

## **ABSTRAK**

*Toko jepara adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang produksi mebel yang khususnya berbahan kayu jati. Adapun permasalahan dalam penelitian ini konsumen masih sulit mendapatkan informasi produk-produk yang ditawarkan oleh Toko Jepara, sehingga konsumen harus datang langsung ke Toko Jepara. Untuk mendapatkan informasi tentang produk yang dipasarkan, oleh karena itu penulis membuat suatu sistem pemasaran berbasis web yang dapat membantu untuk memperoleh informasi, sehingga dapat mudah mengakses website kapanpun yang di inginkan, selain itu dengan adanya penjualan secara online diharapkan dapat meningkatkan pelayanan terhadap konsumen.*

***Kata Kunci: Sistem, penjualan, php, mysql***

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada era globalisasi teknologi yang semakin maju untuk mempermudah melakukan berbagai kegiatan dalam kehidupan sehari-hari. Kemajuan di bidang lainnya merupakan bahwa semakin memerlukan teknologi dalam kehidupan ini. Saat ini dunia telah mengenal suatu teknologi yang disebut dengan internet. Dengan internet semua orang dapat berkomunikasi dengan orang lain yang berada di berbagai belahan dunia. Adapun kelebihan pemakaian komputer pada suatu pekerjaan baik mengenai perhitungan dengan jumlah data yang sangat besar. Maka dengan kelebihan komputer ini perusahaan sangat membutuhkannya. Akibat dari kelebihan serta kemajuan dalam bidang komputer maka banyak pihak perusahaan bergerak di bidang jasa dan perdagangan.

Toko Jepara merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan mebel yang berbahan kayu jati seperti meja, kursi, lemari, dan lain-lain. Toko ini masih memerlukan adanya perluasan wilayah dalam penjualan produk yang disediakan baik untuk pelanggan di dalam kotapinang maupun di wilayah lainnya. Dalam proses pemesanan barang dilakukan dengan mencatat ke nota permintaan, dalam beberapa pesanan ada kalanya pekerja salah mencatat pesanan dari pelanggan sehingga pemilik salah dalam memesan barang, yang tentu saja tidak sesuai dengan yang diinginkan pelanggan. Pelanggan yang merasa pesannya salah

tentu saja meminta ganti, hal ini mengakibatkan kerugian bagi toko, baik rugi materi maupun kepercayaan pelanggan yang berkurang.

Oleh sebab itu dibuatnya website ini diharapkan penulis mampu membantu memudahkan perusahaan dan pelanggan dalam melakukan transaksi jual beli, juga dapat membantu perusahaan mempromosikan produk.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis mencoba membuat sistem aplikasi untuk menentukan dan menyelesaikan masalah penjualan mebel dalam tugas akhir dengan judul **“SISTEM INFORMASI PENJUALAN MEBEL PADA TOKO JEPARA KOTAPINANG BEBASIS WEB”**

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas yang menjadi rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun Sistem Informasi Penjualan Mebel Pada Toko Jepara Kotapinang Berbasis Web?
2. Bagaimana melakukan pemesanan mebel yang lebih mudah dan praktis?
3. Bagaimana menyusun dan membuat laporan data transaksi jual beli?

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah penulisan tugas akhir ini, maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahannya adalah :

1. Data yang dibatasi kedalam sistem informasi penjualan mebel pada Toko Jepara berupa data barang (nama barang, kode barang, harga barang dan jumlah barang).
2. Sistem informasi Penjualan Mebel di bangun dengan bahasa pemograman *PHP* dan *MYSQL*.
3. Dimana sistem informasi Penjualan Mebel ini hanya bersifat OFFLINE.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Dalam penelitian ini ada beberapa tujuan atau harapan-harapan yang ingin dicapai dan diwujudkan oleh penulis setelah penelitian tersebut dilakukan, dimana tujuan penelitian ini akan diuraikan satu-persatu oleh penulis sebagai berikut :

1. Untuk merancang Sebuah Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Mebel Berbasis Web yang berguna untuk membantu pelanggan.
2. Untuk sistem informasi penjualan mebel dapat mempermudah mengakses laporan data transaksi jual beli.
3. Untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan diploma III pada program studi manajemen Komputer, AMIK Labuhanbatu.

#### **1.5 Sistematika Penulisan**

Penyusunan laporan Tugas Akhir ini menggunakan kerangka pembahasan yang terbentuk dalam susunan bab, dengan uraian sebagai berikut:

**BAB I            PENDAHULUAN**

Pada bab ini dibahas mengenai Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Sistematika Penulisan

**BAB II            LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan teori-teori yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian dengan metode yang diusulkan pada Tugas Akhir.

**BAB III           METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini akan diuraikan metodologi penelitian yang digunakan pada penelitian Tugas Akhir

**BAB IV           IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab ini berisi tentang implementasi dan pengujian terhadap sistem

**BAB V            PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penyusunan laporan Tugas Akhir yang telah disusun

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Definisi Sistem

Sistem adalah suatu himpunan dari berbagai bagian atau elemen, yang saling berhubungan secara terorganisasi berdasar fungsi-fungsinya, menjadi satu kesatuan.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa *sistem* dapat didefinisikan sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen elemen atau *subsistem* yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. [1]

##### 2.1.1 Karakteristik Sistem

Model umum sebuah sistem adalah input, proses, dan output. Hal ini merupakan konsep sebuah sistem yang sangat sederhana sebuah sistem dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran. Selain itu, sebuah sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yang mencirikan bahwa hal tersebut bisa dikatakan sebagai suatu sistem.

Menurut Tata Sutabri, Adapun karakteristik yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Komponen Sistem ( *Components* )

Suatu sistem yang terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan.

Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa suatu bentuk subsistem. Setiap subsistem memiliki sifat dari sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem keseluruhan. Suatu sistem dapat mempunyai sistem yang lebih besar yang disebut dengan “supra sistem”.

2. Batasan sistem (*Boundary*)

Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem lain atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan yang dapat dipisahkan.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Bentuk apapun yang ada di luar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut disebut lingkungan luar sistem. Lingkungan luar sistem ini dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang merugikan harus dikendalikan. Kalau tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup sistem tersebut.

4. Penghubung Sistem (*Interface*)

Media yang menghubungkan sistem dengan subsistem yang lain disebut dengan penghubung sistem atau *interface*. Penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lain. Bentuk keluaran dari satu subsistem akan menjadi masukan untuk

subsistem lain melalui penghubung tersebut. Dengan demikian, dapat terjadi suatu integrasi sistem yang membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem (*Input*)

Energi yang dimasukkan kedalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal (*signal input*). Contoh, didalam suatu unit sistem komputer, “program” adalah *maintenance input* yang digunakan untuk mengoperasikan komputernya dan “data” adalah signal input untuk diolah menjadi informasi.

6. Keluaran Sistem (*output*)

Hasil energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem yang lain. Seperti sistem informasi. Keluaran yang dihasilkan adalah informasi. Informasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk pengambilan keputusan atau hal-hal lain yang menjadi input bagi subsistem lain.

7. Pengolah Sistem (*Procces*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran, contohnya adalah sistem akuntansi. Sistem ini akan mengolah data transaksi menjadi laporanlaporan yang dibutuhkan oleh pihak manajemen.

8. Sasaran Sistem (*Objective*)

Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat *deterministic*. Kalau suatu sistem tidak memiliki sasaran maka operasi



sistem tidak ada gunanya. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan. [2]

## **2.2 Definisi Sistem Informasi**

Sistem informasi adalah sebuah sistem yang mempunyai fungsi mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan yang spesifik. [3]

### **2.2.1 Komponen Sistem Informasi**

Menurut Tata Sutabri Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen antara lain sebagai berikut:

1. Blok Masukan (input block), mewakili data yang masuk kedalam system informasi. *Input* yang dimaksud adalah metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukan, yang dapat berupa dokumen – dokumen dasar.
2. Blok model (model block), Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.
3. Blok Keluaran (output block), Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

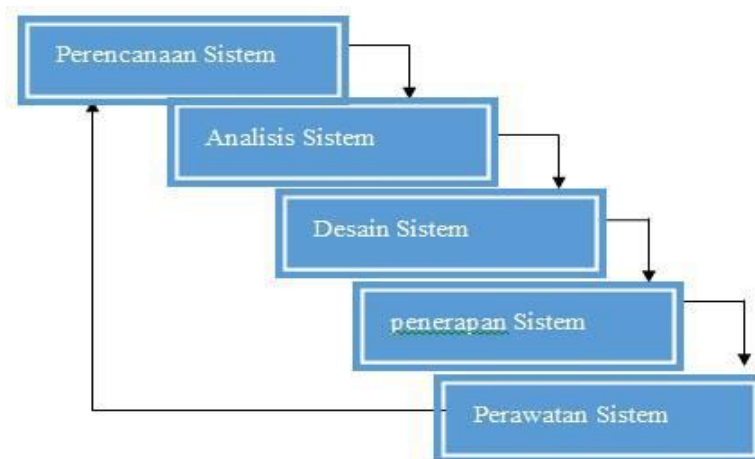
4. Blok teknologi (*technology block*), Teknologi merupakan “*tool box*” dalam sistem informasi.
5. Blok basis data (*database block*), Basis data (*database*) merupakan kumpulan data yang saling berkaitan dan berhubungan satu sama lain, tersimpan di perangkat keras komputer dan menggunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.
6. Blok kendali (*control block*), Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti bencana alam, api, temperatur, air, debu, kecurangan-kecurangan, keagalkankeagalan sistem itu sendiri, ketidak efisienan, sabotase, dan lain sebagainya. [2]

### **2.3 Definisi Mebel**

Pengertian mebel secara umum adalah benda pakai yang dapat dipindahkan, berguna bagi kegiatan hidup manusia, mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain dan sebagainya, yang memberi kenyamanan dan keindahan bagi pemakainya. Mebel juga merupakan salah satu produk kayu olahan yang pertumbuhannya amat pesat dalam beberapa dekade terakhir ini adalah produk mebel. Berawal dari pekerjaan rumah tangga, produk mebel kini telah menjadi industri yang cukup besar dengan tingkat penyerapan tenaga kerja terdidik yang tidak sedikit. Produk jenis ini secara prinsip dibagi dalam dua kategori yaitu mebel untuk taman (*garden*) dan interior dalam rumah. [4]

## 2.4 Metode Waterfall.

Penelitian Pressman Model *Waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Nama model ini sebenarnya adalah "*Linear Sequential Model*". Model ini sering disebut juga dengan "*classic life cycle*" atau metode *waterfall*. Model ini termasuk ke dalam model generic pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering (SE)*. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.[5]



**Gambar 2.4 Metode Waterfall**

Fase-fase dalam Model *Waterfall* menurut referensi Supriyanto

a. Tahap perencanaan sistem

Tahap perencanaan adalah tahap awal pengembangan sistem yang mendefinisikan perkiraan kebutuhan sumber daya seperti perangkat fisik,

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

b. Analisa kebutuhan sistem

Tahap analisa kebutuhan sistem merupakan tahap penelitian atas sistem yang telah ada dengan tujuan merancang sistem yang baru atau diperbaharui. Tahap ini merupakan tahap kritis dan sangat penting karena akan menentukan berhasil tidaknya sistem yang akan dibangun atau dikembangkan.

c. Perancangan sistem

Tujuan pada tahap perancangan sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan kepada para pemakai, serta memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada pemrogram komputer dan ahli teknik lain yang terlibat.

d. Implementasi

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

e. Manajemen dan pemeliharaan

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


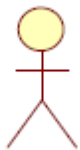
## 2.5 UML ( Unified Modeling Language )



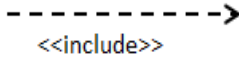
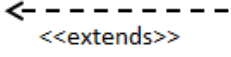
*Unified Modeling Language (UML)* adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem. Alat bantu yang digunakan dalam perancangan berorientasi objek berbasis UML adalah sebagai berikut: [6]

### 1) Use Case Diagram

*Use case diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Simbol-simbol yang digunakan dalam *Use Case Diagram* yaitu:

**Table 2.5.1 Use Case Diagram**

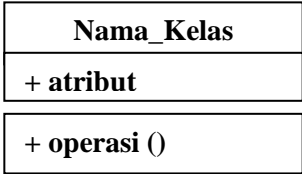
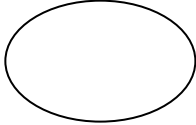


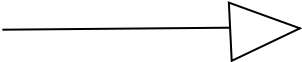
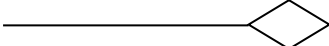
Gambar	Keterangan
	<i>Use Case</i> menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktor, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja
	<i>Actor</i> atau Aktor adalah <i>Abstraction</i> dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Untuk mengidentifikasi aktor, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan peran pada konteks target sistem. Orang atau sistem bisa muncul dalam beberapa peran. Perlu dicatat bahwa aktor berinteraksi dengan <i>Use Case</i> , tetapi tidak memiliki kontrol terhadap <i>use case</i>

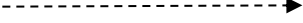
	Asosiasi antara aktor dan <i>use case</i> , digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan data.
	Asosiasi antara aktor dan <i>use case</i> yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila aktor berinteraksi secara pasif dengan sistem
	<i>Include</i> , merupakan di dalam <i>use case</i> lain ( <i>required</i> ) atau pemanggilan <i>use case</i> oleh <i>use case</i> lain, contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program
	<i>Extend</i> , merupakan perluasan dari <i>use case</i> lain jika kondisi atau syarat terpenuhi

## 2) Diagram Kelas (*Class Diagram*)

Merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. *Class Diagram* juga menunjukkan atribut-atribut dan operasi-operasi dari sebuah kelas dan *constraint* yang berhubungan dengan objek yang dikoneksikan. *Class Diagram* secara khas meliputi : Kelas (*Class*), Relasi *Associations*, *Generalization* dan *Aggregation*, atribut (*Attributes*), operasi (*operation/method*) dan *visibility*, tingkat akses objek eksternal kepada suatu operasi atau atribut. Hubungan antar kelas mempunyai keterangan yang disebut dengan *Multiplicity* atau *Cardinality*.

**Tabel 2.5.1 Class Diagram**

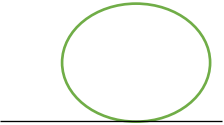
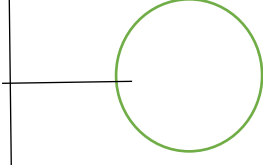
Gambar	Keterangan
	<p>Kelas pada struktur system</p>
	<p>Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.</p>
	<p>Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i>.</p>
	<p>Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>.</p>
	<p>Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).</p>
	<p>Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian.</p>

	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas.
---	---

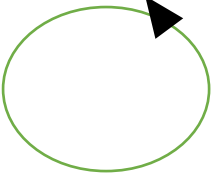
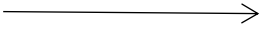
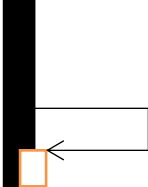


### 3) Diagram Urutan (*Sequence Diagram*)

*Sequence Diagram* menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. Simbol-simbol yang digunakan dalam *Sequence Diagram* yaitu:

**Table 2.5.1 Sequence Diagram**

Gambar	Keterangan
	<i>Entity Class</i> , merupakan bagian dari sistem yang berisi kumpulan kelas berupa entitas-entitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi landasan untuk menyusun basis data.
	<i>Boundary Class</i> , berisi kumpulan kelas yang menjadi interfaces atau interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, seperti tampilan <i>form entry</i> dan <i>form cetak</i> .




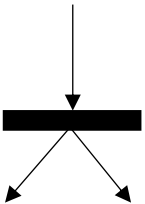
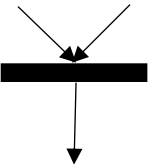


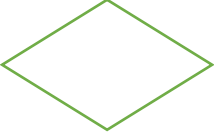
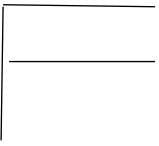
	<p><i>Control class</i>, suatu objek yang Berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas, contohnya adalah kalkulasi dan aturan bisnis yang melibatkan berbagai objek.</p>
	<p><i>Message</i>, simbol mengirim pesanantar <i>class</i></p>
	<p><i>Recursive</i>, menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.</p>
	<p><i>Activation</i>, mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi.</p>
	<p><i>Lifeline</i>, garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang lifeline terdapat activation.</p>

#### 4) Diagram Aktivitas (*Activity Diagram*)

*Activity Diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Simbol-simbol yang digunakan dalam *activity Diagram* yaitu:

**Table 2.5.1 Activity Diagram**

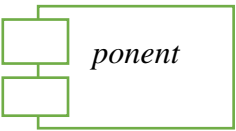
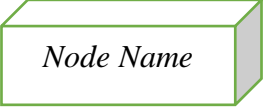
Gambar	Keterangan
	<p><i>Start Point</i>, diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas.</p>
	<p><i>End Point</i>, akhir aktivitas.</p>
	<p><i>Activities</i>, menggambar kan suatu proses / kegiatan bisnis.</p>
	<p><i>Fork</i>/percabangan, digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.</p>
	<p><i>Join</i> (penggabungan) atau rake, digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi</p> <p><i>Decision Points</i>, menggambar kan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i> atau <i>false</i>.</p>


	<p><i>Decision Points</i>, menggambar kan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i> atau <i>false</i>.</p>
	<p><i>Swimlane</i>, pembagian <i>activity diagram</i> untuk menunjukkan siapa melakukan apa.</p>

#### 5) *Deployment Diagram*

*Deployment Diagram* digunakan untuk menggambarkan detail bagaimana komponen disusun di infrastruktur sistem

**Table 2.5.1 Deployment Diagram**

Gambar	Keterangan
	<p>Pada <i>deployment diagram</i>, komponen-komponen yang ada diletakkan di dalam <i>node</i> untuk memastikan keberadaan posisi mereka.</p>
	<p><i>Node</i> menggambarkan bagian-bagian <i>hardware</i> dalam sebuah sistem. Notasi untuk <i>node</i> digambarkan sebagai sebuah kubus 3 dimensi.</p>

	<p>Sebuah <i>association</i> digambarkan sebagai sebuah garis yang menghubungkan dua node yang mengindikasikan jalur komunikasi antara element-elementen <i>hardware</i>.</p>
---	---

## 2.6 Defenisi Basis Data

Database adalah sekumpulan data atau informasi yang teratur berdasarkan kriteria tertentu yang saling berhubungan. Database merupakan salah satu komponen penting dalam sistem informasi, karena merupakan dasar dalam menyediakan informasi, menentukan kualitas informasi ( akurat, tepat pada waktunya dan relevan ). Informasi dapat di katakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya serta database mampu mengurangi pemborosan tempat simpanan luar. [5]

### 2.6.1 MySQL

MySQL adalah database yang cepat dan tangguh, sangat cocok jika digabungkan dengan php, dengan database kita dapat menyimpan, mencari dan mengklasifikasikan data dengan lebih akurat dan profesional. MySQL menggunakan SQL language (*Struktur Query Language*) artinya MySQL menggunakan query atau bahasa pemrograman yang sudah standar didalam dunia database. MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi

komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL. [7]



Gambar 2.6.1 Mysql

## 2.6.2 Xampp

*Xampp* adalah sebuah paket kumpulan *software* yang terdiri dari *Apache*, *MySQL*, *phpMyAdmin*, *PHP*, *Perl*, *Filezilla* dan lain-lain yang berfungsi untuk memudahkan instalasi lingkungan *PHP*, dimana biasanya lingkungan pengembangan *web* memerlukan *PHP*, *Apache*, *MySQL*, dan *phpMyAdmin* serta *software* lainnya yang terkait dengan pengembangan *web*. [8]



Gambar 2.6.2 Xampp

## 2.7 Pengertian Website

Website adalah suatu media publikasi elektronik yang terdiri dari halamanhalaman web (*Web Page*) yang terhubung satu dengan yang lain menggunakan link yang dilekatkan pada suatu teks, image, video, audio dan animasi lainnya. Website dibuat pertama kali oleh Tim *Barners Lee* pada tahun 1990. Website dibangun dengan menggunakan bahasa *Hypertext Markup Language* (HTML) dan memanfaatkan protocol komunikasi *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP) yang terletak pada *Application Layer* pada referensi *Layer OSI*". Menurut Connolly, Database atau disebut juga dengan basis data adalah kumpulan dari informasi yang disimpan dalam komputer dan saling berhubungan satu sama lain secara sistematis. [9]

### 2.7.1 PHP

PHP adalah bahasa *scripting* yang menyatu dengan HTML dan dijalankan pada *serverside*. Artinya semua sintaks yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan pada *server* sedang yang dikirim ke *browser* hanya hasilnya saja. Ketika seorang pengguna *internet* membuka situs yang menggunakan fasilitas *serverside scripting* PHP, maka terlebih dahulu *server* yang bersangkutan akan memproses semua perintah PHP diserver lalu mengirimkan hasilnya dalam format TML ke web *server* pengguna *internet* tadi. Sehingga kode asli yang ditulis dengan PHP tidak terlihat di *browser* pengguna. PHP berfungsi mengambil informasi dari form berbasis web dan menggunakannya untuk berbagai macam fungsi, sebagai bahasa untuk mengidentifikasi seberapa banyak pengunjung menggunakan bahasa PHP, Pengaturan layout dalam berbagai macam browser

seperti Firefox, Bahasa Pemrograman Php dalam web sangat luas, jadi semua tergantung pada anda, kalau anda sangat teliti anda akan tau fungsinya. Contoh sekilas php

```
<? print ("Nama saya ayuningsih"); ?>
```

(Suryatiningsih, 2009). [7]

### **2.7.2 HTML (Hyper Text Markup Language)**

HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah suatu bahasa yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *web*". *HTML* itu bahasa yang fleksibel karena tidak tergantung pada suatu *platform* (sistem operasi) tertentu. *HTML* terdiri dari *tag-tag* yang mendefinisikan elemen tertentu pada sebuah halaman *web*. *HTML* merupakan bahasa yang tidak *case sensitive*, tidak seperti bahasa pemrograman *server-side* seperti *PHP* atau *ASP*. *HTML* bisa disebut bahasa yang digunakan untuk menampilkan dan mengelola *hypertext*. [8]

### **2.7.3 Notepad++**

Notepad++ adalah sebuah penyunting dan penyunting kode sumber yang berjalan di suatu sistem windows. Notepad++ menggunakan komponen *sincintilla* untuk dapat menampilkan dan menyunting teks dan berkas kode sumber berbagai pemograman. [10]



**Gambar 2.7.3 Notepad++**

## **2.8 Sejarah Perusahaan**

Toko Jepara Kotapinang merupakan suatu usaha dalam bidang industri. Toko Jepara ini berdiri pada tahun 2013 di Jl. Bukit Kotapinang, dalam memasarkan produk mereka dari secara offline. Dalam jumlah pengrajin mebel jepara yang beredar di Indonesia yang semakin cepat, bahkan sebagian besar dari mereka tidak hanya memiliki showroom di jepara.

Seiring dengan perkembangan jaman yang semakin membutuhkan segala hal secara praktis dan mudah tidak hanya dalam bidang industri furnitur belakangan ini mengalami kemajuan yang berbagai macam furnitur yang banyak diproduksi oleh para pengrajin furnitur untuk melengkapi perabotan rumah tangga. Salah satunya produk furnitur yang terkenal karena memiliki kualitas dan tingkat keawetannya adalah mebel jati. Mebel jati umumnya dalam bentuk kursi tamu jati, meja makan jati, lemari panjang jati, lemari pakaian jati, bufet tv jati, kitchen set jati dll.

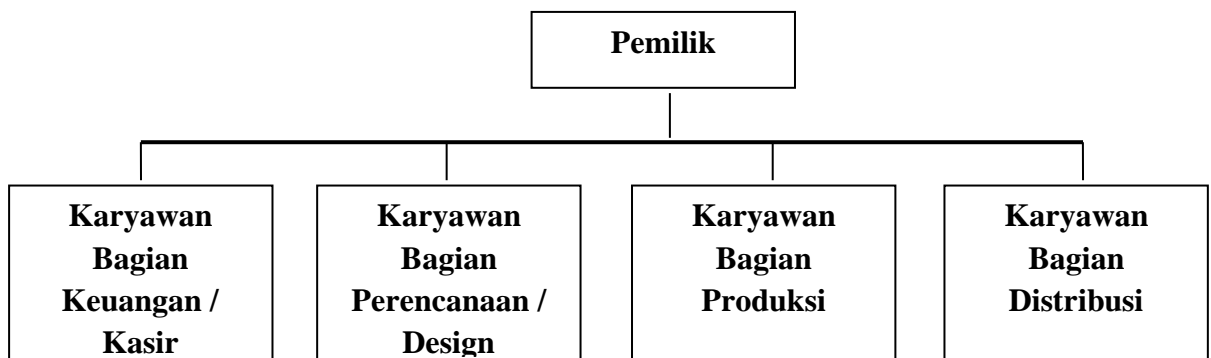




**Gambar 2.8 Toko Jepara Kotapinang**

### **2.8.1 Struktur Organisasi**

Struktur Organisasi adalah suatu susunan dan hubungan antara tiap bagian serta posisi yang ada pada suatu organisasi atau perusahaan dalam menjalankan kegiatan operasional untuk mencapai tujuan yang di harapkan dan di inginkan.



## **Struktur Organisasi Toko Jepara Kotapinang**

Pemilik	: Abdul Muthalib
Karyawan Bagian Keuangan	: Doni Nasution
Karyawan Bagian Perencanaan /Design	: Rivai Nasution
Karyawan Bagian Produksi	: Jodi Syahputra
Karyawan Bagian Distribusi	: Beny Arysandy

### **2.8.2 Tugas dan Fungsi Struktur Toko Jepara Kotapinang**

1. Pemilik: Bertanggung jawab menangani seluruh Perabotan rumah tangga dan mengawasi kerja seluruh bagian Toko Jepara serta memimpin dan menggerakkan seluruh anggota Toko Jepara.
2. Karyawan Bagian Keuangan : Bertanggung Jawab dalam masalah keuangan seperti hasil pendapatan dari pengiriman barang maupun pengeluaran barang untuk gaji karyawan dan pembelian produk – produk kayu jati yang di butuhkan.
3. Karyawan Bagian Perencanaan/Design : Bertugas untuk merancang macam-macam lemari, meja dan lain-lain. Merencanakan proses pembuatan macam-macam lemari, kursi, meja, serta menentukan bahan yang di butuhkan untuk memproduksi barang.
4. Karyawan Bagian Produksi : Bertugas untuk memproduksi barang-barang dan harus mempunyai kemampuan dalam suatu barang

sehingga barang yang dihasilkan bermutu dan berkualitas dalam segi pembuatan barang tersebut.

5. Karyawan Bagian Distribusi : Bertugas jawab atas pengawasan distribusi barang pesanan konsumen yang nantinya pesanan konsumen akan dikirim ke berbagai tempat.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Metode Pengumpulan Data

a. Pengamatan ( *Observasi* )

Dimana penulis melakukan observasi dilapangan, artinya melihat secara langsung rutinitas keseharian proses penjualan mebel pada toko jepara kotapinang. Sehingga bisa mempelajari bentuk dokumen yang digunakan dari laporan yang dihasilkan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan.

b. Wawancara ( *Interview* )

Melakukan wawancara secara langsung kepada pihak yang berkaitan dengan mengajukan pertanyaan sehingga memperoleh data yang benar & akurat.

c. Kepustakaan ( *Studi Literature* )

Kepustakaan ini digunakan untuk menentukan acuan teori dasar yang dipakai dalam menyelesaikan pembahasan masalah sampai dengan selesai. Metode ini dilaksanakan dengan cara mengumpulkan dan mempelajari jurnal, catatan yang sudah ada termasuk juga buku pegangan yang tersedia di perpustakaan AMIK Labuhanbatu, terutama yang berhubungan dengan Tugas Akhir.

### **3.2 Metode Perancangan Sistem**

Metode perancangan sistem ini berisi rancangan yang digunakan dalam membangun sistem, diantaranya membangun rancangan input, rancangan proses, rancangan output, rancangan sistem dan rancangan interface.

Rancangan bertujuan untuk memberikan gambaran umum dari sistem yang akan berjalan kepada setiap pengguna. Perancangan adalah sekumpulan aktivitas yang menggambarkan secara rinci bagaimana sistem akan berjalan. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan produk perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (*user*). Tahapan perancangan sistem merupakan tahap lanjutan dalam pengembangan sistem, yang dilakukan setelah selesai tahap analisa sistem.

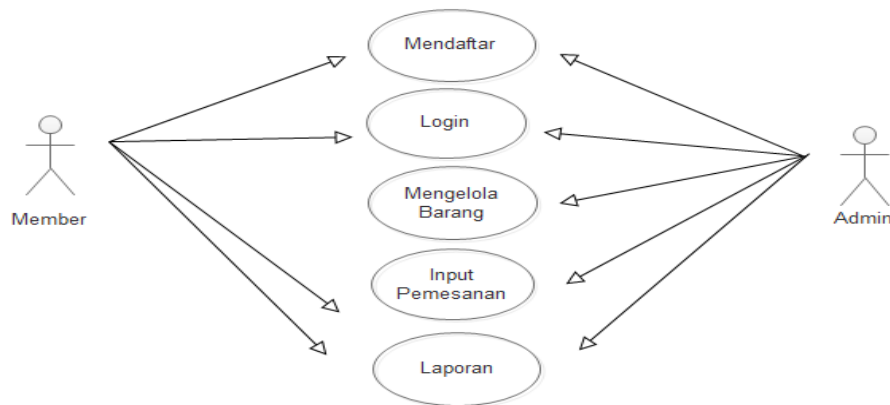
#### **3.2.2 Rancangan Proses**

Dengan demikian maka rancangan proses yang digunakan yaitu UML sebagai bahasa pemodelan untuk merancang sistem yang dibangun. UML adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan, dan membangun perangkat lunak. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem.

### 3.2.2.1 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit – unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.

Use Case Diagram dalam aplikasi Sistem informasi penjualan obat pada apotek medan Rantaurapat yaitu:



**Gambar 3.1 Use Case Diagram Penjualan Mebel Pada Toko Jepara Kotapinang**

**Tabel 3.1 Keterangan Actor**

No	Nama	Keterangan
1.	Admin	Admin adalah aktor yang masuk kedalam sistem menginputkan data, melihat data, mengedit data, dan menghapus data dan memberikan laporan penjualan kepada Pemilik Toko Jepara Kotapinang.
2.	Pelanggan	Pelanggan adalah aktor yang memiliki akses untuk melakukan pembelian barang.

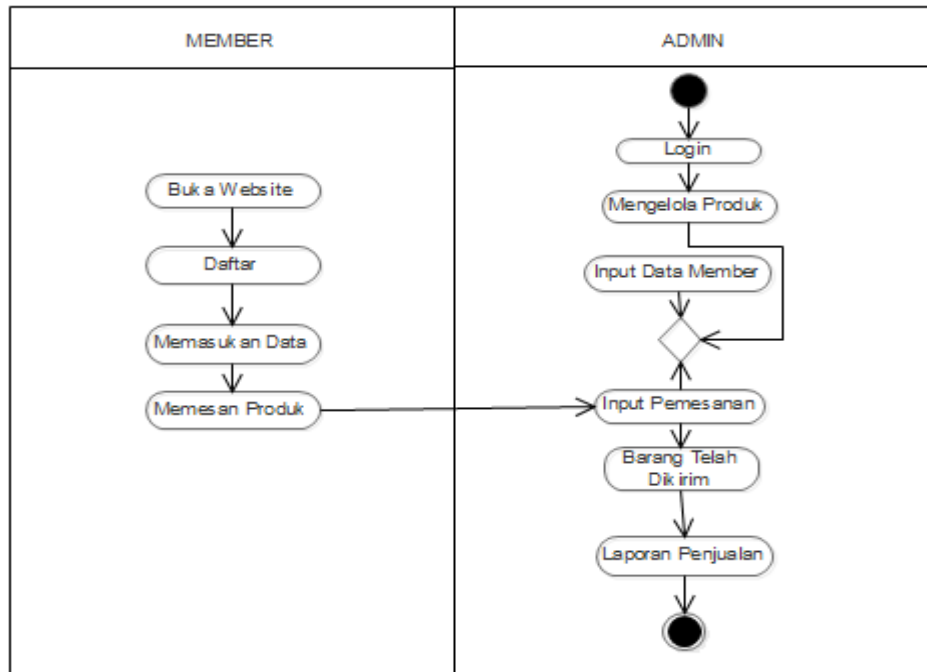
No	Nama	Keterangan
----	------	------------

**Tabel 3.2 Keterangan Use Case**

1.	<i>Login</i>	Proses masuk kedalam sistem.
2.	<i>Input Data</i>	Proses menginputkan data barang ke sistem sehingga suatu saat dapat digunakan saat proses selanjutnya.
3.	Transaksi Penjualan	Proses yang dilakukan oleh pelanggan untuk melakukan transaksi jual-beli setelah barang datang ketempat.
4.	Laporan Penjualan	Proses merekap ulang keseluruhan data transaksi oleh admin yang akan diserahkan kepada pemilik.
5.	<i>Logout</i>	Proses keluar dari dalam sistem.

### **3.2.2.2 Activity Diagram**

*Activity diagram* merupakan sebuah teknik untuk mendeskripsikan logika procedural, proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus. *Activity diagram* dalam sistem informasi penjualan mebel pada toko jepara kotapinang yaitu:



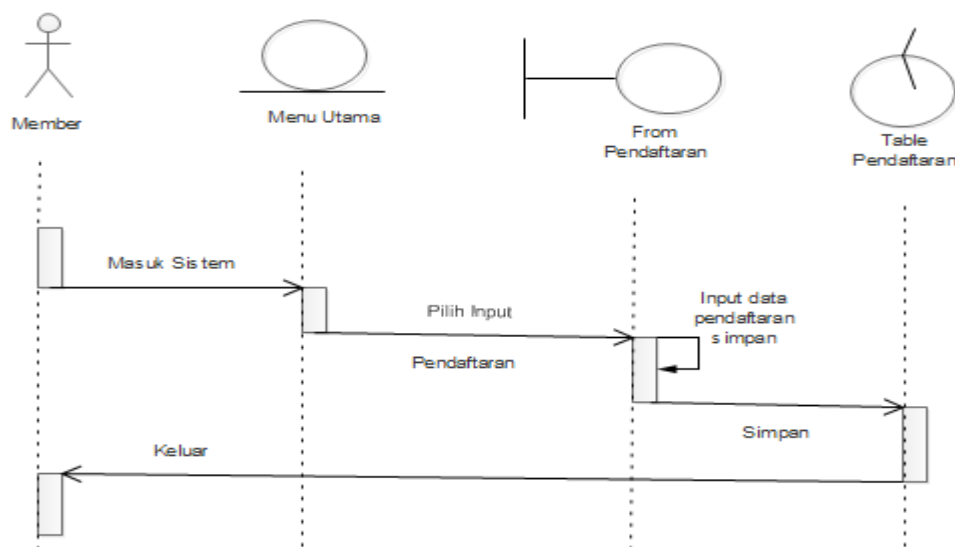
**Gambar 3.2 Activity Diagram sistem informasi Toko Jepara**

Gambar 3.2 menjelaskan activity diagram penjualan dimana admin dan member merupakan actor dipenjualan itu. Yang pertama dilakukan admin adalah masuk ke program setelah itu admin login setelah admin login. Admin dapat mengelola data seperti menghapus, menambahkan, dan mengedit. Sedangkan member pertama dilakukan adalah membuka website terlebih dahulu sebelum member melakukan pembelian di toko jepara kotapinang member harus melakukan daftar terlebih dahulu dan setelah itu member dapat melakukan daftar dan Setelah itu member harus memasukan datanya dan sudah memasukan datanya. Member bisa sudah di input data membernya di admin. Dan setelah itu member dapat login ke dalam aplikasi toko jepara kotapinang. dan setelah itu member bisa melakukan pemesanan produk ke dalam aplikasi toko jepara kotapinang tersebut dan input pemesanannya dapat di lakukan di admin dan setelah itu barang akan di terima.



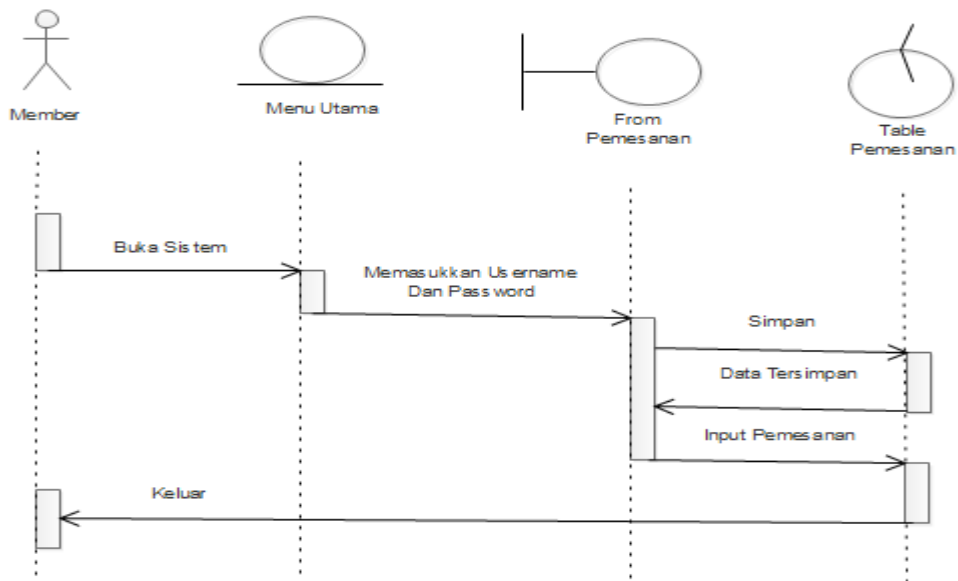
### 3.2.2.3 Sequence Diagram

*Sequence Diagram* menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima oleh objek. *Sequence Diagram* dalam sistem informasi penjualan mebel pada toko jebara kotapinang yaitu:



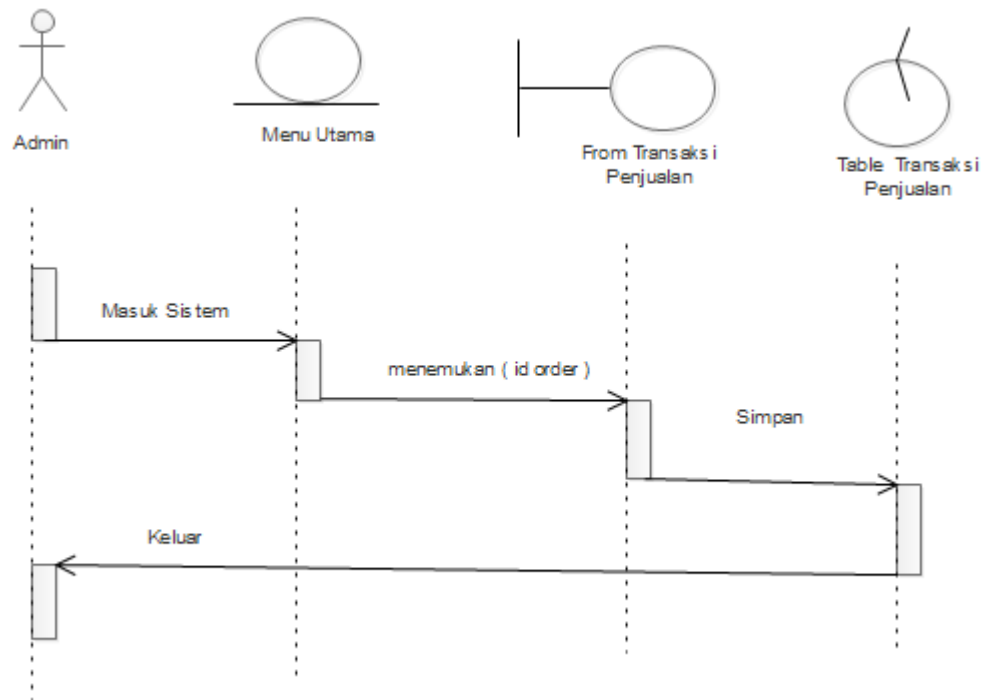
**Gambar 3.3 Sequence Diagram Pendaftaran Member**

Pada gambar 3.3 Sequence Diagram Pendaftaran Member pertama member akan masuk ke form menu utama setelah sudah di menu utama msaka akan melakukan pendaftaran terlebih dahulu dan menginputkan data pendaftaran tersimpan setelah selai tersimpan, dan memasukkan kembali username dan password.



**Gambar 3.4 Sequence Diagram Pemesanan Barang**

Pada gambar 3.4 Sequence Diagram pemesanan barang diatas adalah menggambarkan cara member untuk masuk kedalam sistem, member akan ke form menu utama lalu memasukkan username dan password dan setelah itu simpan maka data akan tersimpan, dan pilih produk barang dan input pemesanan.



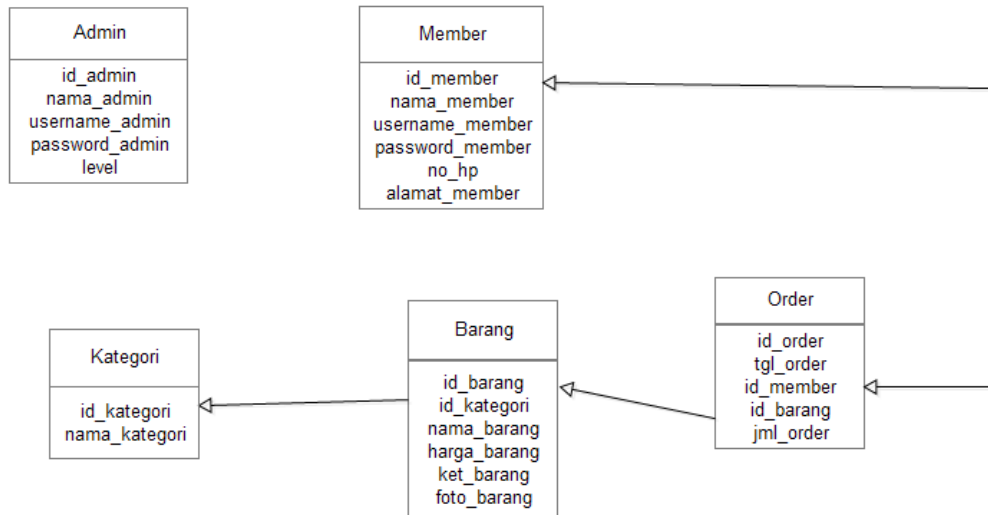
**Gambar 3.6 Sequence Diagram Transaksi**

Pada gambar 3.6 Sequence Diagram Transaksi Penjualan menggambarkan bagaimana cara transaksi pembeli, admin akan melihat di table penjualan sesuai jika ingin melihat data barang yang telah mau di order, jika tidak maka langsung tersimpan di penjualan, maka akan tersimpan di table penjualan.

### 3.2.3.5 Class Diagram

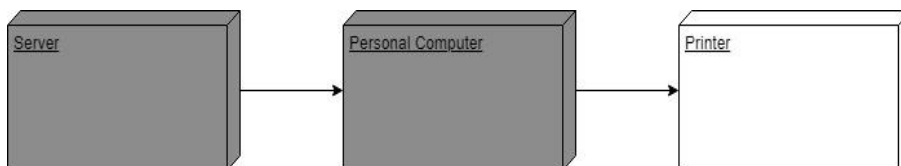
*Class Diagram* atau lebih dikenal dengan diagram kelas adalah diagram yang digunakan untuk menampilkan beberapa kelas yang ada di dalam sistem atau sistem yang akan dibuat. *class diagram* memberikan gambaran mengenai sistem atau perangkat lunak dan relasi-relasi yang ada didalamnya.

*Class Diagram* dalam sistem informasi penjualan mebel pada toko jepara kotapinang yaitu:



**Gambar 3.7 Class Diagram Sistem Penjualan Mebel**

### 3.2.3.6 Deployment Diagram



**Gambar 3.8 Deploymen Diagram Sistem Penjualan**

### 3.2.3 Rancangan Input

Rancangan input adalah segala sesuatu yang masuk ke dlaam sistem dan selanjutnya akan diproses menjadi sebuah informasi. Pada perencanaan form input dibutuhkan form sebagai dasar penginputan data yang berhubungan dengan

program. Adapun rancangan input yang terdapat dalam perancangan aplikasi sistem informasi penjualan mebel pada toko jepara kotapinang.

### 3.2.3.1 Rancangan Input Admin

#### 1. Rancangan Login Admin

Nama Masukan : Rancangan Input Login Admin

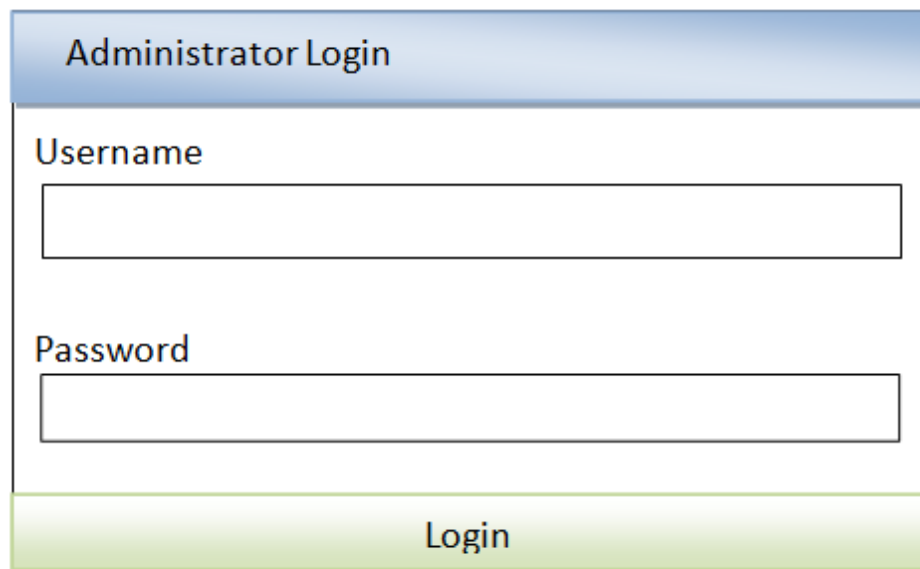
Fungsi : Untuk masuk ke sistem

Distribusi : Admin

Rangkap : Sesuai Kebutuhan

Frekwensi : Pada saat terjadi transaksi

Keterangan : Inputan untuk admin



The image shows a login form titled "Administrator Login". It features a blue header bar with the title. Below the header, there are two input fields: "Username" and "Password". Each field is represented by a text label followed by a rectangular input box. At the bottom of the form, there is a green button labeled "Login".

Gambar 3.9 Rancangan Login Admin

## 2. Rancangan *Input* Tambah Data Administrator

Nama Masukan : Rancangan Input Tambah Admin

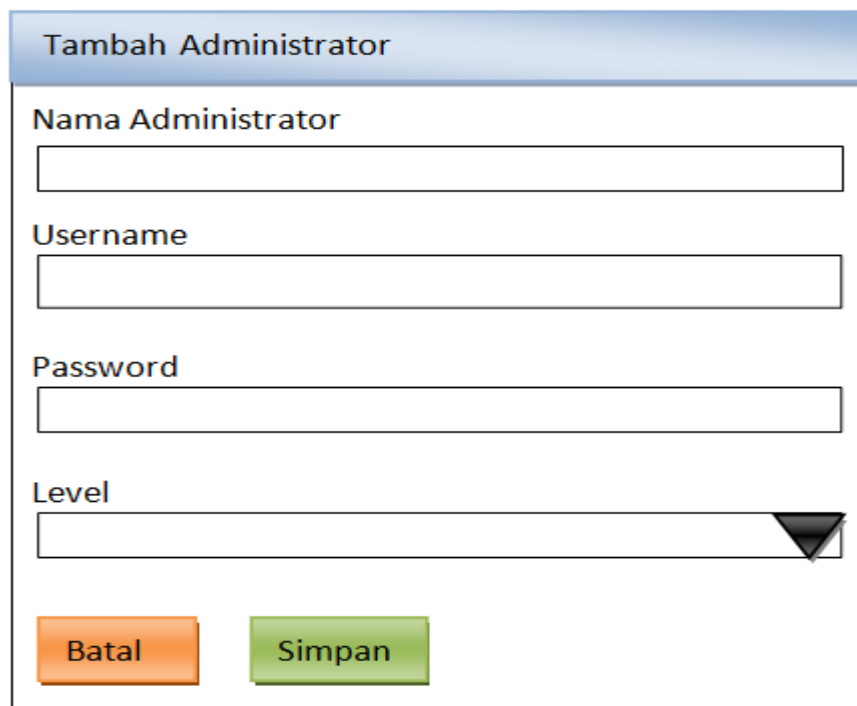
Fungsi : Untuk masuk ke sistem

Distribusi : Admin

Rangkap : Sesuai Kebutuhan

Frekwensi : Pada saat terjadi transaksi

Keterangan : Inputan untuk admin



The image shows a web form titled "Tambah Administrator". It contains four input fields: "Nama Administrator", "Username", "Password", and "Level". The "Level" field is a dropdown menu. At the bottom of the form, there are two buttons: "Batal" (Cancel) and "Simpan" (Save).

**Gambar 3.10 Rancangan Input Tambah Data Administrator**

### 3. Rancangan *Input* Tambah Data Kategori

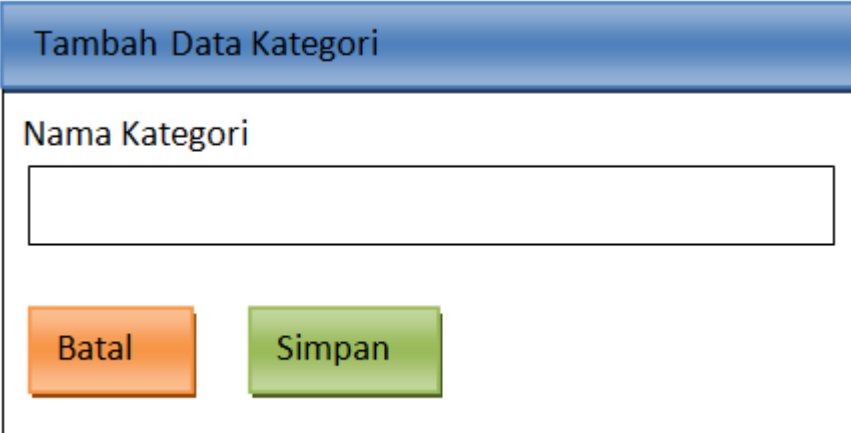
Nama Masukan : Rancangan Input Tambah Data Kategori

Fungsi : Untuk menambah data barang oleh admin

Distribusi : Admin

Rangkap : Sesuai Kebutuhan

Keterangan : Untuk menambah Kategor



The image shows a web form for adding a category. It features a blue header with the text 'Tambah Data Kategori'. Below the header is a text input field with the label 'Nama Kategori'. At the bottom of the form, there are two buttons: an orange button labeled 'Batal' and a green button labeled 'Simpan'.

**Gambar 3.11 Rancangan *Input* Tambah Data Kategori**

### 4. Rancangan *Input* Tambah Data Barang

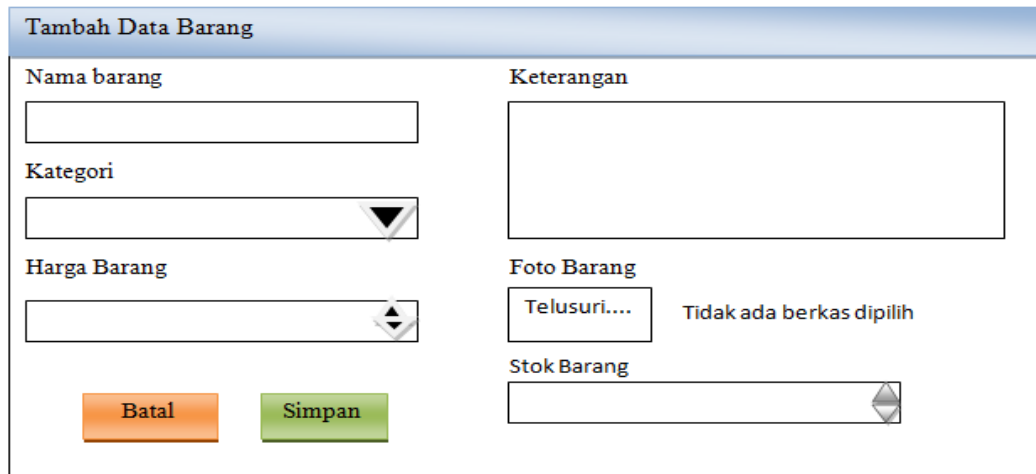
Nama Masukan : Rancangan Input Tambah Data Barang

Fungsi : Untuk menambah data barang oleh admin

Distribusi : Admin

Rangkap : Sesuai Kebutuhan

Keterangan : Untuk menambah data barang



The image shows a web form titled "Tambah Data Barang". The form is organized into two columns. The left column contains three input fields: "Nama barang" (a text box), "Kategori" (a dropdown menu), and "Harga Barang" (a text box with a vertical spinner). The right column contains three elements: "Keterangan" (a large text area), "Foto Barang" (a file upload button labeled "Telusuri..." with the text "Tidak ada berkas dipilih" next to it), and "Stok Barang" (a text box with a vertical spinner). At the bottom left of the form, there are two buttons: "Batal" (orange) and "Simpan" (green).

**Gambar 3.12 Rancangan *Input* Tambah Data Barang**

## **5. Rancangan *Input* Detail Barang**

Nama Masukan : Rancangan Input Transaksi Penjualan

Fungsi : mengetahui transaksi penjualan yang terjadi

Distribusi : Admin dan pemilik toko jepara kotapinang

Rangkap : Sesuai Kebutuhan

Frekwensi : setiap hari

Volume : Setiap transaksi terjadi

Keterangan : untuk menyimpan dan mengirim data barang



Detail Barang BRG00000009	
Tampilan Gambar	Nama Barang : Lemari
	Harga : Rp. 8.000.000
	Keterangan : Lebih Awet
	Stok Barang : 9
	Jumlah Beli : <input type="text" value="1"/>
<input type="button" value="Simpan dan Kirim"/>	

**Gambar 3.13 Rancangan *Input* Detail Barang**

## **6. Rancangan *Input* Transaksi Penjualan**

Nama Masukan : Rancangan Input Transaksi Penjualan

Fungsi : mengetahui transaksi penjualan yang terjadi

Distribusi : Admin dan pemilik toko jepara kotapinang

Rangkap : Sesuai Kebutuhan

Frekwensi : setiap hari

Volume : Setiap transaksi terjadi

Keterangan : untuk pembayaran di tempat

Beranda		Data Master ▾		Member Area ▾		Laporan ▾		Keluar	
NO	ID ORDER	TANGGAL	NAMA BARANG	NAMA MEMBER	NO HANDPHONE	ALAMAT	JUMLAH ORDER	AKSI	
1	ORD000000005	07 Juli 2019	Kursi	Bainur	085265662986	Maninggir	1	Hapus	

**Gambar 3.14 Rancangan *Input* Transaksi Penjualan**

### 3.2.4 Rancangan *Output*

Rancangan *output* dalam suatu sistem adalah suatu informasi yang telah diproses dalam berbagai bentuk yang dikiri, kepemakai akhir dalam suatu sistem informasi.

#### 3.2.4.1 Rancangan *Output* Laporan Data Barang

Nama Masukan : Rancangan output Laporan Data Barang

Fungsi : Untuk mengetahui barang yang terjual

Distribusi : Admin

Rangkap : Sesuai Kebutuhan

Frekuensi : 1 minggu

Keterangan : Untuk laporan penjualan

Gambar Logo		<b>TOKO JEPARA KOTAPINANG</b> <b>Laporan Data Barang</b> <b>JL. Bukit Kotapinang</b>				
No	Id Barang	Nama Barang	Kategori	Harga	Keterangan	Foto
1	BRG000000009	Lemari	Lemari	Rp.2.000.000.00-	Lebih awet	Tampilan Gambar

Kotapinang, 26-Jul-2019  
Pimpinan

(Abdul Muthalib)

### Gambar 3.15 Rancangan *Output* Laporan Data Barang

#### 3.2.4.2 Rancangan *Output* Laporan Daftar Order Barang

Nama Keluaran : Rancangan Output Laporan Daftar Order Barang

Fungsi : Untuk mengetahui transaksi penjualan yang terjadi hari itu

Distribusi : Admin

Rangkap : Sesuai Kebutuhan

Frekwensi : setiap terjadi transaksi

Volume : setiap hari

Keterangan : Untuk transaksi penjualan

Gambar  
Logo

**TOKO JEPARA KOTAPINANG**  
**Laporan Daftar Order Barang**  
**JL. Bukit Kotapinang**

No	Id Pemesanan	Tanggal	Nama Barang	Nama Member	Jumlah Order
1	ORD000000005	25 Juli 2019	Lemari	Bainur	1

Kotapinang, 20-Jul-2019

Pimpinan

(Abdul Muthalib)

**Gambar 3.16 Rancangan *Output* Laporan Daftar Order Barang**

### 3.2.4.3 Rancangan *Output* Detail Order

Nama Keluaran : Rancangan Output Detail Order

Fungsi : Untuk mengetahui transaksi penjualan yang terjadi hari itu

Distribusi : Admin

Rangkap : Sesuai Kebutuhan

Frekwensi : setiap terjadi transaksi

Detail Order								
NO	IDORDER	TANGGAL	NAMA BARANG	NAMA MEMBER	NO HANDPHONE	ALAMAT	JUMLAH ORDER	AKSI
1	ORD000000005	2019-07-25	Lemari	Bainur	082276907789	Maninggir	1	Hapus

**Gambar 3.17 Rancangan *Output* Laporan Daftar Order Barang**

### 3.2.5 Rancangan Basis Data

Rancangan basis data berisikan proses menciptakan perancangan untuk basis data yang akan mendukung operasi tujuan dalam merancang suatu basis data yang digunakan dalam perancangan sistem.

BENTUK NORMAL PERTAMA NF11

#### 1. Table Admin

Tabel 3.1 Bentuk normal Pertama tabel admin

No	Id_admin	Nama_admin	Username_admin	Password_admin	level
1	ADM01	Ayu ningsih	admin	admin	admin

#### 2. Tabel Barang

Tabel 3.2 Bentuk normal Pertama tabel barang

No	Id_barang	Id_kategori	Id_dist	Nama_barang	Harga_barang	Ket_barang	Foto_barang
1	BRG000000001	KTR000000002	DST000000001	Kursi	8.000.000	nyaman untuk bekerja	5770mebel8.jpg

#### 3. Tabel Kategori

Tabel 3.3 Bentuk normal Pertama tabel kategori

No	Id_kategori	Nama_kategori
1	KTR000000002	Kursi

4. Tabel Member

Tabel 3.4 Bentuk normal Pertama tabel member

No	Id_member	Nama_member	Username_member	Password_member	No_hp	Alamat_member
1	MBR000000001	Jodi syahputra	Member	Jodi	085265662986	Hadundung

5. Tabel order

Tabel 3.5 Bentuk normal Pertama tabel order

No	Id_order	Tgl_order	Id_member	Id_barang	Jml_order
1	ORD000000001	2017-04-09	MBR000000001	BRG000000008	2

Bentuk normal kedua NF2

1. Tabel Admin

Dbmebel

Primary key : id\_admin

Tabel 3.1 Bentuk normal Pertama tabel admin

No	Id_admin	Nama_admin	Username_admin	Password_admin	level
1	ADM01	Ayu ningsih	admin	admin	admin

2. Tabel Admin

Dbmebel

Primary key : id\_barang

Tabel 3.2 Bentuk normal Pertama tabel barang

No	Id_barang	Id_kategori	Id_dist	Nama_barang	Harga_barang	Ket_barang	Foto_barang
----	-----------	-------------	---------	-------------	--------------	------------	-------------

1	BRG000000001	KTR000000002	DST000000001	Kursi	8.000.000	nyaman untuk bekerja	5770mebel 8.jpg
---	--------------	--------------	--------------	-------	-----------	----------------------------	--------------------

3. Tabel Admin  
Dbmebel  
Primary key : id\_kategori

Tabel 3.3 Bentuk normal Pertama tabel kategori

No	Id_kategori	Nama_kategori
1	KTR000000002	Kursi

4. Tabel Admin  
Dbmebel  
Primary key : id\_member

Tabel 3.4 Bentuk normal Pertama tabel member

No	Id_member	Nama_member	Username_member	Password_member	No_hp	Alamat_member
1	MBR000000001	Jodi syahputra	Member	jodi	085265662986	Hadundung

5. Tabel Admin  
Dbmebel  
Primary key : id\_order

Tabel 3.5 Bentuk normal Pertama tabel order

No	Id_order	Tgl_order	Id_member	Id_barang	Jml_order
1	ORD000000001	2017-04-09	MBR000000001	BRG000000008	2

### 3.2.5.2 Desain File

1. Tabel Admin

Database : dbmebel

Table : tbl\_barang

Primery Key : id\_barang

**Tabel 3.13 Desain File Admin**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id_admin	<i>Char</i>	5	Primery Key
2.	Nama_admin	<i>Varchar</i>	150	-
3.	Username_admin	<i>Varchar</i>	100	-
4.	Password_admin	<i>Varchar</i>	200	-
5.	level	<i>Varchar</i>	20	-

## 2. Tabel Barang

Database : dbmebel

Table : tbl\_barang

Primery Key : id\_barang



**Table 3.14 Desain File Barang**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id_barang	<i>Char</i>	15	Primery Key
2.	Id_kategori	<i>Char</i>	15	-
3.	Id_dist	<i>Char</i>	15	-
4.	Nama_barang	<i>Varchar</i>	100	-
5.	Harga_barang	<i>Int</i>	10	-
6.	Ket_barang	<i>Text</i>	-	-
7.	Foto_barang	<i>Varchar</i>	200	-

3. Tabel Kategori

Database : dbmebel

Table : tbl\_kategori

Primery Key : id\_kategori

**Tabel 3.16 Desain File Kategori**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id_kategori	<i>Char</i>	15	Primery Key
2.	Nama_kategori	<i>Varchar</i>	100	-

#### 4. Tabel Member

Database : dbmebel

Table : tbl\_member

Primary Key : id\_member

**Tabel 3.17 Desain File Member**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id_member	<i>Char</i>	15	Primary Key
2.	Nama_member	<i>Varchar</i>	100	-
3.	Username_member	<i>Varchar</i>	50	-
4.	Password_member	<i>Varchar</i>	100	-
5.	No_hp	<i>Varchar</i>	13	-
6.	Alamat_member	<i>Text</i>	-	-

#### 5. Tabel Order

Database : dbmebel

Table : tbl\_order

Primary Key : id\_order

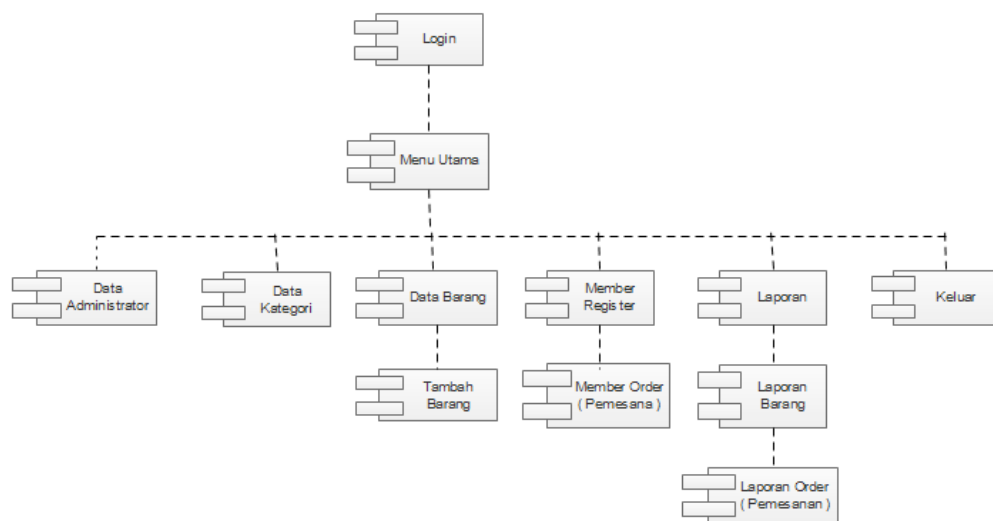
**Tabel 3.18 Desain File Order**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id_order	<i>Char</i>	15	Primary Key
2.	Tgl_order	<i>Date</i>	-	-

3.	Id_member	<i>Char</i>	15	-
4.	Id_barang	<i>Char</i>	15	-
5.	Jml_order	<i>Int</i>	10	-

### 3.2.7 Rancangan Interface

Rancangan *interface* berisikan gambaran struktur hirarki dari seluruh tampilan sistem yang dirancang dalam sistem informasi penjualan mebel pada toko jepara kotapinang yaitu:



**Gambar 3.18 Rancangan *Interface* Admin**

## **BAB IV**

### **IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

#### **4.1. IMPLEMENTASI**

Implementasi adalah penerapan cara kerja sistem berdasarkan hasil analisa dan juga perancangan yang telah dibuat sebelumnya ke dalam suatu bahasa pemrograman tertentu.

Tahap implementasi merupakan tahap penciptaan perangkat lunak, tahap kelanjutan dari kegiatan perancangan sistem. Tahap ini merupakan tahap dimana sistem siap untuk dioperasikan, yang terdiri dari penjelasan mengenai lingkungan implementasi, dan implementasi program.

Lingkup implementasi yang direkomendasikan meliputi lingkungan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

#### **4.2. Perangkat Keras (*Hardware*)**

Berikut adalah spesifikasi perangkat yang digunakan saat merancang Sistem Informasi Penjualan Mebel Pada Toko Jepara Kotapinang Berbasis Web ini adalah sebagai berikut:

1. AMD Dual-Core Processor E1- 2500(1.4 GHz )
2. AMD Radeon HD 40 82
3. 2GB DDR3 L Memory
4. Monitor 14"

### **4.3 Spesifikasi Perangkat Lunak (*Software*)**

Perangkat lunak yang digunakan untuk mengimplementasikan Sistem Informasi Penjualan Mebel Pada Toko Jepara Kotapinang Berbasis Web ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi Windows 7
2. Mozilla Firefox
3. XAMPP
4. Notepad ++

### **4.4 Implementasi Database**

Pada tahap ini dilakukan implementasi dari perancangan database yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Berikut ini tampilan implementasi database Sistem Informasi Penjualan Mebel Pada Toko Jepara Kotapinang Berbasis Web:

#### **a. Tabel Admin**

Tabel Admin berfungsi sebagai penyimpanan data-data Admin agar dapat masuk sebagai Admin. Dalam tabel admin terdiri dari file-file yaitu `id_admin`, `nama_admin`, `username_admin`, `password_admin`, dan `level`. Dimana `id_admin` sebagai *primary key*.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra	Tindakan
1	id_admin	char(5)			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama
2	nama_admin	varchar(150)			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama
3	username_admin	varchar(100)			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama
4	password_admin	varchar(200)			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama
5	level	varchar(20)			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama

**Gambar 4.1. Tabel Admin**

b. Tabel Barang

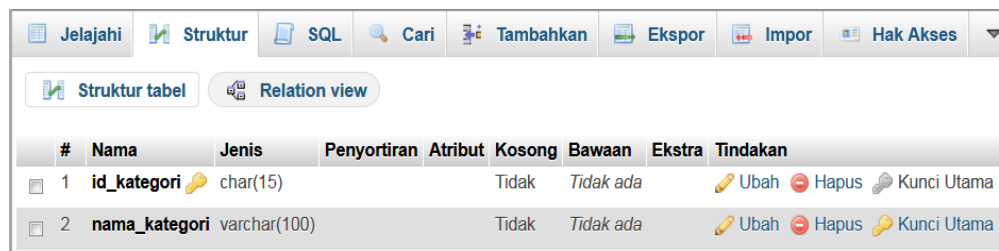
Tabel Barang berfungsi sebagai menampilkan jenis Barang dan macam – macam barang yang tersedia di Toko Jepara Kotapinang dan dengan ini lebih mempercepat proses pemesanan dan akan mempermudah pembaharuan harga barang. Dalam tabel barang terdiri dari file-file yaitu id\_barang, id\_kategori, nama\_barang, harga\_barang, ket\_barang, foto\_barang dan stok\_barang. Dimana id\_barang sebagai *primary key*.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra	Tindakan
1	id_barang	char(15)			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama
2	id_kategori	char(15)			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama
3	nama_barang	varchar(100)			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama
4	harga_barang	int(10)			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama
5	ket_barang	text			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama
6	foto_barang	varchar(200)			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama
7	stok_barang	int(10)			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama

**Gambar 4.2 Tabel Barang**

c. Tabel Kategori

Tabel Kategori berfungsi sebagai menampilkan jenis Barang dan macam – macam barang yang tersedia di Toko Jepara Kotapinang dan dengan ini lebih mempermudah. Dalam tabel kategori terdiri dari file-file yaitu id\_kategori, nama\_kategori. Dimana id\_kategori sebagai *primary key*.

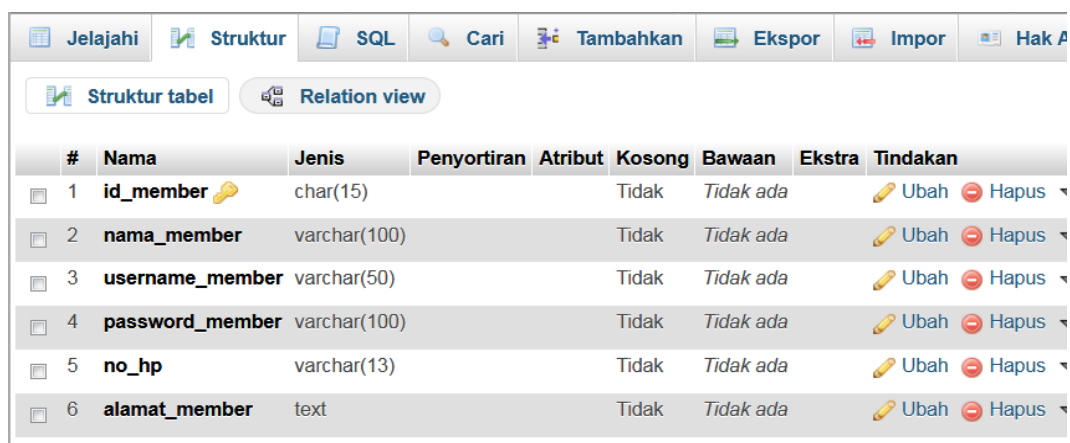


#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra	Tindakan
1	id_kategori	char(15)			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama
2	nama_kategori	varchar(100)			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama

**Gambar 4.3 Tabel Kategori**

d. Tabel Member

Tabel Member berfungsi sebagai penyimpanan data – data user pada user, jadi setiap user yang ingin berkunjung pada situs penjualan mebel di toko jepara akan tersimpan datanya di tabel member.




#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra	Tindakan
1	id_member	char(15)			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus
2	nama_member	varchar(100)			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus
3	username_member	varchar(50)			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus
4	password_member	varchar(100)			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus
5	no_hp	varchar(13)			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus
6	alamat_member	text			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus

**Gambar 4.4 Tabel Member**

e. Tabel Order

Tabel Order berfungsi sebagai penyimpanan data – data pembeli, dimana customer melakukan transaksi untuk memberikan bukti bahwa sudah melakukan transaksi atau pembayaran di tempat. Dimana id Order menjadi *primary key*.



#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra	Tindakan
1	id_order	char(15)			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik
2	tgl_order	date			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik
3	id_member	char(15)			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik
4	id_barang	char(15)			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik
5	jml_order	int(10)			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik

Gambar 4.5 Tabel Order

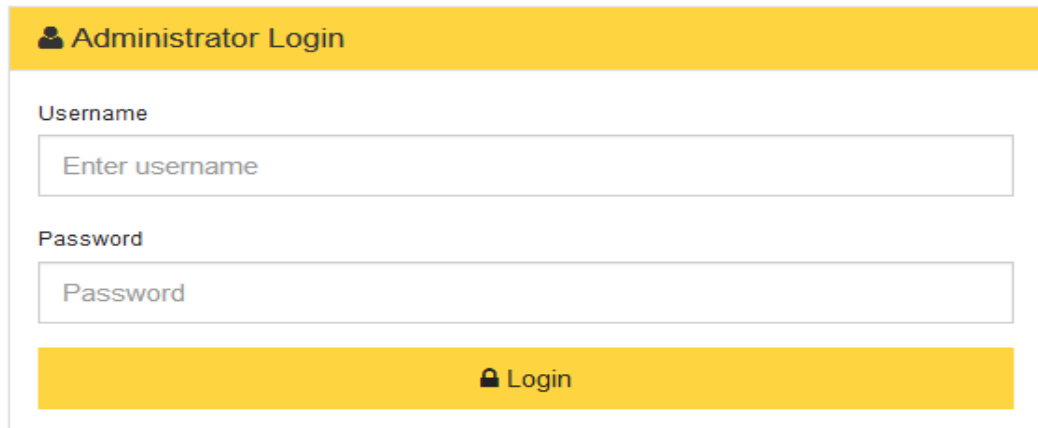
## 4.5 Tampilan Sistem Informasi Penjualan Mebel Pada Toko Jepara

### Kotapinang

#### 1. Tampilan login Admin

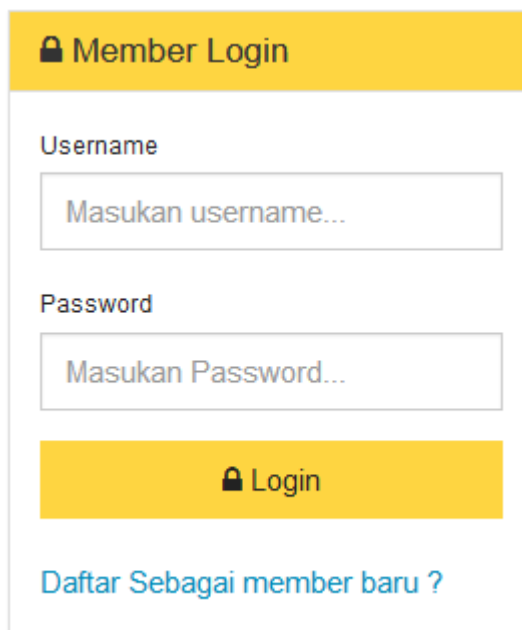
Tampilan login merupakan gerbang utama untuk dapat masuk ke dalam aplikasi. Pengguna memasukan *username* dan *password*. *username* dan *password* telah tersimpan dalam *database* jika salah dalam memasukan *username* dan *password* maka tidak bisa melanjutkan ke halaman utama admin. Namun bagi user terlebih dahulu diminta untuk mendaftar, setelah mendaftar maka akan diminta menginputkan *username* dan *password*, jika benar akan lanjut ke halaman utama.





The image shows a login form for administrators. It features a yellow header with the text "Administrator Login" and a user icon. Below the header, there are two input fields: "Username" with the placeholder text "Enter username" and "Password" with the placeholder text "Password". At the bottom of the form is a yellow button with a lock icon and the text "Login".

**Gambar 4.6 Tampilan login admin**

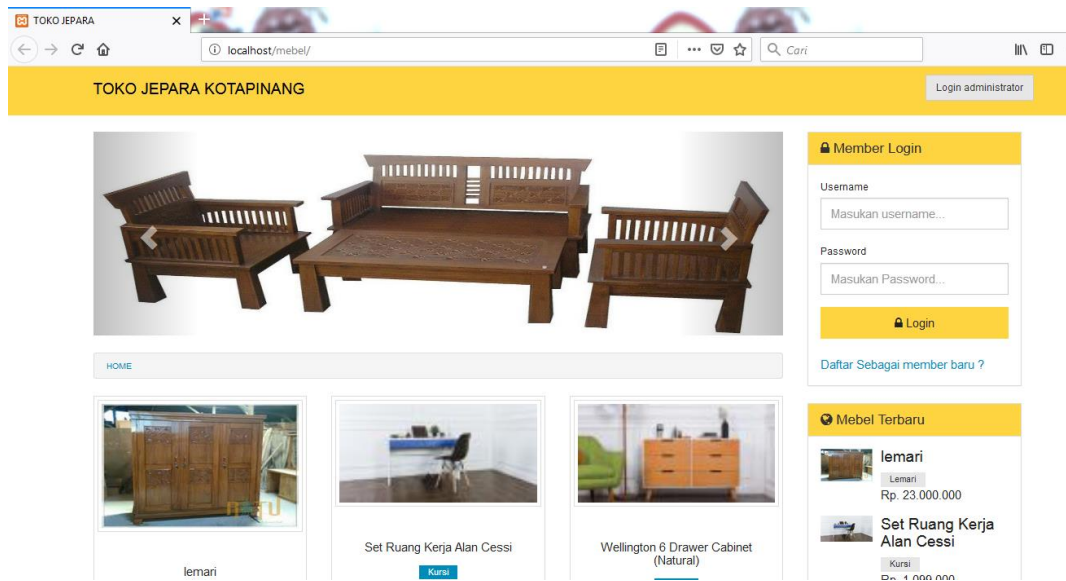


The image shows a login form for members. It features a yellow header with the text "Member Login" and a lock icon. Below the header, there are two input fields: "Username" with the placeholder text "Masukan username..." and "Password" with the placeholder text "Masukan Password...". At the bottom of the form is a yellow button with a lock icon and the text "Login". Below the button is a blue link that says "Daftar Sebagai member baru ?".

**Gambar 4.7 Tampilan login member**

2. Tampilan Halaman Utama User/Member

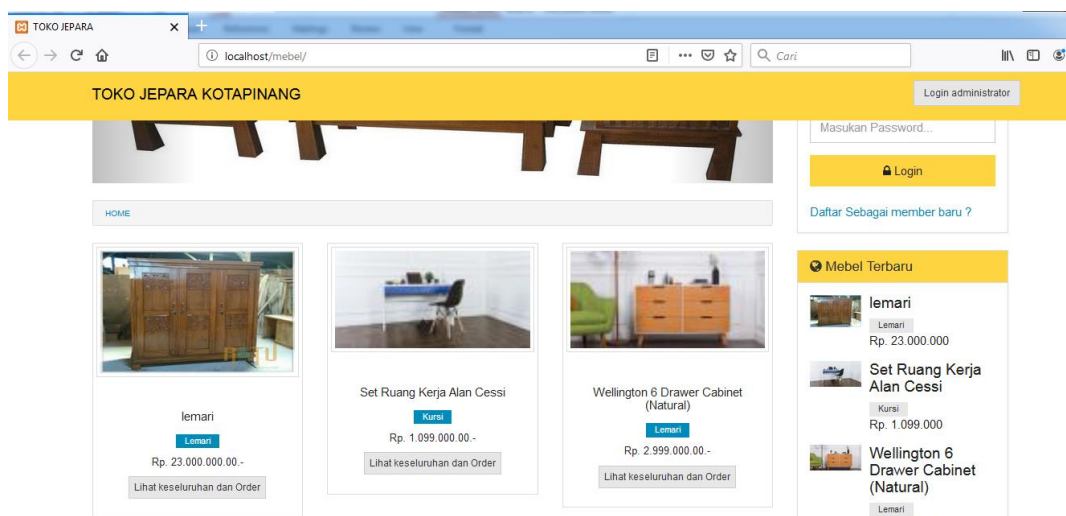
Dimana tampilan halaman utama user/member terdapat beberapa barang di home.



**Gambar 4.8 Tampilan Halaman Utama Admin dan Member**

### 3. Tampilan Pembelian Barang

Pada tampilan ini terdapat berbagai jenis barang – barang mebel adalah nama barang, harga barang, dan foto barang. Jika sudah memilih maka tekan tombol lihat selengkapnya dan order.



**Gambar 4.9 Tampilan Pembelian Barang**

#### 4. Tampilan Detail Barang

Pada tampilan ini kita melihat detail barangnya dan jika sesuai yang kita inginkan maka akan tekan tombol simpan dan kirim.



Detail Barang **BRG000000009**

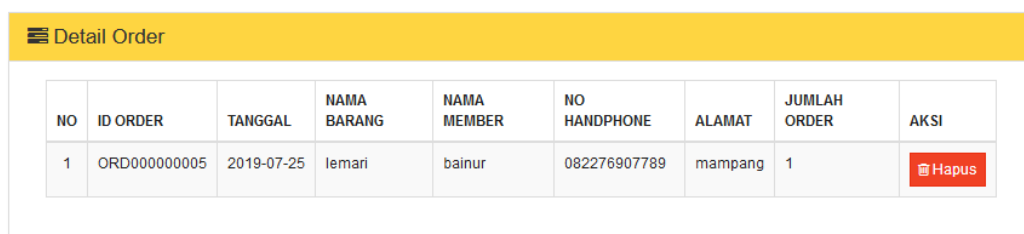
Nama Barang	:	lemari
Harga	:	Rp. 23.000.000,00-
Keterangan	:	lebih awet
Stok Barang	:	10
Jumlah Beli	:	<input type="text" value="1"/>

[Simpan dan Kirim](#)

**Gambar 4.10 Tampilan detail barang**

#### 5. Tampilan Detail Order

Yang dimana kita melihat barang yang sudah kita order.

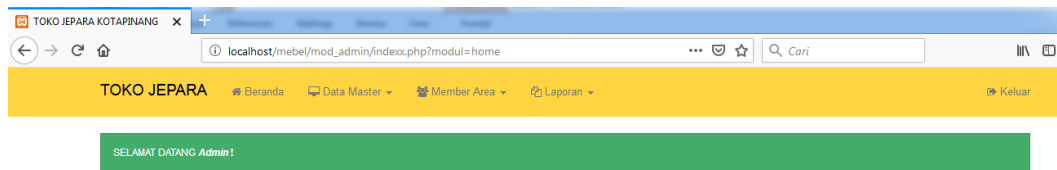


NO	ID ORDER	TANGGAL	NAMA BARANG	NAMA MEMBER	NO HANDPHONE	ALAMAT	JUMLAH ORDER	AKSI
1	ORD000000005	2019-07-25	lemari	bainur	082276907789	mampang	1	<a href="#">Hapus</a>

**Gambar 4.11 Tampilan detail order**

#### 6. Tampilan halaman utama admin

Pada tampilan halaman utama admin terdapat beranda, data master, member area dan logout.



**Gambar 4.12 Tampilan menu utama admin**

7. Tampilan data barang

Dimana tampilan data barang terdapat dari nomor, gambar, harga, dan aksi. Dimana aksi ini si admin dapat menghapus dan mengubah data barang tersebut.

Data Master Barang

+ Tambah Data Barang

Show 10 entries Search:

NO	ID BARANG	NAMA BARANG	KATEGORI	HARGA	KETERANGAN	FOTO	STOK	AKSI
1	BRG000000003	Kursi Ladder (Natural)	Kursi	Rp. 1.699.000,00-	Hai, aku kursi Ladder, kalau kamu lihat aku mungkin kamu akan ingat dengan bangku kayu di sekolah dulu, ya? Kalau aku sedang jadi bangku, rupaku memang sama persis dengan bangku kayu di sekolah, tapi kalau aku sedang berubah menjadi bentukku yang lain, kamu pasti akan takjub melihatku. Aku bisa berubah menjadi rak buku! Bagian bawah kakiku bisa kamu extend sehingga ukuranku akan lebih tinggi. Aku terbuat dari material kayu solid dengan finishing plywood veneer.		5	Ubah Hapus
2	BRG000000004	Meja Makan Kopenhagen	Meja	Rp. 5.999.000,00-	Kalau kamu sedang mencari meja makan yang sangat kokoh, aku ini jawabannya. Hai, aku meja makan Kopenhagen. Ukuranku cukup besar hingga mampu menampung 4 anggota keluarga. Aku terbuat dari material MDF yang dilapisi veneer sehingga sangat halus. Sementara bagian kaki terbuat dari material metal yang kuat. Desainku yang merupakan kombinasi desain industrialis dan kontemporer membuatku unik dari meja makan lainnya.		12	Ubah Hapus

**Gambar 4.13 Tampilan data barang**

8. Tampilan tambah data barang

Pada tampilan ini admin akan menginputkan data barang yang di ingin di tambahkan berdasarkan ketentuan yang sudah ada, setelah selesai menambahkan atau menginputkan data barang maka tahapan selanjutnya adalah tekan tombol selesai, maka data barang selesai otomatis bertambah.

Tambah Data Master Barang

Nama Barang  
kursi

Kategori  
Kursi

Harga Barang  
6000000

Keterangan  
aman dipakai

Foto Barang  
Telusuri... kursi minimalis 1.jpg

Stok Barang  
12

Batal Simpan

**Gambar 4.14** Tampilan tambah data barang

9. Tampilan laporan daftar order barang

Yang dimana laporan tersebut akan di berikan kepada member atau pelanggan.

TOKO JEPARA KOTAPINANG  
Laporan Daftar Order Barang  
JL. Bukit Kotapinang

NO	ID PEMESANAN	TANGGAL	NAMA BARANG	NAMA MEMBER	JUMLAH
1	ORD000000005	25 Juli 2019	lemari	bainur	1
2	ORD000000006	30 Juli 2019	kursi	ita	1
3	ORD000000007	10 Agustus 2019	kursi	ada	1

Kotapinang, 06-Sep-2019  
Pimpinan  
( Abdul Muthalib )

**Gambar 4.15** Tampilan laporan daftar order baran

10. Tampilan laporan daftar barang

Yang dimana laporan tersebut akan di berikan kepada member atau pelanggan.

NO	ID BARANG	NAMA BARANG	KATEGORI	HARGA	KETERANGAN	FOTO BARANG
1	BRG000000003	Kursi Ladder (Natural)	Kursi	Rp. 1.699.000.00-	Hai, aku kursi Ladder, kalau kamu lihat aku mungkin kamu akan ingat dengan bangku kayu di sekolah dulu, ya? Kalau aku sedang jadi bangku, rupaku memang sama persis dengan bangku kayu di sekolah, tapi kalau aku sedang berubah menjadi bentukku yang lain, kamu pasti akan takjub melihatku. Aku bisa berubah menjadi rak buku! Bagian bawah kakiku bisa kamu extend sehingga ukuranku akan lebih tinggi. Aku terbuat dari	

**Gambar 4.16 Tampilan laporan Daftar Barang**

#### 11. Tampilan transaksi

Pada tampilan pembayaran maka member akan diminta melakukan pembayarannya dengan setelah data order sampai ditempat.

NO	ID ORDER	TANGGAL	NAMA BARANG	NAMA MEMBER	NO HANDPHONE	ALAMAT	JUMLAH ORDER	AKSI
1	ORD000000005	25 Juli 2019	lemari	bainur	082276907789	mampang	1	<a href="#">Hapus</a>

**Gambar 4.17 Tampilan transaksi**

## 4.6 Pengujian Perangkat Lunak (Software)

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian sistem yang bertujuan untuk menemukan kesalahan-kesalahan atau kekurangan-kekurangan pada perangkat

lunak yang diuji. Pengujian bermaksud untuk mengetahui perangkat lunak yang dibuat sudah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan perancangan perangkat lunak tersebut. Pengujian perangkat lunak ini menggunakan pengujian black box. Pengujian black box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak tanpa menguji desain dan program.

#### 4.6.1 Pengujian Fungsional

Pengujian alpha dilakukan dengan menggunakan metode black box. Untuk pengujian alpha ini yaitu pada pengujian sebagai pengguna.

**Tabel 4.1. Skenario Pengujian**

Uji Fitur	Detail Pengujian	Jenis Pengujian
Login	Verifikasi data login	Black Blox
Pengelolaan data member	Tambah data Simpan data Edit data Cetak kartu Hapus data	Black Blox
Pengelolaan data admin	Tambah data Simpan data Edit data Cetak kartu Hapus data	Black Blox

#### 4.6.2. Kasus dan Hasil Pengujian

Berikut ini adalah hasil dari pengujian fungsional dari aplikasi:

**Tabel 4.2. Pengujian tabel admin**

KASUS DAN HASIL UJI (DATA BENAR)	
Data yang diinputkan	Username : ayu Password : ayu
Yang diharapkan	Data yang diinputkan dan tombol login di klik maka admin dapat masuk kedalam sistem dengan hak asasi admin.
Pengamatan	Dapat mengisi username dan password, tombol login berfungsi. Proses login dapat dilakukan oleh admin.
Kesimpulan	Diterima

KASUS DAN HASIL UJI (DATA SALAH)	
Data yang diinputkan	Username : ayu12 Password : ayu12
Yang diharapkan	Menampilkan pesan kesalahan “ username and password no valid “ atau “ username dan password tidak benar”.
Pengamatan	Pesan kesalahan muncul “username and password not valid” sesuai dengan yang diinginkan.
Kesimpulan	Diterima



**Tabel 4.3 Tabel Pengujian login member**

KASUS DAN HASIL UJI (DATA BENAR)	
Data yang diinputkan	Nama : ayu Username : ayu Password : ayu
Yang diharapkan	Data login diinputkan dan tombol login di klik maka member dapat masuk kedalam sistem dengan hak akses customer.
Pengamatan	Dapat mengisi username dan password, tombol login berfungsi. Proses login dapat dilakukan oleh member.
Kesimpulan	Diterima

KASUS DAN HASIL UJI (DATA SALAH)	
Data yang diinputkan	Username : ayu12 Password : ayu12
Yang diharapkan	Menampilkan pesan kesalahan “ username and password no valid “ atau “ username dan password tidak benar”.
Pengamatan	Pesan kesalahan muncul “username and password not valid” sesuai dengan yang diinginkan.
Kesimpulan	Diterima

**Tabel 4.4 Tabel Pengujian Tambah Kategori**

KASUS DAN HASIL UJI (DATA BENAR)	
Data yang diinputkan	Kategori baru : lengkap
Yang diharapkan	Data kategori yang diinputkan dan tombol simpan di klik maka
Pengamatan	Dapat mengisi username dan password, tombol login berfungsi. Proses login dapat dilakukan oleh admin.
Kesimpulan	Diterima

KASUS DAN HASIL UJI (DATA SALAH)	
Data yang diinputkan	Kategori baru : (data salah)
Yang diharapkan	Data kategori baru tidak berhasil diinputkan dengan benar dan tombol simpan di klik tidak dapat tersimpan kedalam sistem dengan benar dan data kategori tidak bertambah.
Pengamatan	Tidak dapat mengisi data kategori baru dengan benar tombol simpan berfungsi dengan baik, namun data kategori baru tidak bertambah.

Kesimpulan	Diterima
------------	----------

**Tabel 4.5 Tabel Pengujian Tambah Barang**

KASUS DAN HASIL UJI (DATA BENAR)	
Data yang diinputkan	Nama barang : lemari (data benar) Harga : Rp. 5.000.000 (data benar) Telusuri : jpeg (data benar)
Yang diharapkan	Data barang baru diinputkan dan tombol simpan di klik maka data dapat tersimpan kedalam sistem dengan benar dan data barang bertambah.
Pengamatan	Dapat mengisi data barang dengan benar , tombol simpan berfungsi dengan baik, data barang baru bertambah.
Kesimpulan	Diterima

KASUS DAN HASIL UJI (DATA SALAH)	
Data yang diinputkan	Nama barang : (data salah) Harga : Rp. 4.000.000 (data benar) Telusuri : jpeg (data benar)
Yang diharapkan	Data barang baru diinputkan tidak benar, dan tombol simpan di klik maka data dapat tersimpan kedalam sistem dengan benar dan data barang tidak bertambah, karena tidak tercantumnya inputan kategori barang.
Pengamatan	Tidak dapat mengisi data barang dengan benar, tombol simpan berfungsi dengan baik, namun data barang tidak bertambah.
Kesimpulan	Diterima

#### **4.7 Kesimpulan Pengujian**

Pengujian alpha dilakukan dengan menggunakan metode black box. merupakan pengujian sistem yang bertujuan untuk menemukan kesalahan kesalahan atau kekurangan pada perangkat lunak yang diuji. Dalam pengujian disini masih dalam tahapan pengujian yang sebatas pengujian secara fungsionalitas saja. Perihal yang tidak diinginkan dapat terjadi tanpa pengujian secara spesifik terutama pada bagian interface dimana pemograman kemampuan dinamis elemen antarmuka berbaur menggunakan Sistem Informasi Penjualan Mebel Pada Toko Jepara Kotapinang. Sehingga dalam menjalankan sistem sebagai aplikasi berbasis web tentunya berpengaruh pada web browser untuk menjalankan sistem sebagai aplikasi berbasis web.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan bab-bab di atas, penulis akan mencoba untuk menyimpulkan dari semua pembahasan secara singkat. Berikut ini beberapa kesimpulan yang dapat penulis ambil, yaitu :

1. Dengan adanya sistem penjualan mebel dapat mengelola lebih mudah dan mempromosikan produk mebel yang terbaru pada toko jepara tersebut.
2. Dapat mempermudah karyawan dalam menghasilkan laporan transaksi yang lebih akurat.
3. Pelanggan bisa mengetahui secara cepat dalam mencari informasi seputar mebel pada toko jepara.

## **5.2 Saran**

Beberapa saran yang dapat diberikan penulis berkenaan dengan pengembangan aplikasi dimasa yang akan datang adalah:

1. Sistem informasi ini kedepannya agar mengembangkan lagi program yang dirancang ini menjadi program yang lebih baik.
2. Memperbaiki dan memperindah tampilan antarmuka untuk menyajikan kenyamanan penggunaan oleh user.
3. Diharapkan melakukan pengawasan secara rutin dalam pengawasan atau pemeliharaan sistem.

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN MEBEL PADA  
TOKO JEPARA KOTAPINANG BERBASIS WEB**

**TUGAS AKHIR**

Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Ahli Madya Pada Program  
Studi Manajemen Informatika Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Labuhanbatu



OLEH :

**AYU NINGSIH**  
**16.051.00.007**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS LABUHANBATU  
RANTAUPRAPAT  
2019**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.4 Metode <i>Waterfall</i>	10
Gambar 2.6.1 Mysql	19
Gambar 2.6.2 Xampp	20
Gambar 2.7.3 Notepad	22
Gambar 2.5 Toko Jepara Kotapinang	23
Gambar 3.1 Use Case Diagram	28
Gambar 3.2 Activity Diagram	30
Gambar 3.3 Sequence Diagram Pendaftaran Member	31
Gambar 3.4 Sequence Diagram Pemesanan Barang	32
Gambar 3.6 Sequence Diagram Transaksi	33
Gambar 3.7 Class Diagram	34
Gambar 3.8 Deploymen Diagram	34
Gambar 3.9 Rancangan Login Admin	36
Gambar 3.10 Rancangan Input Tambah Data Administrator	37
Gambar 3.11 Rancangan Input Tambah Data Kategori	38
Gambar 3.12 Rancangan Input Tambah Data Barang	39
Gambar 3.13 Rancangan Input Detail Barang	40
Gambar 3.14 Rancangan Input Transaksi	41
Gambar 3.15 Rancangan Output Laporan Data Barang	42
Gambar 3.16 Rancangan Output Laporan Daftar Order Barang	43
Gambar 3.17 Rancangan Detail Order	44
Gambar 3.18 Rancangan Interface Admin	50
Gambar 4.1 Tabel Admin	53
Gambar 4.2 Tabel Barang	53
Gambar 4.3 Tabel Kategori	54
Gambar 4.4 Tabel Member	54
Gambar 4.5 Tabel Order	55
Gambar 4.6 Tampilan Login Admin	56
Gambar 4.7 Tampilan Login Member	56
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Admin Dan Member	57
Gambar 4.9 Tampilan Pembelian Barang	57
Gambar 4.10 Tampilan Detail Barang	58
Gambar 4.11 Tampilan Detail Order	58
Gambar 4.12 Tampilan Menu Utama Admin	59
Gambar 4.13 Tampilan Data Barang	59
Gambar 4.14 Tampilan Tambah Data Barang	60
Gambar 4.15 Tampilan Laporan Daftar Order Barang	60
Gambar 4.16 Tampilan Laporan Daftar Barang	61
Gambar 4.17 Tampilan Transaksi	61



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>.....i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN NASKAH TUGAS AKHIR .....</b>	<b>.....ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>.....iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>.....iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>.....v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>.....vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>.....vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>.....x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>.....xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>.....xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>..... xvi</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>	<b>..... 1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	..... 1
1.2 Rumusan Masalah .....	..... 2
1.3 Batasan Masalah.....	..... 3
1.4 Tujuan Penelitian.....	..... 3
1.5 Sistematika Penulisan.....	.....4
<b>BAB II : LANDASAN TEORI.....</b>	<b>..... 5</b>
2.1 Definisi Sistem.....	..... 5
2.1.1 Karakteristik Sistem .....	..... 6
2.2 Definisi Sistem Informasi .....	..... 8
2.2.1 Komponen Sistem Informasi.....	..... 8
2.3 Definisi Mebel.....	..... 9
2.4 Metode Waterfal.....	..... 10
2.5 UML ( Unified Modeling Language ).....	..... 12

2.6	Definisi Basis Data.....	18
2.6.1	MYSQL.....	19
2.6.2	XAMPP.....	19
2.7	Pengertian Website.....	20
2.7.1	PHP.....	21
2.7.2	HTML.....	21
2.7.3	Notepad++.....	22
2.8	Sejarah Toko Jepara Kotapinang.....	24
2.8.1	Struktur Organisasi.....	25
2.8.2	Tugas dan Fungsi Struktur Toko Jepara Kotapinang.....	25
<b>BAB III</b>	<b>: METODE PENELITIAN.....</b>	<b>26</b>
3.1	Metode Pengumpulan Data .....	26
3.2	Metode Perancangan Sistem .....	27
3.2.2	Rancangan Proses.....	27
3.2.2.1	Use Case Diagram.....	28
3.2.2.2	Activity Diagram.....	29
3.2.2.3	Sequence Diagram .....	31
3.2.2.4	Class Diagram .....	33
3.2.2.5	Deployment Diagram .....	34
3.2.3	Rancangan Input.....	34
3.2.3.1	Rancangan Input Login Admin.....	35
3.2.3.2	Rancangan Input Tambah Data Administrator .....	36
3.2.3.3	Rancangan Input Tambah Data Kategori.....	37
3.2.3.4	Rancangan Input Tambah Data Barang.....	38

3.2.3.5 Rancangan Input Detail Barang.....	39
3.2.3.6 Rancangan Input Transaksi Penjualan.....	40
3.2.4 Rancangan Output .....	41
3.2.4.1 Rancangan Output Laporan Data Barang.....	42
3.2.4.2 Rancangan Output Laporan Daftar Order Barang .....	43
3.2.4.3 Rancangan Output Detail Order .....	44
3.2.5 Rancangan Basis Data .....	45
3.2.6 Desain File/Tabel.....	47
3.2.7 Rancangan Interface .....	50
<b>BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>	<b>51</b>
4.1 Implementasi .....	51
4.2 Perangkat Keras.....	51
4.3 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	52
4.4 Implementasi Database.....	52
4.5 Tampilan Sistem Informasi Penjualan Mebel .....	55
4.6 Pengujian Perangkat Lunak.....	61
4.6.1 Pengujian Fungsional .....	62
4.6.2 Kasus dan Hasil Pengujian .....	63
4.7 Kesimpulan Pengujian.....	67
<b>BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>68</b>
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran.....	69

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>51</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>L-1</b>
<b>A. LISTING PROGRAM.....</b>	<b>L-1</b>
<b>B. DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>L-2</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Daftar Riwayat hidup .....	L-1
Lampiran 2 : Listing Program .....	L-2

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. J. Simanjuntak, S. Suryadi, and G. J. . Silaen, “Sistem Pengarsipan Surat Bagian Organisasi Dan Tatalaksana Pada Kantor Bupati Labuhanbatu Berbasis Web,” *J. Ilm. AMIK Labuhan Batu*, vol. 5, no. 3, pp. 26–36, 2017.
- [2] R. Aisyah, R. Watrianthos, and M. Nasution, “Sistem Informasi Data Guru MDTA Pada Kantor Kesra Setdakab Labuhanbatu Berbasis Web,” *J. Ilm. AMIK Labuhan Batu*, vol. 5, no. 2, pp. 35–45, 2017.
- [3] K. K. Perancangan, “Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Labuhanbatu Berbasis Web digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian informasi kawasan wisata dan budaya yang ada di Kabupaten Labuhanbatu kepada masyarakat yang ingin mengetahui daerah-daerah pa,” vol. 5, no. 3, pp. 37–44, 2017.
- [4] D. Prodi, M. Informatika, and A. Pendahuluan, “Sistem inventaris berbasis web pada gudang perusahaan,” vol. 3, no. 1, 2015.
- [5] J. Tam and T. A. Model, “Sistem Informasi Penjualan Produk Berbasis Web Pada Chanel Distro Pringsewu,” *J. TAM (Technology Accept. Model )*, vol. 4, pp. 1–7, 2015.
- [6] S. Makmur, “STRATEGI PEMASARAN DALAM MENINGKATKAN VOLUME PENJUALAN (Studi Pada S-Mart Swalayan Pasir Pengaraian),” *J. Cano Ekon.*, vol. 3, no. 1, pp. 41–56, 2017.
- [7] M. K. fahrisal, Sentosa Pohan, S.Kom., M.Kom, Marnis Nasution, S.Kom., “Perancangan Sistem Inventory Barang,” *Peranc. Sist. Invent. Barang Pada Ud. Minang Dewi Berbas. Website*, vol. 6, no. 2, pp. 1–7, 2018.

- [8] A. Hendini, “Pemodelan UML sistem informasi Monitoring Penjualan dan stok barang,” *Pemodelan Uml Sist. Inf. Monit. Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus Distro Zhezha Pontianak)*, vol. IV, no. 2, pp. 107–116, 2016.
- [9] A. Wicaksono, A. S. M. Lumenta, and B. A. Sugiarto, “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Furniture pada Galeri Ukir Mebel Berbasis Web,” *E-journal Tek. Inform.*, vol. 11, no. 1, pp. 1–7, 2017.
- [10] R. Hidayat and S. Marlina, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Handmade Berbasis Website Dengan Metode Waterfall,” *Simp. Nas. Ilmu Pengetah. dan Teknol.*, pp. 175–183, 2017.
- [11] D. I. Tika Sari Ramadhani, Sudi Suryadi, “Sistem Informasi Stok Gudang Pada Platinum Hotel,” *J. Ilm. AMIK Labuhan Batu*, vol. 6, no. 2, pp. 35–40, 2018.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Saya yang bertanda tangan di di bawah ini :

Nama : AYU NINGSH

Tanggal/Tgl Lahir : Kotapinang, 03 Agustus 1997

Jenis Kelamin : Perempuan

Bangsa : Indonesia

Agama : Islam

Alamat : Jl. Bukit Kotapinang

E-mail : ayuningsih381997@gmail.com

Hp : 0822 7727 0374



## **PENDIDIKAN**

1. Tamatan SDN 118235 Kotapinang
2. Tamatan SMP Kihajar Dewantara Kotapinang
3. Tamatan SMK Ki Hajar Dewantara Kotapinang

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol – Simbol Use Case Diagram.....	12
Tabel 2.2 Simbol – Simbol Class Diagram.....	13
Tabel 2.3 Simbol – Simbol Sequence Diagram .....	15
Tabel 2.4 Simbol – Simbol Activity Diagram .....	16
Tabel 2.5 Simbol – Simbol Deployment Diagram.....	18
Tabel 3.1 Keterangan Actor .....	28
Tabel 3.2 Keterangan Use Case .....	29
Tabel 3.3 Rancangan Basis Data.....	44
Tabel 3.4 Desain File .....	47

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat, hidayah dan kemudahan-NYA dalam memberikan kesehatan, kesempatan dan iman sampai saat ini. Shalawat beserta salam saya hadiahkan kepada kekasih Allah yakni Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun umatnya pada cahaya islam dan iman. Sehingga akhirnya saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul **"Sistem Informasi Penjualan Mebel Pada Toko Jepara Kotapinang Berbasis Web"**.

Tujuan penulis Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi syarat dan ketentuan untuk menyelesaikan Pendidikan Diploma 3 Program Studi Manajemen Informatika Komputer di AMIK Labuhanbatu Sumatera Utara.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini telah melibatkan banyak berbagai pihak dengan bantuan, bimbingan, arahan, motivasi dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Dr.H. Amarullah Nasution, SE,MBA Selaku Ketua Yayasan Universitas Labuhanbatu yang penulis banggakan.
2. Ibu Novilda Elizabeth Mustamu, S.Pt.M.Si Selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Ibu Marnis Nasution, S.Kom,M.Kom Selaku Pembimbing II dan Wakil Ketua Pembantu Kemahasiswaan Program Studi Manajemen Informatika.

4. Bapak Muhammad Halmi Dar,S.Si.,,M.Kom Selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir.
5. Seluruh staf pegawai dan pelajar / dosen AMIK Yayasan Universitas Labuhanbatu, yang telah memberi ilmunya yang sangat bermanfaat.
6. Kedua orang tua yang telah memberikan motivasi, dan doa agar dapat menyelesaikan perkuliahan ini.
7. Rekan-rekan sesama Mahasiswa/i AMIK Labuhanbatu, yang telah banyak membantu penuils dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Kesempurnaan hanya milik Allah SWT, saya menyadari dan tidak dapat dihindari bahwa mungkin masih ada kekurangan dalam mengarjakan Tugas Akhir ini, oleh karena itu dalam segala kerendahan hati, saya mengharapkan kritik dan saran yang membangun, sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan pada proses pengembangan dalam kemudian hari.

Rantauprapat, 25/ Mei / 2019

Penulis

**AYU NINGSIH**

**16.051.00.007**

**LEMBAR PENGESAHAN NASKAH TUGAS AKHIR**

JUDUL TUGAS AKHIR : SISTEM INFORMASI PENJUALAN MEBEL  
PADA TOKO JEPARA KOTAPINANG  
BERBASIS WEB

NAMA : AYU NINGSIH

NPM : 16.051.00.007

PRODI : MANAJEMEN INFORMATIKA

Telah Diuji Dan Dinyatakan Lulus Dalam Ujian Ahli Madya

Pada Tanggal 09 Agustus 2019

TIM PENGUJI

**Tanda Tangan**

Penguji I (Ketua)

Nama : Deci Irmayani, S.Kom, M.Kom .....

NIDN : 0127058602

Penguji II (Anggota)

Nama : Marnis Nasution, S.Kom, M.Kom .....

NIDN : 0130039001

Penguji III (Anggota)

Nama : Iwan Purnama, S.Kom, M.Kom .....

NIDN : 0112029202

Rantauprapat, 09 Agustus 2019

**Dekan,  
Fakultas Sains dan Teknologi**

**Ka. Program Studi,  
Manajemen Informatika**

**(Novilda Elizabeth Mustamu, S.Pt, M.Si)**  
NIDN 0112117802

**(Marnis Nasution, S.Kom, M.Kom)**  
NIDN 0130039001

## **PERNYATAAN**

**Yang bertandatangan dibawah ini :**

Nama : AYU NINGSIH

NPM : 16.051.00.007

Judul Tugas Akhir :SISTEM INFORMASI PENJUALAN MEBEL PADA TOKO JEPARA KOTAPINANG BERBASIS WEB

Dengan ini penulis menyatakan bahwa Tugas Akhir ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya pada Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Labuhanbatu adalah hasil karya tulis penulis sendiri. Semua kutipan maupun rujukan dalam penulisan Tugas Akhir ini telah penulis cantumkan sumbernya dengan benar sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jika di kemudian hari ternyata ditemukan seluruh atau sebagian Tugas Akhir ini bukan hasil karya penulis atau plagiat, Penulis bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang disandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Rantauprapat, 09 Agustus 2019  
Yang Membuat Pernyataan,

**AYU NINGSIH**

**LEMBAR PENGESAHAN/PERSETUJUAN TUGAS AKHIR**

JUDUL TUGAS AKHIR : SISTEM INFORMASI PENJUALAN MEBEL  
PADA TOKO JEPARA KOTAPINANG  
BERBASIS WEB

NAMA : AYU NINGSIH

NPM : 16.051.00.007

PRODI : MANAJEMEN INFORMATIKA

Disetujui Pada Tanggal : 09 Agustus 2019

Pembimbing I

Pembimbing II

(Muhammad Halmi Dar, S.Si., M.Kom)  
NIDN.0121088603

(Marnis Nasution, S.Kom, M.Kom)  
NIDN. 0130039001

## LISTING PROGRAM

### Home.php

```
<div class="row">

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

    <div id="carousel-example-generic" class="carousel slide" data-ride="carousel">

      <!-- Wrapper for slides -->

      <div class="carousel-inner" role="listbox">

        <div class="item active">

        </div>

        <div class="item">

        </div>

      </div>

      <!-- Controls -->

      <a class="left carousel-control" href="#carousel-example-generic" role="button"
data-slide="prev">

        <span class="glyphicon glyphicon-chevron-left" aria-hidden="true"></span>

        <span class="sr-only">Previous</span>

      </a>

      <a class="right carousel-control" href="#carousel-example-generic" role="button"
data-slide="next">

        <span class="glyphicon glyphicon-chevron-right" aria-hidden="true"></span>

        <span class="sr-only">Next</span>

      </a>

    </div>

  </div>

</div>
```



```
</a>
</div>
</div>
</div><br>
```

```
<div>
  <ol class="breadcrumb">
    <li class="active"><a href="#">Home</a></li>
  </ol>
</div>
```

```
<div class="row">
```

```
<?php
```

```
function paginate_one($reload, $page, $pages) {
  $firstlabel = "&laquo;&nbsp;";
  $prevlabel = "&lsaquo;&nbsp;";
  $nextlabel = "&nbsp;&rsaquo;";
  $lastlabel = "&nbsp;&raquo;";
  $out = "<ul class=\"pagination\">";
  // first
  if($page>1) {
    $out.= "<li><a href=\"\" . $reload . \"\">\" . $firstlabel . "</a></li>";
  }else {
    $out.= "<li><span>\" . $firstlabel . "</span></li>";
  }
}
```

```

// previous

if($page==1) {
    $out.= "<li><span>" . $prevlabel . "</span></li>";
}elseif($page==2) {
    $out.= "<li><a href=\"\" . $reload . "\">" . $prevlabel . "</a></li>";
}
}

$out.= "<li><a href=\"\" . $reload . "&page=" . ($page-1) . "\">" . $prevlabel .
"</a></li>";
}

// current

$out.= "<li><span class=\"current\">Page " . $page . " of " . $tpages . "</span></li>";

// next

if($page<$tpages) {
    $out.= "<li><a href=\"\" . $reload . "&page=" . ($page+1) . "\">" . $nextlabel .
"</a></li>";
}
}

$out.= "<li><span>" . $nextlabel . "</span></li>";
}

// last

if($page<$tpages) {
    $out.= "<li><a href=\"\" . $reload . "&page=" . $tpages . "\">" . $lastlabel .
"</a></li>";
}
}

$out.= "<li><span>" . $lastlabel . "</span></li>";
}

}

$out.= "</ul>";

```

```

        return $out;
    }

    $result=mysql_query("SELECT * FROM tbl_barang,tbl_kategori
    WHERE tbl_barang.id_kategori=tbl_kategori.id_kategori
    ORDER BY tbl_barang.id_barang DESC");

    //pagination config start

    $rpp = 6; // jumlah record per halaman

    $reload = "?modul=home&pagination=true";
    $data = intval($_GET["page"]);
    if($data <=0) $data = 1;

    $tcount = mysql_num_rows($result);

    $tpages = ($tcount) ? ceil($tcount/$rpp) : 1; // total pages, last page number

    $count = 0;

    $i = ($data-1)*$rpp;

    $no_urut = ($data-1)*$rpp;

    //pagination config end

    while(($count<$rpp) && ($i<$tcount)) {

        mysql_data_seek($result,$i);

        $r = mysql_fetch_array($result);

        $harga=number_format($r[harga_barang],0,',','.');

        $link="?modul=home&id='$r[id_barang]'";

    ?>

```

```

<div class="col-md-4 text-center col-sm-6 col-xs-6">

  <div class="thumbnail">

    <div class="fileinput fileinput-new">

      <div class="fileinput-new thumbnail" style="max-width: 320px; max-height:
280px">

        <?php

          if($r['foto_barang']!="){

            echo "<img src='mod_admin/foto_barang/kecil/$r[foto_barang]'
width='320px' height='280px'>";

          }else{

            ?>

            <?php

              }

            ?>

          </div>

        </div>

      <div class="caption">

        <h5><?php echo $r['nama_barang'] ?></h5>

        <span class="label bg-primary"><?php echo $r['nama_kategori'] ?></span>

        <h6>Rp. <?php echo $harga ?>.00.</h6>

        <p>

          <a href="?modul=order&id=<?php echo $r['id_barang']?>" class="btn btn-
default btn-xs"> Lihat keseluruhan dan Order</a></p>

        </div>

      </div>

```

```
</div>

<?php
    $i++;
    $count++;
}
?>
</div>

<!-- Pager for search results -->

<div class="footer" align="center" style="background:#fff;">
    <?php echo paginate_one($reload, $data, $tpages); ?>
</div>

<!-- /.col -->
```

### **Index.php**

```
<?php
session_start();
error_reporting(0);

include "conn/koneksi.php";
include "conn/library.php";
?>

<!DOCTYPE html>

<html lang="en">

<head>

    <meta charset="utf-8">

    <title>TOKO JEPARA</title>
```

```

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge" />
<link rel="stylesheet" href="assets/css/bootstrap.css" media="screen">
<link rel="stylesheet" href="assets/css/custom.min.css">
<link rel="stylesheet" href="font-awesome/css/font-awesome.css">
</head>
<body>
  <div class="navbar navbar-default navbar-fixed-top" style="background: #fed541;">
    <div class="container">
      <div class="navbar-header">
        <a href="index.php" class="navbar-brand" style="color: black">TOKO JEPARA
KOTAPINANG</a>
        <button class="navbar-toggle" type="button" data-toggle="collapse" data-
target="#navbar-main">
          <span class="icon-bar"></span>
          <span class="icon-bar"></span>
          <span class="icon-bar"></span>
        </button>
      </div>
      <div class="navbar-collapse collapse" id="navbar-main">
        <ul class="nav navbar-nav navbar-right">
          <a href="mod_admin/index.php" class="btn btn-sm btn-default" style="margin-
top: 10px;">Login administrator</a>
        </ul>
      </div>
    </div>
  </div>

```

```
</div>
```

```
<div class="container" style="margin-top:30px">
```

```
<div class="row">
```

```
<div class="col-md-9">
```

```
<!-- /.div -->
```

```
<?php
```

```
if($_GET['modul']=='register'){
```

```
    include "mod_register.php";
```

```
}elseif($_GET['modul']=='detail'){
```

```
    include "mod_detail.php";
```

```
}elseif($_GET['modul']=='order'){
```

```
    include "mod_order.php";
```

```
}elseif($_GET['modul']=='order_list'){
```

```
    include "mod_list_order.php";
```

```
}else{
```

```
    include "home.php";
```

```
}
```

```
?>
```

```
</div>
```

```
<div class="col-md-3">
```

```
<div class="panel panel-default">
```

```
<?php
```

```

if(empty($_SESSION[nama_member])){
?>

<div class="panel-heading" style="background: #fed541;">

  <h3 class="panel-title"><i class="fa fa-lock"></i> Member Login</h3>

</div>

<div class="panel-body">

  <form role="form" action="log_member.php" method="post"
autocomplete="off">

    <div class="form-group">

      <label>Username</label>

      <input type="text" name="username_member" class="form-control"
placeholder="Masukan username..." required>

    </div>

    <div class="form-group">

      <label>Password</label>

      <input type="password" name="password_member" class="form-control"
placeholder="Masukan Password..." required>

    </div>

    <button type="submit" class="btn btn-block" style="background: #fed541;"><i
class="fa fa-lock"></i> Login</button><br>

    <a href="?modul=register"> Daftar Sebagai member baru ?</a>

  </form>

</div>

<?php
}
else{
?>

```



```

<div class="panel-heading" style="background: #fed541;">
    <h3 class="panel-title"><i class="fa fa-lock"></i> Member Informasi</h3>
</div>
<div class="panel-body">
    <?php
        $d=date('d');
        $m=date('m');
        $y=date('Y');
    ?>
    <div class="form-group">
        Halo "<b><?php echo "$_SESSION[nama_member]"; ?></b></br>
        Login Tanggal : <b><?php echo "$d-$m-$y"; ?></b></br>
    </div>
    <a href="?modul=order_list" class="btn btn-success btn-block"><i class="fa
fa-cart-plus"></i> Daftar Belanja</a>
    <a href="logout.php" class="btn btn-default btn-block"><i class="fa fa-
reply"></i> Keluar</a>
</div>
<?php
}
?>
</div><!-- /.panel login-->
<div class="panel panel-default">
    <div class="panel-heading" style="background: #fed541;">
        <h3 class="panel-title"><i class="fa fa-globe"></i> Mebel Terbaru</h3>
    </div>

```

```

<div class="panel-body">

    <?php

    $result=mysql_query("SELECT * FROM tbl_barang,tbl_kategori

    WHERE tbl_barang.id_kategori=tbl_kategori.id_kategori

    ORDER BY tbl_barang.id_barang DESC limit 5");

    while ($r = mysql_fetch_array($result)){

    ?>

    <div class="media">

        <div class="media-left">

            <a href="#">

            </a>

        </div>

        <div class="media-body">

            <h4 class="media-heading"><?php echo $r['nama_barang']?></h4>

            <span class="label label-default"><?php echo $r['nama_kategori']?></span>

            <br>

            <?php echo "Rp. ".number_format($r['harga_barang'],0,',','.')?>

        </div>

    </div>

    <?php

    }

    ?>

</div>

</div><!-- /.panel kategori-->

```

```

    </div>

    <!-- /.row -->

</div>

</div>

<footer class="main" style="border-style: solid;border-top-color: #fed541;margin-
bottom: 0px">

    <div class="navbar-left" style="padding:20px; background:#f8f8f8; width:100%">

        Copyright &copy; <?php echo date('Y'); ?> <b><i> Toko Jepara Kota Pinang</i></b>

    </div>

</footer>

<!-- /.container -->

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

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

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

</html>

```

### **log\_member.php**

```

<?php

include "conn/koneksi.php";

$pass=md5($_POST['password_member']);

$user=$_POST['username_member'];

$logins=sprintf("SELECT * FROM tbl_member WHERE username_member='$user' AND
password_member='$pass'", mysql_real_escape_string($user),
mysql_real_escape_string($pass));

$cek_lagi=mysql_query($logins);

$ketemu=mysql_num_rows($cek_lagi);

```

```

$r=mysql_fetch_array($cek_lagi);

// Apabila username dan password ditemukan

if ($ketemu > 0){

    session_start();

    $_SESSION['id_member'] = $r['id_member'];

    $_SESSION['nama_member'] = $r['nama_member'];

    $_SESSION['username_member'] = $r['username_member'];

        echo "<meta http-equiv='refresh' content='0; url=index.php'>";

    }

else{

?>

    <script type="text/javascript">

        alert("Password dan Username tidak Valid...!!!");

    </script>

<?php

    echo "<meta http-equiv='refresh' content='0; url=index.php'>";

}

?>

```

### **Logout.php**

```

<?php

    session_start();

    session_destroy();

    echo "<meta http-equiv='refresh' content='0; url=index.php'>";

?>

```

## mod\_list\_order.php

```
<div>

  <ol class="breadcrumb">

    <li><a href="#">Home</a></li>

    <li class="active">Order List </li>

  </ol>

</div>

<div class="row">

  <?php

  if(empty($_SESSION['nama_member'])){

  ?>

    <script type="text/javascript">

      alert("Anda belum Log In...!!!\nUntuk melihat detail dan melakukan
order, anda diwajibkan untuk Log In terlebih dahulu.\nJika belum menjadi member,
silahkan mendaftar terlebih dahulu...!!!");

    </script>

  <?php

    echo "<meta http-equiv='refresh' content='0; url=?modul=register'>";

  }

  else{

    $view=mysql_query("SELECT * FROM tbl_barang WHERE id_barang='".$_GET[id]'");

    $e      =mysql_fetch_array($view);

    $harga=number_format($e[harga_barang],0,',','');

    //Source code didalam range ini

    switch($_GET[act]){
```

```
// Tampil Konten
```

```
default:
```

```
?>
```

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

```
    <div class="panel panel-default">
```

```
        <div class="panel-heading" style="background: #fed541;">
```

```
            <h3 class="panel-title"><i class="fa fa-tasks"></i> Detail  
Order</b></h3>
```

```
        </div>
```

```
        <div class="panel-body">
```

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

```
        <table id="table-1" class="table table-bordered table-striped">
```

```
            <thead>
```

```
                <tr>
```

```
                    <th>NO</th>
```

```
                    <th>ID ORDER</th>
```

```
                    <th>TANGGAL</th>
```

```
                    <th>NAMA BARANG</th>
```

```
                    <th>NAMA MEMBER</th>
```

```
                    <th>NO HANDPHONE</th>
```

```
                    <th>ALAMAT</th>
```

```
                    <th>JUMLAH ORDER</th>
```

```
                    <th>AKSI</th>
```

```
                </tr>
```

```
            </thead>
```

```
            <tbody>
```

```
                cvi
```

```

                                <?php
                                $home=mysql_query("SELECT *
FROM tbl_order,tbl_barang,tbl_member
                                WHERE  tbl_order.id_barang=tbl_barang.id_barang
                                AND tbl_order.id_member=tbl_member.id_member
                                AND tbl_order.id_member = " .$_SESSION['id_member'].""
                                ORDER BY tbl_order.id_order");
                                $no =1;

                                while($k=mysql_fetch_array($home)){
                                echo "<tr
class='odd gradeX'>
                                <td
align='center'>$no</td>
                                <td>$k[id_order]</td>
                                <td>$k[tgl_order]</td>
                                <td>$k[nama_barang]</td>
                                <td>$k[nama_member]</td>
                                <td>$k[no_hp]</td>
                                <td>$k[alamat_member]</td>
                                <td>$k[jml_order]</td>
                                <td align='center'>
                                <a
href='?modul=order_list&act=delete&id=$k[id_order]' title='Hapus' onClick=\"return
confirm('Apakah Anda akan menghapus order $k[id_order]?')\" class='btn btn-danger
btn-xs'><i class='fa fa-trash-o'></i> Hapus</a>

```

```

        </td>
    </tr>";
    $no++;
}
?>
</tbody>
</table>
</div>
</div>
</div><!-- /.panel login admin-->
</div>
</div>
<?php
break;

case "delete":
    mysql_query("DELETE FROM tbl_order WHERE id_order='$_GET[id]'");
    echo "<script>window.alert('Data berhasil dihapus');
        window.location=(href='?modul=order_list')</script>";

break;
}
}
?>
mod_order.php

```



```

<div>

    <ol class="breadcrumb">

        <li><a href="#">Home</a></li>

        <li class="active">Order </li>

    </ol>

</div>

<div class="row">

    <?php

    if(empty($_SESSION['nama_member'])){

    ?>

        <script type="text/javascript">

            alert("Anda belum Log In...!!!\nUntuk melihat detail dan melakukan
            order, anda diwajibkan untuk Log In terlebih dahulu.\nJika belum menjadi member,
            silahkan mendaftar terlebih dahulu...!!!");

        </script>

    <?php

        echo "<meta http-equiv='refresh' content='0; url=?modul=register'>";

    }

    else{

    $view=mysql_query("SELECT * FROM tbl_barang WHERE id_barang='".$_GET[id]'");

    $e      =mysql_fetch_array($view);

    $harga=number_format($e[harga_barang],0,',','.');

    //Source code didalam range ini

    switch($_GET[act]){

    // Tampil Konten

```

```

default:

?>

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

    <div class="panel panel-default">

        <div class="panel-heading" style="background: #fed541;">

            <h3 class="panel-title"><i class="fa fa-tasks"></i> Detail Barang
            <b><?php echo $e['id_barang']?></b></h3>

        </div>

        <div class="panel-body">

            <div class="col-md-5">

                <?php

                    echo "<img src='mod_admin/foto_barang/$e[foto_barang]'
                    style='width:300px'>";

                ?>

            </div>

            <div class="col-md-7">

                <form role="form" action="?modul=order&act=simpan"
                method="post" autocomplete="off">

                    <?php

                        $tgl=$date=date("Ymd");

                        $query = "SELECT max(id_order) AS max FROM
tbl_order";

                        $hasil = mysql_query($query)or
die(mysql_error());

                        $data = mysql_fetch_array($hasil);

                        $no = $data['max'];

                        $noUrut = (int) substr($no, 4, 9);

```

```

        $noUrut++;

        $newID = "ORD".sprintf("%09s", $noUrut);

        ?>

        <input type="hidden" name="id_order" class="form-
control" value="<?php echo $newID;?>">

        <input type="hidden" name="tgl_order" class="form-
control" value="<?php echo $tgl;?>">

        <input type="hidden" name="id_member" class="form-
control" value="<?php echo $_SESSION['id_member'] ?>">

        <input type="hidden" name="id_barang" class="form-
control" value="<?php echo $_GET['id'] ?>">

        <input type="hidden" name="stok_barang" class="form-control" value="<?php
echo $e['stok_barang'] ?>">

<table class="table table-hover">

<tr>

<td>Nama Barang</td>

<td>:</td>

<td><?php echo $e['nama_barang'] ?></td>

</tr>

<tr>

<td>Harga</td>

<td>:</td>

<td>Rp. <?php echo $harga ?>,00-</td>

</tr>

<tr>

<td>Keterangan</td>

<td>:</td>

```

```

        <td><?php echo $e['ket_barang'] ?></td>
    </tr>
    <tr>
        <td>Stok Barang</td>
        <td></td>
        <td><?php echo $e['stok_barang'] ?></td>
    </tr>
    <tr>
        <td>Jumlah Beli</td>
        <td></td>
        <td><input type="text" name="jml_order" class="form-control input-sm"
required></td>
    </tr>
    <tr>
        <td colspan="3">
            <button class="btn btn-sm btn-block" style="background: #fed541;"><i
class="fa fa-archive"></i> Simpan dan Kirim</button>
        </td>
    </tr>
</table>
</form>
</div>
</div>
</div><!-- /.panel login admin-->
</div>
</div>

```

```

<?php
break;

case "simpan":

    $stok_barang=$_POST['stok_barang'];

    $order    =$_POST['jml_order'];

    $stok_akhir =$stok_barang - $order;

    if($stok_barang==0){

        echo "<script>window.alert('Stok Barang Habis...!!!');

            window.location=(href='index.php')</script>";

    }elseif ($order > $stok_barang) {

        echo "<script>window.alert('Gagal order..!! Jumlah Order Lebih Besar Dari Stok...!!!');

            window.location=(href='index.php')</script>";

    }else{

        mysql_query("INSERT INTO tbl_order
(id_order,tgl_order,id_member,id_barang,jml_order)VALUES('$_POST[id_order]','$_POST[tgl_order]','$_POST[id_member]','$_POST[id_barang]','$order')");

        mysql_query("UPDATE tbl_barang SET stok_barang = '$stok_akhir' WHERE
id_barang = '$_POST[id_barang]'");

        echo "<script>window.alert('Berhasil Melakukan Order...!!!');

            window.location=(href='index.php')</script>";

    }

break;

}

}

```

```
?>
```

## **mod\_register.php**

```
<div>
```

```
  <ol class="breadcrumb">
```

```
    <li><a href="#">Home</a></li>
```

```
    <li class="active">Daftar</li>
```

```
  </ol>
```

```
</div>
```

```
<div class="row">
```

```
  <?php
```

```
  //Source code didalam range ini
```

```
  switch($_GET[act]){
```

```
  // Tampil Konten
```

```
  default:
```

```
  ?>
```

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

```
    <div class="panel panel-default">
```

```
      <div class="panel-heading" style="background: #fed541;">
```

```
        <h3 class="panel-title"><i class="fa fa-user"></i> Daftar
```

```
Member Baru</h3>
```

```
      </div>
```

```
    <div class="panel-body">
```

```
      <form role="form" method="post"
      action="?modul=register&act=simpan" autocomplete="off">
```

```
        <div class="col-md-6">
```

```
          <?php
```

```

max(id_member) AS max FROM tbl_member";

die(mysql_error());

mysql_fetch_array($hasil);

9);

$noUrut);

$query = "SELECT
$hasil = mysql_query($query)or
$data =
$no = $data['max'];
$noUrut = (int) substr($no, 4,
$noUrut++;
$newID = "MBR".sprintf("%09s",
?>
<input type="hidden"
name="id_member" class="form-control" value="<?php echo $newID;?>"

<div class="form-group">
<label>Nama Member</label>
<input type="text"
name="nama_member" class="form-control" placeholder="Nama member..." required>
</div>

<div class="form-group">
<label>Username</label>
<input type="text"
name="username_member" class="form-control" placeholder="Username member..."
required>
</div>

<div class="form-group">

```

```

Member</label>
<label>Password
<input type="text"
name="password_member" class="form-control" placeholder="Password member..."
required>
</div>
</div>
<div class="col-md-6">
<div class="form-group">
<label>No Handphone</label>
<input type="text"
name="no_hp" class="form-control" placeholder="No handphone member..." required>
</div>
</div>
<div class="col-md-6">
<div class="form-group">
<label>Alamat</label>
<textarea class="form-control"
name="alamat_member" cols="50" rows="5" placeholder="Alamat member..."
required></textarea>
</div>
</div><br/>
<div class="form-group">
<div class="col-md-6">
<button type="reset" class="btn
btn-warning " onClick="self.history.back()"><i class="fa fa-reply"></i> Batal</button>
<button type="submit"
class="btn btn-success"><i class="fa fa-archive"></i> Simpan</button>

```



```

                </div>
            </div>
        </form>
    </div>
</div><!-- /.panel login admin-->
</div>
</div>

<?php
break;

case "simpan":
    $pass=md5($_POST['password_member']);

    mysql_query("INSERT INTO tbl_member
(id_member,nama_member,username_member,password_member,no_hp,alamat_me
mber)
VALUES('$_POST[id_member]','$_POST[nama_member]','$_POST[username_member]','
$pass','$_POST[no_hp]','$_POST[alamat_member]')");

    echo "<script>window.alert('Data berhasil ditambahkan');

    window.location=(href='?modul=register')</script>";

break;
}
?>

mod_admin
cek_login.php
<?php

```

```

include "../conn/koneksi.php";

function anti_injection($data){

    $filter =
mysql_real_escape_string(stripslashes(strip_tags(htmlspecialchars($data,ENT_QUOTES)
)));

    return $filter;

}

$username = anti_injection($_POST['username']);

$password = anti_injection(md5($_POST['password']));

// pastikan username dan password adalah berupa huruf atau angka.
if (!ctype_alnum($username) OR !ctype_alnum($password)){

    echo "<script>alert('Oops..! Injeksi gagal'); window.location =
'index.php'</script>";

}

else{

    $login=mysql_query("SELECT * FROM tbl_admin WHERE username_admin='$username'
AND password_admin='$password'");

    $ketemu=mysql_num_rows($login);

    $r=mysql_fetch_array($login);

// Apabila username dan password Admin ditemukan

if ($ketemu > 0){

    session_start();

    $_SESSION[id_admin] = $r[id_admin];
}
}

```

```

$_SESSION[nama_admin] = $r[nama_admin];

$_SESSION[username_admin] = $r[username_admin];

$_SESSION[password_admin] = $r[password_admin];

//apabila ingat saya dipilih

if(isset($_POST['ingat']) && $_POST['ingat']=='ingat'){

    setcookie('nama_admin',$r[nama_admin],time()+3600*24*7); //set cookie
selama 1 minggu

    setcookie('username_admin',$r[username_admin],time()+3600*24*7); //set
cookie selama 1 minggu

    setcookie('password_admin',$r[password_admin],time()+3600*24*7); //set
cookie selama 1 minggu

}

header('location:indexx.php?modul=home');

}else{

    echo "<script>alert('Login Gagal, username atau password tidak benar.');"
window.location = 'index.php'</script>";

}

}

?>

```

### **Home.php**

```

<?php

if (empty($_SESSION['username_admin']) AND empty($_SESSION['password_admin']))){

    echo "<script>alert('Error! Anda tidak berhak mengakses konten ini.');"
window.location = 'index.php'</script>";

}

```

```

else{

?>

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

  <div class="alert alert-success" role="alert">

    SELAMAT DATANG <i><b><?php echo $_SESSION['nama_admin'] ?><b></i> !

  </div>

</div>

<?php

}

?>

```

### **Index.php**

```

<?php

error_reporting(0);

include "conn/koneksi.php";

include "conn/library.php";

?>

<!DOCTYPE html>

<html lang="en">

  <head>

    <meta charset="utf-8">

    <title>TOKO JEPARA KOTAPINANG</title>

    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">

    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge" />

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

```

```

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

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

</head>

<body>

  <div class="navbar navbar-default navbar-fixed-top" style="background: #fed541;">

    <div class="container">

      <div class="navbar-header">

        <a href="" class="navbar-brand" style="color: black">TOKO JEPARA</a>

        <button class="navbar-toggle" type="button" data-toggle="collapse" data-
target="#navbar-main">

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

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

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

        </button>

      </div>

      <div class="navbar-collapse collapse" id="navbar-main">

        <ul class="nav navbar-nav navbar-right">

          </ul>

        </div>

      </div>

    </div>

    <div class="container" style="margin-top:30px;height:440px;">

      <div class="row">

        <div class="col-md-6 col-md-offset-3">

          <div class="panel panel-default">

            <div class="panel-heading" style="background: #fed541;">

```

```

        <h3 class="panel-title"><i class="fa fa-user"></i> Administrator Login</h3>
    </div>

    <div class="panel-body">

        <form action="cek_login.php" method="POST" autocomplete="off">

            <div class="form-group">

                <label for="exampleInputEmail1">Username</label>

                <input type="text" name="username" class="form-
control" placeholder="Enter username" required>

            </div>

            <div class="form-group">

                <label for="exampleInputPassword1">Password</label>

                <input type="password" name="password" class="form-control"
placeholder="Password" required>

            </div>

            <button type="submit" class="btn btn-block" style="background:
#fed541;"><i class="fa fa-lock"></i> Login</button>

        </form>

    </div>

</div><!-- /.panel login admin-->

</div>

</div>

<!-- /.row -->

</div>

<footer class="main">

    <div class="navbar-left" style="padding:20px; background:#f8f8f8; width:100%;
margin-bottom:0px">

        Copyright &copy; <?php echo date('Y'); ?> <b><i>E-Commerce System</i></b>

```

```
</div>

</footer>

<!-- /.container -->

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

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

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

</html>
```

### **Indexx.php**

```
<?php

include "../conn/koneksi.php";

include "../conn/library.php";

include "../conn/fungsi_indotgl.php";

session_start();

error_reporting(0);

if (empty($_SESSION['username_admin']) AND empty($_SESSION['password_admin'])) {

    echo "<script>alert('Error! Anda tidak berhak mengakses konten ini.');"

    window.location = 'index.php'</script>";

}

else {

?>

<!DOCTYPE html>

<html lang="en">

<head>
```

```

<meta charset="utf-8">

<title>TOKO JEPARA KOTAPINANG</title>

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">

<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge" />

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

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

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

<link rel="stylesheet" href="../plugins/datatables/dataTables.bootstrap.css">

        <link rel="stylesheet" href="../plugins/datepicker/datepicker3.css">

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

</head>

<body>

    <div class="navbar navbar-default navbar-fixed-top" style="background: #fed541;">

        <div class="container">

            <div class="navbar-header">

                <a href="?modul=home" class="navbar-brand" style="color: black">TOKO
JEPARA</a>

                <button class="navbar-toggle" type="button" data-toggle="collapse" data-
target="#navbar-main">

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

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

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

                </button>

            </div>

            <div class="navbar-collapse collapse" id="navbar-main">

```



```

<ul class="nav navbar-nav" >

  <li>

    <a href="?modul=home">

      <i class="fa fa-home"></i> Beranda

    </a>

  </li>

  <li class="dropdown">

    <a href="#" class="dropdown-toggle" data-toggle="dropdown" role="button"
aria-expanded="false"><i class="fa fa-desktop"></i> Data Master <span
class="caret"></span></a>

    <ul class="dropdown-menu" role="menu">

      <li><a href="?modul=admin">Data Administrator</a></li>

      <li><a href="?modul=kategori">Data Kategori</a></li>

      <li><a href="?modul=barang">Data Barang</a></li>

    </ul>

  </li>

  <li class="dropdown">

    <a href="#" class="dropdown-toggle" data-toggle="dropdown" role="button"
aria-expanded="false"><i class="fa fa-users"></i> Member Area <span
class="caret"></span></a>

    <ul class="dropdown-menu" role="menu">

      <li><a href="?modul=register">Member Register</a></li>

      <li><a href="?modul=order">Member Order (Pemesanan)</a></li>

    </ul>

  </li>

  <li class="dropdown">

```

```
<a href="#" class="dropdown-toggle" data-toggle="dropdown" role="button"
aria-expanded="false"><i class="fa fa-copy"></i> Laporan <span
class="caret"></span></a>
```

```
<ul class="dropdown-menu" role="menu">
```

```
<li><a href="laporan/lap_barang.php" target="_blank">Laporan
Barang</a></li>
```

```
<li><a href="laporan/lap_member.php" target="_blank">Laporan Member</a></li>
```

```
<li><a href="?modul=lap_order">Laporan Order (Pemesanan) </a></li>
```

```
</ul>
```

```
</li>
```

```
</ul>
```

```
<ul class="nav navbar-nav navbar-right">
```

```
<li>
```

```
<a href="logout.php">
```

```
<i class="fa fa-sign-out"></i> Keluar
```

```
</a>
```

```
</li>
```

```
</ul>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
<div class="container" style="margin-top:30px">
```

```
<div class="row">
```

```
<?php
```

```
if ($_GET['modul']=='home'){
```

```
include "home.php";
```

```

                }elseif($_GET['modul']=='admin'){
                    include "modul/mod_admin.php";
                }elseif($_GET['modul']=='kategori'){
                    include "modul/mod_kategori.php";
                }elseif($_GET['modul']=='barang'){
                    include "modul/mod_barang.php";
                }elseif($_GET['modul']=='register'){
                    include "modul/mod_register.php";
                }elseif($_GET['modul']=='order'){
                    include "modul/mod_order.php";
                }elseif($_GET['modul']=='lap_order'){
                    include "modul/mod_lap_order.php";
                }
            }
        ?>
    </div>
    <!-- /.row -->
</div>
<!-- /.container -->
<script src="../../assets/js/bootstrap.min.js"></script>
<script src="../../assets/js/custom.js"></script>
<script src="../../plugins/datatables/jquery.dataTables.min.js"></script>
<script src="../../plugins/datatables/dataTables.bootstrap.min.js"></script>
<script src="../../plugins/datepicker/bootstrap-datepicker.js"></script>
<script>
$(function () {

```

```

        $('#table-1').DataTable();
    });
</script>

<script type="text/javascript">
//Date picker
$('#datepicker').datepicker({
    autoclose: true,
    format: 'yyyy-mm-dd'
});
</script>
</html>
<?php
}
?>

```

### **Logout.php**

```

<?php
    error_reporting(E_ALL ^ E_NOTICE);
    session_start();
    session_destroy();

//hapus cookie yang ada
if($_SESSION['login']!=0){
    setcookie('id_admin','');
    setcookie('nama_admin','');
    setcookie('username_admin','');
}

```

```
setcookie('password_admin','');  
  
}  
  
echo "<script>alert('Terima Kasih, Anda telah keluar dari System'); window.location =  
'index.php'</script>";  
  
?>
```

## Laporan

### lap\_barang.php

```
<?php  
  
include "../conn/koneksi.php";  
  
include "../conn/library.php";  
  
include "../conn/fungsi_indotgl.php";  
  
?>  
  
<!DOCTYPE html>  
  
<html lang="en">  
  
  <head>  
  
    <meta charset="utf-8">  
  
    <title>Laporan - TOKO JEPARA KOTAPINANG</title>  
  
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">  
  
    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge" />  
  
  </head>  
  
  <body bgcolor="#999999">  
  
    <table width="1069" border="0" align="center" style="border-style"  
    bgcolor="#FFFFFF" class="table table-bordered table-striped">  
  
      <tr>
```

```
        <td width="184" align="center"><!--</td>
```

```
        <td width="584" align="center"><h3>TOKO JEPARA KOTAPINANG</h3>
```

```
        <p style="margin-top:-10px;"><strong>Laporan Daftar
Barang</strong></p></td>
```

```
        <td width="238">&nbsp;</td>
```

```
    </tr>
```

```
    <tr>
```

```
        <td height="69" colspan="3">
```

```
            <table width="100%" border="1px" align="center" style="border-style:
solid;border-color: black;border-collapse: collapse;">
```

```
                <tr>
```

```
                    <td width="33" bgcolor="#fed541" align="center"><div
align="center">NO</div></td>
```

```
                    <td width="125" bgcolor="#fed541"><div align="center">ID
BARANG</div></td>
```

```
                    <td width="107" bgcolor="#fed541"><div align="center">NAMA
BARANG</div></td>
```

```
                    <td width="129" bgcolor="#fed541"><div
align="center">KATEGORI</div></td>
```

```
                    <td width="148" bgcolor="#fed541"><div
align="center">HARGA</div></td>
```

```
                    <td width="107" bgcolor="#fed541"><div
align="center">KETERANGAN</div></td>
```

```
                    <td width="118" bgcolor="#fed541"><div align="center">FOTO
BARANG</div></td>
```

```
                </tr>
```

```
    <?php
```

```
        $result=mysql_query("SELECT * FROM tbl_barang,tbl_kategori
```

```

WHERE tbl_barang.id_kategori=tbl_kategori.id_kategori
ORDER BY tbl_barang.id_barang ASC");

    $no=1;

    while($row=mysql_fetch_array($result)){
$hr=$row['harga_barang'];
$harga=number_format($hr,0,',','');
        echo"
        <tr>
        <td style='padding:3px'>$no</td>
        <td style='padding:3px'>$row[id_barang]</td>
        <td
style='padding:3px'>$row[nama_barang]</td>
        <td style='padding:3px'>$row[nama_kategori]</td>
        <td style='padding:3px'>Rp. $harga.00-</td>
        <td
style='padding:3px'>$row[ket_barang]</td>
        <td style='padding:3px'><img
src='../foto_barang/kecil/$row[foto_barang]' width='70'></td>
        </tr>";
        $no++;
    }

    ?>

</table> <h2>&nbsp;</h2></td>

</tr>

<tr>

<td height="236" colspan="3">

```

```

<table width="982" height="120" border="0" style="border-style:hidden">
  <tr>
    <td width="314">&nbsp;</td>
    <td width="271">&nbsp;</td>
    <td width="220" rowspan="2" valign="top" align="center"><p>Kotapinang,<?php
echo $date=date("d-M-Y");?><br>
Pimpinan</p>
<p>&nbsp;</p>
<p><?php
                                $kep=mysql_query("select * from tbl_admin where
level='Owner'");
                                $r=mysql_fetch_array($kep);
                                echo"<u>( $r[nama_admin] )</u>";
                                ?>
    </p></td>
  </tr>
  <tr>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
  </tr>
</table>  <h2>&nbsp;</h2></td>
</tr>
</table>
</body>
</html>

```

**lap\_member.php**



```

<?php
include "../conn/koneksi.php";
include "../conn/library.php";
include "../conn/fungsi_indotgl.php";
?>

<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
<meta charset="utf-8">
<title>Laporan - TOKO JEPARA KOTAPINANG</title>
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge" />
</head>
<body bgcolor="#999999">
<table width="1069" border="0" align="center" style="border-style"
bgcolor="#FFFFFF" class="table table-bordered table-striped">
<tr>
<td width="184" align="center"><!--</td>
<td width="584" align="center"><h3>TOKO JEPARA KOTAPINANG</h3>
<p style="margin-top:-10px;"><strong>Laporan Daftar
Member</strong></p></td>
<td width="238">&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
<td height="69" colspan="3">

```

```

        <table width="100%" border="1px" align="center" style="border-style:
solid;border-color: black;border-collapse: collapse;">

        <tr>

        <td width="33" bgcolor="#fed541" align="center"><div
align="center">NO</div></td>

        <td width="125" bgcolor="#fed541"><div align="center">ID
MEMBER</div></td>

        <td width="107" bgcolor="#fed541"><div align="center">NAMA
MEMBER</div></td>

        <td width="129" bgcolor="#fed541"><div
align="center">USERNAME</div></td>

        </tr>

<?php

        $result=mysql_query("SELECT * FROM tbl_member
ORDER BY id_member ASC");

        $no=1;

        while($row=mysql_fetch_array($result)){

                echo"

                <tr>

                <td style='padding:3px'>$no</td>

                <td style='padding:3px'>$row[id_member]</td>

                <td
style='padding:3px'>$row[nama_member]</td>

                <td style='padding:3px'>$row[username_member]</td>

                </tr>";

                $no++;

        }

?>

```

```

</table> <h2>&nbsp;</h2></td>
</tr>
<tr>
<td height="236" colspan="3">
<table width="982" height="120" border="0" style="border-style:hidden">
<tr>
<td width="314">&nbsp;</td>
<td width="271">&nbsp;</td>
<td width="220" rowspan="2" valign="top" align="center"><p>Kotapinang,<?php
echo $date=date("d-M-Y");?><br>
Pimpinan</p>
<p>&nbsp;</p>
<p><?php
$kep=mysql_query("select * from tbl_admin where
level='Owner'");
$r=mysql_fetch_array($kep);
echo"<u>({ $r[nama_admin] )</u>";
?>
</p></td>
</tr>
<tr>
<td>&nbsp;</td>
<td>&nbsp;</td>
</tr>
</table> <h2>&nbsp;</h2></td>
</tr>

```

```
</table>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

### **lap\_order.php**

```
<?php
```

```
include "../conn/koneksi.php";
```

```
include "../conn/library.php";
```

```
include "../conn/fungsi_indotgl.php";
```

```
?>
```

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<html lang="en">
```

```
<head>
```

```
<meta charset="utf-8">
```

```
<title>Laporan - TOKO JEPARA KOTAPINANG</title>
```

```
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
```

```
<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge" />
```

```
</head>
```

```
<body bgcolor="#999999">
```

```
<table width="1069" border="0" align="center" style="border-style"
bgcolor="#FFFFFF" class="table table-bordered table-striped">
```

```
<tr>
```

```
<td width="184" align="center"><!----></td>
```

```
<td width="584" align="center"><h3>TOKO JEPARA KOTAPINANG</h3>
```

```
<p style="margin-top:-10px;"><strong>Laporan Daftar Order
Barang</strong></p></td>
```

```

        <td width="238">&nbsp;</td>

</tr>

<tr>

<td height="69" colspan="3">

        <table width="100%" border="1px" align="center" style="border-style:
solid;border-color: black;border-collapse: collapse;">

        <tr>

        <td width="33" bgcolor="#fed541" align="center"><div
align="center">NO</div></td>

        <td width="125" bgcolor="#fed541"><div align="center">ID
PEMESANAN</div></td>

        <td width="107" bgcolor="#fed541"><div
align="center">TANGGAL</div></td>

        <td width="129" bgcolor="#fed541"><div align="center">NAMA
BARANG</div></td>

        <td width="148" bgcolor="#fed541"><div align="center">NAMA
MEMBER</div></td>

        <td width="107" bgcolor="#fed541"><div
align="center">JUMLAH</div></td>

        </tr>

<?php

$tgl=$_POST['tgl_order'];

$brg=$_POST['nama_barang'];

        $result=mysql_query("SELECT * FROM
tbl_order,tbl_barang,tbl_member

        WHERE  tbl_order.id_barang=tbl_barang.id_barang

        AND tbl_order.id_member=tbl_member.id_member

        AND tbl_order.tgl_order LIKE '%$tgl%'

```

```

        AND tbl_barang.nama_barang LIKE '%$brg%'

        ORDER BY tbl_order.id_order ASC");

        $no=1;

        while($row=mysql_fetch_array($result)){

        $tgl=$row['tgl_order'];

        $tanggal=tgl_indo($tgl);

        echo"

        <tr>

        <td style='padding:3px'>$no</td>

        <td style='padding:3px'>$row[id_order]</td>

        <td

        style='padding:3px'>$tanggal</td>

        <td style='padding:3px'>$row[nama_barang]</td>

        <td

        style='padding:3px'>$row[nama_member]</td>

        <td style='padding:3px'>$row[jml_order]</td>

        </tr>";

        $no++;

        }

        ?>

</table> <h2>&nbsp;</h2></td>

</tr>

<tr>

<td height="236" colspan="3">

<table width="982" height="120" border="0" style="border-style:hidden">

<tr>

```

```

<td width="314">&nbsp;</td>

<td width="271">&nbsp;</td>

<td width="220" rowspan="2" valign="top" align="center"><p>Kotapinang,<?php
echo $date=date("d-M-Y");?><br>

Pimpinan</p>

<p>&nbsp;</p>

<p><?php

                                $kep=mysql_query("select * from tbl_admin where
level='Owner'");

                                $r=mysql_fetch_array($kep);

                                echo"<u>{ $r[nama_admin] }</u>";

                                ?>

</p></td>

</tr>

<tr>

<td>&nbsp;</td>

<td>&nbsp;</td>

</tr>

</table>  <h2>&nbsp;</h2></td>

</tr>

</table>

</body>

</html>

```

