badan usaha yang bergerak dibidang penjualan pakaian seperti *t-shirt*, baju *couple*, *sweater* dan *jacket*. Sejauh ini proses bisnis yang berjalan di Distro Taepo masih dilakukan secara manual, misalnya saja proses penjualannya. Distro Taepo hanya melayani penjualan produk terhadap pelanggan yang datang langsung ke Distro Taepo. Tentunya hal ini akan sangat membatasi bagi mereka yang tertarik terhadap produk-produk Distro Taepo yang tinggal berada jauh dari lokasi Distro Taepo tersebut, sehingga tidak adanya efektifitas dan efisiensi waktu di dalamnya. Tujuan dibangun sistem penjualan *online* pada distro Taepo untuk dapat mencapai terget-target pemasaran dan penjualan secara luas dan dapat mempermudah pelanggan dalam berbelanja. Metode yang digunakan yaitu metode *waterfall* dengan fase yaitu *Requirements analysis and definition*, *System and software design*, *Implementation and unit testing*, *Integration and system testing*, dan *Operation and maintenance*. Pada perancangan ini menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) untuk merancang aplikasinya. Pemodelan UML meliputi *Usecase Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*. Sistem Informasi ini dapat melakukan transaksi seperti membeli barang serta membayar dengan mengupload bukti transfer secara *online* lalu barang akan dikirimkan. dan kita tidak perlu datang ke distro untuk berbelanja. Dengan demikian dapat disimpulkan, dengan adanya sistem informasi ini pelanggan menjadi lebih mudah untuk berbelanja yang awalnya harus datang ke lokasi distro, sekarang dapat di akses melalui *website*.

Kata Kunci: Distro, Penjualan, PHP, MySQL, *Waterfall*

ABSTRACT

Distro Taepo is a business entity engaged in the sale of clothing such as t-shirts, clothes couple, sweaters and jackets. So far the business processes running in Taepo Distros are still done manually, for example just the sales process. Taepo distributions only serve product sales to customers who come directly to Taepo Distros. Obviously this will be very limiting for those who are interested in Taepo Distro products that live far away from the Taepo Distro location, so there is no effectiveness and time efficiency in it. The goal is to build an sales system online on Taepo distros to achieve targeted marketing and sales goals and make it easy for customers to shop. The method used is the method waterfall with the phases of Requirements analysis and definition, System and software design, Implementation and unit testing, Integration and system testing, and Operation and maintenance. In this design use UML (Unified Modeling Language) to design the application. UML modeling includes Usecase Diagrams, Class Diagrams, Activity Diagrams and Sequence Diagrams. This Information System can perform transactions such as buying goods and pay by uploading proof of transfer online then the goods will be sent. And we do not need to come to the distro to shop. Thus it can be concluded, with the existence of this information system customers become easier to shop that initially had to come to the location of the distribution, can now be accessed through the website.

Keywords: *Distro, Sales, PHP, MySQL, Waterfall*

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x

BAB I PENDAHULUAN

1.1.	Latar Belakang.....	1
1.2.	Identifikasi Masalah	4
1.3.	Batasan Masalah	5
1.4.	Perumusan Masalah.....	6
1.5.	Tujuan Penelitian	6
1.6.	Manfaat Penelitian.....	7
1.6.1	Manfaat Teoritis	7
1.6.2	Manfaat Praktis.....	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1	Tinjauan Teori Umum	9
2.1.1.	Perancangan Sistem.....	9
2.1.1.1.	Tahap-Tahap Perancangan Sistem.....	10
2.1.1.2.	Tujuan Perancangan Sistem.....	11
2.1.2.	Sistem Informasi.....	12
2.1.2.1.	Komponen Sistem Informasi	12
2.1.3.	Penjualan	14
2.1.3.1.	Bentuk Penjualan.....	14
2.1.4.	<i>System Development Life Cycle (SDLC)</i>	16
2.1.4.1.	Tahap - Tahap System Development Life Cycle (SDLC).....	16
2.1.5.	Aliran Sistem Informasi (ASI)	17
2.2	Tinjauan Teori Khusus	18
2.2.1.	Sistem Informasi Penjualan	19
2.2.2.	<i>Website</i>	19
2.2.2.1.	Sejarah Website	20
2.2.2.2.	Jenis Website Berdasarkan Sifat.....	20
2.2.2.3.	Fungsi Website	21
2.2.2.4.	Unsur-Unsur Penunjang	22
2.2.2.5.	Bahasa Pemrograman Website	23
2.2.3.	PHP	24
2.2.3.1.	Alasan Mempelajari PHP	25
2.2.4.	MySQL	26

2.2.5.	HTML	27
2.2.6.	XAMPP	28
2.2.7.	<i>Adobe Dreamweaver</i>	28
2.2.8.	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	29
2.2.8.1.	Sejarah Unified Modelling Language (UML)	30
2.2.8.2.	Diagram UML	31
2.2.9.	<i>Database</i>	38
2.2.10.	CSS	38
2.2.11.	<i>Boostrap</i>	39
2.2.12.	<i>Java Script</i>	39
2.3	Penelitian Terdahulu	40

BAB III METODE PENELITIAN

3.1.	Desain Penelitian	42
3.2.	Objek Penelitian	44
3.2.1.	Sejarah Singkat Distro	44
3.2.2.	Visi dan Misi	45
3.3.	Analisis SWOT program yang sedang berjalan	45
3.4.	Analisis sistem yang sedang berjalan	47
3.5.	Aliran Sistem Informasi yang Sedang Berjalan	48
3.6.	Permasalahan yang Sedang Dihadapi	49
3.7.	Usulan Pemecahan Masalah	50

BAB IV ANALISA PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

4.1.	Analisa Sistem yang Baru	51
4.1.1.	Aliran Sistem Informasi Yang Baru	51
4.1.2.	<i>Use Case Diagram</i>	55
4.1.3.	<i>Class Diagram</i>	56
4.1.4.	<i>Activity Diagram</i>	58
4.1.5.	<i>Sequence Diagram</i>	59
4.1.6.	Spesifikasi Proses	67
4.2.	Disain Rinci	68
4.2.1.	Rancangan Layar Masukan	68
4.2.2.	Rancangan Laporan	78
4.2.3.	Rancangan File	80
4.3.	Rencana Implementasi	85
4.3.1.	Jadwal Implementasi	85
4.3.2.	Perkiraan Biaya Implementasi	86
4.4.	Perbandingan Sistem	87
4.5.	Analisa Produktifitas	88
4.5.1.	Segi Efisiensi	89
4.5.2.	Segi Efektifitas	89

BAB V SIMPULAN DAN SARAN..... 91

5.1.	Simpulan	91
5.2.	Saran	91

DAFTAR PUSTAKA	93
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
SURAT KETERANGAN PENELITIAN	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Use Case Diagram	31
Tabel 2.2 Class Diagram	33
Tabel 2.3 Sequence Diagram.....	34
Tabel 2.4 Activity Diagram.....	37
Tabel 2.5 Daftar Penelitian Terdahulu	40
Tabel 4.1 Data Bank	80
Tabel 4.2 Data Barang.....	80
Tabel 4.3 Data Cart.....	81
Tabel 4.4 Data Tmp PO Terima	81
Tabel 4.5 Data Produk.....	82
Tabel 4.6 Data Konfirmasi	82
Tabel 4.7 Data PO	83
Tabel 4.8 Data PO Terima.....	84
Tabel 4.9 Data User.....	84
Tabel 4.10 Data Customer.....	85
Tabel 4.11 Jadwal Implementasi	86
Tabel 4.12 Perkiraan Biaya Implementasi	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aliran Sistem Informasi.....	18
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	42
Gambar 3.2 Aliran Sistem yang sedang Berjalan.....	48
Gambar 4.1 Aliran Sistem Informasi yang Baru	53
Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram</i> Sistem yang diusulkan	56
Gambar 4.3 <i>Class Diagram</i> Sistem yang diusulkan.....	57
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram Admin</i>	58
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram User</i>	59
Gambar 4.6 <i>Sequence Diagram Admin Login</i>	60
Gambar 4.7 <i>Sequence Diagram Admin Input Data Barang</i>	61
Gambar 4.8 <i>Sequence Diagram Admin Ubah Data Barang</i>	62
Gambar 4.9 <i>Sequence Diagram Admin Hapus Data Barang</i>	63
Gambar 4.10 <i>Sequence Diagram Admin Konfirmasi Pembayaran</i>	64
Gambar 4.11 <i>Sequence Diagram User Login</i>	65
Gambar 4.12 <i>Sequence Diagram User Konfirmasi Pembayaran</i>	66
Gambar 4.13 <i>Sequence Diagram Logout</i>	67
Gambar 4.14 Halaman Menu Utama.....	68
Gambar 4.15 Halaman Login Admin	69
Gambar 4.16 Halaman Beranda Admin	69
Gambar 4.17 Halaman Menu Data Custom.....	70
Gambar 4.18 Menu Data Produk	70
Gambar 4.19 Menu Tambah Produk	71
Gambar 4.20 Menu Data PO Terima.....	71
Gambar 4.21 Menu Konfirmasi Pembayaran	72
Gambar 4.22 Menu Data PO Terkirim	72
Gambar 4.23 Menu Data Admin	73
Gambar 4.24 Menu Tambah Admin.....	73
Gambar 4.25 Halaman Menu Home User	74
Gambar 4.26 Halaman Menu Produk.....	74
Gambar 4.27 Menu Details Produk	75
Gambar 4.28 Halaman Menu Custom	75
Gambar 4.29 Halaman Menu Testimonial	76
Gambar 4.30 Halaman Menu Cart/Keranjang.....	76
Gambar 4.31 Halaman Dashboard User	77
Gambar 4.32 Menu Konfirmasi User	77
Gambar 4.33 Halaman Menu Profil	78
Gambar 4.34 Menu Laporan PO	78
Gambar 4.35 Menu Laporan Produk	79
Gambar 4.36 Menu Laporan Data Customer.....	79

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi yang pesat sesuai dengan kebutuhan hampir disetiap aspek sangat penting bagi kehidupan kita. Saat ini sudah menjadi kebutuhan bahwa teknologi informasi dapat memberi kemudahan dalam mencari informasi yang diinginkan, mengurangi terjadinya kesalahan yang disebabkan oleh kelalaian manusia dan penggunaan data yang lebih efisien, penggunaan teknologi informasi yang optimal dalam sebuah perusahaan akan menunjang efisiensi dan efektifitas kerja dalam mengolah data untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Apalagi internet yang dalam perkembangannya berkembang sangat pesat, karena hampir semua orang di seluruh dunia menggunakan internet. Internet merupakan tempat terhubungnya berbagai mesin komputer yang mengolah informasi di dunia ini, dengan internet maka kita akan mendapat jutaan informasi, mulai dari informasi kota-kota dunia, pemerintahan, budaya, teknologi, berita majalah dan koran dari seluruh dunia, bahkan kita dapat berbisnis melalui internet, jadi singkatnya internet adalah sumber informasi dan alat komunikasi serta dapat digunakan untuk melakukan bisnis yang dapat diakses dimanapun kita berada.

Menurut (Laudon, 2005) dalam jurnal (Khairil & Koesoemanegara, 2011: 146), Internet merupakan implementasi internet *working* terbesar yang menghubungkan ribuan jaringan individual di seluruh dunia. Internet memiliki jangkauan kemampuan yang digunakan oleh organisasi untuk tukar-menukar informasi secara internal atau untuk berkomunikasi secara eksternal dengan organisasi lainnya. Teknologi internet memberikan infrastruktur utama bagi *e-commerce*, *e-business* dan kelahiran perusahaan digital.

Menurut (Laudon, 2005) dalam jurnal (Khairil & Koesoemanegara, 2011: 147), *Word Wide Web* atau *web* merupakan jantung dari merebaknya penggunaan internet untuk bisnis. *Web* merupakan sistem yang secara universal menerima standar-standar untuk menyimpan, mengambil, memformat, dan menampilkan informasi menggunakan arsitektur klien/ server. *Web* mengkombinasikan teks, hipermedia, grafis, dan suara. *Web* juga bisa menangani semua jenis komunikasi digital dan mempermudah koneksi sumber-sumber berjarak jauh. *Web* menggunakan antarmuka grafis untuk pengguna agar mempermudah penampilannya. Oleh karena banyaknya masyarakat yang berbelanja *online* dan mengalami peningkatan yang signifikan, maka peneliti berkeinginan untuk membuat sebuah *website* resmi dan terpercaya yang dapat digunakan sebagai media untuk pemasaran atau jual beli secara *online*.

Distro Taepo yang terletak di ruko permata puri blok aa no 6a Batu Aji Batam adalah badan usaha yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian dan aksesoris lain nya atau sering di sebut distro. Sejauh ini proses bisnis yang berjalan di Distro Taepo masih dilakukan secara manual, misalnya saja proses

penjualannya. Distro Taepo hanya melayani penjualan produk terhadap pelanggan yang datang langsung ke Distro Taepo. Tentunya hal ini akan sangat membatasi bagi mereka yang tertarik terhadap produk-produk Distro Taepo yang tinggal berada jauh dari lokasi Distro Taepo tersebut, sehingga tidak adanya efektifitas dan efisiensi waktu di dalamnya.

Persaingan yang terjadi saat ini antara Distro Taepo dengan distro yang lainnya yang memiliki usaha yang sama tidak lagi terbatas pada kualitas produk dan harga yang ditawarkan, tetapi juga persaingan dalam hal pemasaran dan penjualan produk. Selanjutnya kendala yang dihadapi distro ini masih mengenai pemasaran produk. Pada saat ini Distro Taepo sedang merencanakan membuka cabang lagi agar jumlah konsumen semakin bertambah sehingga dapat mendukung perkembangan yang signifikan. Akan tetapi biaya yang dibutuhkan untuk membangun cabang ditempat yang baru sangatlah besar, maka dari itu pihak Distro Taepo mengharapkan agar target pemasaran dapat tercapai dengan biaya yang lebih sedikit. Selain dalam hal promosi dan proses transaksi, distro ini juga mengalami kesulitan dalam pembuatan laporan rekapitulasi penjualan. Proses pelaporan yang terjadi masih manual, sehingga mengakibatkan proses pelaporan data penjualan menjadi lambat dan kurang tertata dengan baik.

Dengan melihat dan mengikuti perkembangan teknologi, peneliti memandang internet sebagai media yang dapat menunjang kegiatan bisnis mereka, media internet selain dipandang dapat menunjang kegiatan bisnis dagang, juga dapat dijadikan sebagai alat pemasaran dan promosi guna menjangkau konsumen umum secara luas sehingga memudahkan kegiatan penjualan dan

pemesanan dan memudahkan konsumen untuk mengetahui info mengenai produk secara detail, seperti harga, model, warna, dan sebagainya dan kelebihan yang lainnya dapat menghubungkan penjual dan pembeli yang berbeda tempat tanpa harus ada kendala dalam melakukan transaksi penjualan seperti pemesanan dan pembayaran.

Maka dari itu berdasar pada permasalahan diatas, maka akan dibangun sistem penjualan *online* pada Distro Taepo untuk dapat mencapai terget-target pemasaran dan penjualan secara luas. Maka dari itu penulis mengambil objek penelitian tentang **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN CLOTHING BERBASIS WEB PADA DISTRO TAEPO”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah yang di hadapi oleh Distro Taepo antar lain adalah sebagai berikut :

1. Dalam proses transaksi penjualan masih dilakukan secara manual yaitu pembeli harus datang langsung ke toko dan memilih produk barang yang di inginkan dengan bertransaksi secara manual.
2. Pengolahan data masih bersifat manual seperti proses pelaporan data penjualan yang masih lambat dan kurang tertata dengan baik menjadikan proses penjualan kurang efisien.

3. Belum tersedianya media promosi secara luas untuk memperkenalkan produk yang dijual pada Distro Taepo sehingga konsumen akan kesulitan untuk mengetahui produk yang di jual.
4. Pelanggan atau konsumen sulit memperoleh informasi tentang produk dan persediaan produk yang tersedia yang membuat jumlah konsumen tidak terlalu banyak dan keuntungan pun tidak banyak.
5. Dalam proses penjualan masih berupa arsip, belum mempunyai *database* yang terintegrasi sehingga proses penjualan masih tergolong lambat dan kurang baik.

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari topik permasalahan yang ada yaitu tentang sistem informasi pada Distro Taepo, maka penulis membuat batasan masalah dalam penelitian ini, antara lain :

1. Dalam proses transaksi penjualan bisa dilakukan menggunakan *transfer* rekening antar bank, supaya mempermudah pelanggan dalam melakukan proses pembayaran.
2. Bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam *website* pada saat akan diakses menggunakan bahasa pemrograman yaitu PHP.

3. Agar data lebih aman dan berdaya guna lebih baik lagi maka akan digunakan database yang cukup populer yang banyak di gunakan sampai saat ini yaitu MySQL.
4. *Output* yang ingin dicapai dari pembuatan sistem informasi ini agar menjadikan *website* sebagai media promosi secara *online* dan pembelian secara *online*.

1.4. Perumusan Masalah

Dari permasalahan diatas maka yang menjadi masalah pokok dalam penelitian ini dapat dirumuskan, sebagai berikut :

1. Bagaimana menerapkan model pengembangan *waterfall* dalam pembuatan dan pengembangan sistem informasi?
2. Bagaimana merancang suatu sitem informasi penjualan pada Distro Taepo?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah model *waterfall* ini cocok untuk membuat sistem informasi penjualan *online*.
2. Merancang sistem informasi penjualan pada Distro Taepo untuk melakukan transaksi secara *online*.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah:

1. Peneliti ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan yang baru dan wawasan yang luas khususnya mengenai sistem informasi penjualan berbasis *web*.
2. Peneliti ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan dan referensi untuk peneliti selanjutnya dalam perkembangan ilmu sistem informasi terutama peneliti yang berkaitan dengan perancangan sistem informasi penjualan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Perusahaan/ Badan Usaha
Sebagai suatu bentuk sistem informasi yang dapat langsung digunakan bahkan dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.
2. Bagi Penulis

Dapat lebih memahami tentang pembuatan sistem yang diterapkan langsung di perusahaan/ badan usaha dan memberikan wawasan bagi peneliti mengenai perkembangan teknologi yang terjadi.

3. Bagi Pengguna

Dengan adanya penulisan ini diharapkan bisa memberikan informasi kepada pengguna khususnya pelanggan yang menggunakan layanan ini untuk berbelanja di Distro Taepo secara *online*, dan mampu menggunakan layanan tersebut dengan baik dan benar.

4. Bagi Universitas Putera Batam

Peneliti ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan wawasan yang bisa disampaikan kepada mahasiswa dan dapat menjadikan masukan baru dan dapat menjadi acuan dan referensi bagi peneliti-peneliti selanjutnya, terutama yang meneliti dibidang sistem informasi berbasis *web*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Teori Umum

Pada bagian ini penulis akan menguraikan tentang teori-teori umum menurut pendapat para pakar dan ahli-ahli mengenai teori yang berhubungan dengan judul yang akan diangkat oleh peneliti. Hal ini digunakan untuk memperkuat teori yang akan diuraikan pada penulisan skripsi ini.

2.1.1. Perancangan Sistem

Menurut (McLeod, 2007) dalam jurnal (Imelda, 2017: 112), Perancangan sistem adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru, jika sistem itu berbasis komputer, perancangan dapat dinyatakan spesifikasi peralatan yang digunakan.

Menurut (Dzulhaq & Haryoko, 2016: 10), perancangan sistem adalah proses dan tahapan penentuan dari sebuah sistem baru atau pengembangan dari sistem.

Menurut Verzello/ John Reuter III dalam jurnal (Dzulhaq & Haryoko, 2016: 10), perancangan sistem adalah tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem, pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk.

2.1.1.1. Tahap-Tahap Perancangan Sistem

Menurut (Sophian, 2014: 36), tahap-tahap perancangan sistem adalah sebagai berikut :

1. Mendefinisikan masalah
Menentukan hal-hal apa saja sebenarnya yang menjadi masalah dalam perusahaan sehingga kita dapat menentukan pemecahan yang sesuai.
2. Analisis masalah
Meneliti dengan sebaik mungkin masalah yang sudah ditentukan dan memikirkan alternatif yang terbaik dalam pemecahan terhadap perancangan sistem yang baru saja digambarkan.
3. Perancangan global
Melakukan perancangan global terhadap sistem yang baru dengan menggunakan metode-metode perancangan secara garis besar.
4. Perancangan detail
Dengan menentukan bentuk-bentuk perancangan secara terperinci, dengan menggunakan metode- metode perancangan yang sering digunakan apakah itu desain *output*, desain *input*, desain file, struktur program.
5. Program
Membuat rancangan sistem yang baru dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu sesuai dengan aplikasi yang dibutuhkan.

6. *Testing*

Mengandalkan pengujian terhadap sistem program yang dirancang sesuai dengan keinginan yang dikehendaki dalam perancangan sebelumnya.

7. Implementasi

Menetapkan program yang telah dibuat kedalam sistem untuk menggunakan program tersebut, apakah sesuai dengan yang diinginkan.

8. Evaluasi

Operasi dan perawatan, yaitu melakukan operasi terhadap program dan juga melakukan penawaran secara umum untuk memelihara program yang ada.

9. Dokumentasi

Melakukan penduplikasian data melalui program yang dibuat sehingga apabila sewaktu-waktu terjadi hal-hal yang tidak diinginkan maka kita dapat mengantisipasinya.

2.1.1.2. Tujuan Perancangan Sistem

Menurut (Sophian, 2014: 36), perancangan sistem mempunyai tujuan yaitu sebagai berikut :

1. Untuk memenuhi kebutuhan pemakai sistem.
2. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap pada pemrograman komputer dan ahli-ahli teknik yang lainnya yang terlihat.

2.1.2. Sistem Informasi

Menurut (Andri Kristanto, 2003) dalam jurnal (Azzaky, Chumaidiyah, & Tripiawan, 2016: 2789), Sistem informasi adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau penyelesaian suatu sasaran tertentu.

Menurut (Robert A. Leith, 1983) dalam jurnal (Wibowo & Sismoro, 2012: 5) Sistem informasi didefinisikan sebagai suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan setrategi dari luar organisasi yang menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dipertemukan.

Menurut (Mahdiana, 2011: 37), Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

2.1.2.1. Komponen Sistem Informasi

Menurut (Anisya, 2013: 50), Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*Building Block*), dimana masing-masing blok ini saling berintegrasi satu sama lainya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuannya. Adapun blok-blok tersebut adalah sebagai berikut:

1. Blok masukan (*Input Blok*)
Meliputi metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukan, dapat berupa dokumen-dokumen dasar.
2. Blok Model (*Model Block*)
Terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang berfungsi memanipulasi data untuk keluaran tertentu.
3. Blok Keluaran (*Output Block*)
Berupa keluaran dokumen dan informasi yang berkualitas
4. Blok Teknologi (*Technology Block*)
Untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran serta membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.
5. Blok Basis Data (*Database Block*)
Merupakan kumpulan data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan didalam perangkat keras komputer dan perangkat lunak untuk memanipulasi.
6. Blok Kendali (*Controls Block*)
Meliputi masalah pengendalian yang berfungsi mencegah dan menangani kesalahan atau kegagalan sistem.

2.1.3. Penjualan

Menurut (Kotler, 2006) dalam jurnal (Elamayati, 2014: 39), Penjualan merupakan sebuah proses dimana kebutuhan pembeli dan kebutuhan penjual dipenuhi, melalui antar pertukaran informasi dan kepentingan.

Menurut (Andrian, 2014: 2), Penjualan adalah suatu usaha yang terpadu untuk mengembangkan rencana – rencana strategis yang diarahkan pada usaha pemuasan kebutuhan dan keinginan pembeli, guna mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba. Penjualan merupakan sumber hidup suatu perusahaan, karena dari penjualan dapat diperoleh laba serta suatu usaha memikat konsumen yang diusahakan untuk mengetahui daya tarik mereka sehingga dapat mengetahui hasil produk yang dihasilkan.

Menurut (Himayati, 2008) dalam jurnal (Prasetyo & Susanti, 2016: 1) Penjualan adalah suatu transaksi yang bertujuan untuk mendapatkan suatu keuntungan, dan merupakan suatu jantung dari suatu perusahaan.

2.1.3.1. Bentuk Penjualan

Menurut (Basu Swastha, 2001) dalam jurnal (Anthony, Tanaamah, & Wijaya, 2017: 138-139), bentuk bentuk dari penjualan antara lain :

1. *Penjualan Tunai/ Cash*
Penjualan bersifat *cash and carry* yang mana penjualan dilakukan setelah terdapat kesepakatan harga antara penjual dengan pembeli, lalu pembeli dapat membayar secara langsung dan barang dapat langsung dimiliki.
2. *Penjualan Kredit/ Non-Cash*
penjualan *non-cash*, dengan memberikan tenggat waktu tertentu, biasanya diatas satu bulan.
3. *Penjualan Tender*
Penjualan yang dilaksanakan melalui prosedur tender yang digunakan untuk memenuhi permintaan pihak pembeli yang membuka tender.
4. *Penjualan Ekspor*
Penjualan yang dilaksanakan dengan pihak pembeli dimana mengimpor barang dari luar negeri yang biasanya dengan menggunakan *letter of credit*.
5. *Penjualan Konsinyasi*
Penjualan barang dengan cara menitipkan kepada pembeli yang juga berperan sebagai penjual dimana jika barang yang dititipkan tersebut tidak terjual maka barang akan dikembalikan lagi kepada penjual.
6. *Penjualan Grosir*
Penjualan yang dilakukan tidak langsung kepada pembeli, tetapi melalui perantara pedagang.

2.1.4. *System Development Life Cycle (SDLC)*

Menurut (Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2013) dalam jurnal (Rachmadi, Triono, & Hanni, 2017: 97), SDLC atau *Software Development Life Cycle* atau sering disebut juga *System Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik).

Menurut (Supriyanto, 2007) dalam jurnal (Adnyana & Efendi, 2014: 11), SDLC merupakan metodologi klasik yang digunakan untuk mengembangkan, memelihara dan menggunakan sistem informasi. Metode ini menggunakan pendekatan sistem yang disebut pendekatan air terjun (*waterfall approach*), yang menggunakan beberapa tahapan dalam mengembangkan sistem.

2.1.4.1. Tahap - Tahap *System Development Life Cycle (SDLC)*

Adapun tahap-tahap dalam *System Development Life Cycle (SDLC)* menurut (Adnyana & Efendi, 2014: 11) sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan Sistem (*System Planning*)

Tahap perencanaan adalah tahap awal pengembangan sistem yang mendefinisikan perkiraan kebutuhan-kebutuhan sumber daya seperti

perangkat fisik, manusia, metode (teknik dan operasi), dan anggaran yang sifatnya masih umum (belum detail/ rinci).

2. Tahap Analisis Sistem (*System Analysis*)

Tahap analisis sistem adalah tahap penelitian atas sistem yang telah ada dengan tujuan untuk merancang sistem yang baru atau diperbarui.

3. Tahap Perancangan/ Desain Sistem (*System Design*)

Tahap desain sistem adalah tahap setelah analisis sistem yang menentukan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Desain sistem dibedakan menjadi dua macam, yaitu desain sistem umum dan desain sistem terinci.

4. Tahap Penerapan/ Implementasi Sistem (*System Implementation*)

Tahap implementasi atau penerapan adalah tahap dimana desain sistem dibentuk menjadi suatu kode (program) yang siap untuk dioperasikan.

5. Tahap Pemeliharaan/ Perawatan Sistem

Tahap pemeliharaan/ perawatan sistem merupakan tahap yang dilakukan setelah tahap implementasi yang meliputi penggunaan sistem, audit sistem, penjagaan sistem, perbaikan sistem dan peningkatan sistem.

2.1.5. Aliran Sistem Informasi (ASI)

Menurut (Ismael, 2017: 149), Aliran Sistem Informasi (ASI) merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan serta keseluruhan dari sistem . Bagan ini menjelaskan urutan dari prosedur prosedur yang ada dalam sistem adapun simbol-

simbol yang dapat digunakan pada Aliran Sistem Informasi (ASI) ini adalah sebagai berikut:

	Proses komputer	Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer
	Dokumen	Menunjukkan dokumen yang digunakan untuk <i>input</i> dan <i>output</i> , baik secara manual, mekanik atau menggunakan komputer
	penghubung	Digunakan untuk penghubung ke halaman yang masih sama atau ke halaman lain
	Garis alur	Menunjukkan alur dari proses
	Disket	Input/output menggunakan Disket
	Terminal	Input menggunakan keyboard

Gambar 2.1 Aliran Sistem Informasi

Sumber : (Ismael, 2017: 149)

2.2 Tinjauan Teori Khusus

Berikut adalah uraian teori khusus yang digunakan dalam penelitian ini yang diantara lain sebagai berikut :

2.2.1. Sistem Informasi Penjualan

Menurut (Achyani, Wahyudi, & Yusuf, 2015: 186), Sistem Informasi penjualan adalah suatu sistem informasi yang mengorganisasikan serangkaian prosedur dan metode yang dirancang untuk menghasilkan, menganalisa, menyebarkan dan memperoleh informasi guna mendukung pengambilan keputusan mengenai penjualan.

Menurut (Hayuningtyas, 2015: 161), Sistem Informasi Penjualan diartikan sebagai suatu kegiatan yang dijelaskan melalui prosedur-prosedur yang meliputi urutan kegiatan sejak diterimanya pesanan dari pembeli sampai dengan pengiriman barang.

Menurut (Shifa, Budiman, & Hairah, 2017: 281), Sistem Informasi Penjualan adalah sistem yang melibatkan sumber daya dalam suatu organisasi, data, serta sarana pendukung untuk mengoperasikan sistem penjualan, sehingga menghasilkan informasi yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan dan pembuatan pernyataan penjualan.

2.2.2. Website

Menurut (Shifa et al., 2017: 282), *Website* adalah sebuah sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar dan suara yang tersimpan dalam sebuah *server web* internet dan disajikan dalam bentuk *hypertext*.

Menurut (Kustiyaningsih dan Anamise, 2010) dalam jurnal (Ridhawati, 2017: 2) *Website* merupakan salah satu layanan yang didapat oleh pemakai

komputer yang terhubung ke internet dengan fasilitas *hypertext* untuk menampilkan data berupa text, gambar, suara, animasi, dan data multimedia lainnya.

Menurut (Hastanti, Purnma, & Wardati, 2015: 3), *Website* adalah lokasi di internet yang menyajikan kumpulan informasi sehubungan dengan profil pemilik situs. *Website* adalah suatu halaman yang memuat situs-situs *web page* yang berada di internet yang berfungsi sebagai media penyampaian informasi, komunikasi, atau transaksi.

2.2.2.1. Sejarah *Website*

Menurut (Hastanti et al., 2015: 3), sejarah *website* sebagai berikut: Sejarah *website* dimulai pada bulan maret 1989 ketika Tim berner lee yang bekerja di Laboratorium Fisika Partikel Eropa atau yang dikenal dengan nama CERN (*Consei European Pour la Recherche Newclaire*) yang berada di Genewa, Swis, mengajukan protocol (suatu tata cara untuk berkomunikasi) *system* distribusi informasi internet yang digunakan untuk berbagai informasi diantara para fisikawan. Protokol inilah yang selanjutnya dikenal sebagai protocol *World Wide Web* dan dikembangkan oleh *World Wide Web Consortium* dari sejumlah organisasi yang berkepentingan.

2.2.2.2. Jenis *Website* Berdasarkan Sifat

Menurut (Batubara, 2012: 17), ada beberapa jenis *website* berdasarkan sifat yaitu sebagai berikut :

1. *Website* Dinamis

Merupakan sebuah *website* yang menyediakan *content* atau isi yang selalu berubah-ubah setiap saat. Bahasa pemrograman yang digunakan antara lain PHP, ASP, NET dan memanfaatkan database MySQL atau MS SQL.

2. *Website* Statis

Merupakan *website* yang *contentnya* sangat jarang diubah. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah HTML dan belum memanfaatkan *database*.

2.2.2.3. Fungsi *Website*

Menurut (Hastanti et al., 2015: 3-4), ada beberapa fungsi *website* sebagai berikut:

1. Fungsi Komunikasi

Beberapa fasilitas yang memberikan fungsi komunikasi, seperti : *chatting*, *web base email* dan lain-lain.

2. Fungsi Informasi

Fungsi informasi *website* seperti : *News*, *Profile*, *Library*, referensi dan lain-lain.

3. Fungsi Intertainment

Website mempunyai fungsi hiburan. Misalnya *web-web* yang menyediakan *game on- line*, *music on-line* dan lain-lain.

4. Fungsi Transaksi

Sebuah *web* dapat dijadikan sarana untuk melakukan transaksi dan lain-lain.

2.2.2.4. Unsur-Unsur Penunjang

Menurut (Anjarkusuma & Soepeno, 2014: 64-65), untuk menyediakan sebuah *website*, maka kita harus menyediakan unsur-unsur penunjangnya, seperti halnya:

1. Nama domain (Domain name/ URL - *Uniform Resource Locator*)

Nama domain atau biasa disebut dengan Domain Name atau URL adalah alamat unik di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah *website*.

2. Rumah tempat *website* (*Web hosting*)

Pengertian *Web Hosting* dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam harddisk tempat menyimpan berbagai data, file-file, gambar dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di *website*. Besarnya data yang bisa dimasukkan tergantung dari besarnya *web hosting* yang disewa / dipunyai.

3. Bahasa Program (*Scripts Program*)

Bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam *website* yang pada saat diakses. Jenis bahasa program sangat menentukan statis, dinamis atau interaktifnya sebuah *website*.

4. Desain *website*

Setelah melakukan penyewaan domain *name* dan *web hosting* serta penguasaan bahasa program (*scripts* program), unsur *website* yang penting dan utama adalah desain. Desain *website* menentukan kualitas dan keindahan sebuah *website*.

5. Publikasi *website*

Keberadaan situs tidak ada gunanya dibangun tanpa dikunjungi atau dikenal oleh masyarakat atau pengunjung internet. Karena efektif tidaknya situs sangat tergantung dari besarnya pengunjung dan komentar yang masuk. Untuk mengenalkan situs kepada masyarakat memerlukan apa yang disebut publikasi atau promosi *website*.

2.2.2.5. Bahasa Pemrograman *Website*

Menurut (Rahmat Hidayat, 2010) dalam jurnal (Batubara, 2012: 18), adapun segi bahasa pemrograman yang digunakan *website* yaitu sebagai berikut :

1. *Server Side*

Merupakan *website* yang menggunakan bahasa pemrograman yang tergantung kepada tersedianya server. Seperti PHP, ASP, NET dan lain sebagainya. Jika tidak ada server, *website* yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman di atas tidak akan dapat berfungsi sebagaimana mestinya.

2. *Client Side*

Website yang tidak membutuhkan server dalam menjalankannya, cukup diakses melalui *browser* saja.

2.2.3. PHP

Menurut (Hirin A.M dan Virgi, 2011) dalam jurnal (Cahyono, Satoto, & Kridalukmana, 2015: 371), PHP merupakan singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yang merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan pada server dan diproses di server. Hasilnya kemudian dikirimkan ke *browser klien*.

Menurut (Hidayatullah, 2015) dalam jurnal (Siregar & Prabowati, 2015: 111), PHP *Hypertext Preprocessor* atau disingkat dengan PHP adalah suatu bahasa *scripting* khususnya digunakan untuk *web development*. Karena sifatnya yang *server side scripting*, maka untuk menjalankan PHP harus menggunakan *web server*.

Menurut (Wahyono, 2005) dalam jurnal (Ferdika & Kuswara, 2017: 177), PHP atau *Hypertext Preprocessor* merupakan bahasa pemrograman berbasis *web* yang memiliki kemampuan untuk memproses data dinamis. Artinya, dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini.

2.2.3.1. Alasan Mempelajari PHP

Menurut (Batubara, 2012: 19), beberapa alasan untuk mempelajari PHP yaitu sebagai berikut :

1. Kesederhanaan

User yang baru belajar pemrograman, alasan ini pasti merupakan alasan utama untuk mulai belajar PHP. Karena kesederhanaan tersebut, maka kita menjadi merasa mudah untuk belajar PHP. *User* yang sedikit tahu atau bahkan sama sekali tidak mengerti tentang pemrograman PHP bisa dengan cepat belajar dan mencoba membuat aplikasi *web* PHP. Selain itu, PHP memiliki banyak sekali fungsi *built-in* untuk menangani kebutuhan standar pembuatan aplikasi. Dengan adanya fungsi-fungsi tersebut, maka tentu saja proses belajar PHP terutama dalam pengembangan aplikasi akan jauh lebih mudah karena semua sudah tersedia. semua *user* tinggal memakai dan mengembangkannya.

2. Dalam sisi pemahaman

PHP adalah scripting yang paling mudah karena memiliki *referensi* yang banyak.

3. PHP

Bahasa *open source* yang dapat digunakan di berbagai sistem operasi seperti: *Linux*, *Unix*, *Macintosh*, dan *Windows*. PHP dapat dijalankan secara runtime melalui *console* serta dapat menjalankan perintah - perintah sistem. *Open source* artin ya *code-code* PHP terbuka untuk umum dan tidak harus membayar biaya pembelian atas keaslian *license* yang biasanya

cukup mahal. Karena *source code* PHP tersedia secara gratis, maka hal tersebut memungkinkan komunitas milis-milis dan *developer* untuk selalu melakukan perbaikan, pengembangan, dan menemukan bug dalam bahasa PHP.

4. *Web Server*

Mendukung PHP dapat ditemukan di mana-mana mulai dari *Apache*, *IIS*, *Lighttpd*, hingga *Xitami* dengan *cofigurasi* yang relatif mudah.

2.2.4. MySQL

Menurut (Nugroho, 2005) dalam jurnal (Ferdika & Kuswara, 2017: 177), merupakan salah satu perangkat lunak sistem manajemen basis data (*database management system*) atau DBMS yang menggunakan perintah standart SQL (*structured Query Language*).

Menurut (Hayuningtyas, 2015: 161), *MySQL* Merupakan *software* yang tergolong *database server* dan bersifat *open source*. *Open source* menyatakan bahwa *software* ini dilengkapi dengan *source code*, selain itu tentu saja bentuknya *executeable* nya atau kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam sistem operasi, dan bisa diperoleh dengan cara mengunduh di internet secara gratis. *MySQL* juga bersifat *multiplatform*.

2.2.5. HTML

Menurut (Hayuningtyas, 2015: 161), Sebagian besar aplikasi *web* menggunakan HTML. HTML (*HyperText Markup Language*) adalah bahasa standar untuk membuat halaman-halaman *web*.

Menurut (Harison & Syarif, 2016: 43), *HyperText Markup Language* (HTML) adalah sebuah bahasa markup yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *web*, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah Penjelajah *web* Internet dan formating *hypertext* sederhana yang ditulis kedalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi. Dengan kata lain, berkas yang dibuat dalam perangkat lunak pengolah kata dan disimpan kedalam format ASCII normal sehingga menjadi *home page* dengan perintah perintah HTML. Bermula dari sebuah bahasa yang sebelumnya banyak digunakan di dunia penerbitan dan percetakan yang disebut dengan SGML (*Standard Generalized Markup Language*), HTML adalah sebuah standar yang digunakan secara luas untuk menampilkan halaman *web*. HTML saat ini merupakan standar Internet yang didefinisikan dan dikendalikan penggunaannya oleh *World Wide Web Consortium* (W3C). HTML dibuat oleh kolaborasi *Caillau* TIM dengan Berners-lee robert ketika mereka bekerja di CERN pada tahun 1989 (CERN adalah lembaga penelitian fisika energi tinggi di Jenewa).

2.2.6. XAMPP

Menurut (Mulayana & Gustina, 2016: 164), perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU *General Public License* dan Bebas, merupakan *web server* yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan *web* yang dinamis.

Menurut (Hayuningtyas, 2015: 161), XAMPP merupakan sebuah *tool* yang menyediakan beberapa paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstal XAMPP, tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi *web server Apache, PHP* dan *MySQL* secara manual.

2.2.7. Adobe Dreamweaver

Menurut (Maudi, Nugraha, & Sasmito, 2014: 102-103), *Adobe Dreamweaver* merupakan program penyunting halaman *web* keluaran *Adobe Systems* yang dulu dikenal sebagai *Macromedia Dreamweaver* keluaran *Macromedia*. Program ini banyak digunakan oleh pengembang *web* karena fitur-fiturnya yang menarik dan kemudahan penggunaannya. Versi terakhir *Macromedia Dreamweaver* sebelum *Macromedia* dibeli oleh *Adobe Systems* yaitu

versi 8. Versi terakhir *Dreamweaver* keluaran *Adobe Systems* adalah versi 10 yang ada dalam *Adobe Creative Suite 4* (sering disingkat *Adobe CS4*).

Menurut (Muhammad Sadeli, 2014: 12) dalam jurnal (Widodo, Zainuddin, & Nusantara, 2016: 89), *Dreamweaver* merupakan suatu perangkat lunak *web* editor keluaran *Adobe System* yang digunakan untuk membangun dan mendesain suatu *website* dengan fitur-fitur yang menarik dan kemudahan dalam penggunaannya.

2.2.8. *Unified Modeling Language* (UML)

Unified Modeling Language (UML) merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung (Achyani et al., 2015: 186).

Menurut (Rosa dan Shalahuddin, 2005) dalam jurnal (Mulayana & Gustina, 2016: 164), *Unified Modeling Language* (UML) adalah bahasa yang digunakan untuk memodelkan perangkat lunak yang akan dibuat dan perlu adanya standarisasi agar orang diberbagai negara dapat mengerti pemodelan perangkat lunak.

Menurut (Munawar, 2005) dalam jurnal (Prasetyo & Susanti, 2016: 2), *Unified Modelling Language* (UML) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi objek.

2.2.8.1. Sejarah *Unified Modelling Language (UML)*

Berikut sejarah *Unified Modelling Language (UML)* menurut (Akil, 2016: 2) yaitu: Ada beberapa usaha untuk menyatukan metode-metode berorientasi objek yang bermunculan. Contohnya *Fusion* oleh Coleman dan kawan-kawan (Coleman-94), yang memasukan konsep dari OMT (*Object Modeling Technique*) (Rumbaugh-91), Booch (Booch-91), dan CRC (*Wirfs-Brock-90*). Karena hal ini tidak melibatkan penulis asli, maka dianggap sebagai metode baru dan bukan menggantikan berbagai metode-metode yang sudah ada. Usaha penggabungan yang sukses pertamakali dan mengganti metode yang ada adalah ketika Rumbaugh bergabung dengan Booch pada perusahaan *Rational Software* tahun 1994. Mereka mulai mengkombinasikan konsep OMT dan metode Booch, yang menghasilkan proposal pertama tahun 1995. Pada waktu itu, Jacobson juga bergabung di *Rational* dan mulai bekerjasama dengan Booch dan Rumbaugh. Kerjasama mereka disebut *Unified Modeling Language (UML)*. Mereka merevisi metode masing-masing untuk menghasilkan satu metode lengkap yang harmonis. Pada tahun 1996 *Object Management Group* mengeluarkan permintaan untuk proposal-proposal untuk pendekatan standar pemodelan berorientasi objek. *Unified Modeling Language* diadopsi oleh anggota *OMG* sebagai standar pada November 1997. *OMG* bertanggung jawab untuk pengembangan lebih lanjut dari standar *UML*.

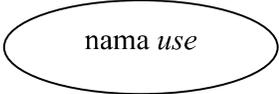
2.2.8.2. Diagram UML

Berikut diagram *Unified Modelling Language* (UML) menurut (Shalahuddin dan Rosa, 2013) dalam jurnal (Aprianti & Maliha, 2016: 22-23) yaitu:

1. *Use Case* Diagram

Use Case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih *aktor* dengan sistem informasi yang akan dibuat.

Tabel 2.1 *Use Case* Diagram

Simbol	Deskripsi
<p><i>use case</i></p> 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit dan <i>aktor</i> .
<p>Aktor/ <i>actor</i></p> 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi.
<p><i>Association</i></p> 	Komunikasi antar <i>aktor</i> dan <i>Use Case</i> yang berpartisipasi.

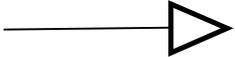
Tabel 2.1 Lanjutan

<p>Extensi/<i>extend</i></p> <p style="text-align: center;"><<<i>extend</i>>></p> <p style="text-align: center;">-----></p>	<p>Relasi <i>Use Case</i> tambahan ke sebuah <i>Use Case</i> dimana <i>Use Case</i> yang ditambah dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>Use Case</i> tambahan.</p>
<p>Generalisasi/<i>Generalization</i></p> <p style="text-align: center;">—————></p>	<p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi antara dua buah <i>Use Case</i> yang mana fungsi yang satu lebih umum dari yang lainnya.</p>
<p>Menggunakan <i>include/Use Case</i></p> <p style="text-align: center;"><<<i>include</i>>></p> <p style="text-align: center;">-----></p>	<p>Relasi <i>Use Case</i> tambahan ke sebuah <i>Use Case</i> dimana <i>Use Case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>Use Case</i> ini untuk menjalankan fungsinya</p>

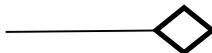
2. *Class Diagram*

Class Diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan di buat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

Tabel 2.2 *Class Diagram*

Simbol Dan Nama	Deskripsi
<p data-bbox="526 392 597 422">Kelas</p> <div data-bbox="444 464 646 615" style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;"> <p data-bbox="453 472 607 501">nama_kelas</p> <p data-bbox="453 533 558 562">+atribut</p> <p data-bbox="453 573 583 602">+operasi()</p> </div>	<p data-bbox="784 392 1109 422">Kelas pada struktur sistem</p>
<p data-bbox="423 655 683 684">Antarmuka/ <i>interface</i></p> <div data-bbox="464 737 618 814" style="text-align: center;">  </div> <p data-bbox="456 842 656 871">Nama_ <i>interface</i></p>	<p data-bbox="784 655 1351 751">Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek</p>
<p data-bbox="440 955 691 984">Asosiasi/ <i>association</i></p> <div data-bbox="415 1031 643 1045" style="text-align: center;">  </div>	<p data-bbox="784 955 1351 1123">Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>.</p>
<p data-bbox="456 1207 667 1236">Asosiasi berarah/</p> <p data-bbox="435 1266 688 1295"><i>Directed association</i></p> <div data-bbox="415 1318 643 1346" style="text-align: center;">  </div>	<p data-bbox="784 1207 1351 1375">Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>.</p>
<p data-bbox="363 1501 695 1530">Generalisasi/ <i>generalization</i></p> <div data-bbox="399 1562 634 1619" style="text-align: center;">  </div>	<p data-bbox="784 1438 1351 1535">Relasi antar kelas dengan makna generalisasi Spesialisasi (umum khusus)</p>

Tabel 2.2 Lanjutan

Kebergantungan/ <i>dependency</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas
Agregasi/ <i>aggregation</i> 	Relasi antar kelas dengan makna semua-semua (<i>whole-part</i>)

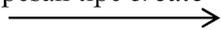
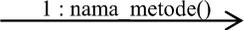
3. *Sequence Diagram*

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *Use Case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek.

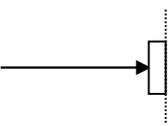
Tabel 2.3 *Sequence Diagram*

Simbol	Keterangan
<p><i>Actor</i></p>  <p>Nama <i>actor</i></p>	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari <i>aktor</i> adalah gambar orang, tapi <i>aktor</i> belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal <i>frase</i> nama <i>aktor</i>.</p>

Tabel 2.3 Lanjutan

<p>Garis hidup/ <i>lifeline</i></p> 	<p>Menyatakan kehidupan suatu objek.</p>
<p>Objek</p> <p>Namaobjek:namakelas</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> <p>Nama objek: nama kelas</p> </div>	<p>Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.</p>
<p>Waktu aktif</p> 	<p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi pesan.</p>
<p>pesan tipe <i>create</i></p> 	<p>Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.</p>
<p>Pesan tipe <i>call</i></p> 	<p>Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri, arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi/metode, karena ini memanggil operasi/metode maka operasi/metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi.</p>

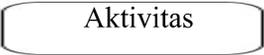
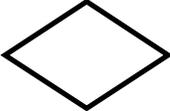
Tabel 2.3 Lanjutan

<p style="text-align: center;">Pesan tipe <i>send</i></p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim</p>
<p style="text-align: center;">Pesan tipe <i>return</i></p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.</p>
<p style="text-align: center;">Pesan tipe <i>destroy</i></p> 	<p>Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada <i>create</i> maka ada <i>destroy</i>.</p>

4. *Activity* Diagram

Activity Diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

Tabel 2.4 *Activity Diagram*

Simbol	Keterangan
status awal 	Status awal aktifitas sistem, sebuah diagram aktifitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas 	Aktifitas yang dilakukan sistem, aktifitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan/ <i>decision</i>  Percabangan/ <i>decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktifitas lebih dari satu.
Penggabungan/ <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktifitas digabungkan menjadi satu.
status/ akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktifitas memiliki sebuah status akhir.

2.2.9. Database

Menurut (Abdul, 2003) dalam jurnal (Harison & Syarif, 2016: 43), *Database* sebagai kumpulan informasi yang bermanfaat yang diorganisasikan ke dalam tatacara yang khusus.

Menurut (Noor, 2016: 77), Sistem basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan. Pada intinya basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat. Pada penjelasan ini menggunakan basis data relational yang diimplementasikan dengan tabel-tabel yang saling memiliki relasi.

2.2.10. CSS

Menurut (Saputra dan Agustin, 2012) dalam jurnal (Sagita & Sugiarto, 2016: 51) mengemukakan bahwa CSS atau yang memiliki kepanjangan *Cascading Style Sheet*, merupakan suatu bahasa pemrograman *web* yang digunakan untuk mengendalikan dan membangun berbagai komponen dalam *web* sehingga tampilan *web* akan lebih rapi, terstruktur, dan seragam.

Sedangkan menurut (Prasetio, 2014) dalam jurnal (Sagita & Sugiarto, 2016: 51) mengemukakan bahwa CSS adalah suatu teknologi yang digunakan untuk memperindah tampilan halaman *website* (situs).

2.2.11. Bootstrap

Menurut (Prabowo & Syani, 2017: 76), *Bootstrap* adalah kerangka ramping, intuitif, dan kuat, *framework front-end mobile* pertama untuk mempercepat dan memudahkan pengembangan *web*. *Bootstrap* menggunakan HTML, CSS, dan *Javascript*.

Menurut (Slamet Riyanto, 2014) dalam jurnal (Ana & Tatang, 2017:55-56) *Bootstrap* adalah kumpulan alat gratis untuk membuat *website* dan aplikasi *web*. *Bootstrap* berisi HTML dan CSS berbasis desain *template* untuk tipografi, bentuk, tombol, navigasi, dan komponen antarmuka lainnya, serta opsional ekstensi *JavaScript*. *Bootstrap* dikembangkan oleh Mark Otto dan Jacob Thornton di twitter sebagai kerangka untuk mendorong konsistensi di alat internal.

2.2.12. Java Script

Menurut (Adi, A.P dan Sanjay, R., 2012) dalam jurnal (Cahyono, Satoto, & Kridalukmana, 2015: 371), *Javascript* adalah bahasa yang berbentuk kumpulan skrip yang pada fungsinya berjalan pada suatu dokumen HTML. Sepanjang sejarah *internet* bahasa ini adalah bahasa skrip pertama untuk *web*. Bahasa ini adalah bahasa pemrograman untuk memberikan kemampuan tambahan terhadap HTML dengan mengizinkan pengekseskusion perintah-perintah di sisi klien, yang artinya di sisi *browser* bukan di sisi *server*.

2.3 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2.5 Daftar Penelitian Terdahulu

No	Judul	Nama peneliti	Kesimpulan
1.	Perancangan sistem informasi penjualan <i>handphone</i> berbasis <i>web</i> pada toko ilham <i>cellular</i> Jakarta (Mulayana & Gustina, 2016)	Ujang Mulayana, Dian Gustina.	Dengan dibangunnya sistem informasi penjualan <i>handphone</i> ini, diharapkan dapat mempermudah data penjualan dan melihat stok penjualan dengan menggunakan sistem komputerisasi.
2.	Sistem informasi penjualan kredit mobil pada <i>show room</i> serba mobilindo lubuklinggau (Elamayati, 2014)	Elmayati	Dengan adanya sistem informasi pengolahan data penjualan kredit mobil yang baru ini sangat mendukung dalam pengolahan data sehingga dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat, dan akurat serta mempermudah para karyawan menyelesaikan tugasnya dalam pengolahan data kredit
3.	Sistem informasi penjualan aksesoris vespa berbasis <i>web</i> pada cv. a.s. hikmat motor bekasi (Achyani et al., 2015)	Yuni Eka Achyani, Mochamad Wahyudi, Lestari Yusuf.	Mempermudah pembuatan laporan, baik laporan bulanan maupun laporan harian. Mempermudah dalam proses pengecekan jumlah stok barang yang dimiliki.
4.	Sistem penjualan berbasis <i>web (e-commerce)</i> pada tata distro kabupaten pacitan (Hastanti, Eka, Indah, & Wardati, 2015)	Rulia Puji Hastanti, Indah Uly Wardati, Bambang Eka Purnama	Dengan adanya media promosi dan penjualan berbasis <i>website</i> ini maka konsumen akan mudah memesan produk-produk <i>fashion</i> yang terbaru.
5.	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Helm Pada Toko Helm Swaka Pacitan (Kurniawan & Iriani, 2015)	Sanja Kurniawan, Siska Iriani	Perubahan terhadap alur dokumen, yang mana setelah perbaikan sistem ternyata lebih cepat, akurat, dan baik karena sudah dilakukan dengan pengolahan data secara komputer.

Tabel 2.5 Lanjutan

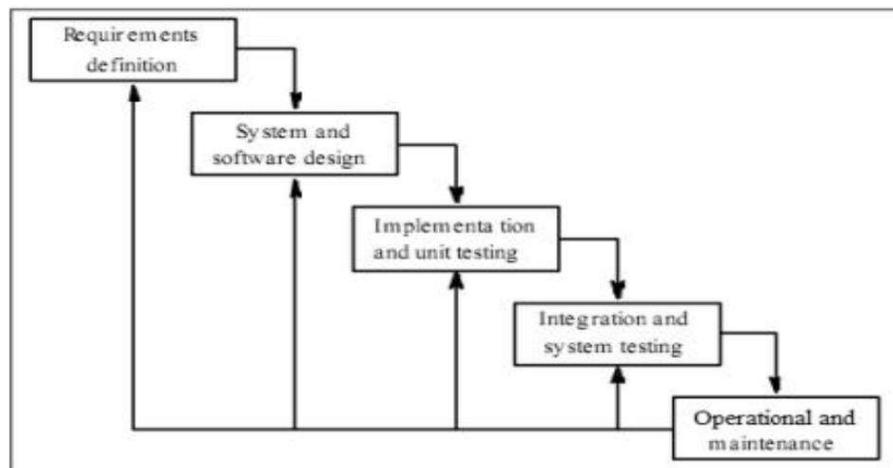
6.	Dampak penjualan online pada konsumen dan perusahaan. Bukti dari elektronik konsumen (Duch-Brown, Grzybowski, Romahn, & Verboven, 2017)	Nestor Duch-Brown, Lukasz Grzybowski, Andre Romahn, Frank Verboven	Sejauh mana konsumen Kami menemukan itu dan perusahaan konsumen cukup diuntungkan dengan keuntungan penjualan dari pengalihan secara proporsional. Dari sebuah pasar yang diminta adalah karena sepenuhnya meningkat karena persaingan. Ditemukan bahwa perbedaan harga antara negara-negara UE untuk produk identik besar baik di saluran tradisional maupun online. Oleh karena itu, pengenalan <i>e-commerce</i> tidak mempengaruhi tingkat harga dan dispersi harga internasional di saluran tradisional.
7.	Menentukan Strategi Promosi Paling Efektif untuk Perusahaan Pakaian di Bandung, Indonesia (Fransiska, Andhika, Indra, & Rengganis, 2012)	Yessie Fransiskaa, Febri Andhikaa, Masca Indraa, Renni Rengganisa	Pertumbuhan perusahaan pakaian dalam beberapa tahun terakhir meningkat secara signifikan. Ini adalah tantangan besar bagi pemasar untuk memenangkan persaingan, sehingga promosi menjadi senjata yang sangat penting. Peran promosi adalah untuk membuat pasar dikenal dan mengenali keunikan perusahaan pakaian itu sendiri. Kerugian bisnis umumnya terjadi karena menggunakan media promosi yang tidak efektif yang membuat biaya pemasaran menjadi sangat tinggi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur strategi promosi yang paling efektif untuk usaha kecil khususnya di bisnis <i>fashion</i> di Bandung.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, metode untuk perancangan aplikasi penjualan *clothing* Distro Taepo menggunakan SDLC air terjun (*waterfall*). Pada SDLC terdapat beberapa tahap yang akan dilakukan oleh penelitian dalam merancang sistem. Metode *waterfall* merupakan model pengembangan sistem informasi yang sistematis dan sekuensial. Metode *Waterfall* memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

Sumber : (Mulayana & Gustina, 2016: 162)

1. *Requirements analysis and definition*

Layanan sistem yang di gunakan saat ini dalam bertransaksi menggunakan buku dalam menghitung keuntungan atau pun melihat stok barang yang ada.

2. *System and software design*

Tahapan perancangan sistem mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan sistem baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan penggambaran abstraksi sistem dasar perangkat lunak dan hubungannya.

3. *Implementation and unit testing*

Perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian melibatkan verifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya.

4. *Integration and system testing*

Unit-unit individu program atau program digabung dan diuji sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak atau tidak. Setelah pengujian, perangkat lunak dapat dikirimkan ke *customer*.

5. *Operation and maintenance*

Biasanya (walaupun tidak selalu), tahapan ini merupakan tahapan yang paling panjang. Sistem dipasang dan digunakan secara nyata. *Maintenance* melibatkan pembetulan kesalahan yang tidak ditemukan pada tahapan-

tahapan sebelumnya, meningkatkan implementasi dari unit sistem, dan meningkatkan layanan sistem sebagai kebutuhan baru.

3.2. Objek Penelitian

Penulis melakukan penelitian tentang Sistem Informasi Penjualan Barang Pada Distro Taepo Batam yang terletak di ruko permata puri blok aa no 6a Batu Aji Batam.

3.2.1. Sejarah Singkat Distro

Distro Taepo merupakan badan usaha yang bergerak dalam penjualan baju, jaket, topi dan aksesoris lain yang beralamat di ruko permata puri blok aa no 6a Batu Aji Batam. Distro Taepo ini berdiri sejak tahun 2015, pada mulanya sang pemilik yaitu Febri adalah seorang karyawan di salah satu PT elektronik di Batam. Awal mula mempunyai ide untuk mendirikan sebuah distro karena ada keinginan untuk berwirausaha sendiri dan awalnya sistem penjualannya dengan cara memasarkan produk berkeliling ke rumah-rumah dengan menggunakan motor selama satu tahun dan permintaan konsumen mengalami lonjakan dan akhirnya bisa mendirikan suatu distro dan mempekerjakan beberapa karyawan.

3.2.2. Visi dan Misi

Visi Distro Taepo adalah dengan mengedepankan kualitas barang dan pelayanan sehingga akan terwujudnya distro yang bisa bersaing. Misi Distro Taepo adalah kepuasan pelanggan menjadi tujuan utama dan mampu menyediakan variasi produk yang selalu mengikuti trend masa kini.

3.3. Analisis SWOT program yang sedang berjalan

Analisis SWOT adalah singkatan yang diambil dari huruf depan kata *Strength*, *Weakness*, *Opportunity*, dan *Threat*, yang dalam bahasa Indonesia berarti Kekuatan, Kelemahan, peluang, dan Ancaman. Metode analisis SWOT biasa dianggap sebagai metode analisa yang paling dasar, yang berguna untuk melihat suatu topik atau permasalahan dari 4 sisi yang berbeda. Hasil analisa biasanya adalah arahan atau rekomendasi untuk mempertahankan kekuatan dan menambah keuntungan dari peluang yang ada, sambil mengurangi kekurangan dan menghindari ancaman (Sriani & Sunyoto, 2012: 88).

Pada penjualan *clothing* di Distro Taepo saat ini, penulis akan melakukan analisa SWOT untuk memperjelas tentang kelebihan dan kekurangan sistem yang sedang berjalan pada penjualan Distro Taepo saat ini:

1. Kekuatan Sistem (*Strength*)

Sistem lama yang sedang berjalan saat ini yaitu penempatan lokasi distro yang strategis. Distro ini terletak di pinggiran jalan sehingga mudah di

jangkau oleh masyarakat. Dan produk yang dijual di distro ini lebih lengkap dan bervariasi mengikuti perkembangan jaman terkini.

2. Kelemahan Sistem (*Weakness*)

Kelemahan pada sistem lama pada Distro Taepo ini kurang terkenalnya nama Distro Taepo di Batam. Dan sistem yang berjalan pada distro ini masih dilakukan secara manual, sehingga masyarakat harus mendatangi distro tersebut ketika mereka ingin berbelanja. Selain itu, kurangnya pemasok karena hanya mengandalkan satu pemasok saja.

3. Peluang Sistem (*Opportunity*)

Dengan berkembangnya teknologi yang cukup pesat saat ini, banyak sekali remaja yang senang berbelanja secara *online*. Apalagi untuk penjualan baju serta aksesoris yang sangat diminati oleh para remaja dan masyarakat lainnya. Sehingga dengan dibuatnya aplikasi ini berpeluang besar untuk digunakan oleh masyarakat banyak. Selain itu dapat memberikan lapangan pekerjaan bagi warga sekitar Batu Aji.

4. Ancaman (*Threat*)

Banyaknya *competitor* yang menghasilkan produk yang sejenis. Persaingan harga dengan distro-distro lain yang lebih murah. Hal ini yang menjadi ancaman jika distro lain ternyata lebih menarik dan lebih banyak kelebihan dibanding Distro Taepo. Selain itu harga bahan-bahan yang tiba-tiba naik sehingga berpengaruh pada biaya produksi dan penjualan.

3.4. Analisis sistem yang sedang berjalan

Dari pengalaman yang di lakukan penulis pada Distro Taepo , maka analisis sistem yang sedang berjalan pada Distro Taepo adalah sebagai berikut :

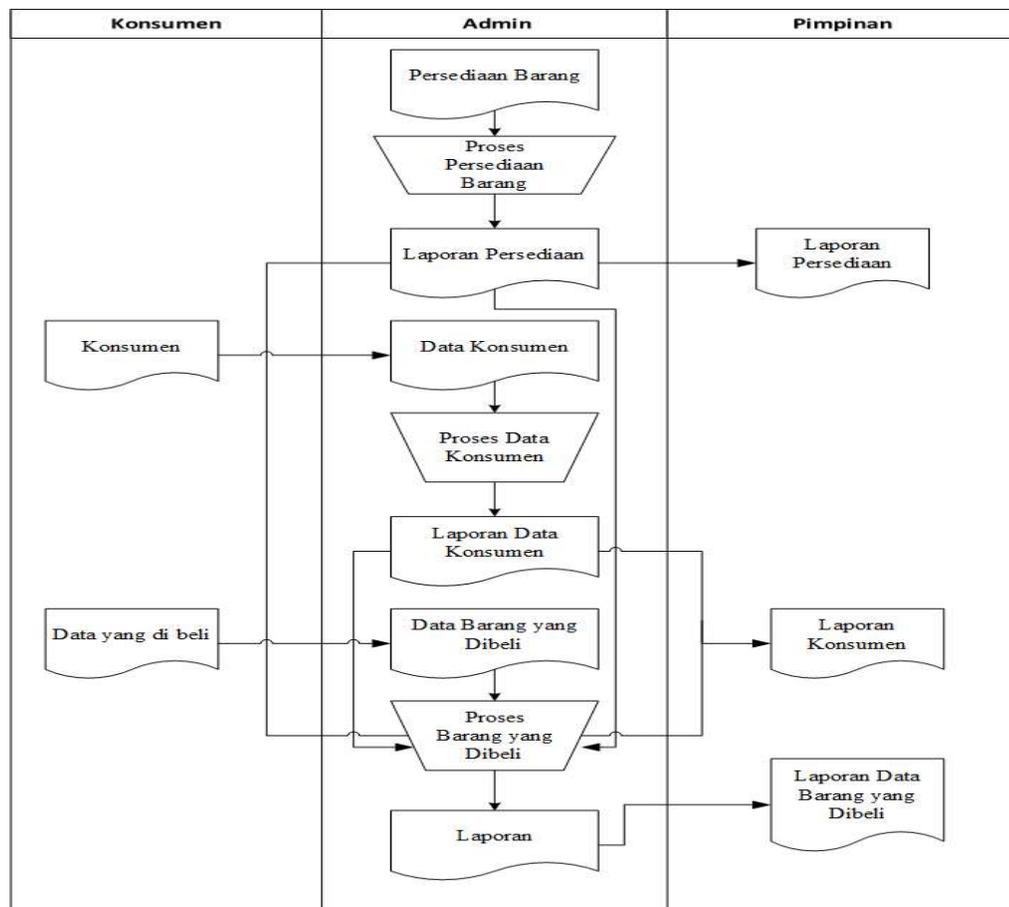
Analisis aliran data atau prosedur sangat diperlukan untuk mengetahui proses yang berjalan di suatu perusahaan dan sebagai dasar untuk membuat atau memperbaiki serta mempermudah prosedur yang sedang berjalan di perusahaan agar menjadi lebih baik. Prosedur penjualan barang merupakan bagian yang menggambarkan dan menjelaskan urutan prosedur-prosedur, arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem dan menggambarkan aliran data atau dokumen dari satu entitas ke entitas lain. Berdasarkan gambar prosedur diatas maka untuk pencapaian informasi masih terdapat keterlambatan yang menyebabkan informasi mengenai pengeluaran barang di distro tidak diketahui dengan cepat oleh karyawan. Secara keseluruhan yang terdiri dari beberapa prosedur yang digunakan untuk mengolah data pengeluaran barang terdapat beberapa kelemahan dan kelebihan. Adapun kelemahannya yaitu:

1. Sistem pengolahan data yang sedang berjalan masih menggunakan dokumen-dokumen (arsip), sehingga memerlukan ketelitian yang ekstra dan waktu yang lama.
2. Sering terjadi kesulitan dalam masalah pencarian data yang dibutuhkan, sehingga memerlukan waktu yang lama.
3. Dalam masalah pembuatan laporan yang akan diberikan pada pemilik atau bagian lain memerlukan waktu yang lama.

Kelebihan dari sistem penjualan barang yang sedang berjalan saat ini adalah walaupun masih menggunakan berupa dokumen-dokumen (arsip) serta membutuhkan banyak waktu untuk pemrosesan datanya tetapi pengolahan datanya cukup akurat.

3.5. Aliran Sistem Informasi yang Sedang Berjalan

Dari pengalaman yang di lakukan penulis pada Distro Taepo , maka aliran sistem informasi yang sedang berjalan pada Distro Taepo adalah sebagai berikut:



Gambar 3.2 Aliran Sistem yang sedang Berjalan

Deskripsi dari Aliran Sistem Informasi berjalan adalah sebagai berikut:

1. Konsumen melakukan pembelian barang pada Distro Taepo.
2. *Admin* mengecek persediaan barang, apakah barang masih tersedia atau tidak. Lalu admin memproses persediaan barang.
3. *Admin* mencatat data konsumen yang berbelanja pada Distro Taepo. Lalu admin memproses data konsumen tersebut.
4. *Admin* mencatat data barang yang dibeli. Lalu admin memproses barang yang dibeli konsumen.
5. Setelah itu admin membuat laporan persediaan barang, laporan data konsumen, dan laporan barang yang dibeli, kemudian laporan diserahkan kepada pimpinan.

3.6. Permasalahan yang Sedang Dihadapi

Dengan adanya sistem yang sedang berjalan pada Distro Taepo saat ini, ada beberapa hal yang menjadi permasalahan yang sedang dihadapi, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Dalam proses transaksi penjualan masih dilakukan secara manual, yaitu *customer* harus datang langsung ke toko dan membayar di tempat.
2. Pengolahan data masih bersifat manual, seperti pelaporan data penjualan yang masih lambat dan kurang tertata dengan baik.

3. Belum tersedianya media promosi untuk memperkenalkan produk yang dijual pada Distro Taepo, sehingga konsumen kesulitan untuk mengetahui produk yang dijual.
4. Konsumen sulit memperoleh informasi tentang produk dan ketersediaan produk yang tersedia.
5. Dalam proses penjualan masih berupa arsip, belum ada *database* yang terintegrasi, sehingga proses penjualan menjadi kurang efisien.

3.7. Usulan Pemecahan Masalah

Dikarenakan adanya berbagai permasalahan yang terdapat pada sistem yang sedang berjalan saat ini, penulis mengusulkan untuk memberikan solusi dalam pemecahan masalah yang sedang dihadapi saat ini, yaitu:

1. Di bangun suatu *database* penyimpanan data, agar lebih efektif dan efisien untuk pengecekan data ketersediaan barang.
2. Proses transaksi dilakukan secara otomatis dengan membangun sebuah sistem informasi penjualan.
3. Dengan membangun sistem informasi berbasis *web* masyarakat luas dapat mengetahui informasi barang.