

**“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
BERBASIS *WEBSITE* (WEB) PADA UD. BERKAH”**

SKRIPSI

**OLEH:
HEMA SYAFITRI
198150094**



PROGRAM STUDI TEKNIK INDUSTRI

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MEDAN AREA

MEDAN

2023

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 6/11/23

Access From (repository.uma.ac.id)6/11/23

**“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
BERBASIS *WEBSITE* (WEB) PADA UD. BERKAH”**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
di Fakultas Teknik Program Studi Teknik Industri
Universitas Medan Area

OLEH:

HEMA SYAFITRI

198150094

PROGRAM STUDI TEKNIK INDUSTRI

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MEDAN AREA

MEDAN

2023

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 6/11/23

Access From (repository.uma.ac.id)6/11/23

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Website*
(Web) Pada UD. Berkah

Nama : Hema Syafitri

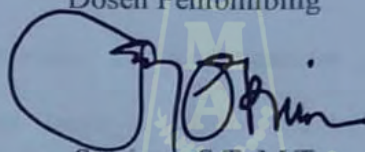
NPM : 198150094

Fakultas : Teknik

Prodi : Teknik Industri

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing



Sutrisno, S.T., M.T.
NIDN. 0102027302

Mengetahui :

Dekan Fakultas Teknik



Dr. Rahmad Syah, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0105058804

Ketua Program Studi



Nukhs Andri Silviana, S.T., M.T.
NIDN. 0127038802

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hema Syafitri

NPM : 198150094

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Teknik merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain yang telah dituliskan sumbernya dengan jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 08 Agustus 2023



Hema Syafitri
198150094

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR/SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN
AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Hema Syafitri

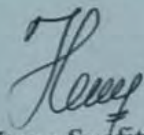
NPM : 198150094

Program Studi : Teknik Industri

Jenis Karya : Skripsi

Demi membangun ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Website* (Web) Pada UD Berkah. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di : Medan
Pada Tanggal : 08 Agustus 2023


(Hema Syafitri)
198150094

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Marindal, 28 Desember 2000. Anak kandung dari Bapak Alm.Boniman Rudi Kelana dan Ibu Sukini, merupakan putri ketiga dari 3 bersaudara. Penulis memiliki 2 orang kakak kandung perempuan yang pertama kelahiran tahun 1983 dan yang kedua kelahiran tahun 1985 yang saat ini sudah berkeluarga.

Penulis pertama kali menempuh pendidikan di TK Ar-Rahma Kabupaten Deli Serdang pada tahun 2006 dan selesai pada tahun 2007, pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SDN.101789 Marindal I Kabupaten Deli Serdang dan selesai pada tahun 2013, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 22 Medan pada tahun 2013 dan selesai pada tahun 2016. Di tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMKS Sentra Medika Medan mengambil jurusan Farmasi dan menyelesaikan sekolahnya pada tahun 2019. Di tahun 2019 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Medan Area dengan jurusan Teknik Industri dan Alhamdulillah selesai pada tahun 2023.

Atas izin Allah SWT, restu, do'a dan semangat dari kedua orangtua, perjuangan dan usaha penulis selama kurang lebih 3,5 tahun ini dalam menjalankan aktivitas akademik di Universitas Medan Area, Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan skripsi yang berjudul **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website (Web) Pada UD. Berkah”** dengan baik.

RINGKASAN

Hema Syafitri. NPM 198150094. “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada UD. Berkah Berbasis Website (WEB)” Dibimbing oleh Bapak Sutrisno, ST, MT.

UD. Berkah merupakan salah satu UMKM yang memproduksi santan yang berasal dari daging kelapa, UD. Berkah memproduksi beberapa macam jenis santan salah satunya adalah santan cair dan santan kental. Seperti yang kita ketahui kelapa parut yang kualitasnya bagus adalah kelapa parut yang bersih dan benar-benar terpisah dengan kulitnya. Sistem pemesanan yang digunakan oleh UD. Berkah saat ini masih menggunakan sistem manual yaitu dimana pembeli harus mendatangi UD. Berkah untuk melihat dan memilih barang yang ingin dibeli belum memiliki *e-commerce*. Dan dalam pemasaran ini hanya orang-orang yang sudah berlangganan saja yang dapat mengenali UD. Berkah tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat sistem informasi penjualan berbasis web yang dapat membantu UD. Berkah memasarkan dan menghasilkan lebih banyak uang. Selain itu, penelitian ini akan menyelidiki metode untuk menerapkan sistem penjualan produk berbasis web yang sama. Karena itu, sistem penjualan *e-commerce* harus dirancang. Di mana peningkatan pendapatan juga dicapai melalui pengembangan sistem pemasaran berbasis web *e-commerce* yang memungkinkan lebih banyak promosi dan kemudahan untuk pelanggan melakukan transaksi. Peneliti membuat sistem informasi penjualan untuk UD. Berkah dengan menggunakan platform *e-commerce* online, dan kemudian menerapkannya. Perancangan website yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah <https://udberkahmedan.000webhostapp.com/>.

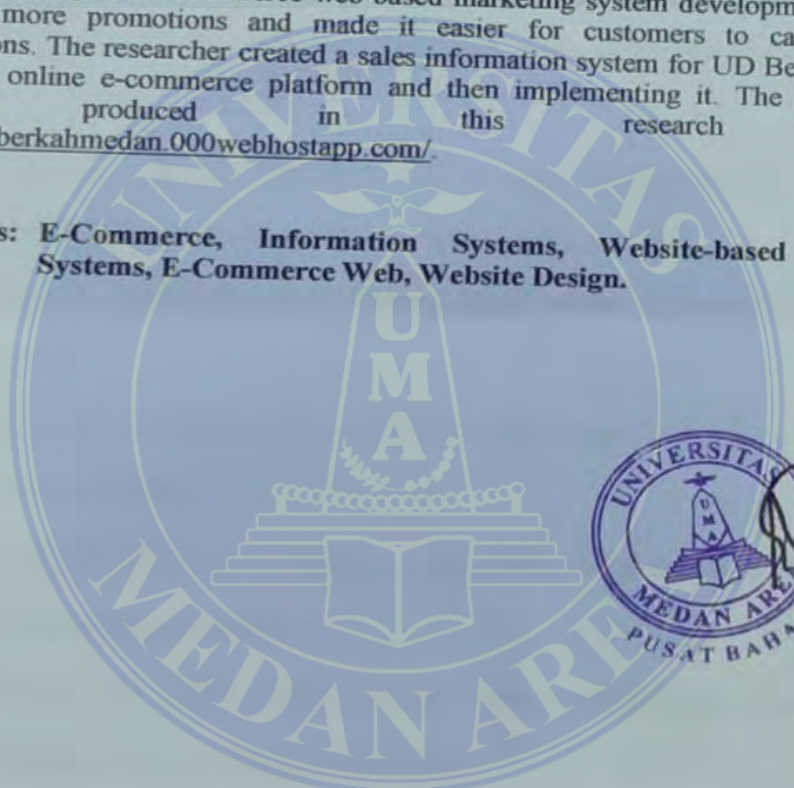
Kata Kunci : E- Commerce, Sistem Informasi, Sistem Penjualan berbasis website, Web E-Commerce, Perancangan Website.

ABSTRACT

Hema Syafitri. 198150094. "The Designing of a Sales Information System at UD Berkah on a Website (WEB) Based". Supervised by Sutrisno, S.T., M.T.

UD Berkah is one of the MSMEs that produce coconut milk from coconut meat. UD Berkah makes several types of coconut milk, one of which is thin coconut milk and thick coconut milk. As we know, good quality grated coconut is clean and completely separated from the skin. Furthermore, the current ordering system used by UD Berkah still uses a manual system, where buyers have to go to it to see and choose the items to buy without having e-commerce. In this marketing, only people who have been regular customers can recognize UD Berkah. This research aimed to create a web-based sales information system to help UD Blessings market and make more money. In addition, this research will investigate methods for implementing the same web-based product sales system. Therefore, an e-commerce sales system had to be designed. The increasing revenue was also achieved through an e-commerce web-based marketing system development that allowed more promotions and made it easier for customers to carry out transactions. The researcher created a sales information system for UD Berkah by using an online e-commerce platform and then implementing it. The website design produced in this research was <https://udberkahmedan.000webhostapp.com/>.

Keywords: E-Commerce, Information Systems, Website-based Sales Systems, E-Commerce Web, Website Design.



12/10 - 2023

KATA PENGANTAR

Penulis ingin mengucapkan syukur dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala kasih dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Salah satu kriteria mahasiswa untuk menyelesaikan studinya dan mendapat gelar Sarjana Teknik dari Fakultas Teknik Program Studi Teknik Industri Universitas Medan Area adalah selesainya skripsi ini. Dimungkinkan untuk menyelesaikan judul skripsi, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website (Web) pada UD. Berkah.”

Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak berikut ini atas bantuan dan nasehatnya selama ini:

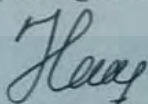
1. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc. selaku Rektor Universitas Medan Area.
2. Bapak Dr. Rahmad Syah, S.Kom, M.Kom selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Medan Area.
3. Ibu Nukhe Andri Silviana, S.T, M.T., selaku Ketua Program Studi Teknik Industri Universitas Medan Area.
4. Bapak Sutrisno, S.T, M.T, selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa memberikan arahan dan motivasi pada penulis.
5. Seluruh Dosen Program Studi Teknik Industri Universitas Medan Area yang telah memberikan ilmu pengetahuannya ketika mengajar mata kuliah dengan kesabaran dan penuh keikhlasan kepada penulis.
6. Seluruh Staf Fakultas Teknik Universitas Medan Area, terkhusus kepada Kak

Pujiarti selaku IT Support Program Studi Teknik Industri yang telah banyak membantu penulis pada saat masa perkuliahan.

7. Kepada Ibunda tercinta serta keluarga yang selalu mendo'akan, memberikan semangat dan dukungan dalam segala hal, terutama dalam dunia pendidikan.
8. Seluruh teman-teman seperjuangan Teknik Industri Universitas Medan Area angkatan 2019 terkhusus kepada Nabila Salwa Daulay yang telah menghabiskan waktu bersama serta memberikan kenangan suka maupun duka selama masa perkuliahan.
9. Teruntuk diri sendiri yang mau berjuang untuk menyelesaikan apa yang sudah pernah dimulai.

Atas bantuan, arahan, dan dukungan penulis. Penulis berharap masyarakat dan dunia pendidikan dapat mengambil manfaat dari skripsi ini. Skripsi ini dimaksudkan untuk memberi manfaat bagi pembaca dan rekan kerja. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih mempunyai kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk memperkuatnya. Penulis memanjatkan doa kepada Tuhan Yang Maha Esa agar segala bantuannya dikabulkan.

Medan, 08 Agustus 2023


Hema Syafitri

DAFTAR ISI

HALAMAN

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR/SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	Error! Bookmark not defined.
RIWAYAT HIDUP	4
RINGKASAN	5
ABSTRACT	5
KATA PENGANTAR	7
DAFTAR ISI	8
HALAMAN	9
DAFTAR GAMBAR	13
DAFTAR TABEL	15
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	5
1.6. Sistematika Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7

2.1. Definisi Sistem, Informasi, dan Sistem Informasi	7
2.2. Definisi dan Arsitektur Website.....	7
2.3 Defenisi dan Strategi Pemasaran.....	8
2.4. Perancangan Sistem	9
2.5. Langkah – langkah Perancangan Sistem.....	10
2.6. Diagram Konteks	11
2.7. Data Flow Diagram (DFD)	11
2.7.1. Pengertian Data Flow Diagram (DFD)	11
2.7.2 Simbol Data Flow Diagram (DFD).....	12
2.8. ERD (Entity Relationship Diagram).....	13
2.9. Konsep E-Commerce	15
2.9.1. Pengertian E-Commerce	15
2.9.2. Jenis E-Commerce	15
2.9.3. Manfaat E-Commerce	16
2.10. Konsep Dasar Web.....	17
2.11. Pemodelan Data	18
2.11.1. UML(Unified Modeling Language).....	18
2.11.2. Diagram Use Case.....	18
2.11.3. Diagram Aktivitas	19
2.11.4. Diagram Kelas.....	20
2.12. Internet	21
2.13. PHP (Perl Hypertext Preprocessor).....	21
2.14. HTML (Hyper Text Markup Language).....	22
2.15. CSS (Cascading Style Sheet)	22

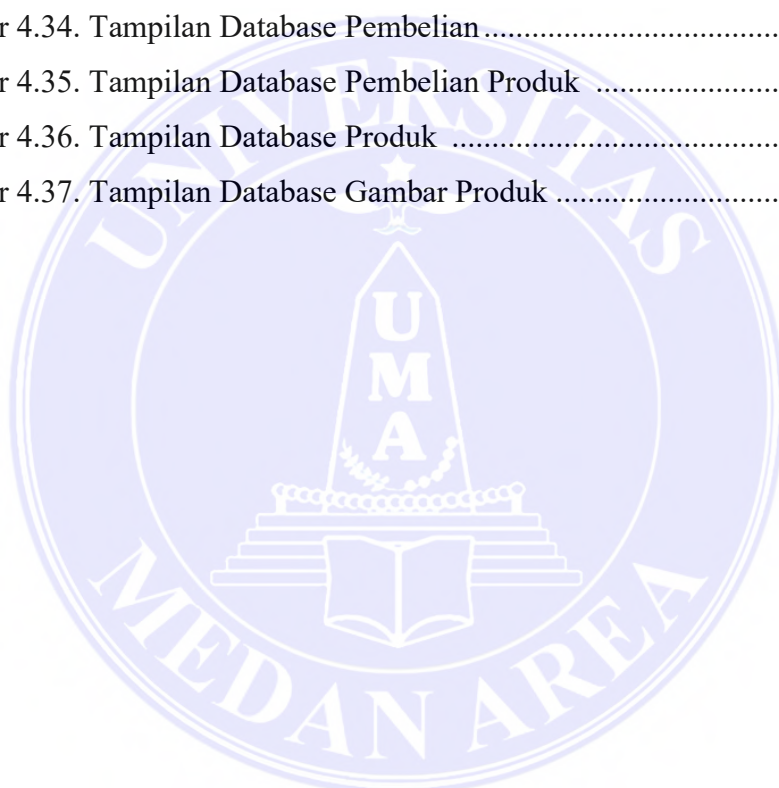
2.16. Javascript.....	23
2.17. Mysql (My Structure Query Language).....	24
2.18. Penelitian Terdahulu	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian	29
3.2. Jenis Penelitian.....	29
3.3. Variabel Penelitian	29
3.3.1. Variabel Bebas (Independent Variable).....	29
3.3.2. Variabel Terikat (Dependent Variable).....	30
3.4. Kerangka Berfikir.....	30
3.5. Pengumpulan Data	31
3.6. Metode Penyelesaian Masalah.....	32
3.7 Diagram Alur Penelitian	33
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1. Sejarah UD. Berkah	35
4.2. Ruang Lingkup Bidang Usaha	35
4.3. Daerah Pemasaran.....	35
4.4. Analisis Yang Sedang Berjalan.....	35
4.5. Analisis Sistem Informasi Yang Diusulkan	38
4.5.1 Desain Database	40
4.5.2 Perancangan Struktur Menu Home	50
4.5.2. Perancangan Desain Halaman Home	50
4.5.3. Perancangan Desain Dengan Menggunakan ERD.....	51
4.6. Implementasi	56

4.6.1. Dari Sisi Pembeli (<i>Customer</i>)	56
4.6.2. Dari Sisi UD. Berkah	59
4.7. <i>Database</i> MySQL	61
4.7.1. Halaman Admin	62
4.7.2. Halaman Kategori	63
4.7.3. Halaman Ongkos Kirim	63
4.7.4. Halaman Customer.....	63
4.7.5. Halaman Pembayaran.....	64
4.7.6. Halaman Pembelian	64
4.7.7. Halaman Pembelian Produk.....	65
4.7.8. Halaman produk.....	65
4.7.9. Halaman gambar produk.....	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	67
5.1. Kesimpulan	67
5.2. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Diagram Konteks.....	11
Gambar 3.1. Kerangka Berpikir.....	30
Gambar 3. 2. Flowchart Penelitian.....	34
Gambar 4.1. Flowchart Sistem yang sedang berjalan.....	36
Gambar 4.2. Flowchart Sistem yang akan diusulkan.....	39
Gambar 4.3. Context Diagram	41
Gambar 4.4. DFD Level 0.....	42
Gambar 4.5. DFD Level 1.....	43
Gambar 4.6. DFD Level 2.....	44
Gambar 4.7. ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	45
Gambar 4.8. Rancangan Struktur Menu Home.....	50
Gambar 4.9.Desain Halaman Admin	51
Gambar 4.10. Tampilan Perancangan Halaman Admin.....	57
Gambar 4.11. Tampilan Perancangan Halaman Kategori.....	57
Gambar 4.12. Tampilan Perancangan Halaman Ongkos Kirim.....	57
Gambar 4.13. Tampilan Perancangan Halaman Customer	58
Gambar 4.14. Tampilan Perancangan Halaman Pembayaran.....	58
Gambar 4.15. Tampilan Perancangan Halaman Pembelian.....	59
Gambar 4.16. Tampilan Perancangan Halaman Pembelian Produk	59
Gambar 4.17. Tampilan Perancangan Halaman Produk	60
Gambar 4.18. Tampilan Perancangan Halaman Gambar Produk	60
Gambar 4.19. Tampilan Halaman Utama UD. Berkah	61
Gambar 4.20. Tampilan Halaman Produk.....	62
Gambar 4.21. Tampilan Halaman Form Alamat Lengkap dan Melakukan Pembayaran.....	62
Gambar 4.22. Tampilan Halaman Shopping Chart.....	63
Gambar 4.23. Halaman Admin Login	64
Gambar 4.24. Halaman Depan (Admin)	64

Gambar 4.25. Halaman Orderan	65
Gambar 4.26. Tampilan Halaman Kategori Administrator.....	65
Gambar 4.27. Tampilan Produk-Produk Terbaru UD.Berkah	66
Gambar 4.28. Kumpulan Database Sistem Yang Dirancang	66
Gambar 4.29. Tampilan Database Admin	67
Gambar 4.30. Tampilan Database Kategori	67
Gambar 4.31. Tampilan Database Ongkos Kirim.....	68
Gambar 4.32. Tampilan Database Customer	68
Gambar 4.33. Tampilan Database Pembayaran	69
Gambar 4.34. Tampilan Database Pembelian	69
Gambar 4.35. Tampilan Database Pembelian Produk	70
Gambar 4.36. Tampilan Database Produk	70
Gambar 4.37. Tampilan Database Gambar Produk	71



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Data Produksi dan Penjualan Bulan September 2021 – Agustus 2022.	3
Tabel 2.1. Simbol Data Flow Diagram	12
Tabel 2.2. Simbol ERD (Entity Relationship Diagram)	14
Tabel 2.3. Elemen Dalam Use Case Diagram.....	18
Tabel 2.4. Elemen dalam Diagram Aktivitas	20
Tabel 2.5. Elemen dalam Diagram Class	20
Tabel 2.6 Penelitian Terdahulu	29
Tabel 4.1. Evaluasi sistem yang berjalan	37
Tabel 4.2. Tabel Kategori.....	47
Tabel 4.3. Tabel Admin	47
Tabel 4.4. Tabel Customer	48
Tabel 4.5. Tabel Pembayaran.....	48
Tabel 4.6. Tabel Pembelian Produk	49
Tabel 4.7. Tabel Produk	49
Tabel 4.8. Tabel Ongkir	50

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini berjalan dengan sangat cepatnya, sehingga dapat memunculkan inovasi baru yang dapat membantu serta memudahkan pekerjaan manusia dalam mendapatkan sebuah informasi kapanpun dan dimanapun. Perancangan sistem informasi adalah tahap proses yang dilakukan seseorang atau kelompok sebelum membuat sistem. Tahap ini dilakukan untuk memastikan bahwa sistem dibangun dengan tujuan memecahkan masalah atau memenuhi kebutuhan pengguna untuk mengolah, mengelola, dan mendapatkan informasi yang diinginkan (Muliadi, Andriani, and Irawan 2020). Perkembangan teknologi dan informasi suatu hal yang sangat penting pada dunia saat ini, dikarenakan teknologi informasi saat ini semakin canggih dan perubahan yang terus menerus membawa kita berada dalam meningkatkan kualitas untuk memberikan pelayanan informasi. Menurut (Aprianti and Maliha 2016) sistem informasi ialah kumpulan subsistem apapun, baik fisik juga non fisik, yang saling berafiliasi satu sama lain serta bekerja sama buat membuat informasi yang berarti dan berguna.

Perancangan adalah dasar membuat aplikasi, dengan tujuan memberikan kepada programmer gambaran lengkap mengenai jenis aplikasi yang akan dibuat. Perancangan terdiri dari sejumlah prosedur untuk mengubah hasil analisis dan sistem ke dalam bahasa pemrograman, dan untuk menjelaskan dengan detail bagaimana masing-masing komponen sistem bekerja. (Rahwanto 2020).

Pada saat ini semua bidang, termasuk pendidikan, ekonomi, dan kesehatan, telah menggunakan IT. Ini dilakukan untuk meningkatkan hasil dan memudahkan proses pekerjaan. IT digunakan dalam bidang ekonomi atau perdagangan untuk meningkatkan kinerja dan menjadi lebih kompetitif dibandingkan bisnis lain. Ini dapat meningkatkan laba dan penjualan produk..

UD. Berkah merupakan salah satu UMKM yang memproduksi santan yang berasal dari daging kelapa, UD. Berkah memproduksi beberapa macam jenis santan salah satunya adalah santan cair dan santan kental. Seperti yang kita ketahui kelapa parut yang kualitasnya bagus merupakan kelapa parut yang higienis dan benar-benar terpisah dengan kulitnya. Untuk mendapatkan santan yang kental perbandingannya ialah 1:1 menggunakan air. Lalu agar santan dapat bertahan hingga 1 bulan maka dilakukannya pemasakan santan terlebih dahulu hingga suhu di atas 63 °C selama 15 menit. Kemudian kita cooling down sampai suhu dibawah 5 °C sehabis itu kita simpan didalam kulkas atau di freezer. Dan untuk pemesanan santan murni hanya khusus di kota Medan saja tidak sampai keluar kota.

Sistem pemesanan yang digunakan oleh UD. Berkah saat ini masih menggunakan sistem manual yaitu dimana pembeli harus mendatangi UD. Berkah untuk melihat dan memilih barang yang ingin dibeli belum memiliki *e-commerce*. Dan dalam pemasaran ini hanya orang-orang yang sudah berlangganan saja yang dapat mengenali UD. Berkah tersebut sehingga dengan adanya sistem penjualan berbasis website lingkup penjualan pun semakin luas serta meningkatkan pendapatan pada UD. Berkah. Dengan menggunakan sistem manual tersebut sebagai sarana penjualan maka lingkup penjualan dan promosi masih kecil karena

hanya orang yang berada disekitar toko kita saja yang mengetahui usaha kita. Untuk itu perlu adanya analisis dan usulan perancangan sistem informasi penjualan yang berbasis *website*.

Tabel 1.1. Data Produksi dan Penjualan Bulan September 2021 – Agustus 2022

No	Bulan	Produksi	Penjualan
1	September	212,5	192,5
2	Oktober	206	187,5
3	November	214,5	189
4	Desember	204,5	182,5
5	Januari	195	181
6	Februari	195	180
7	Maret	204,5	188,5
8	April	207,5	197,5
9	Mei	201,5	196,5
10	Juni	193,5	176
11	Juli	202	178,5
12	Agustus	195,5	177,5
Total		2432 Kg	2227 Kg

Sumber : UD Berkah

Permasalahan yang di dapat pada UD. Berkah adalah jumlah penjualan tidak sesuai dengan jumlah produksi. Jika jumlah penjualan selalu lebih sedikit dari produksi, maka santan tidak akan terjual sampai habis dan selalu ada sisa. Untuk mengatasi masalah UD. Beruntung bagi Anda, dia telah memberikan solusi untuk mendistribusikan upaya pemasaran Anda melalui e-commerce. E-commerce terdiri dari transaksi yang terjadi antara penjual dan pembeli melalui Internet. Manfaat pemasaran e-commerce antara lain peningkatan jangkauan, promosi, kemudahan pengelolaan, dan peningkatan pendapatan dari penjualan online yang lebih murah sekaligus mengurangi biaya operasional seperti kertas dan pencetakan katalog.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis mengembangkan sistem

informasi penjualan yang berbasis *web e-commerce*. Dari penelitian ini, penulis mengambil judul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Website* (Web) Pada UD. Berkah”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membuat proses bisnis berbasis website yang dapat membantu pemasaran santan murni pada UD. Berkah ?
2. Bagaimana cara menerapkan proses bisnis berbasis website yang akan digunakan untuk membantu meningkatkan penjualan produk pada UD. Berkah?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini harus fokus pada penyelesaian masalah yang dirumuskan, yaitu:

UD. Berkah memiliki perancangan sistem penjualan berbasis web dimulai dari pembayaran, pemesanan, penjualan, konfirmasi pembayaran pelanggan, update informasi produk dan laporan penjualan yang muncul di website.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dituliskan sebelumnya, adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Ingin merancang dan membuat proses bisnis berbasis *website* yang dapat membantu pemasaran santan murni pada UD. Berkah.

2. Ingin mengetahui cara menerapkan proses bisnis berbasis *website* yang akan digunakan untuk membantu meningkatkan penjualan produk pada UD. Berkah.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Peneliti

- a. Dapat membantu peneliti meningkatkan keterampilan mereka melalui penerapan teori perkuliahan, mendapatkan lebih banyak wawasan dan pemahaman tentang kondisi aktual bisnis, dan mengatasi masalah kemasyarakatan.
- b. Dapat membantu mahasiswa dalam mengembangkan keilmuan dalam konteks keteknik industri ke dalam dunia industri nyata.

2. Bagi UKM

- a. Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu dalam menganalisis dan merancang sistem informasi penjualan berbasis web pada UD. Berkah.
- b. Dengan adanya penelitian ini akan mempermudah UD. Berkah dalam melakukan transaksi pemesanan serta laporan keuangannya sehingga pelanggan dapat terlayani dengan baik.

3. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi mahasiswa sehingga dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya.

1.6. Sistematika Penelitian

Pada penulisan Tugas Akhir ini sistematika penulisan disusun sebagai

berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang pendahuluan berisi latar belakang penelitian, serta masalah yang akan diteliti, batasan masalah, tujuan penelitian, keuntungan penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang rangkuman temuan penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian saat ini. Ini juga mencakup konsep dan prinsip dasar yang diperlukan untuk memecahkan masalah penelitian serta dasar teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang materi, peralatan, metode penelitian, dan data yang akan digunakan untuk studi dan analisis sesuai dengan bagan alur yang telah dibuat.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang uraian data yang dihasilkan selama penelitian yang selanjutnya diolah dengan metode yang telah ditetapkan, serta hasil penelitian yang dihasilkan selama proses pengolahan data, untuk menghasilkan kesimpulan dan rekomendasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari diskusi tentang hasil penelitian. Selain itu, perlu diberikan saran atau masukan kepada peneliti sendiri dan peneliti lain agar penelitian ini dapat dilanjutkan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Definisi Sistem, Informasi, dan Sistem Informasi

Menurut Rianto (2018), sistem adalah pengelompokan atau sekumpulan bagian, variabel, atau komponen yang bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu.

Informasi merupakan kumpulan materi yang telah diubah menjadi suatu cara yang lebih bermanfaat bagi penerimanya. Dengan kata lain, data adalah sumber informasi yang menggambarkan kejadian yang akan dianalisis dan digunakan oleh sistem untuk memberikan masukan yang berharga (Rianto 2018).

Sistem informasi adalah pengelompokan perangkat keras, perangkat lunak, dan perangkat otak yang digunakan untuk menyediakan data yang diproses dengan cara yang bermanfaat dan bermanfaat bagi penerimanya. Namun menurut Rianto (2018), sistem organisasi adalah jenis sistem informasi yang mengintegrasikan pemrosesan transaksi rutin dengan operasi manajerial, inisiatif strategis, dan penyampaian laporan kepada pihak luar.

2.2. Definisi dan Arsitektur Website

Website terdiri dari kumpulan halaman yang saling terkait yang berisi informasi seperti teks, gambar gerak atau diam, animasi, dan suara, serta kombinasi dari elemen-elemen ini, baik statis maupun dinamis. Jaringan halaman yang saling terkait menghubungkan halaman ini satu sama lain (Rahwanto, 2020).

Information architecture atau arsitektur informasi merupakan istilah

yang berkaitan dengan pengorganisasian informasi agar lebih sederhana yang bertujuan untuk membantu pengguna menemukan informasi.

2.3 Defenisi dan Strategi Pemasaran

Strategi pemasaran suatu korporasi atau perusahaan adalah rencana menyeluruh yang mencakup langkah-langkah yang dilakukan untuk mendongkrak penjualan produk serta tujuan pemasaran yang ditetapkan untuk menyenangkan pelanggan.

Tujuan strategi pemasaran adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan koordinasi tim pemasaran secara keseluruhan; dan
- b. Berfungsi sebagai alat untuk mengukur hasil pemasaran.
- c. Sebagai dasar untuk pengambilan keputusan pemasaran
- d. Meningkatkan kemampuan dan menyesuaikan diri dengan perubahan dalam pemasaran

Menurut (Firly Musfar 2020) elemen strategi pemasaran ialah sebagai berikut:

1. Product (Produk)

Produk dapat diproduksi untuk memenuhi kebutuhan demografi tertentu dan dapat berupa komoditas berwujud atau jasa tidak berwujud. Akibatnya, sepanjang fase penciptaan produk, pemasar harus melakukan penelitian mendalam terhadap siklus hidup produk mereka.

2. Price (Harga)

Pelanggan membayar harga produk untuk menikmatinya. Harga artinya komponen penting dari strategi pemasaran karena melalui planning pemasaran ini kita dapat menentukan keuntungan perusahaan dan kelangsungan hidupnya.

Tiga strategi penetapan harga utama adalah sebagai berikut:

- a. Harga penetrasi pasar
 - b. Harga dimanipulasi oleh pasar
 - c. Harga yang netral
3. Place (Tempat)

Lokasi, atau distribusi, sangat penting karena bisnis harus menempatkan produknya di area yang mudah diakses oleh pelanggan dan target.

4. Promotion (Promosi)

Promosi ialah komponen pemasaran yang bisa meningkatkan kesadaran merek dan penjualan. Ini termasuk periklanan promosi, penjualan, korelasi rakyat, publisitas, penjualan eksklusif, serta sponsorship acara.

5. People (Orang)

Karena orang yang dimaksud mempunyai korelasi langsung dengan bisnis, perusahaan harus mempekerjakan dan melatih orang yang tepat untuk menyampaikan layanan pelanggan terbaik.

6. Process (Proses)

Perusahaan harus memastikan bahwa proses mereka disesuaikan untuk mengurangi biaya karena sistem ini akan mempengaruhi pelaksanaan layanan.

7. Physical Evidence (Bukti Fisik)

Bukti fisik akan berkaitan dengan cara perusahaan dan barang tersebut dilihat oleh pasar dalam hal branding..

2.4. Perancangan Sistem

Menurut Rahwanto (2020) Dalam siklus pengembangan sistem, perancangan sistem adalah tahap yang mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan

fungsional dan menunjukkan bagaimana suatu sistem dibentuk.

Bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan tugasnya ditentukan dalam perancangan sistem. Pada tahap ini, komponen perangkat lunak dan perangkat keras sistem harus dikonfigurasi sehingga setelah instalasi sistem, rancangan bangun yang telah ditetapkan akan benar-benar memuaskan.

Tujuan perancangan sistem sebagai berikut :

1. Memenuhi semua kebutuhan para pemakai sistem.
2. Memberikan sebuah gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada si programmer.

2.5. Langkah – langkah Perancangan Sistem

Untuk mengembangkan atau menciptakan suatu sistem yang baik, tahapan operasional dalam proses pengolahan data dan proses pendukung operasional sistem harus diperhatikan.

Menurut (Jogiyanto 2017), Dalam bukunya Analisis dan Disain Sistem, perancangan sistem didefinisikan sebagai berikut:

1. Tahap setelah analisis siklus pengembangan sistem
2. Menentukan kebutuhan fungsional
3. Merencanakan rancang bangun implementasi
4. Menjelaskan proses pembentukan sistem
5. Menjelaskan langkah-langkah yang terlibat dalam menciptakan unit penuh dan fungsional dengan merencanakan, menggambar, atau menggabungkan berbagai komponen independen.
6. Mengatur komponen perangkat keras sistem.

Langkah-langkah dalam perancangan sistem meliputi:

1. Logical Model

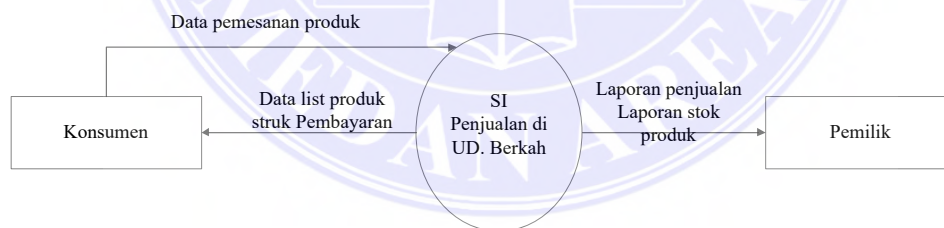
Logical model sistem informasi membantu pengguna memahami bagaimana fungsi-fungsi sistem informasi selanjutnya akan bekerja secara logika. Arus data, juga dikenal sebagai diagram aliran data, dapat digunakan untuk menggambarkan logika model.

2. Physical System

Bagan alir sistem atau dokumen adalah bagian dari sistem fisik.

2.6. Diagram Konteks

Diagram konteks ialah pola visualisasi yang menunjukkan interaksi sistem berita menggunakan lingkungannya. gambaran ini tidak bergantung di organisasi file, aplikasi, atau perangkat keras. Setiap diagram konteks mengandung proses dengan nomor proses 0. Proses ini menunjukkan hubungan antara input dan hasil sistem yang berasal dari sumber eksternal (Kusumawardani, 2014).



Gambar 2.1. Diagram Konteks

2.7. Data Flow Diagram (DFD)

2.7.1. Pengertian Data Flow Diagram (DFD)





Diagram aliran data (DFD) adalah diagram yang menguraikan aliran informasi dalam suatu organisasi. Transmisi informasi pada proses sistem

organisasi menggunakan beberapa simbol (Muliadi, Andriani dan Irawan 2020).

2.7.2 Simbol Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) menggunakan simbol berikut untuk mengidentifikasi aliran data yang mengalir dalam sistem:

Tabel 2.1. Simbol Data Flow Diagram

No	Nama	Simbol
1	Entity atau Terminator	
2	Proses	
3	Penyimpanan Data	
4	Aliran Data	

Sumber: (Muliadi, Andriani, and Irawan 2020)

1. Entity atau Terminator

Entitas atau Terminator dapat merujuk pada lokasi, departemen, atau divisi bisnis yang tidak termasuk dalam sistem yang sedang dikembangkan; seorang perseorangan atau sekelompok orang yang menjadi bagian dari organisasi tetapi tidak termasuk dalam sistem yang dikembangkan; bisnis atau individu di

luar organisasi, seperti pemasok, langganan, atau sistem informasi lainnya; asal usul suatu transaksi; atau penerima akhir laporan yang dibuat oleh bisnis.

Entity luar dapat berupa :

- a. Individu atau sekelompok individu yang tidak termasuk dalam sistem; atau
- b. Penerima akhir dari laporan yang dibuat oleh sistem.
- c. Laporan yang dicetak oleh sistem.

2. Proses

Aliran data adalah transfer informasi antar proses. Setelah data masuk dan keluar dari suatu proses, tindakan atau pekerjaan diselesaikan oleh manusia, mesin, atau komputer.

3. Simpanan Data

Data dapat disimpan dalam catatan atau arsip manual; kotak tempat data di meja seseorang; tabel acuan manual; file atau database di sistem komputer; atau agenda atau buku.

4. Aliran Data

Panah menunjukkan arah aliran data, yang mungkin masuk ke dalam sistem atau keluar dari aktivitas sistem. Data dapat mengalir dalam bentuk:

1. Formulir atau dokumen yang digunakan oleh sistem;
2. Laporan tercetak yang dihasilkan oleh sistem. Data juga dapat mengalir dalam bentuk masukan atau hasil dari aktivitas sistem.

2.8. ERD (Entity Relationship Diagram)

Model pendekatan teknis yang menampilkan hubungan model adalah diagram hubungan entitas (ERD). Menurut Fridayanthie dan Mahdiati (2016), tujuan utama ERD adalah untuk menyajikan objek data (Entitas) dan hubungan



(Relationships) yang ada pada Entitas berikut.

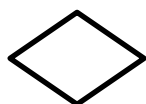
Berikut beberapa penjelasan mengenai kardinalitas relasi adalah sebagai berikut :

- a. Satu ke satu: Setiap elemen entitas A memiliki hubungan terdekat dengan elemen entitas B yang paling banyak, dan sebaliknya, setiap elemen entitas B memiliki hubungan terdekat dengan satu elemen entitas A.
- b. Satu ke Banyak: Setiap elemen entitas A memiliki hubungan terdekat dengan elemen entitas B yang paling banyak, dan sebaliknya, setiap elemen entitas B memiliki hubungan terdekat dengan satu elemen entitas A.
- c. Banyak ke satu : Setiap elemen entitas A memiliki hubungan dengan paling banyak satu elemen entitas B, dan sebaliknya, setiap elemen entitas B memiliki hubungan dengan paling banyak satu elemen entitas A.
- d. Banyak ke banyak (Banyak ke Banyak): Setiap elemen entitas A berhubungan dengan paling banyak elemen entitas B, dan sebaliknya jumlah elemen maksimal dari entitas B.

Berikut tabel yang akan menunjukkan simbol-simbol ERD:

Tabel 2.2. Simbol ERD (Entity Relationship Diagram)

Simbol	Keterangan
 Entity	Entity adalah item yang dapat didefinisikan oleh pemakai dalam lingkungannya, dan ini penting bagi pemakai dalam konteks sistem yang akan dibuat.
 Atribut	Atribut mendeskripsikan karakter entitas. Pada umumnya, setiap ERD memiliki lebih dari satu atribut.



Hubungan

Asosiasi antar entitas: Dalam hubungan, penting untuk membedakan hubungan yang terjadi antara entitas tersebut dan substansi dari hubungan tersebut.



Garis

Digunakan untuk menghubungkan entitas satu sama lain dan atributnya.

Sumber: (Wadisman 2018)

2.9. Konsep E-Commerce

2.9.1. Pengertian E-Commerce

Perdagangan elektronik, juga dikenal sebagai e-dagang, mengacu pada penyebaran, pembelian, penjualan, dan promosi barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet, televisi, atau jaringan komputer lainnya. Sistem pengumpulan data otomatis, sistem manajemen inventaris otomatis, dan transfer dana elektronik adalah beberapa contoh perdagangan elektronik (Tata Sutabri, 2012).

2.9.2. Jenis E-Commerce

Berikut akan diperjelas beberapa jenis penggunaan *e-commerce* dalam dunia bisnis (Arief and Suwita 2019) :

1. Bisnis ke Bisnis (Business to Business-B2B)

Business to Business Perdagangan antara bisnis, seperti antara produsen dan grosir atau grosir dan pengecer, disebut bisnis ke bisnis (B2B). Usaha ke konsumen (B2C) serta usaha ke pemerintah (B2G) berbeda.

2. Bisnis ke konsumen (Business to customer)

Business to customer (B2C) merupakan kegiatan usaha elektronik yang

melayani pelanggan secara langsung melalui barang atau jasa. Menggunakan penjualan langsung di internet, pelanggan bisa memesan barang langsung karena biaya telah tercantum.

3. Konsumen ke konsumen (consumer to consumer – C2C)

C2C adalah contoh e-commerce yang sedang berkembang di Indonesia adalah C2C. contoh C2C ialah iklan baris dan toko buku online yang didirikan, yang umumnya dimiliki oleh pengguna blog gratis seperti blogspot. Bisnis langsung ke konsumen (C2C) merupakan ketika seseorang menjual barang atau jasa pada orang lain secara langsung.

4. Konsumen ke bisnis (consumer to consumer – C2C)

C2C artinya contoh e-commerce yang sedang berkembang pada Indonesia. Contoh C2C adalah iklan baris dan toko buku online yang didirikan, yang umumnya dimiliki oleh pengguna blog gratis seperti blogspot. usaha langsung ke konsumen (C2C) adalah ketika seseorang menjual barang atau jasa pada orang lain secara langsung.

2.9.3. Manfaat E-Commerce

Berikut akan diperjelas beberapa manfaat penggunaan *e-commerce* dalam dunia bisnis :

1. Dapat meningkatkan *market exposure* (pangsa pasar)

Transaksi *on-line* memungkinkan setiap orang di seluruh dunia memesan dan membeli barang-barang yang dijual dengan menggunakan media komputer tanpa terbatas jarak serta waktu.

2. Menurunkan Biaya Operasional (*operating cost*)

Sebagai transaksi *e-commerce*, sebagian besar operasinya dilakukan di dalam

komputer, sehingga porto seperti showroom, gaji yang berlebihan, dan lainnya tidak perlu terjadi.

3. Melebarkan jangkauan (*global reach*)

Karena semua orang dapat menggunakan media perantara komputer untuk melakukan transaksi online, tidak ada batasan tempat atau waktu.

4. Meningkatkan *customer loyalty*

Ini disebabkan oleh fakta bahwa sistem transaksi e-commerce menyediakan informasi yang lengkap dan bisa diakses kapan saja. Selain itu, dalam hal pembelian, pelanggan dapat memilih produk yang mereka inginkan setiap saat.

5. Meningkatkan *supply management*

Karena transaksi e-commerce mengurangi biaya operasional perusahaan, terutama sesuai jumlah karyawan dan stok barang yang tersedia, sistem manajemen pasokan wajib ditingkatkan.

2.10. Konsep Dasar Web

Dunia internet saat ini berkembang dengan sangat cepat karena beberapa alasan, salah satunya adalah perkembangan infrastruktur yang sebanding dengan internet. Faktor lain adalah kebutuhan para pelaku industri untuk menggunakan internet dan web sebagai layanan tambahan yang sangat membantu dalam menjalankan bisnis mereka, serta masyarakat yang melihat internet dan web menjadi kebutuhan dalam setiap aspek kehidupan mereka, seperti masyarakat kota modern.

World Wide Web, juga disebut sebagai WWW, adalah sebuah sistem yang saling terkait dalam bentuk dokumen hypertext yang mengandung berbagai informasi, termasuk tulisan, gambar, suara, video, dan informasi multimedia

lainnya. Perangkat yang disebut web browser menggunakan web browser untuk membaca halaman web yang disimpan di web client dan menerjemahkannya ke dalam format dokumen yang dapat dipahami.

2.11. Pemodelan Data

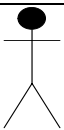
2.11.1. UML(Unified Modeling Language)


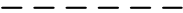
UML biasanya dibuat untuk menunjukkan alur kerja sistem atau pekerjaan yang dilakukan oleh setiap bagian dari sistem. Bahasa standar untuk membuat cetak biru atau model perangkat lunak, Unified Modeling Language (UML) digunakan untuk memvisualisasikan, menentukan, membangun, dan mendokumentasikan model yang membantu dalam membangun perangkat lunak. UML juga digunakan untuk membuat analisis dan desain, mendefinisikan kebutuhan, dan menggambarkan arsitektur dari perangkat lunak.

2.11.2. Diagram Use Case

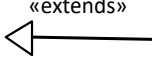

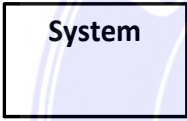

Selama proses pembuatan sistem informasi, pemodelan alur interaksi yang terjadi antara aktor dan sistem dilakukan. Sebuah use case diagram dapat menunjukkan lebih dari satu aktor yang berinteraksi dengan sistem. Use case diagram ini juga dapat menjelaskan fungsi sistem dari dua sudut pandang dan menunjukkan kegiatan apa saja yang dilakukan oleh sistem.

Tabel 2.3. Elemen Dalam Use Case Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Actor	Mendefinisikan jenis peran yang dimainkan oleh pengguna saat berinteraksi dengan use case.

2.  Generalization hubungan di mana objek anak (descendent) dan objek induk berbagi perilaku dan struktur data.
3.  Include menentukan contoh sumber yang jelas.

Tabel 2.4. Elemen Dalam Use Case Diagram (Lanjutan)

No	Gambar	Nama	Keterangan
4.		Extend	Menunjukkan bahwa use case target pada titik tertentu memperluas perilaku dari use case sumber.
5.		Association	Apa yang menghubungkan dua objek.
6.		System	Menspesifikasikan paket dengan sistem terbatas.
7.		Use case	Deskripsikan dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.

Sumber : (Fathurridho 2020)






2.11.3. Diagram Aktivitas

Diagram aktivitas menunjukkan aliran kerja atau aktivitas sistem, proses bisnis, atau menu perangkat lunak. Sementara diagram aktivitas menunjukkan aktivitas sistem, aktor tidak melakukan apa pun. (Fridayanthie dan Mahdiati 2016).

Setelah membuat use case diagram, diagram aktivitas menampilkan use case yang direncanakan terlebih dahulu dalam bentuk alur kerja yang akan terjadi di sistem informasi. Diagram aktivitas memiliki komponen dengan bentuk tertentu yang dihubungkan dengan tanda panah, dan dimulai dengan urutan alur kerja dari

awal hingga akhir.

Tabel 2.5. Elemen dalam Diagram Aktivitas

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Initial Node	Awal mula dimulainya aktivitas dalam sebuah sistem.
2		Activity	Bagian yang memuat jenis aktivitas yang sedang berjalan.
3		Decision	Bagian yang mendeskripsikan tentang pemilihan kondisi dalam sebuah alur sistem.
4		Transitions	Menghubungkan aktivitas selanjutnya setelah aktivitas sebelumnya telah selesai.
5		Final Node	Final Node adalah akhir dari sebuah aktivitas berjalan.




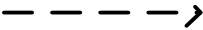

Sumber : (Fathurridho 2020)

2.11.4. Diagram Kelas

Kelas adalah standar yang menentukan apa yang akan dihasilkan sebuah objek setelah diinstansiasi. Pengembangan dan perancangan berorientasi objek bergantung pada kelas. Sebuah diagram kelas akan digunakan untuk menunjukkan cara arsitektur sistem yang sedang dirancang. Setiap class memiliki atribut dan metode, seperti yang ditunjukkan dalam diagram class. Setiap kelas dihubungkan dengan garis Association. (Tabrani dan Rezqy Aghniya, 2020)

Tabel 2.6. Elemen dalam Diagram Class

No.	Simbol	Nama	Keterangan
-----	--------	------	------------

1		Kelas	Menunjukkan kelas pada struktur sistem
2	Interface1 	Interface	Antarmuka dari kelas yang di gambarkan
3		Generalisasi	Menunjukkan relas antar kelas.
4		Dependency	Ada hubungan antara kelas dan kebergantungan.
5		Agregasi	Relasi antar kelas, dengan makna semua bagian.

Sumber : (Fathurridho 2020)

2.12. Internet

TCP/IP atau Protokol Pengendalian Transmisi Internet adalah protokol yang digunakan oleh semua komputer yang terhubung ke internet, yang merupakan jaringan komputer yang sangat besar, untuk berkomunikasi satu sama lain (Shahab 2000).

Berdasarkan definisi di atas, internet dapat didefinisikan sebagai jaringan komputer yang terdiri dari berbagai perangkat komputer yang terhubung melalui protokol yang digunakan untuk mengirimkan informasi dan menyediakan layanan telekomunikasi untuk jutaan penggunanya yang tersebar di seluruh dunia sumber daya informasi.

2.13. PHP (Perl Hypertext Preprocessor)

PHP singkatan dari Preprocessor Hypertext Perl adalah bahasa pemrograman web server-side yang bersifat open source yang digunakan untuk membuat laman web yang terus berubah. Ketika klien memintanya, situs dinamis

dibuat. Mekanisme ini memastikan bahwa data klien selalu akurat serta terbaru. Setiap script PHP dijalankan di server yang dijalankan. (Fridayanthie and Mahdiati 2016).

Tujuan dari bahasa scripting ini adalah untuk membuat aplikasi yang dibangun oleh PHP memberikan hasil pada web browser, tetapi proses keseluruhannya dijalankan di server. PHP juga dirancang untuk bekerja sama dengan database server dan sangat mudah untuk membuat dokumen HTML yang dapat mengakses database.

2.14. HTML (Hyper Text Markup Language)

HTML atau Hyper Text Markup Language adalah bahasa standar yang digunakan untuk menampilkan halaman web. HTML dapat melakukan banyak hal, seperti mengatur tampilan dan isi halaman web, membuat tabel pada halaman web, mempublikasikan halaman web secara online, membuat form yang dapat digunakan untuk registrasi dan transaksi online, dan menampilkan area gambar (Fridayanthie dan Mahdiati 2016).

Tidak mungkin mengubah kode HTML menjadi file program yang bisa dijalankan sebab semua tagnya bersifat dinamis. Ini karena HTML hanyalah sebuah bahasa scripting yang dapat dipergunakan pada browser (pengakses web). Beberapa browser yang mendukung HTML termasuk Internet Explorer, Netscape Navigator, Opera, serta Mozilla. dengan mengklik menu view-source, Anda dapat melihat pengkodean laman HTML. di sana, semua tag dan isi page web akan ditampilkan.

2.15. CSS (Cascading Style Sheet)

Cascading Style Sheets (CSS) digunakan untuk mengatur desain halaman web. Walaupun HTML mempunyai banyak fungsi untuk menata tampilan suatu halaman web, namun tujuan dari CSS adalah agar tampilan halaman web yang dibuat dengan HTML menjadi lebih teratur dan indah (Josi 2017).

CSS adalah bahasa pemrograman yang disebut Cascading Style Sheet (CSS) dan digunakan untuk membuat tampilan desain yang dapat digunakan pada web, seperti warna, font, outline, background, penyesuaian ukuran layar, dan lainnya. Saat digunakan dalam pembuatan website, CSS bekerja sama dengan HTML untuk membuat tampilan web yang menarik.

2.16. Javascript

JavaScript adalah bahasa pemrograman "sederhana" yang dibuat oleh Netscape dan biasanya digunakan bersama kode HTML untuk menentukan tindakan tertentu. Tidak dapat digunakan untuk membuat aplikasi atau Applet. (Fridayanthie and Mahdiati 2016).

Java Script adalah bahasa pemrograman web client-side yang diproses oleh klien. Aplikasi client yang dimaksud termasuk web browser seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, dan Opera Mini..

Pertengahan tahun 90-an adalah tahun ketika Java Script pertama kali dibuat. Meskipun namanya hampir sama, Java Script berbeda dari bahasa pemrograman Java dalam cara penulisannya. Java Script dapat dimasukkan ke dalam dokumen HTML atau dijadikan dokumen terpisah yang kemudian terhubung ke dokumen lain. Java Script menawarkan fitur yang dimaksudkan untuk mengontrol cara pengguna berinteraksi dengan halaman web.

. Namun, dengan javascript kita dapat membuat halaman web yang

interaktif dan sederhana. JavaScript berasal dari dua kata: java, yang merupakan bahasa pemrograman berorientasi objek, dan script, yang merupakan serangkaian petunjuk untuk program.

2.17. Mysql (My Structure Query Language)

MySQL (My Structure Query Language) merupakan salah satu jenis database server yang terkenal dan banyak digunakan untuk membuat aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengelolaan datanya. MySQL bersifat open source dan menggunakan SQL (Structured Query Language) (Fridayanthie dan Mahdiati 2016).

Server database MySQL, juga dikenal sebagai basis data terhubung (RDBMS), dirancang untuk menangani database yang lebih besar secara cepat dan merupakan struktur penyimpanan data yang memungkinkan untuk menambah, mengakses, serta memproses data yang disimpan dalam database.

Dari pengertian diatas bisa disimpulkan bahwa MySQL ialah database yang dipergunakan oleh pemrograman perangkat lunak yang sama dengan PHP, dan mengandung kode untuk menjalankan software yang akan didesain. Anda dapat melakukan fungsi administrator di database menggunakan SQL, seperti menjalankan query untuk mengambil data dari database, mengaksesnya (membaca data), menginput data dari database, menghapus data dari database, dan mengganti datanya.

2.18. Penelitian Terdahulu

Penelitian sistem informasi dalam bidang teknik industri yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, antara lain:

Tabel 2.6. Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1.	Didik Akhmadi, 2011.	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Produk Berbasis Web Di Cv. Sinta Rahayu Jepara	Sebagai hasil dari proses perancangan sistem informasi penjualan produk berbasis web ini, diharapkan akan menjadi lebih mudah bagi perusahaan untuk mengawasi transaksi penjualan produk dan bagi pelanggan untuk memesan produk melalui internet. Dengan demikian, proyek ini diharapkan berjalan secara efektif dan efisien.
2.	Refiandi Virgianto, Dian Gustina, 2021.	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Pada Toko Ibu Lina Berbasis Web	Rancangan situs web ini memungkinkan pengelolaan data transaksi dan laporan; laporan ini diharapkan membantu pelanggan dan karyawan toko menjalankan operasional dan melacak, sehingga perusahaan dapat meningkatkan layanan.

Tabel 2.6. Penelitian Terdahulu (Lanjutan)

No	Nama Peneliti, Tahun	Judul	Hasil Penelitian
3.	Ach. Supriyanto, Burhan dan Millatul Ulya, 2013.	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Di Pt. Garam (Persero)	Penelitian ini menemukan bahwa perancangan sistem informasi penjualan garam berbasis web lebih efektif karena membuat konsumen lebih mudah mengakses informasi produk PT. Garam (Persero). Sistem ini juga lebih efisien berdasarkan simulasi awal yang dilakukan, yang menunjukkan waktu transaksi hanya sepuluh hingga lima belas menit dengan mengakses situs web penjualan PT. Garam (Persero).

Tabel 2.6. Penelitian Terdahulu (Lanjutan)

No	Nama Peneliti, Tahun	Judul	Hasil Penelitian
4.	Anis Saleh, Ariamin, Andi	Perancangan Sistem Informasi	Perancangan ini memungkinkan aplikasi sistem informasi

Pawennari,	Manajemen	penjualan untuk melaporkan
Ahmad Padhil,	Administrasi	transaksi penjualan dan
2018.	Penjualan Pada Toko	melaporkan detail transaksi
	Lintang Outdoor	selama periode tertentu.
	Berbasis Web	Perancangan ini juga dapat
		memungkinkan pembeli bertemu
		dengan penjual secara online.

Tabel 2.6. Penelitian Terdahulu (Lanjutan)

No	Nama Peneliti, Tahun	Judul	Hasil Penelitian
5.	Khofifah Aviyah Iryanto, 2021.	Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Dan Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus: Al- Via <i>Cake</i> Surabaya)	Hasil penelitian ini menghasilkan database yang akan membuat toko lebih terlokalisasi, yang akan memudahkan pemilik untuk mengolah data dan pesanan serta memudahkan pelanggan untuk memesan dan melakukan transaksi. Selain itu, pemilik akan memiliki kemampuan untuk mempromosikan toko mereka dan barang-barang yang dijualnya, sehingga mereka dapat meningkatkan penjualan barang-

barang toko XYZ.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di UD. Berkah yang terletak di Jl. Karya Bakti No. 40 Medan Johor Sumatera Utara. Usaha ini bergerak di bidang produksi santan yang berbahan dasar kelapa. Penelitian dilaksanakan mulai bulan Agustus 2022.

3.2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut (Rijali 2019), "Kejadian" yang diamati selama kegiatan lapangan adalah dasar dari penelitian kualitatif, konseptualisasi, kategorisasi, dan deskripsi. Karena itu, pengumpulan dan analisis data tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Keduanya berlangsung secara bersamaan; bukan linier, prosesnya berbentuk siklus dan interaktif.

3.3. Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan variabel bebas (independent variable) dan variabel terikat (dependent variable). Variable independent mempengaruhi variable dependent atau terikat. Menurut Amalia, Setiawansyah, et all (2021) "Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa pun yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari untuk memperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian menarik kesimpulan".

3.3.1. Variabel Bebas (Independent Variable)

Variabel bebas juga disebut sebagai variabel independen, adalah variabel yang diduga menjadi penyebab dari variabel terikat. Biasanya, variabel bebas

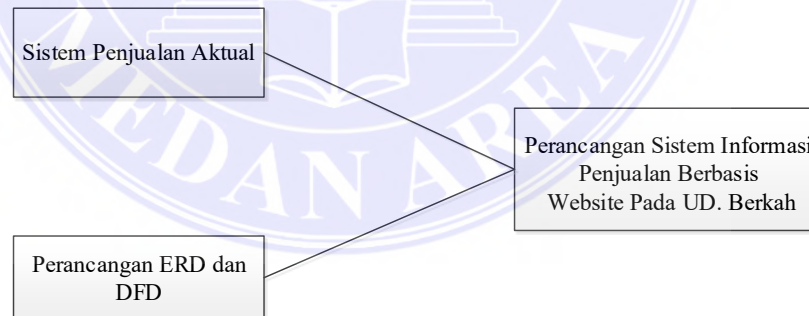
dimanipulasi, diamati, dan diukur untuk mengetahui hubungannya (pengaruhnya) dengan variabel lain. (Winarno 2013). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Perancangan ERD Dan DFD dan Sistem Order.

3.3.2. Variabel Terikat (Dependent Variable)

Variabel respons atau output adalah variabel terikat. Jika disebut "variabel terikat", itu berarti bahwa variabel ini akan muncul sebagai hasil dari manipulasi variabel bebas selama penelitian (Winarno 2013). Variabel terikat pada penelitian ini adalah Perancangan sistem informasi penjualan berbasis website pada UD. Berkah.

3.4. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi masalah yang penting.



Gambar 3.1. Kerangka Berpikir

Definisi operasional :

1. Sistem Penjualan Aktual (mekanisme pemesanan)

Memuat sistem pemesanan untuk produk yang dipasarkan atau dijual oleh UD.

Berkah sebagai cara mempermudah sistem penjualan produk yang belum

diproduksi atau belum ada secara fisik. Pembeli dapat melihat spesifikasi produk dan membayar setelah itu..

2. Perancangan ERD Dan DFD

Perancangan ERD dan DFD adalah suatu proses bisnis yang diperoleh dari UD. Berkah terkait penjualan tahun sebelumnya, yang berlangsung dari september 2021 hingga agustus 2022.

3. Perancangan sistem informasi penjualan berbasis website

Yaitu merancang suatu sistem informasi penjualan berbasis website pada UD. Berkah.

3.5. Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data terbagi atas dua jenis yaitu :

1. Data primer

Menurut Sugiyono (2016), Pengumpul data mendapatkan data dari sumber data langsung; dalam penulisan ini, observasi dan wawancara digunakan untuk mendapatkan data langsung. Data primer yang diperoleh dalam penelitian ini adalah :

a) Data wawancara

Melakukan tanya jawab dan diskusi secara langsung tentang perusahaan kepada pemilik usaha

b) Data penjualan

Melakukan tanya jawab dan diskusi secara langsung tentang data penjualan perusahaan kepada pemilik usaha

2. Data sekunder

Menurut Sugiyono (2016), Data sekunder adalah sumber data yang

memberikan data kepada pengumpul data secara tidak langsung, seperti melalui dokumen atau orang lain. Data sekunder yang diperoleh dalam penelitian ini adalah :

a) Data jumlah kelapa yang diproduksi

Pengumpulan data jumlah kelapa yang diambil melalui pemilik usaha

3.6. Metode Penyelesaian Masalah

4. Pendahuluan (mulai)

Sebelum penelitian dimulai, persiapkan administrasi kampus atau surat pengantar penelitian kepada UD. Berkah.

5. Studi lapangan

Setelah tahapan identifikasi masalah dan tujuan penelitian, observasi langsung di lapangan dapat dilakukan. Ini dapat dilakukan dengan mengamati kondisi perusahaan, proses pembelian, dan informasi yang mendukung untuk mencapai tujuan masalah tersebut, seperti melakukan wawancara langsung dengan pemilik dan karyawan.

6. Studi literatur

Pengamatan dilapangan dapat digunakan untuk menemukan cara untuk menyelesaikan masalah; studi literatur yang digunakan dalam masalah tersebut dapat menemukan masalah dan mencapai tujuan masalah; dan studi literatur dapat membantu mengumpulkan data yang dibutuhkan.

7. Identifikasi masalah dan tujuan penelitian

Pada tahapan ini, wawancara dilakukan dengan pemilik dan karyawan mengenai masalah yang sering terjadi selama proses penjualan. Setelah wawancara, penelitian dapat ditarik dan diidentifikasi dari masalah.

8. Pengumpulan data

Data primer dan sekunder adalah dua jenis data yang berbeda dalam pengumpulan data. Data primer mencakup sejarah perusahaan, produk yang dihasilkan, dan strukturnya, dan dapat dikumpulkan melalui observasi langsung di lapangan.

9. Perancangan ERD dan DFD

Pada saat merancang sistem informasi penjualan berbasis web, perancangan ERD dan DFD akan membantu meningkatkan proses bisnis dengan mengubah sistem penjualan yang sudah dikumpulkan dan diusulkan berdasarkan observasi di lapangan.

10. Pengaplikasian data

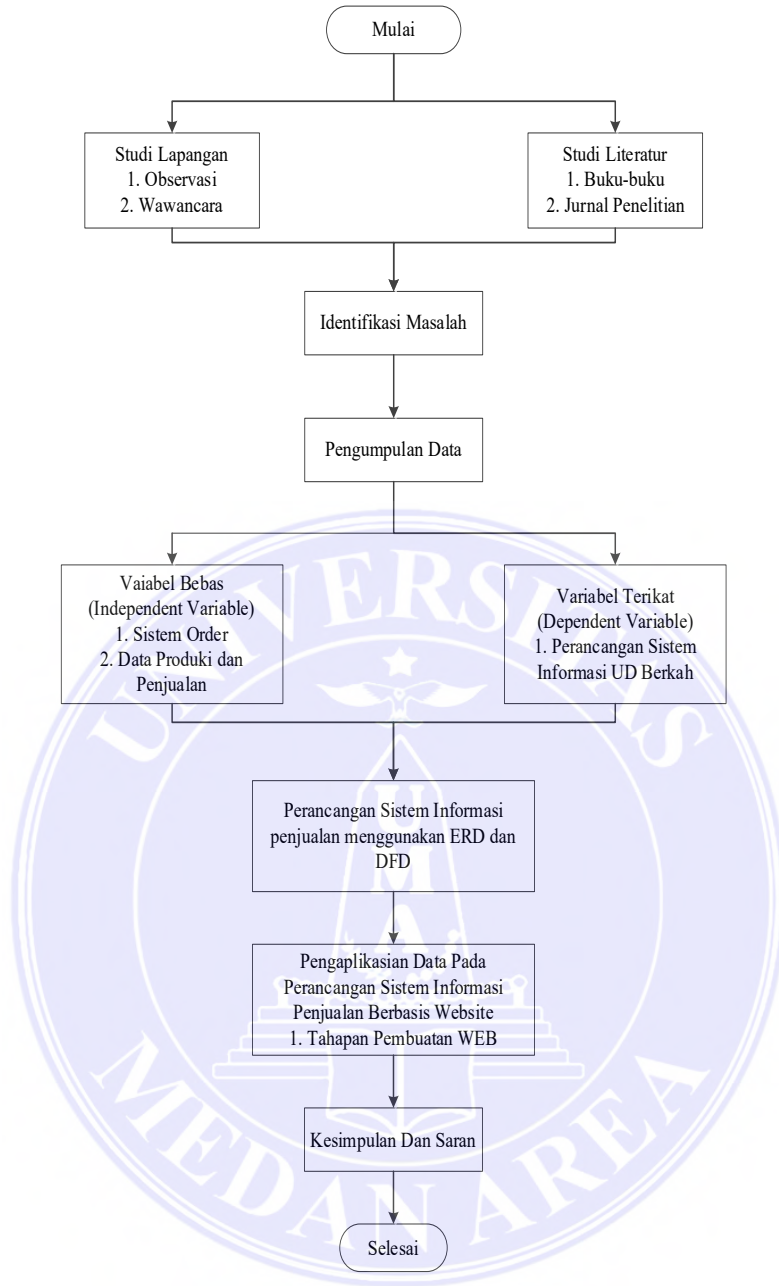
Pengaplikasaan data saat membangun sistem informasi penjualan yang berbasis web Suatu sistem berbasis web dapat digunakan untuk mengolah data yang telah dikumpulkan dari observasi di lapangan.

11. Kesimpulan dan saran

Hasil pengelolaan data dapat digunakan untuk menentukan tujuan masalah. Setelah mengetahui masalah dengan hasil produksi, dapat diberikan rekomendasi untuk mengatasi masalah tersebut.

3.7 Diagram Alur Penelitian

Diagram alur pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.2 berikut :



Gambar 3. 2. Flowchart Penelitian

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Penulis mencoba membuat kesimpulan dan membuat rekomendasi berdasarkan hasil pengembangan sistem mereka.

5.1. Kesimpulan

Beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari penerapan sistem terhadap permasalahan yang ada dalam perancangan sistem informasi *e-commerce* pada UDBerkah sebagai berikut :

1. UD Berkah dapat melakukan promosi atau pengenalan produk dan varian yang ada dengan menggunakan sistem penjualan berbasis web. Konsumen dapat memesan produk dimana saja apabila terhubung dengan jaringan internet.
2. Konsumen hanya perlu mengunjungi situs web UD Berkah untuk memilih varian santan kental dan cair, dan mereka dapat memesan tanpa harus pergi ke toko.
3. Dengan sistem baru, pembeli sekarang dapat melakukan transaksi secara online tanpa harus datang langsung ke UD Berkah. Mereka juga dapat membayar langsung ke rekening UD Berkah.

5.2. Saran

Aplikasi toko online berbasis web yang dikembangkan oleh penulis masih memiliki beberapa kekurangan. Akibatnya, penulis juga ingin menyampaikan beberapa rekomendasi untuk meningkatkan manfaat penelitian ini, yaitu:

1. Untuk menghindari kerusakan atau kehilangan data dalam file, sebaiknya lakukan pemulihan rutin dan scan virus.
2. Untuk menarik pelanggan baru, konten di website e-commerce harus ditambahkan.
3. Diharapkan pengembangan lebih lanjut dari sistem informasi yang dirancang akan menjadi sistem informasi yang terpadu untuk menangani dan mengolah jumlah data yang lebih besar di masa mendatang.



DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, F S, S Setiawansyah, and ... 2021. "Analisis Data Penjualan Handphone Dan Elektronik Menggunakan Algoritma Apriori (Studi Kasus: Cv Rey Gasendra)." ... *Journal of Telematics and ...* 2(1): 1–6. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/telefortech/article/view/1810>.
- Arief, Hanif Nurman, and Jaka Suwita. 2019. "Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Untuk Kalangan Umkm (Bengkel Motor)." *Sistem Informasi STMIK Insan Pembangunan*: 1–13.
- Bently, and Whitten. 2017. "System Analysis and Design For The Global Enterprise."
- Fathurridho, Alief. 2020. "PEMROGRAMAN BERBASIS RPG MENGGUNAKAN PEMROGRAMAN BERBASIS RPG MENGGUNAKAN."
- Firly Musfar, Tengku. 2020. *Bauran Pemasaran Sebagai Materi Pokok Dalam Manajemen Pemasaran*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Fridayanthie, Eka Wida, and Tias Mahdiati. 2016. "Rancang Bangun Sistem Informasi Permintaan ATK Berbasis Intranet (Studi Kasus: Kejaksaan Negeri Rangkasbitung)." *Revista CENIC. Ciencias Biológicas* 152(3): 28. <file:///Users/andreataquez/Downloads/guia-plan-de-mejora-institucional.pdf><http://salud.tabasco.gob.mx/content/revista>http://www.revistaalad.com/pdfs/Guias_ALAD_11_Nov_2013.pdf<http://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v66n3.60060><http://www.cenetec>.
- Jogiyanto, Hartono. 2017. "Analisis Dan Desain Sistem Informasi."
- Muliadi, Muliadi, Meri Andriani, and Heri Irawan. 2020. "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Kamar Hotel Berbasis Website (Web) Menggunakan Data Flow Diagram (Dfd)." *JISI: Jurnal Integrasi Sistem Industri* 7(2): 111.
- Rahwanto, Efana. 2020. "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web

Pada Pt. Inter Aneka Plasindo.” *Jurnal Pendidikan dan Dakwah* 2(3): 335–58. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>.

Rijali, Ahmad. 2019. “Analisis Data Kualitatif.” *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah* 17(33): 81.

Sugiyono. 2016. “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.”

Wadisman, Cendra. 2018. “Perancangan Aplikasi Pengolahan Data Logistik Pada Kantor Cabang BRI Solok.” *Journal of Controlled Release* 11(2): 430–39.

Winarno, M.E. 2013. *Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Jasmani*. Malang: Universitas Negeri Malang (UM PRESS).



LAMPIRAN

HASIL PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS

WEBSITE

```
<!-- <?php
$koneksi = new mysqli("localhost", "root", "", "db_tokoonline");
?> -->
<?php
    //membuat koneksi database
    $host = 'localhost';
    $user = 'root';
    $pass = "";
    $db = 'db_tokoonline';
    $conn = mysqli_connect($host, $user, $pass, $db);
    if (!$conn) {
        echo 'Error : ' . mysqli_connect_error($conn);
    }
?>
<?php
session_start;
//koneksi ke database
include 'koneksi.php';
?>
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
```

```
<head>

<meta charset="UTF-8">

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">

<title>UD BERKAH</title>

<link rel="stylesheet" href="admin/assets/css/bootstrap.css">

</head>

<body>

<?php include 'templates/navbar.php'; ?>

<!-- konten -->

<section class="content">

<div class="container">

<?php if(isset($_SESSION["pelanggan"]): ?>

    <h3>Selamat Datang | <?= $_SESSION['pelanggan']['nama_pelanggan']; ?>

</h3><br>

    <h1>Produk Terbaru | <a href='index.php'>UD BERKAH</a>

</h1><br>

<!-- Selain itu (belum login / belum ada session pelanggan) -->

<?php else: ?>

    <h1>Produk Terbaru | <a href='index.php'>UD BERKAH</a>

</h1>

<?php endif; ?>
```



```
<div class="row">

  <?php

  $ambil = $koneksi->query("SELECT * FROM produk");

  while($perproduk = $ambil->fetch_assoc):

  ?>

  <div class="col-md-4">

    <div class="thumbnail">

      <div class="caption">

        <h3><?= $perproduk['nama_produk']; ?></h3>

        <h5>Rp. <?= number_format($perproduk['harga_produk']); ?>,-</h5>

        <a href="beli.php?id=<?= $perproduk['id_produk']; ?>" class="btn btn-
primary">Beli 1</a>

        <a href="detail.php?id=<?= $perproduk['id_produk']; ?>" class="btn btn-
default">Detail</a>

      </div>

    </div>

  </div>

  <?php endwhile; ?>

</div>

</div>

</section>
```

```
</body>

</html>

<?php

session_start;

//koneksi ke database

$koneksi = new mysqli("localhost", "root", "", "db_tokoonline");

if(!isset($_SESSION['admin'])) {

    // echo "<script>location='login.php';</script>";

    header('location:login.php');

}

?>

<!DOCTYPE html>

<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head>

<meta charset="utf-8" />

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0" />

<title>Halaman Admin</title>

<!-- BOOTSTRAP STYLES-->

<link href="assets/css/bootstrap.css" rel="stylesheet" />

<!-- FONTAWESOME STYLES-->

<link href="assets/css/font-awesome.css" rel="stylesheet" />

<!-- MORRIS CHART STYLES-->

<link href="assets/js/morris/morris-0.4.3.min.css" rel="stylesheet" />

<!-- CUSTOM STYLES-->
```

```
<link href="assets/css/custom.css" rel="stylesheet" />

<!-- GOOGLE FONTS-->

<link href='http://fonts.googleapis.com/css?family=Open+Sans' rel='stylesheet'
type='text/css' />

<!-- JQUERY SCRIPTS -->

<script src="assets/js/jquery-1.10.2.js"></script>

</head>

<body>

<div id="wrapper">

  <nav class="navbar navbar-default navbar-cls-top " role="navigation"
style="margin-bottom: 0">

    <div class="navbar-header">

      <button type="button" class="navbar-toggle" data-toggle="collapse" data-
target=".sidebar-collapse">

        <span class="sr-only">Toggle navigation</span>

        <span class="icon-bar"></span>

        <span class="icon-bar"></span>

        <span class="icon-bar"></span>

      </button>

      <a class="navbar-brand" href="index.html">Admin</a>

    </div>

    <div style="color: white;
padding: 15px 50px 5px 50px;
float: right;
```

```
font-size: 16px;"> &nbsp;
</div>
</nav>
<!-- /. NAV TOP -->
<nav class="navbar-default navbar-side" role="navigation">
  <div class="sidebar-collapse">
    <ul class="nav" id="main-menu">
      <li class="text-center">
        
      </li>
      <li>
        <a href="index.php"><i class="fa fa-dashboard"></i>Home</a>
      </li>
      <li>
        <a href="index.php?halaman=produk"><i class="fa fa-cube"></i>
        Produk</a>
      </li>
      <li>
        <a href="index.php?halaman=kategori"><i class="fa fa-tags"></i>
        Kategori</a>
      </li>
      <li>
        <a href="index.php?halaman=pembelian"><i class="fa fa-
```

```
shopping-cart"></i>Pembelian</a>
    </li>
    <li>
        <a href="index.php?halaman=laporan_pembelian"><i class="fa fa-
file"></i>Laporan</a>
    </li>
    <li>
        <a href="index.php?halaman=pelanggan"><i class="fa fa-
user"></i>Pelanggan</a>
    </li>
    <li>
        <a href="index.php?halaman=logout"><i class="fa fa-sign-
out"></i>Logout</a>
    </li>
</ul>
</div>
</nav>
<!-- /. NAV SIDE -->
<!-- konten -->
<div id="page-wrapper" >
    <div id="page-inner">
        <?php
            if(isset($_GET["halaman"])){
                if($_GET["halaman"] == "produk"){
```



```
        include 'produk.php';
    }
elseif($_GET["halaman"] == "kategori"){
    include 'kategori.php';
}
elseif($_GET["halaman"] == "pembelian"){
    include 'pembelian.php';
}
elseif($_GET["halaman"] == "pelanggan"){
    include 'pelanggan.php';
}
elseif($_GET["halaman"] == "detail"){
    include 'detail.php';
}
elseif($_GET["halaman"] == "tambahproduk"){
    include 'tambahproduk.php';
}
elseif($_GET["halaman"] == "hapusproduk"){
    include 'hapusproduk.php';
}
elseif($_GET["halaman"] == "ubahproduk"){
    include 'ubahproduk.php';
}
elseif($_GET["halaman"] == "detailproduk"){
```

```
        include 'detailproduk.php';
    }
elseif($_GET["halaman"] == "hapusfotoproduk"){
    include 'hapusfotoproduk.php';
}
elseif($_GET["halaman"] == "pembayaran"){
    include 'pembayaran.php';
}
elseif($_GET["halaman"] == "laporan_pembelian"){
    include 'laporan-pembelian.php';
}
elseif($_GET["halaman"] == "logout"){
    include 'logout.php';
}
}
else{
    include 'home.php';
}
?>
</div>
</div>
<!-- akhir konten -->
</div>
<!-- /. WRAPPER -->
```

```
<!-- SCRIPTS -AT THE BOTOM TO REDUCE THE LOAD TIME-->

<!-- BOOTSTRAP SCRIPTS -->

<script src="assets/js/bootstrap.min.js"></script>

<!-- METISMENU SCRIPTS -->

<script src="assets/js/jquery.metisMenu.js"></script>

<!-- MORRIS CHART SCRIPTS -->

<script src="assets/js/morris/raphael-2.1.0.min.js"></script>

<script src="assets/js/morris/morris.js"></script>

<!-- CUSTOM SCRIPTS -->

<script src="assets/js/custom.js"></script>

</body>
</html>

<?php
session_start;

//koneksi ke database

$koneksi = new mysqli("localhost", "root", "", "db_tokoonline");

?>

<?php

if(isset($_POST['login'])){

    $ambil = $koneksi->query("SELECT * FROM admin WHERE

username='$_POST[user]' AND password='$_POST[pass]");
```

```
$yangcocok = $ambil->num_rows;

if($yangcocok == 1){

    $_SESSION['admin'] = $ambil->fetch_assoc;

    echo "<div class='alert alert-info'>Login sukses</div>";

    echo "<meta http-equiv='refresh' content='1;url=index.php'>";

}

else{

    echo "<div class='alert alert-danger'>Login gagal!</div>";

    echo "<meta http-equiv='refresh' content='1;url=login.php'>";

}

}

?>

<!DOCTYPE html>

<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head>

    <meta charset="utf-8" />

    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0" />

    <title>Login Admin</title>

    <!-- BOOTSTRAP STYLES-->

    <link href="assets/css/bootstrap.css" rel="stylesheet" />

    <!-- FONTAWESOME STYLES-->

    <link href="assets/css/font-awesome.css" rel="stylesheet" />

    <!-- CUSTOM STYLES-->

    <link href="assets/css/custom.css" rel="stylesheet" />
```

```
<!-- GOOGLE FONTS-->

<link href='http://fonts.googleapis.com/css?family=Open+Sans' rel='stylesheet'
type='text/css' />

<body>

<div class="container">

<div class="row text-center ">

<div class="col-md-12">

<br /><br />

<h2>Sistem Informasi Penjualan UD BERKAH</h2>

<br />

</div>

</div>

<div class="row ">

<div class="col-md-4 col-md-offset-4 col-sm-6 col-sm-offset-3 col-xs-10
col-xs-offset-1">

<div class="panel panel-default">

<div class="panel-heading">

<strong strong>Masukan Username dan Password Untuk
Masuk</strong>

</div>

<div class="panel-body">

<form role="form" method="post"><br />

<div class="form-group input-group">
```



```
<span class="input-group-addon"><i class="fa fa-tag"
></i></span>

<input type="text" class="form-control" name="user" />
</div>
<div class="form-group input-group">
  <span class="input-group-addon"><i class="fa fa-lock"
></i></span>

  <input type="password" class="form-control" name="pass"
/>
</div>
<button class="btn btn-primary" name="login">Login</button>
<div class="form-group">
  <a href="../index.php" class="btn bg-blue btn-
block">Kembali</a>
</div>
<hr />
</form>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>

<!-- SCRIPTS -AT THE BOTTOM TO REDUCE THE LOAD TIME-->
```

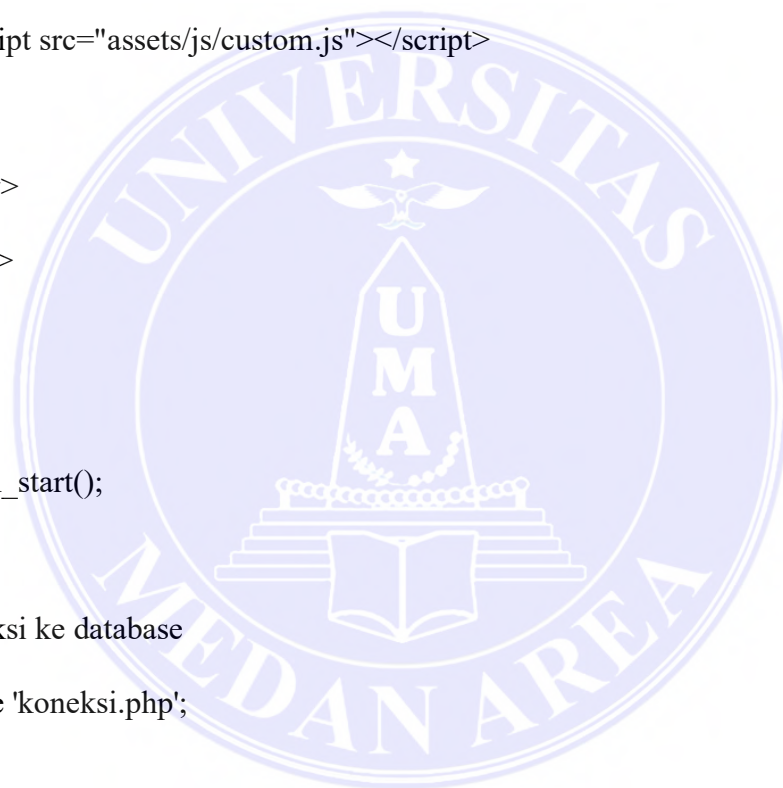
```
<!-- JQUERY SCRIPTS -->
<script src="assets/js/jquery-1.10.2.js"></script>
<!-- BOOTSTRAP SCRIPTS -->
<script src="assets/js/bootstrap.min.js"></script>
<!-- METISMENU SCRIPTS -->
<script src="assets/js/jquery.metisMenu.js"></script>
<!-- CUSTOM SCRIPTS -->
<script src="assets/js/custom.js"></script>
</body>
</html>
<?php
session_start();

//koneksi ke database
include 'koneksi.php';

// jika tombol login ditekan
if(isset($_POST['login'])){

    $email = $_POST['email'];

    $password = $_POST['password'];
```



```
// Melakukan query pada tabel pelanggan

$ambil = $koneksi->query("SELECT * FROM pelanggan WHERE
email_pelanggan='$email' AND password_pelanggan='$password'");

// Mengecek akun yang cocok (email & password)

$akunyangcocok = $ambil->num_rows;

// Jika ada akun yang cocok
if($akunyangcocok == 1){
    // Mendapatkan aku dalam bentuk array
    $akun = $ambil->fetch_assoc();

    // Simpan di session
    $_SESSION["pelanggan"] = $akun;
    echo "<div class='alert alert-success'>Login sukses</div>";

    // Jika sudah belanja
    if(isset($_SESSION['keranjang']) OR !empty($_SESSION['keranjang'])){
        echo "<meta http-equiv='refresh' content='1;url=checkout.php'>";
    }
    else{
        echo "<meta http-equiv='refresh' content='1;url=riwayat.php'>";
    }
}
}
```

```
else{  
    // echo "<script>alert('Gagal login')</script>";  
    // echo "<script>location='login.php';</script>";  
    echo "<div class='alert alert-danger'>Login gagal!</div>";  
    echo "<meta http-equiv='refresh' content='1;url=login.php'>";  
}  
}  
?>  
  
<!DOCTYPE html>  
<html lang="en">  
<head>  
    <meta charset="UTF-8">  
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">  
    <title>Login Pelanggan</title>  
    <link rel="stylesheet" href="admin/assets/css/bootstrap.css">  
</head>  
<body>  
  
<?php include 'templates/navbar.php'; ?>  
  
<div class="container">  
    <div class="row">  
        <div class="col-md-4 col-md-offset-4">
```

```
<div class="panel panel-default">
  <div class="panel-heading">
    <h3 class="panel-title">Login Pelanggan</h3>
  </div>
  <div class="panel-body">
    <form action="" method="post">
      <div class="form-group">
        <label for="">Email</label>
        <input type="email" class="form-control" name="email">
      </div>
      <div class="form-group">
        <label for="">Password</label>
        <input type="password" class="form-control" name="password">
      </div>
      <button type="submit" name="login" class="btn btn-
primary">Login</button>
    </form>
  </div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</body>
</html>
```