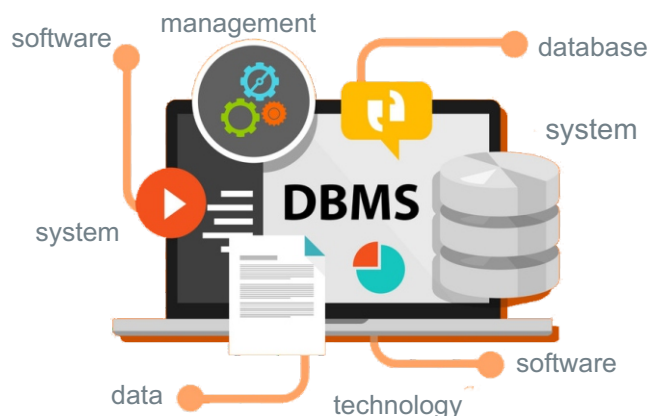
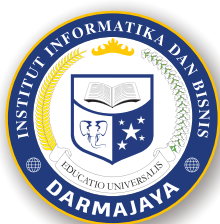


JURNAL SIMADA

Sistem Informasi & Manajemen Basis Data



Perancangan Aplikasi Web Penjualan Pakaian Muslim <i>Apriyanto, Yoga Ptarama Putra</i>	1 - 16
Rancang Bangun Tour Guide Pulau Pahawang Berbasis Android <i>TM Zaini, Triowali Rosandy, Intan Ardila Sari</i>	17 - 22
Rancang Bangun Sistem Informasi Badan Usaha Milik Desa (BumDes) Berbasis Web Mobile <i>Nasef Afandi, Sigit Mintoro, Yesi Indah Sari</i>	23 - 31
Sistem Informasi Kerjasama Vendor Berbasis Web Pada PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Panjang <i>Bagus Prihadi, Ruki Rizal, Hendra Kurniawan, Melda Agarina</i>	31 - 41
Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Pada CV. Patriot Kencana Medika Kudus <i>Rizki Putra Wicaksono, anteng Widodo</i>	42 - 50
Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Pproposal Kemahasiswaan <i>Fajar Nugraha, Muhammad Arifin, Arif Harjanto</i>	51 - 59
Rancang Bangun Sistem Informasi Ketersediaan Lokasi Sepeda Motor (Studi Kasus : Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya) <i>Novi Herawadi Sudibyo, Bayu Nugroho, Ikhsan Kairul Bastari</i>	60 - 67
Aplikasi Pembayaran SPP Berbasis Android Di Madrasah Aliyah Walisongo Lampung Tengah <i>Muhamad Muslihudin, Helmiyanto</i>	68 - 69



Institut Informatika & Bisnis
DARMAJAYA
Yayasan Alfian Husin

Pelindung

Sriyanto, S.Kom., MM

Pimpinan Redaksi

Dr. Suhendro Yusuf Irianto, M.Kom

Redaksi Pelaksana

Fitria M.Kom

Rio Kurniawan, M.Cs

Yulmaini, S.Kom., M.Cs

Editor Ahli (Mitra Bestari)

Dr. Arta Moro Sundjaja (Univeristas Bina Nusantara)

DR. Deris Setiawan (Univetsitas Sriwijaya)

DR. Hustinawaty (Universitas Gunadarma)

Ramadiani, M.Kom., Ph.D (Universitas Mulawarman)

DR. Syifaun Nafisyah (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)

Editor Ahli

Dr. Suhendro Yusuf Irianto, M.Kom

Dr. RZ. Abdul Aziz, ST., M.T

Joko Triloka, M.T., Ph.D

Dr. Sutedi, S.Kom., M.T.I

Dewan Editor

Hendra Kurniawan, S.Kom., M.T.I

Melda Agarina, S.Kom., M.T.I

Sri Karnila, S.Kom., M.Kom

Nurjoko, S.Kom., M.T.I

Editor/Layout

Dwi Lianiko, S.Kom

Febrian Eka Saputra, S.Kom

Kesekretariatan

Dona Yuliawati, S.Kom., M.T.I

Sushanty Saleh, S.Kom., M.T.I

Arman Suryadi Karim, S.Kom., M.T.I

Bendahara

Halimah, S.Kom., M.T.I

Ochi Marshella F, S.Kom., M.T.I

PENGANTAR REDAKSI

Puji Syukur kehadirat Allah SWT, atas karunia dan rahmatnya sehingga Jurnal Ilmiah Sistem Informasi dan Manajemen Basis Data (SIMADA) Volume 3 Nomor 1 bulan Maret 2020 dapat diterbitkan sesuai dengan periode yang telah ditetapkan.

Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen Basis Data (SIMADA) merupakan jurnal yang diterbitkan oleh Jurusan Sistem Informasi Institut Informatika dan Bisnis (IIB) Darmajaya. Penerbitan jurnal ini sebagai wadah informasi berupa hasil penelitian, studi kepustakaan, gagasan, aplikasi teori dan kajian analisis kritis di bidang keilmuan Sistem Informasi dan Manajemen Basis Data.

Pada edisi ini terdapat 8 artikel dimana versi online dari jurnal tersebut dapat dilihat di jurnal.darmajaya.ac.id. Kami ucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dalam volume jurnal ini. Pada kesempatan ini kami kembali mengundang dan memberikan kesempatan kepada para peneliti, dibidang Sistem Informasi dan Manajemen Basis Data untuk kembali mempercayai jurnal SIMADA sebagai wadah bagi para peneliti dalam mempublikasikan hasil penelitiannya dalam jurnal ini.

Akhir kata redaksi berharap agar makalah dalam jurnal ini dapat memberikan kontribusi dan sumbangsih pemikiran yang bermanfaat dalam menjawab tantangan yang dihadapi khususnya bagi perkembangan ilmu dan teknologi dalam bidang Sistem Informasi dan Manajemen Basis Data.

Bandar Lampung, 25 Maret 2020

Redaksi Jurnal Simada

Perancangan Aplikasi Web Penjualan Pakaian Muslim

Apriyanto¹, Yoga Pratama Putra²

¹Universitas Bina Sarana Informatika

²Universitas Bina Sarana Informatika

¹apriyanto.apo@bsi.ac.id

²ybearland@gmail.com

Abstract

The Muslim clothing sales program application is a system that provides information services in the form of transaction data on the sale of goods, especially Muslim clothing, using web-based information technology. In reality that happens in the community, the existing goods sales information system has not been managed well and is still done manually so that errors often occur in making existing reports, such as the process of processing sales transaction data, processing data items, processing customer data. The purpose of this study is to create a system application to provide convenience when processing goods data, customer data, sales and purchase transaction data, and minimize errors in recording sales data per period. The research method used in this study is the waterfall method with the SDLC development model that is able to make the system in stages. Data collection methods used are primary and secondary data. The analytical aid used is Table Relations and Entity Relationship Diagrams (ERD). The software used is: Windows 7, MySql, Xampp, and Sublime Text 3. It is expected that with this system can provide convenience in processing sales transaction data and also processing reports so that it is faster, precise and accurate.

Keywords: Sistem; Waterfall; ERD; Web

Abstrak

Aplikasi program penjualan pakaian muslim merupakan suatu sistem yang memberikan layanan informasi yang berupa data transaksi penjualan barang khususnya pakaian muslim dengan menggunakan teknologi informasi berbasis *web*. Dalam kenyataan yang terjadi di masyarakat, sistem informasi penjualan barang yang ada belum terkelola dengan baik dan masih dilakukan secara manual sehingga seringkali terjadi kesalahan dalam pembuatan laporan yang ada, seperti proses pengolahan data transaksi penjualan, pengolahan data barang, pengolahan data customer. Tujuan penelitian ini adalah membuat aplikasi sistem untuk memberikan kemudahan pada saat proses pengolahan data barang, data customer, data transaksi penjualan dan pembelian, dan meminimalisir kesalahan dalam pencatatan data penjualan per-periode. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *waterfall* dengan model pengembangan SDLC yang mampu membuat sistem secara bertahap. Cara pengumpulan data yang digunakan adalah data primer dan sekunder. Alat Bantu analisis yang digunakan menggunakan Relasi tabel dan *Entity Relationship Diagram* (ERD). Perangkat lunak yang digunakan adalah: Windows 7, MySQL, Xampp, dan Sublime Text 3. Diharapkan dengan adanya sistem ini dapat memberikan kemudahan dalam pengolahan data transaksi penjualan dan juga pengolahan laporan agar lebih cepat, tepat dan akurat.

Kata Kunci: Sistem; Waterfall; ERD; Web

1. PENDAHULUAN

Teknologi yang ada saat ini menuntut segala sesuatu pekerjaan manusia yang masih manual dan kurang efisien untuk berubah memanfaatkan teknologi informasi. Di tengah masyarakat masih banyak toko-toko yang menjual produknya dan proses jual belinya masih menggunakan sistem manual. Toko yang masih menggunakan sistem manual sangat kurang efektif dalam mewujudkan tujuan utama tokonya. Pada proses penjualan barangnya masih dilakukan dengan menulis di buku penjualan atau nota atau dengan cara-cara manual lainnya. Pada proses penjualan, pelanggan harus datang ke toko, kemudian pelanggan memilih atau memesan yang ingin dibeli. Melihat proses yang berjalan menjadi masalah apabila berada pada lokasi yang jauh untuk ke toko, dan juga proses penjualan serta proses transaksinya yang kurang efektif. Menurut (Apriyanto & Christiana, 2018) “Solusi yang diajukan untuk mengatasi

masalah-masalah tersebut diatas dan untuk mengembangkan bisnis penjualannya yaitu dengan menggunakan *E-Commerce*". Untuk itulah dibutuhkan aplikasi program yang dapat membantu proses pekerjaan secara menyeluruh, cepat, tepat dan dapat diakses oleh siapapun dan dimanapun. Dengan menitik beratkan pada masalah diatas dibuatlah suatu aplikasi program tentang penjualan pakaian muslim yang yang nantinya diharapkan bisa menjadi salah satu solusi dalam penjualan sehingga dapat menjadi perangkat lunak yang tepat guna dan mampu memenuhi segala kebutuhan aktifitas transaksi dan pelaporan jual beli yang ada.

2. KERANGKA TEORI

2.1. Model Pengembangan Perangkat Lunak

Menurut Rosa dan Shalahuddin dalam (Apriyanto & Christiana, 2018) menyimpulkan bahwa "model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*)". Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). Tahapan dalam pengembangan perangkat model air terjun yaitu:

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (*System Planning/Analysis*)

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk spesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami, perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk di dokumentasikan.

2. Desain (*Designing*)

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan Kode Program (*Coding*)

Pembuatan kode program atau *coding* merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali. Dalam tahap ini penulis merealisasikan perancangan sistem dengan memasukan kodingan dengan bahasa pemrograman HTML, *JavaScript*, CSS pada sisi *clientside* dan PHP serta untuk *database* nya menggunakan MySQL. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* dengan tujuan untuk menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem.

4. Pengujian (*Testing*)

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logis dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (*support*) atau Pemeliharaan (*maintenance*)

Tahap pendukung dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

2.2. Pustaka Rujukan.

Pengguna *internet* mendominasi pemakaian komputer pribadi seluruh dunia, termasuk Indonesia. Akses yang dapat dilakukan dari seluruh pelosok dunia membuat pemakaian internet dimanfaatkan semua masyarakat. Menurut Sibero dalam (Apriyanto & Ramadhan, 2017) mengemukakan bahwa “*Internet (Interconneted Network)* adalah jaringan komputer yang menghubungkan antar jaringan secara global, *internet* dapat juga dapat disebut jaringan alam suatu jaringan yang luas”. Seperti halnya jaringan komputer lokal maupun jaringan komputer area, *internet* juga menggunakan protocol komunikasi yang sama yaitu TCP/IP (*Tranmission Control Protol / Internet Protocol*). Sedangkan Menurut (Saifudin & Maharani, 2017) menyimpulkan bahwa *Website* adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Suatu *website* akan lebih menarik pengunjung dan lebih dikenal dengan cepat dari semua kalangan pengguna *internet* apabila *website* yang dibuat selalu *up to date* artinya *website* yang dibuat selalu diperbaharui setiap saat dengan informasi yang lengkap sehingga pengunjung *website* tidak bosan.

Menurut Nugroho “Penjualan secara *online (E-commerce)* merupakan cara untuk menjual dan membeli barang-barang dan jasa melalui jaringan *internet*” (Saifudin & Maharani, 2017). Fokus penjualan melalui *internet* yaitu konsumen-konsumen individual karena lebih efektif dan efisien”. Menurut Sibero dalam (Sagita & Sugiarto, 2016) mengemukakan bahwa “*Web Browser* adalah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mengambil dan menyajikan sumber informasi *web*”. Menurut Sadeli dalam (Apriyanto & Salwa, 2018) mengatakan bahwa “*Web Server* merupakan sebuah perangkat lunak *server* yang berfungsi menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari klien dikenal *web browser* dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman *web* yang umumnya berbentuk dokumen”.

Didalam merancang program tentunya dibutuhkan Bahasa pemrograman. Menurut Dahlan dalam (Sari, Kurniawan, Arianto, & Adrianto, 2017) menjelaskan bahwa “PHP adalah singkatan dari “PHP : *Hypertext Preprocessor*”, yang merupakan sebuah bahasa scripting yang terpasang pada HTML untuk membuat website yang dinamis”. Selain itu menurut Nur Elfi Husda dan Wangdra mengemukakan bahwa “HTML (*Hyper Text Markup Language*) merupakan bahasa program yang digunakan untuk menulis format dokumen yang dapat diakses dalam Web”. Menurut Andi dalam (Apriyanto & Ramadhan, 2017) menjelaskan bahwa “CSS adalah suatu kumpulan kode-kode untuk memformat atau mengendalikan tampilan isi dalam suatu halaman *web*”. Menurut Saputra dan Agustin dalam (Apriyanto & Christiana, 2018) mengemukakan bahwa “jQuery merupakan salah satu teknik atau kumpulan *library javascript* yang sangat terkenal dengan animasinya dan dengan sedikit sentuhan animasi keren akan dengan mudah diciptakan”. Sibero dalam (Apriyanto & Ramadhan, 2017) berpendapat bahwa “JavaScript adalah suatu bahasa pemograman yang dikembangkan untuk dapat berjalan pada *web browser*”.

Menurut (Wulandari & Aprilia, 2015) menjelaskan bahwa “Basis data (*database*) merupakan kumpulan data yang saling berkaitan dan berhubungan satu dengan yang lain, tersimpan di perangkat keras komputer dan menggunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya”. Data perlu disimpan dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Dalam pembangunan sebuah *website* memerlukan bantuan *web server* untuk mengkoneksikan file-file *website* ke basis data. Beberapa *web server* yang sering digunakan diantaranya MySQL (*My Structured Query Language*), XAMPP dan PHPMyAdmin. Menurut Nugroho dalam (Kurniawan, 2016) menjelaskan bahwa MySQL merupakan sebuah bentuk *database* yang berjalan sebagai *server*, artinya tidak harus meletakkan *database* tersebut

dalam satu mesin dengan aplikasi yang digunakan, sehingga dapat meletakkan sebuah *database* pada sebuah mesin khusus dan dapat diletakkan pada tempat yang jauh dari komputer peng-aksesnya. Menurut (Nanda & Maharani, 2018) menjelaskan bahwa “XAMPP merupakan *software web server* yang berguna dalam pengembangan *website website* yang didalamnya sudah tersedia *database server* MySQL dan dapat mendukung pemrograman PHP”. Sedangkan PHPMyAdmin menurut Nugroho dalam (Saifudin & Maharani, 2017) mengemukakan “*PhpMyAdmin* merupakan suatu aplikasi *Open Source* yang berbasis *web*, dibuat menggunakan program PHP, fungsi dari aplikasi ini adalah untuk mengakses *database MySQL*”.

Dalam perancangan ini juga diperlukan penanganan pada sisi akses sistem dengan membuat struktur navigasi. Menurut Binanto dalam (Hidayat, Marlina, & Utami, 2017) menjelaskan bahwa “Struktur Navigasi adalah setiap rencana akan di buat desainnya dan kemudian di produksi menjadi produk jadi yang bersifat sementara”. Struktur navigasi dapat digolongkan menurut kebutuhan dan objek, kemudahan pemakaian, keinteraktifitasannya, dan kemudahan membuatnya yang berpengaruh terhadap waktu pembuatan suatu situs *web*. Bentuk dari struktur navigasi adalah terdiri atas navigasi linear, navigasi herarki, dan navigasi campuran. Menurut Yuhefizar dalam (Sagita & Sugiarto, 2016) mengemukakan bahwa “Diagram E-R digunakan untuk menggambarkan secara sistematis hubungan antara *entity-entity* yang ada dalam satu sistem *database* menggunakan simbol-simbol sehingga mudah dipahami”. Dengan ERD kita berusaha untuk mentransformasikan keadaan dari dunia nyata ke dalam bentuk *basic data*. Menurut Kusriani dalam (Nugraha & Octasia, 2016) mengemukakan bahwa “LRS (Logical Record Structure) merupakan representasi dari struktur *record-record* pada tabel-tabel yang terbentuk dari hasil relasi antar himpunan entitas pada diagram ERD”. Beberapa tipe *record* digambarkan oleh kotak empat persegi panjang dan dengan nama yang unik. Beda LRS dengan diagram *entity relationship* diagram nama tipe *record* berada diluar kotak *field* tipe *record* ditempatkan.

3. METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dengan menggunakan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Dengan menggunakan model *waterfall* yang terbagi menjadi lima tahapan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan studi pustaka. Observasi dilakukan dengan pengamatan secara langsung tentang web penjualan pada situs online yang berkaitan dengan pembuatan perancangan program penjualan pakaian muslim. Wawancara dilakukan dengan melakukan tanya jawab dan meminta keterangan atau pendapat mengenai web penjualan pakaian muslim. Sedangkan Studi pustaka dilakukan dengan mencari referensi melalui buku-buku atau literatur-literatur yang berhubungan dengan makalah penelitian

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa Kebutuhan terdiri atas kebutuhan pengguna sistem dan kebutuhan system, seperti:

4.1. Kebutuhan Pengguna

1. Administrator
 - a. Admin dapat mengganti informasi *website* toko
 - b. Admin dapat mengganti desain *website* toko
 - c. Admin dapat menambahkan, merubah, menghapus data barang, provinsi, dan kategori
 - d. Admin dapat melihat *order* dari pembeli
 - e. Admin dapat melihat pelanggan yang telah melakukan konfirmasi
 - f. Admin dapat mencetak laporan transaksi per tanggal atau periode

- g. Admin dapat merubah *password* admin
- 2. Pengunjung
 - a. Pengunjung hanya dapat melihat produk yang tersedia.
 - b. Pengunjung hanya mendapatkan informasi tentang produk seperti gambar, nama, detail dan harga produk tanpa bisa memesan produk.
- 3. Pelanggan
 - a. Pelanggan dapat mengisi data untuk membuat akun baru di *Register Now*
 - b. Pelanggan dapat melihat barang serta detail barang
 - c. Pelanggan dapat membeli barang, mengisi alamat pengiriman setelah selesai pilih beli.
 - d. Pelanggan dapat mengisi konfirmasi pembayaran lalu transaksi dapat diproses.

4.2. Kebutuhan sistem

- 1. Administrator
 - a. Sistem menyediakan *form* menambah, merubah, dan menghapus data
 - b. Sistem menyediakan halaman data untuk admin melihat data tersimpan
 - c. Sistem menyediakan halaman daftar pemesanan untuk mengetahui barang apa saja yang telah dipesan oleh pelanggan
 - d. Sistem menyediakan halaman konfirmasi *transfer* untuk melihat pelanggan yang sudah melakukan pembayaran
 - e. Sistem menyediakan halaman ganti password admin untuk admin mengganti password dari akun admin yang sedang dipakai
- 2. Pengunjung
 - a. Sistem menyediakan halaman koleksi barang untuk pengunjung melihat produk yang ditawarkan tanpa bisa membelinya
- 3. Pelanggan
 - a. Sistem menyediakan *form* pendaftaran bagi pengunjung yang ingin menjadi pelanggan
 - b. Sistem menyediakan layanan transaksi pembelian
 - c. Sistem memberikan informasi produk yang dijual

4.3. Rancangan Dokumen

Pembuatan rancangan dokumen untuk Program berbasis *web* ini diawali dengan membuat *Entity Relationship Diagram* (ERD), yang kemudian di ubah menjadi *Logical Record Structure* (LRS), gambaran dari LRS tersebut akan menghasilkan sebuah tabel relasi basis data.

A. Rancangan Dokumen Masukan (*Input*)

- 1. Nama Dokumen : *form* pendaftaran pelanggan
- Fungsi : untuk pendaftaran pelanggan
- Sumber : *website*

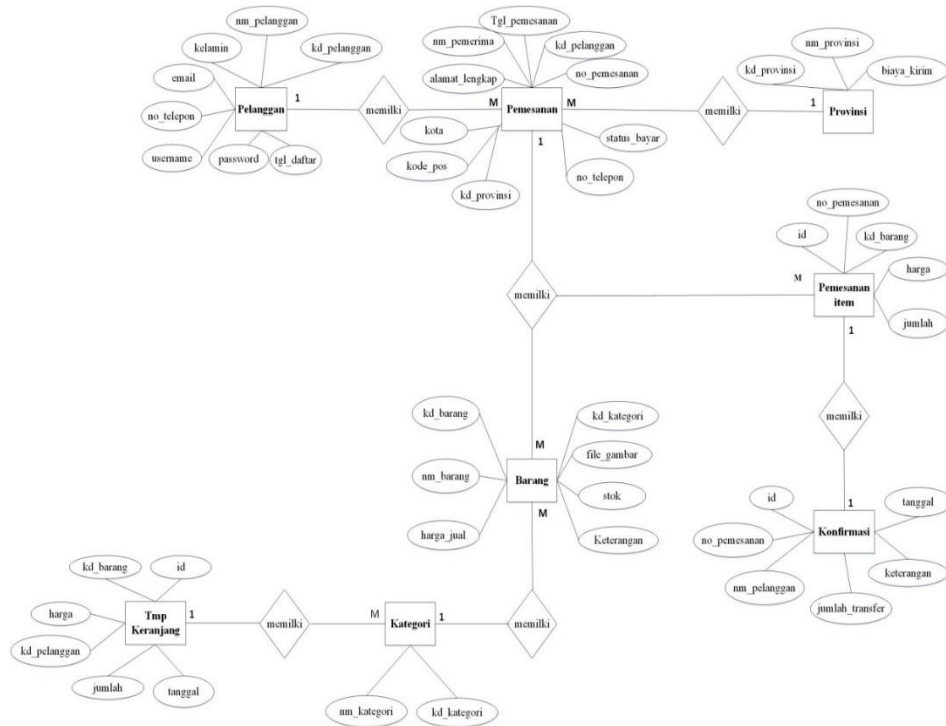
-
- Tujuan : untuk admin
Media : komputer
Frekuensi : setiap ada pendaftar pengunjung menjadi pelanggan
2. Nama Dokumen : *form* pemesanan pelanggan
Fungsi : untuk pemesanan barang pelanggan
Sumber : *website*
Tujuan : untuk admin
Media : komputer
Frekuensi : setiap ada pemesanan
3. Nama Dokumen : *form login* pelanggan
Fungsi : untuk *login* pelanggan pemesanan barang
Sumber : *website*
Tujuan : untuk admin
Media : komputer
Frekuensi : setiap ada pemesanan barang
4. Nama Dokumen : *form* transaksi
Fungsi : untuk transaksi pelanggan
Sumber : *website*
Tujuan : untuk admin
Media : komputer
Frekuensi : setiap ada transaksi

B. Rancangan Dokumen Keluaran (*Output*)

1. Nama Dokumen : *invoice* transaksi
Fungsi : untuk pelanggan
Sumber : *website*
Tujuan : untuk admin
Media : komputer
Frekuensi : setiap ada transaksi
2. Nama Dokumen : pemesanan detail barang pelanggan
Fungsi : untuk pelanggan
Sumber : *website*
Tujuan : untuk admin
Media : komputer
Frekuensi : setiap ada transaksi

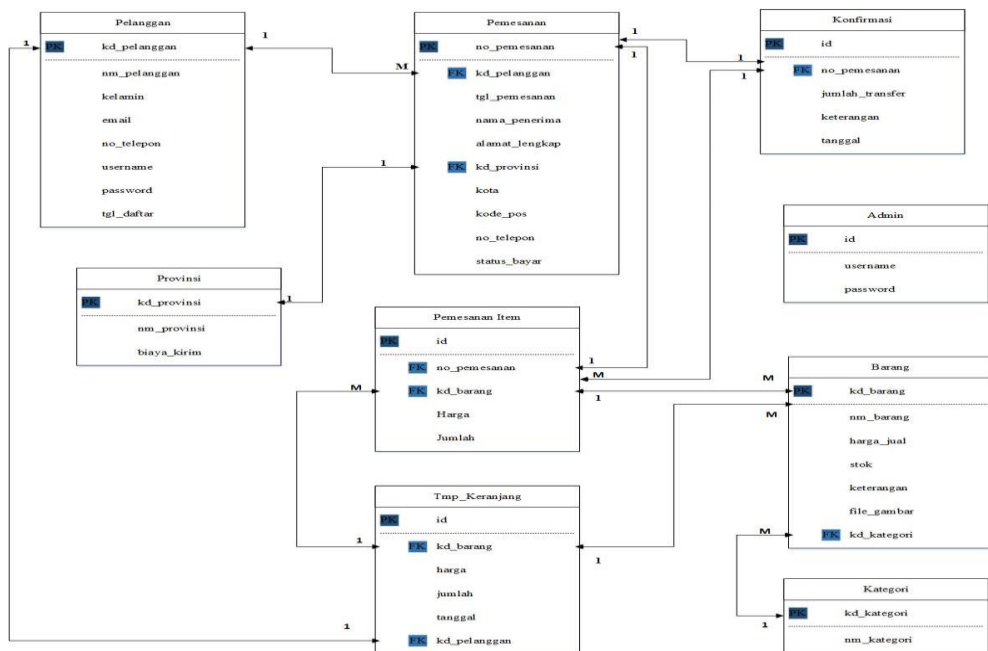
4.4 Rancangan Basis Data

A. Entity Relationship Diagram



Gambar 1. Entity Relationship Diagram

B. Logical Relational Structure (LRS)

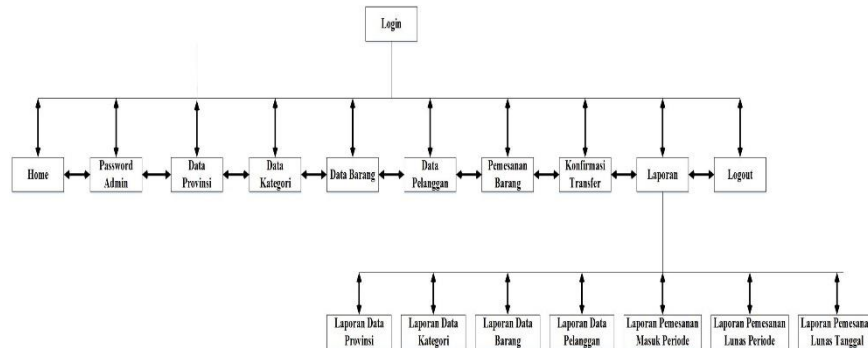


Gambar 2. Logical Relational Structure (LRS)

4.5. Spesifikasi Program

Dengan adanya aliran informasi yang tergambar dalam bentuk struktur navigasi, akan membantu dalam menggambarkan isi dari setiap halaman dan *link* atau navigasi antara halaman-halaman di dalam *website* tersebut. Struktur navigasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

A. Struktur Navigasi Halaman Admin



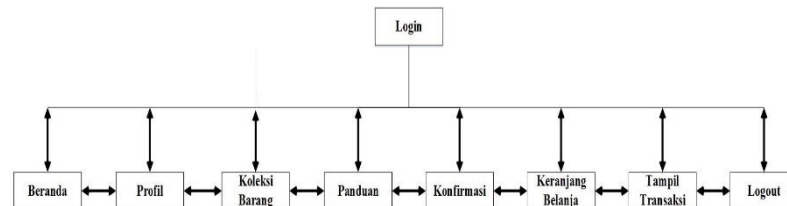
Gambar 3. Struktur Navigasi Admin

B. Struktur Navigasi Halaman utama



Gambar 4. Struktur Navigasi Halaman Utama

C. Struktur Navigasi Pelanggan



Gambar 5. Struktur Navigasi Pelanggan

4.6. Spesifikasi Sistem Komputer

Spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak *minimum* yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan *Web* Penjualan Pakaian Muslim antara lain perangkat keras menggunakan *Laptop Samsung-PC* dengan spesifikasi CPU *AMD ED – 1200 APU with Radeon (tm) HD Graphics 1.40GHz*, RAM 2 GB, Hard Disk 500 GB, Mouse, Keyboard, Monitor dengan resolusi layar *minimum* 1024x768 - 1366x768, Koneksi *internet* dengan kecepatan 2 *Mbps*. Pada bagian perangkat lunaknya menggunakan Sistem Operasi *Windows 7 Home Premium*, Program *Designnya* dengan *Sublime Text*, Bahasa Pemrograman: *PHP, Javascript, CSS, JQuery*, serta *Web Server Xampp*, *Web Browsernya* *Google Chrome, Firefox*, dan *Database menggunakan MySQL*.

4.7. Implementasi

4.7.1. Halaman Admin

A. Halaman Login Admin

Administrator harus melakukan login terlebih dahulu untuk dapat menggunakan hak akses menu admin yang tersedia jika login.



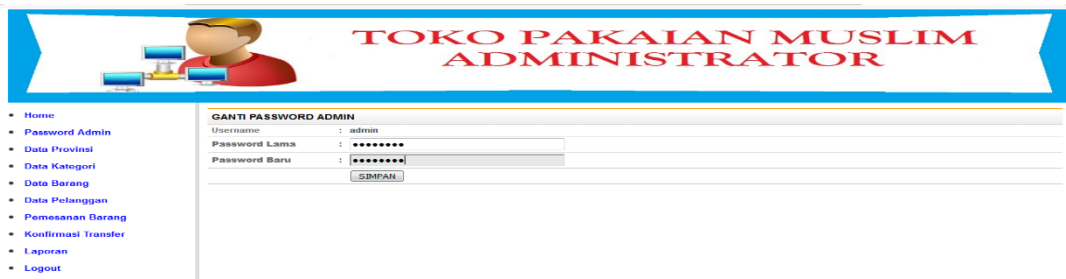
Gambar 6. Halaman Login Admin

Dihalaman ini administrator dapat menggunakan menu yang telah tersedia, jika ingin keluar klik logout maka akan keluar menuju halaman login admin.



Gambar 7. Halaman Home Admin

Halaman ini dapat juga untuk merubah atau mengganti password admin dari akun admin yang sedang dipakai atau telah login.



Gambar 8. Halaman Ganti Password Admin

B. Halaman Data Provinsi

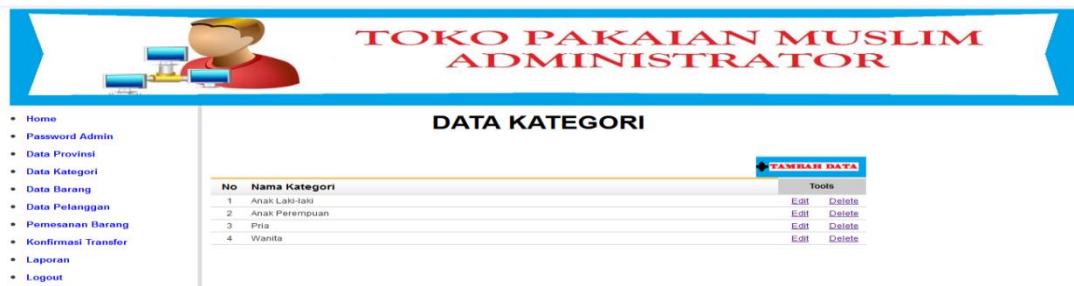
Halaman ini menyediakan data semua provinsi yang tersedia dalam jangkauan jasa pengiriman barang, disini admin dapat menambah, menghapus, dan merubah data provinsi.



Gambar 9. Halaman Data Provinsi

C. Halaman Data Kategori

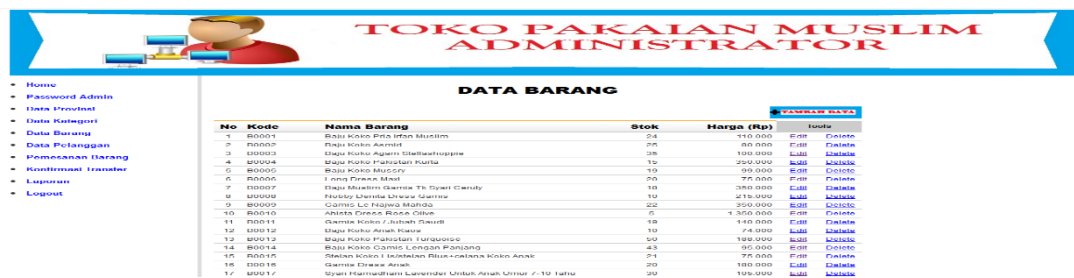
Halaman ini menyediakan data kategori yang telah di-input, admin dapat menambahkan, menghapus, dan juga dapat mengubah data kategori.



Gambar 10. Halaman Data Kategori

D. Halaman Data Barang

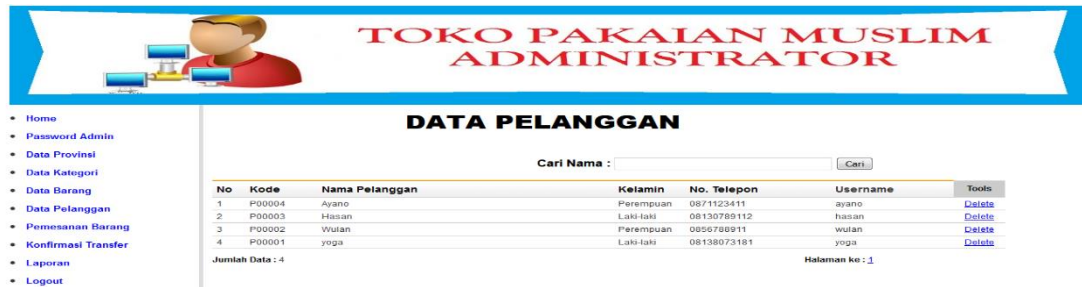
Halaman ini menampilkan data barang apa saja yang telah ditambahkan oleh admin dan admin juga dapat mengakses menu tambah barang dan merubah barang.



Gambar 11. Halaman Data Barang

E. Halaman Data Pelanggan

Di halaman ini admin dapat melihat daftar pengunjung yang sudah melakukan register dan admin dapat menghapus akun dari pengunjung.



Gambar 12. Halaman Data Pelanggan

F. Halaman Pemesanan Barang

Halaman ini menampilkan daftar pemesanan yang telah masuk ke sistem, admin dapat mengatur tanggal yang diinginkan untuk melihat adanya pemesanan barang.



Gambar 13. Halaman Pemesanan Barang

G. Halaman Konfirmasi Transfer

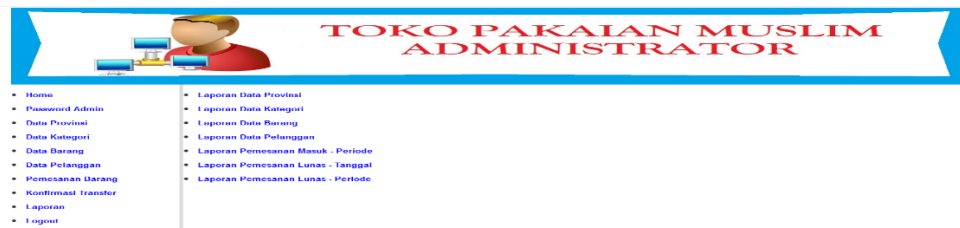
Halaman ini menampilkan list pemesanan yang sudah di konfirmasi pembayarannya oleh pelanggan yang sudah dilakukan di halaman konfirmasi bayar.



Gambar 14. Halaman Konfirmasi Transfer

H. Halaman Laporan

Di halaman ini terdapat laporan data provinsi, laporan data kategori, laporan data barang, laporan data pelanggan, laporan pemesanan masuk – periode, laporan pemesanan lunas – tanggal, dan laporan pemesanan lunas – periode,

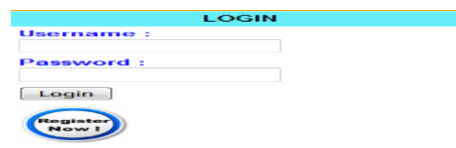


Gambar 15. Halaman Laporan

4.7.2. Halaman Pelanggan

A. Halaman Login Pelanggan

Pelanggan harus melakukan login sebelum melakukan pembelian barang. Jika berhasil maka pelanggan bisa langsung mengakses halaman pembayaran serta halaman konfirmasi pembayaran



Gambar 16. Halaman Login Pelanggan

B. Halaman Beranda

Setelah login, pelanggan akan di tampilkan dengan halaman beranda.



Gambar 17. Halaman Beranda

C. Halaman Profil

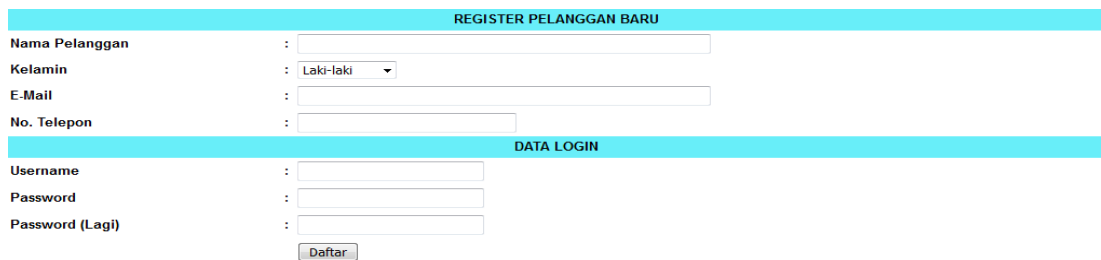
Di halaman ini terdapat informasi detail mengenai profil dan kontak dari toko.



Gambar 18. Halaman profil

D. Halaman Register Pelanggan

Di halaman ini tersedia *form* pendaftaran bagi pengunjung untuk mendaftar menjadi pelanggan agar bisa mengakses pembelian barang.



Gambar 19. Halaman Register Pelanggan

E. Halaman Koleksi Barang

Dihalaman ini pelanggan bisa melakukan pembelian dengan cara mengklik button beli untuk di masukkan ke keranjang belanja.




Gambar 20. Halaman Koleksi Barang

F. Halaman Panduan

Di halaman ini menjelaskan tata cara atau panduan untuk pelanggan dalam berbelanja di *website* ini dari mendaftar hingga sampai konfirmasi pembayaran.

PANDUAN BELANJA

1. Pertama, silahkan Klik ikon register now sebagai member pelanggan di web ini. Caranya, klik  di bawah kotak **LOGIN**.
2. Lengkapi data-data form Pendaftaran, juga Username dan Password harus Anda ingat.
3. Login menggunakan Username dan Password yang sudah Anda miliki saat mendaftar tadi.
4. Lakukan pemesanan barang dengan mengklik menu **Beli** yang ada di setiap Barang, dan barang yang sudah dipilih akan masuk ke **Keranjang Belanja**, dan Anda dapat mengubah jumlah barangnya, atau juga bisa dihapus jika memang mau dibatalkan.
5. Jika sudah selesai memilih barang, klik menu/tombol **Lanjutkan**, lalu Anda akan dibawa ke halaman konfirmasi (form) kemana barang akan dikirim. Silahkan isikan data alamat lengkap tempat pengiriman barang. Meskipun Anda sudah memiliki data pribadi, akan tetapi pada halaman ini tetap harus Anda isi, karna datanya bisa juga dengan alamat orang lain sebagai tujuan pengiriman.
6. Setelah pemesanan selesai, barang akan masuk ke daftar **Transaksi Pesan**.
7. Anda dapat melakukan pembayaran dengan cara transfer ke rekening Pemilik Toko.
8. Setelah Anda melakukan pembayaran, Anda dapat melakukan **Konfirmasi Pembayaran**.
9. Konfirmasi pembayaran akan dibaca oleh Admin, jika memang sudah benar (uang transferan Anda sudah masuk ke rekening Kami), maka status pemesanan barang Anda akan diset dari status **Pesan** menjadi **Lunas**, dan pemilik toko siap mengirim barang ke alamat Anda.
10. Setelah barang dikirim, pemilik toko dapat mengkonfirmasi ke pada Anda, nomor resi pengiriman yang didapat dari POS atau agen paket yang digunakan.
11. Anda menerima barangnya.

Gambar 21. Halaman Panduan

G. Halaman Konfirmasi Pembayaran

Agar pesanan dapat di proses penjual maka pelanggan harus mengisi *form* konfirmasi pembayaran yang berisi data transaksi. Setelah mengisi semua data tekan kirim maka akan muncul notifikasi bahwa pesanan sedang di proses.

KONFIRMASI PEMBAYARAN

No. Pemesanan : PS000006

Nama Pelanggan : Hasan

Jumlah Transfer (Rp.) : 110000

Keterangan :


Catatan:

1. Untuk melihat **No. Pemesanan** , silahkan Anda Login, lalu lihatlah daftar transaksi terakhir.
2. Jumlah Transfer yang harus Anda tulis adalah sesuai dengan jumlah nominal pembayaran yang telah dilakukan.

Gambar 22. Halaman Konfirmasi Pembayaran

H. Halaman Keranjang Belanja

Pada halaman ini pelanggan sudah memilih barang dan dapat melanjutkan ke proses konfirmasi belanja.

Keranjang Belanja				
Gambar	Nama Barang	Harga (Rp)	Jumlah	Total (Rp)
	Gamis Dress Anak Kategori : Anak Perempuan	Rp. 180.000	1	Rp. 180.000
	Ahista Dress Rose Olive Kategori : Wanita	Rp. 1.350.000	1	Rp. 1.350.000
GRAND TOTAL :				Rp. 1.530.000
<input type="button" value="Lanjutkan"/>				<input type="button" value="Ubah Data"/>

Gambar 23. Halaman Keranjang Belanja

I. Halaman Konfirmasi Belanja

Di halaman pelanggan mengkonfirmasi barang belanja dengan mengisi data alamat tujuan pengiriman barang. Jika sudah mengisi data maka klik button simpan&lanjutkan transaksi.

KONFIRMASI BELANJA				
No	Nama Barang	Harga (Rp)	Jumlah	Total (Rp)
1	Gamis Dress Anak	Rp.180.000	1	Rp. 180.000
2	Ahista Dress Rose Olive	Rp.1.350.000	1	Rp. 1.350.000
TOTAL BELANJA :			2	Rp. 1.530.000

ALAMAT TUJUAN PENGIRIMAN BARANG	
Nama Penerima	: Ayano
Alamat Tujuan	: Jalan Kali bata gang langgar
Provinsi Tujuan	: Jawa Barat
Kota Tujuan	: Citayam
Kode Pos	: 12311 * (diisi minimal/max 5 digit)
No. Telepon	: 0871123411
<input type="button" value="Simpan & Lanjutkan Transaksi"/>	

Gambar 24. Halaman Konfirmasi Belanja

J. Halaman Tampil Transaksi

Setelah pelanggan sudah melakukan konfirmasi maka data pembayaran akan tersimpan di halaman ini. Jika admin sudah menerima konfirmasi pembayaran pelanggan status akan berubah menjadi Lunas, jika status pesan berarti admin masih dalam tahap pengecekan konfirmasi.

DAFTAR PEMESANAN							
No	No. Pesan	Tanggal	Nama Penerima	Total (Rp)	Biaya Kirim (Rp)	Status	Tools
1	PS000002	27-06-2019	wulan	Rp. 350.000	Rp. 13.000	Lunas	Cetak
2	PS000003	27-06-2019	joni	Rp. 110.000	Rp. 10.000	Pesan	Cetak

Gambar 25. Halaman Tampil Transaksi

5. KESIMPULAN

Aplikasi Penjualan pakaian muslim berbasis web ini dibuat untuk dapat mengetahui informasi tentang produk pakaian muslim tanpa harus datang langsung ke toko. Aplikasi ini juga dapat mempermudah dan mempercepat dalam transaksi jual beli khususnya untuk produk pakaian muslim serta dapat digunakan untuk memperluas wilayah pemasaran dalam penjualan dengan penghematan pada sisi biaya operasionalnya. Untuk pengembangan lebih lanjut, aplikasi ini dapat dijadikan dasar untuk pengembangan aplikasi dengan produk yang lebih bervariasi ataupun penambahan dari sisi database produknya sehingga aplikasi ini dapat digunakan untuk penjualan secara online untuk semua produk kebutuhan sehari-hari

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih merupakan bentuk apresiasi adanya kontribusi dari perorangan maupun lembaga yang tidak bisa masuk sebagai penulis. Misalnya pemberi dana penelitian yang terkait dengan publikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanto, & Christiana, Y. 2018. Perancangan Aplikasi Penjualan Mainan Anak Secara Online, *3*(1), 110–121.
- Apriyanto, & Ramadhan, T. S. 2017. Perancangan Sistem Penjualan Jam Tangan Pria Berbasis Web.
- Apriyanto, & Salwa, F. A. 2018. Penerapan Model Waterfall Dalam Pembuatan Aplikasi Toko Kado, *3*(2), 234–242.
- Hidayat, R., Marlina, S., & Utami, L. D. (2017). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Handmade Berbasis Website Dengan Metode Waterfall, 175–183.
- Kurniawan, R. 2016. Perancangan Penjualan Handphone Online Berbasis Web Mobile PAda CV. Ratu3G Cell Kota LubukLinggau, *21*(2), 45–61.
- Nanda, A. P., & Maharani, A. 2018. Aplikasi Electronic Commerce Sebagai Media Penjualan Produk Makanan Ringan Business Development Center Kabupaten Pringsewu, *9*(2013), 127–133.
- Nugraha, A., & Octasia, A. 2016. Sistem Informasi Penjualan Kaos Berbasis Web Pada Distro Sickness Berbasis E-Commerce, 299–302.
- Sagita, R. A., & Sugiarto, H. 2016. Penerapan Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis Web, *5*(4), 49–55.
- Saifudin, & Maharani, K. M. D. 2017. Sistem Informasi Pemesanan Tiket Shuttle Berbasis Web Pada PO . Sumber Alam Purwokerto, *7*(3), 10–16.
- Sari, U. Y., Kurniawan, R., Arianto, A., & Adrianto, S. 2017. Sistem Pengolahan Data Produksi Dan Penjualan Es Balok Pada UPT PPI Kota Dumai, *9*(2), 51–59.
- Wulandari, & Aprilia, S. 2015. Sistem Informasi Penjualan Produk Berbasis Web Pada Channel Distro Pringsewu,



Diterbitkan :
LEMBAGA PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN, PENELITIAN, DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (LP4M)
INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA

Alamat : Jalan Zainal Abidin Pagar Alam No.93 Gedong Meneng, Bandar Lampung 35142
Telp. 0721-787214 Fax. 0721- 700261
email : simada@darmajaya.ac.id
Website : jurnal.darmajaya.ac.id