

**PENGEMBANGAN SISTEM PENJUALAN ONLINE PADA
KAOS SERETE MANGGAR**



**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2020**

**PENGEMBANGAN SISTEM PENJUALAN ONLINE PADA
KAOS SERETE MANGGAR**



**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2020**

ABSTRAK

Kaos serete manggar merupakan toko baju yang berkembang pesat dan menjadi salah satu kompetitor terbesar dalam penjualan baju dan oleh-oleh. Saat ini telah memiliki karyawan yang semakin bertambah seiring dengan berkembangnya cabang dan penjualan. Salah satu hal yang sangat diperhatikan dengan bertambahnya karyawan adalah pengolahan dalam sektor penjualan. Di dalam sektor penjualan masih menerapkan sistem penjualan secara manual dan konvensional. Untuk memudahkan dalam pengolahan penjualan dan slip gaji karyawan dibutuhkan sistem informasi penjualan secara online yang dapat membantu dalam meningkatkan bisnis. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian untuk memperoleh kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dalam membangun sistem penjualan online. Pembangunan sistem penjualan online dimulai dengan proses analisa kebutuhan sistem dan dilanjutkan dengan proses perancangan sistem yang didasarkan pada analisis kebutuhan. Tahap terakhir dari proses penyusunan sistem ini adalah implementasi perancangan sistem menjadi sebuah sistem baru. Dalam tugas akhir ini dapat disimpulkan bahwa sistem informasi toko online yang dibangun dapat membantu dalam penjualan dan dapat menampilkan informasi yang dibutuhkan oleh kaos serete manggar

Kata kunci : Sistem Informasi, Penjualan, toko online, Website



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami ucapkan kepada Allah SWT atas nikmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kesehatan serta kesempatan kepada kami sehingga mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan selesai sesuai waktu yang telah ditentukan. Laporan Tugas Akhir ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana, dan Laporan Tugas Akhir ini berjudul “Sistem Informasi Toko Online pada Kaos SERETE Manggar Berbasis Website”.

Tujuan penulisan pada tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan kuliah pada Program Studi D3 (MI) jurusan Manajemen Informatika STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan penelitian bidang ilmu komputer sistem informasi. Penelitian ini dibuat dengan metodologi penelitian *United Modeling Language* (UML). Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, karena itu kritik dan saran akan penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan yang penulis punya, penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini tidak akan lancar dan berjalan dengan baik tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini kami menyampaikan ucapan terimakasih banyak kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kami kesehatan, kesempatan, serta hikmat sehingga Laporan Tugas Akhir (LTA) ini dapat diselesaikan.
2. Orang tua kami yang selalu memberikan doa, dorongan, dan semangat.
3. Penulis mohon maaf apabila masih banyak kekurangan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini, dan semoga dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

Pangkalpinang, 2 Juli 2020

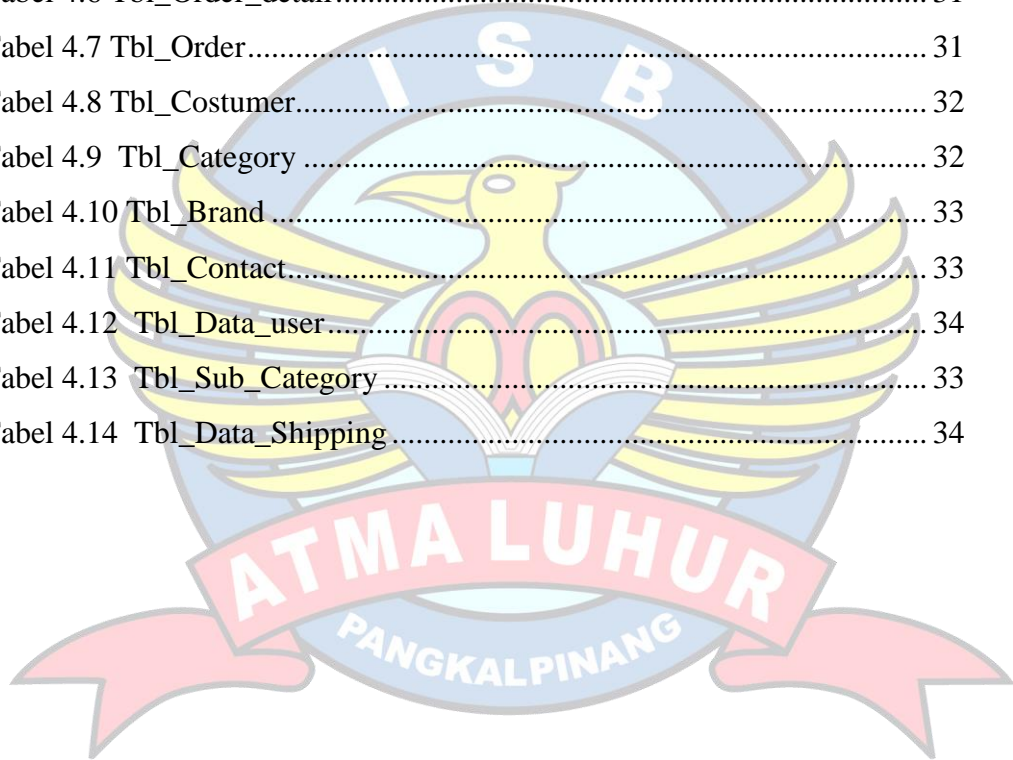
Penulis

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Struktur Organisasi Kaos Serete manggar	13
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Pemesanan.....	17
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembayaran	18
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembuatan laporan	19
Gambar 4.5 <i>Use Case Diagram</i>	23
Gambar 4.6 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	27
Gambar 4.7 Transformasi ERD ke LRS	28
Gambar 4.8 LRS (<i>Logical Relational Diagram</i>)	29
Gambar 4.9 Halaman <i>depan Login</i>	35
Gambar 4.10 Halaman <i>Index login user</i>	35
Gambar 4.11 Halaman alamat user	36
Gambar 4.12 Halaman Transaksi Pembayaran	36
Gambar 4.13 Halaman Keranjang Belanja.....	37
Gambar 4.14 Halaman Pembayaran.....	37
Gambar 4.15 Halaman Login Admin.....	39
Gambar 4.16 Halaman <i>Dashboard</i> admin	39
Gambar 4.17 Halaman Daftar Admin	40
Gambar 4.18 Halaman Admin Tambah Produk.....	40
Gambar 4.19 Halaman admin produk	41
Gambar 4.20 Halaman Admin <i>Brand</i>	41
Gambar 4.21 Halaman Admin Order	42
Gambar 4.22 Halaman Admin List Kategori	42
Gambar 4.23 Halaman Admin tambah Kategori.....	43
Gambar 4.24 Halaman Admin Liat web Kategori	43

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tbl_User.....	30
Tabel 4.2 Tbl_sub Kategori.....	30
Tabel 4.3 Tbl_Shipping.....	30
Tabel 4.4 Tbl_Product.....	30
Tabel 4.5 Tbl_Payment	30
Tabel 4.6 Tbl_Order_detail.....	31
Tabel 4.7 Tbl_Order.....	31
Tabel 4.8 Tbl_Costumer.....	32
Tabel 4.9 Tbl_Category	32
Tabel 4.10 Tbl_Brand	33
Tabel 4.11 Tbl_Contact.....	33
Tabel 4.12 Tbl_Data_user.....	34
Tabel 4.13 Tbl_Sub_Category.....	33
Tabel 4.14 Tbl_Data_Shipping.....	34



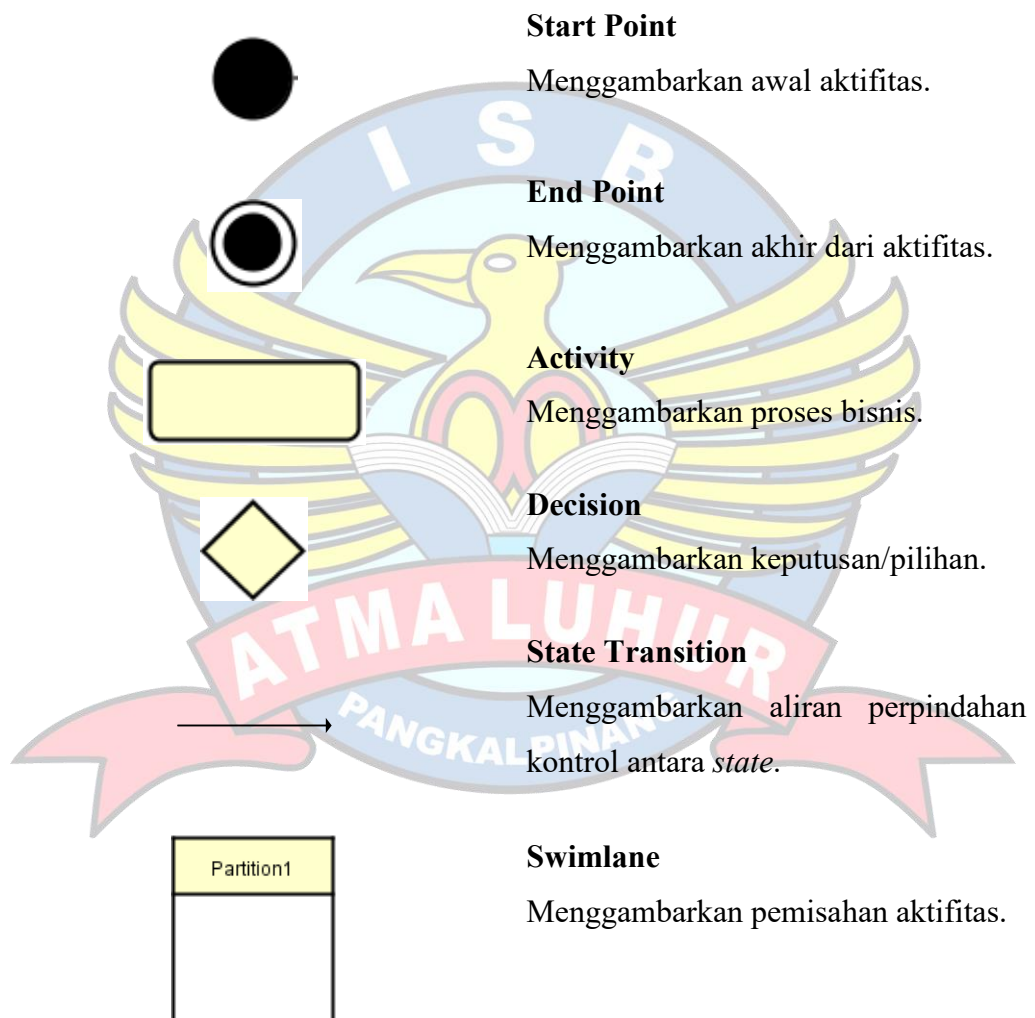
DAFTAR ISI

HALAMAN LEMBAR PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Sistem.....	5
2.2 Pengertian Informasi	6
2.5 Pengertian Sistem Informasi	6
2.6 Pengertian <i>Website</i>	7
2.7 Pengertian <i>World Wide Web (WWW)</i>	7
2.8 Pengertian PHP	8
2.9 Pengertian HTML	8
2.10 Pengertian <i>Java</i>	8
BAB III Metodologi Penelitian	
3.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	10
3.2 Metode Penelitian Dalam Pengembangan Perangkat Lunak	10
3.2.1 Metode Berorientasi Objek	11
3.3 Alat Bantu Pengembangan Sistem	11
3.3.1 UML (Unified Modeling Language).....	11

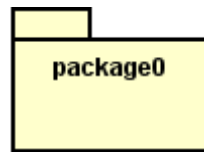
3.3.2	<i>Activity Diagram</i>	8
3.3.3	<i>Use Case Diagram</i>	9
3.3.4	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	10
3.3.5	<i>Logical Record Diagram (LRS)</i>	11
3.3.6	Tabel atau Relasi	12
3.3.7	Spesifikasi Basis Data	12
BAB IV PEMBAHASAN		
4.1	Profil Organisasi	13
4.1.1	Sejarah Perusahaan.....	13
4.1.2	Struktur Organisasi	13
4.1.3	Tugas dan Wewenang	14
4.2	Analisa Proses Bisnis	16
4.2.1	Proses Bisnis	16
4.2.2	Activity Diagram.....	17
4.3	Analisa Keluaran dan Masukan	20
4.4	Analisa Kebutuhan Sistem Susulan	22
4.4.1	Identifikasi Kebutuhan	22
4.4.2	Use Case Diagram.....	23
4.4.3	Deskripsi Use Case	24
4.5	Rancangan Basis Data.....	26
4.5.1	ERD.....	27
4.5.2	Transformasi ERD ke RLS	28
4.5.3	LRS	29
4.5.4	Tabel.....	30
4.5.5	Spesifikasi Basis Data	31
4.6	Implementasi Sistem	34
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	40
5.2	Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA		42
LAMPIRAN.....		43

DAFTAR SIMBOL

Simbol Activity Diagram



Simbol *Package Diagram*

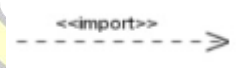


Package

Pengelompokkan dan pengorganisasian kelas-kelas dan *interface* yang sekelompok menjadi suatu unit tunggal dalam *library*.

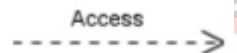
Import

Suatu *dependency* yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang ditambahkan kedalam sumber paket.



Access

Suatu *dependency* yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang bisa digunakan pada nama sumber paket.



Simbol *Use Case Diagram*



Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna *software* aplikasi (*user*).



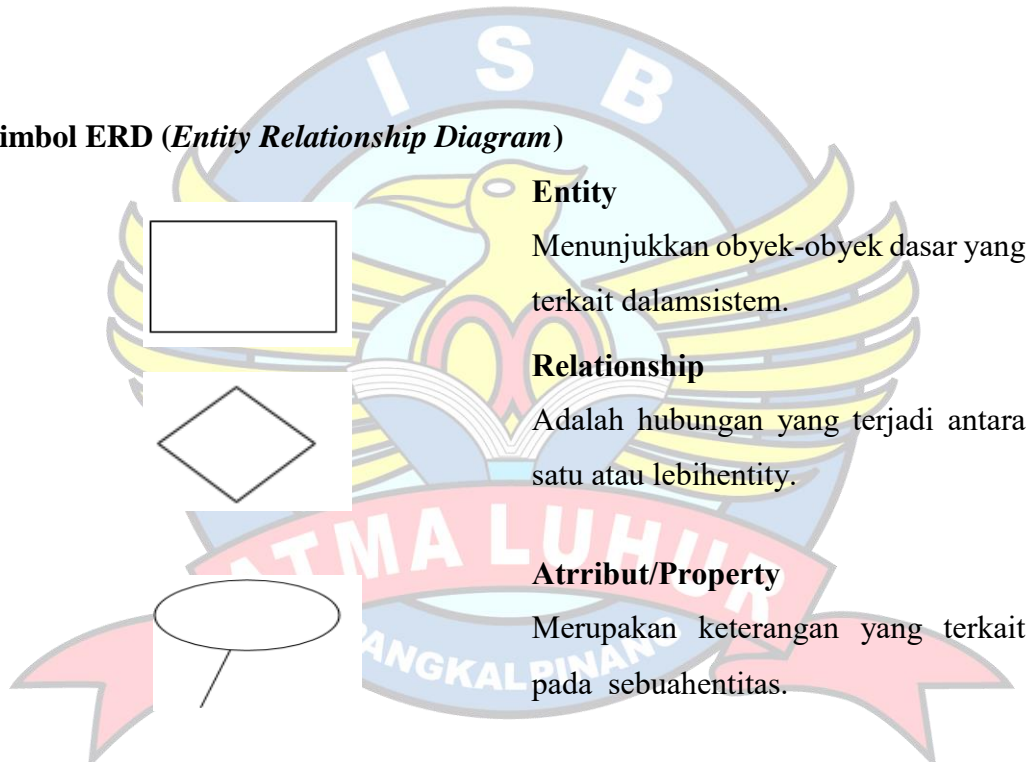
Use Case

Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham & mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.

Association

Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *usecase*.

Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)



Entity

Menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem.

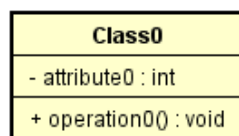
Relationship

Adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity.

Atribut/Property

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entity.

Simbol *Class Diagram*



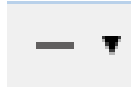
Class

Kelas pada struktur sistem.



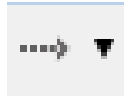
Interface

Sama dengan konsep *interface* dalam pemrograman berorientasi objek.



Association

Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai juga disertai dengan *multiplicity*.



Association Dependency

Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.



Generalization

Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi.

