

ABSTRACT

Information Systems Sales and Purchase of Goods is a system that provides information services in the form of data sales and purchases of goods and stock items. The existence of this information system is very important. In this case the store MJ TEXTILE used as a place of research, as the information system of sales and purchases of goods on the site have not been managed well so often goes wrong in making the report, such as data processing sales transactions, data processing purchase, processing goods data, customer data processing, and data processing supplier members. The purpose of this study is to provide convenience at the time of data processing goods, customers and suppliers, simplify the data processing sales and purchases, minimize errors in the data recording purchases and sales data. To overcome these problems, we need a web-based system as one solution for optimizing the use of computers to the processing of data by designing an information system that is applied to the PHP programming language and MySQL database in order to solve the existing problems and respond to the needs of the company.

This study was made to analyze the problems at the store MJ TEXTILE still use the recording in the general ledger. It is expected that the system is built will really be able to overcome the problems posed and were able to improve the performance of the more effective and efficient in data management and transaction.

Keywords : *Information Systems, Marketing, PHP, MySQL*

ABSTRAK

Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Barang merupakan suatu sistem yang memberikan layanan informasi yang berupa data transaksi penjualan dan pembelian barang serta stok barang. Keberadaan sistem informasi ini sangat penting. Dalam hal ini Toko MJ TEXTILE dijadikan sebagai tempat penelitian, karena sistem informasi penjualan dan pembelian barang yang ada di tempat tersebut belum terkelola dengan baik sehingga seringkali terjadi kesalahan dalam pembuatan laporan yang ada, seperti proses pengolahan data transaksi penjualan, pengolahan data transaksi pembelian, pengolahan data barang, pengolahan data customer, dan pengolahan data anggota supplier. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan kemudahan pada saat proses pengolahan data barang, customer dan supplier, mempermudah dalam pengolahan data transaksi penjualan dan pembelian, meminimalisir kesalahan dalam pencatatan data pembelian dan data penjualan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan suatu sistem berbasis web sebagai salah satu solusi untuk pengoptimalan penggunaan komputer terhadap pemrosesan data dengan perancangan sebuah sistem informasi yang diaplikasikan kedalam bahasa pemrograman PHP dan database MySQL agar dapat memecahkan permasalahan yang ada dan mampu menjawab kebutuhan perusahaan.

Penelitian ini dibuat untuk menganalisis masalah-masalah pada Toko MJ TEXTILE yang masih menggunakan pencatatan pada buku besar. Diharapkan sistem yang dibangun nantinya benar benar mampu mengatasi permasalahan yang ditimbulkan dan mampu meningkatkan kinerja yang lebih efektif dan efisien dalam pengelolaan data serta terjadinya transaksi.

Kata Kunci : *Sistem Informasi, Penjualan, PHP, MySQL*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Website merupakan kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar, data animasi, suara, video, atau gabungan dari semuanya. Website merupakan teknologi komunikasi yang saat ini mengalami perkembangan sangat pesat. Sebagian besar aspek kehidupan manusia telah dibantu dengan adanya komputer. Salah satu manfaat komputer dalam kehidupan manusia adalah mengelola, mengakses dan menyebarkan informasi.

Saat ini perkembangan teknologi juga menyebarluaskan di kalangan perusahaan di Indonesia sehingga setiap tahunnya para perusahaan mulai menumbuhkan sikap giat dalam mengembangkan berbagai hasil dari perusahaan lalu menyebarkan di internet melalui akun media sosial, melalui blog ataupun melalui website. Pada dunia usaha fungsi website sangat penting, terutama bagi para perusahaan. Sebagai sarana yang dapat membantu pihak pengurus perusahaan dalam memberikan berbagai informasi yang ditujukan kepada seluruh konsumen atau pengguna daripada bahan jahit baju dan celana itu sendiri, dan pemberitahuan kualitas dari masing masing bahan dan masing masing merk, agar konsumen dapat mengetahui bahwasanya setiap merk bahan memiliki kualitas tersendiri untuk mendapatkan hasil yang memuaskan konsumen sebelum bahan itu dijahit menjadi celana ataupun baju.

MJ TEXTILE adalah salah satu toko bahan jahit baju dan celana yang berada di Kecamatan Kotapinang Labuhan Batu Selatan, dimana MJ TEXTILE yang akan penulis informasikan disini. MJ TEXTILE terletak di Jl. Jendral Sudirman Kotapinang, MJ TEXTILE merupakan toko bahan jahit baju dan celana terkemuka di Kecamatan Kotapinang, Labuhanbatu Selatan yang menjual bahan jahit baju atau celana yang berkualitas dan terlengkap di Kotapinang, dengan adanya toko ini lebih memudahkan konsumen maupun para penjahit untuk membeli bahan jahit baju dan celana tanpa harus keluar kota.

Oleh sebab itu penulis akan menginput data penjualan dan mengolahnya sehingga para pembaca website dapat dengan mudah untuk mengakses dan mendapatkan informasi terbaru seperti kualitas bahan dan harga bahan. Maka perlunya dibangun sebuah sistem yang dapat mempermudah dalam pengolahan data penjualan. Berdasarkan Latar Belakang yang telah dikemukakan di atas Penulis membuat sebuah sistem yang berjudul **“SISTEM INFORMASI PENJUALAN BAHAN JAHIT BAJU DAN CELANA DI TOKO MJ TEXTILE KOTAPINANG BERBASIS WEB”**.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana membangun Website Penjualan di toko MJ TEXTILE Kotapinang Berbasis Web?
2. Bagaimana proses pencarian data penjualan dan harga dapat dengan mudah dan cepat ditemukan?
3. Bagaimana membuat laporan data penjualan di toko MJ TEXTILE Kotapinang Berbasis Web?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penjualan bahan jahit baju dan celana pada toko MJ TEXTILE Kotapinang ini adalah sebagai berikut :

1. Sumber data diperoleh dari toko MJ TEXTILE Kotapinang, Perancangan Website dibangun menggunakan bahasa Pemrograman PHP, MySQL, dan CSS berbasis web.
2. Perancangan Website yang di bentuk di toko MJ TEXTILE Kotapinang adalah Data Penjualan dan Harga dari toko MJ TEXTILE.
3. Perancangan Sistem Informasi Penjualan di toko MJ TEXTILE telah disetujui oleh pemilik toko dan selanjutnya akan dibangun atau dikembangkan programnya dengan sebaik mungkin.

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Mempermudah seluruh konsumen untuk mendapatkan informasi mengenai data anggota dan data harga bahan yang terdapat di toko MJ TEXTILE Kotapinang.
2. Sebagai daya tarik bahwa Labuhanbatu Selatan memiliki website penjualan bahan jahit baju dan celana yang lengkap tingkat Kecamatan Kotapinang, Kabupaten Labuhanbatu Selatan.

3. Salah satunya adalah untuk memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan diploma III pada program studi Manajemen Informatika AMIK Labuhanbatu.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan tugas akhir ini, terbagi menjadi beberapa bab, diantaranya sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan ini membahas mengenai Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan uraian teoritis tentang konsep dasar perancangan website menggunakan konsep dasar dengan berbasis web dan membahas profile atau gambaran kwartir cabang labuhanbatu.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang metode pengumpulan data, perancangan website, rancangan proses, rancangan masukan (input), rancangan keluaran (output), rancangan database, design file dan table, dan rancangan interface.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJI SISTEM

Pada bab ini penulis menjabarkan uraian tentang hasil, menu, sistem masukan, sistem keluaran, pembahasan penelitian berdasarkan metodologi, prosedur kerja sistem, spesifikasi kebutuhan sistem, kelemahan dan kelebihan sistem.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran hasil perancangan website yang telah dibentuk dan saran yang dibutuhkan untuk pengembangan sistem selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Sistem Informasi

Sistem informasi peranan yang sangat penting dalam usaha menciptakan kemajuan setiap kehidupan manusia. Dengan adanya teknologi informasi telah banyak dirasakan kemudahan dalam mendapat sebuah informasi yang *efektif* dan *efisien*[1].

Sistem informasi merupakan suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, member sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan yang cerdas [2].

Pada sistem ini penulis menggunakan penjualan yang berbasis website dengan bahasa pemrograman HTML, PHP dan MYSQL. Dimana HTML (*Hypertext Markup Language*) yaitu salah satu format yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan di halaman web, PHP (*Hypertext Processor*) yang sering digunakan sebagai bahasa *script server-side* dalam pengembangan *Web* yang disisipkan pada dokumen HTML, sedangkan MYSQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk mengembangkan sistem aplikasi web [3].

2.1.1 Karakteristik Sistem

Sistem akan berjalan dengan baik apabila suatu sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu. Ada beberapa karakteristik sistem yaitu[4].

1. Komponen Sistem (*Component System*)

Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batas Sistem (*Boundary System*)

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan lainnya. Batas ini memungkinkan suatu sistem dipandang.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environment System*)

Apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem dinamakan lingkungan luar. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dengan demikian harus tetap dijaga dan dipelihara, sedangkan lingkungan luar yang bersifat merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup sistem.

4. Penghubung Sistem (*Interface System*)

Penghubung merupakan media penghubung antar subsistem. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lainnya.

5. Masukan Sistem (*Input System*)

Masukan adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. *Signal input* adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran. Sebagai contoh di dalam sistem komputer, program adalah *maintenance input* yang digunakan untuk mengoperasikan komputer dan data adalah *signal input* untuk diolah menjadi informasi.

6. Keluaran Sistem (*Output System*)

Keluaran adalah hasil dari *energy* yang diolah dan di klasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Misalnya untuk sistem komputer, panas yang dihasilkan adalah keluaran yang tidak berguna dan merupakan hasil sisa pembuangan.

7. Pengolah Sistem (*Process System*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Misalnya sistem akuntansi akan mengolah data data transaksi menjadi laporan-laporan keuangan dan laporan-laporan lain yang dibutuhkan oleh manajemen.

8. Sasaran Sistem (*Objective System*)

Suatu sistem pasti mempunyai sasaran. Jika suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasarannya.

2.1.2 Klasifikasi Sistem

Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen lain karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi yang ada didalam sistem tersebut. Oleh karena itu, sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, diantaranya[4] :

1. Sistem Abstrak dan Sistem Fisik

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, misalnya sistem teologia, yaitu sistem yang berupa pemikiran hubungan antara manusia dengan Tuhan, sedangkan sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik, misalnya sistem komputer, sistem produksi, sistem penjualan, sistem administrasi personalia, dan lain sebagainya.

2. Sistem Alamiah dan Sistem Buatan Manusia

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia, misalnya sistem perputaran bumi, terjadinya siang malam, pergantian musim. Sedangkan sistem buatan manusia merupakan sistem yang melibatkan interaksi manusia dengan mesin, yang disebut *human machine system*. Sistem informasi berbasis komputer merupakan contoh *human machine system* karena menyangkut penggunaan komputer yang berinteraksi dengan manusia.

3. Sistem Deterministik dan Sistem Probabilistik

Sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang dapat diprediksi disebut sistem deterministik. Sistem komputer adalah contoh dari sistem yang tingkah lakunya dapat dipastikan berdasarkan program-program komputer yang dijalankan. Sedangkan sistem yang bersifat probabilistic adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsure probabilistik.

4. Sistem Terbuka dan Sistem Tertutup

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh oleh lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa campur tangan pihak luar. Sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan dipengaruhi oleh lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk subsistem lainnya.

2.1.3 Komponen Sistem

Sistem informasi memiliki beberapa komponen penjualan antara lain sebagai berikut :

1. Pencatatan transaksi penjualan.
2. Pengecekan stok barang.
3. Kalkulasi jumlah dan harga.
4. Pembuatan dan pencetakan nota penjualan.
5. Pembuatan dokumen atau informasi penjualan untuk keperluan manajemen.

Dalam sistem yang dibangun, komponen pencatatan transaksi penjualan, pengecekan stok barang, kalkulasi jumlah dan harga beserta pembuatan dan pencetakan nota penjualan masuk dalam sub sistem point of sales. Sedangkan dokumen atau informasi penjualan untuk keperluan manajemen akan menjadi output dari sistem informasi yang dibangun[5].

2.1.4 Perencanaan Sistem Informasi

Setelah menentukan model yang akan digunakan maka tahap selanjutnya adalah merancang sistem. Pada perancangan sistem akan dilakukan beberapa tahap kegiatan sebagai berikut[6] :

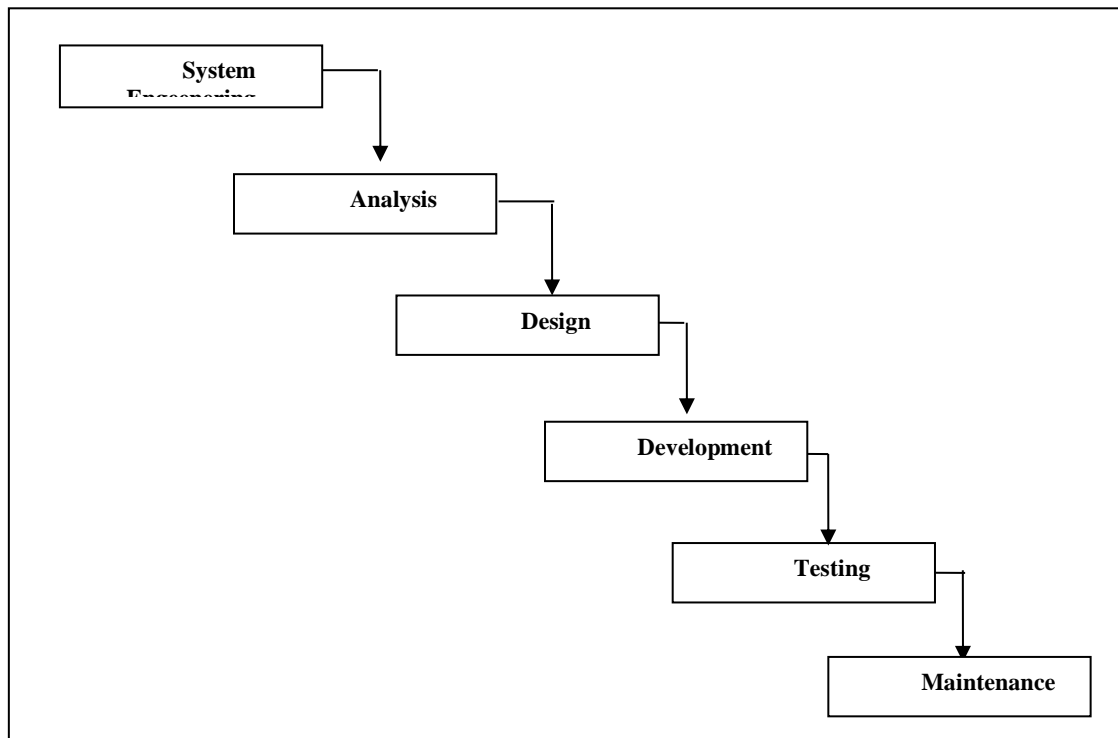
1. **Perancangan Global** disebut juga dengan desain teknis sistem secara fisik (*Physical System Design*) atau disebut juga dengan desain internal (*internal design*). Perancangan terinci merupakan bentuk fisik atau bagan arsitektur sistem yang akan dibangun.
2. **Rancangan Output** merupakan produk dari sistem informasi atau merupakan hasil dari proses yang tersimpan pada suatu media penyimpanan yaitu *database*. *Output* dari suatu hasil proses tersebut akan ditampilkan pada media *printer*.
3. **Rancangan File** merupakan perancangan tabel dalam *database* yang telah ditentukan yang digunakan untuk menyimpan data yang di *inputkan*
4. **Rancangan Input** merupakan perancangan alat pemasukan data yang dibutuhkan dalam proses pembuatan laporan yang diinginkan dalam pengambilan keputusan.

2.1.5 Metode Perancangan Sistem

Metode Perancangan Sistem dibuat untuk menetapkan cara-cara yang lazim digunakan dalam proses pembangunan suatu sistem baru, Perancangan Sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Dalam perancangan sistem informasi seleksi penerimaan yang diusulkan, terdiri dari rancangan proses, rancangan keluaran, rancangan masukan, rancangan basis data, rancangan sistem dan rancangan antarmuka[7].

2.1.6 Model Pengembangan Sistem

Pengembangan perangkat sistem menggunakan model *waterfall* (Gambar 1). Setiap tahap proses dilakukan secara detail dengan tujuan menghasilkan sistem yang sesuai dengan perencanaan[1].



Gambar 2.1 Pemodelan *Waterfall*

1. Requirement Engineering

Analisis kebutuhan perangkat lunak adalah proses pengumpulan kebutuhan yang dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami seperti apa yang dibutuhkan dalam membangun sistem. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. Design/Perancangan

Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna. Desain adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program

perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, dan prosedur pengkodean.

3. *Development/Pembuatan Perangkat Lunak*

Pembuatan perangkat lunak dilakukan berdasarkan masukan berupa desain UML yang telah dibuat pada tahapan perancangan sistem. Pembuatan Perangkat Lunak implementasi dari desain UML ke dalam kode bahasa pemrograman. Pada pembuatan perangkat lunak dengan kode bahasa pemrograman. Hasil dari Pembuatan Perangkat Lunak ini adalah rilis perangkat lunak versi beta.

4. *Testing/Pengujian Perangkat Lunak*

Pada pengujian perangkat lunak sudah dirilis dengan versi beta dan pengujian dengan metode *Black-box* untuk memastikan fungsi – fungsi yang berjalan dengan baik sesuai dengan desain yang telah dibuat pada fase pembuatan perangkat lunak. Hasilnya adalah perangkat lunak yang sesuai desain. Pengujian yang dilakukan berulang-ulang untuk menghasilkan suatu sistem yang sesuai kebutuhan. Pengujian dilakukan di level *developer* dan oleh pengguna.

5. *Maintenance/Perbaikan Perangkat Lunak*

Pada tahapan ini dilakukan perbaikan apabila masih ditemukan kekurangan atau ketidaksesuaian dengan kebutuhan tahap perencanaan. Tahap perbaikan ini untuk memastikan bahwa sistem yang dibuat sudah sesuai dan layak untuk digunakan.

2.2 Aliran Sistem Informasi



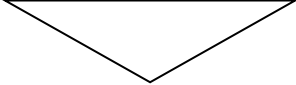


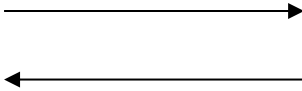
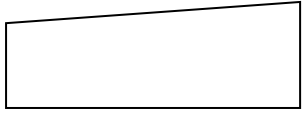
Beberapa aliran sistem informasi merupakan bagan yang menunjukkan perjalanan sebuah data sehingga nantinya menghasilkan sebuah informasi baik


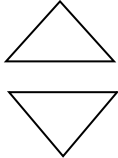


berupa laporan tercetak ataupun tidak, aliran ini juga menunjukkan urutan secara keseluruhan yang ada didalam sistem.

2.2.1 Flowchart System

Flowchart merupakan bagan yang digunakan sebagai alat bantu pembuatan program, yang menjelaskan rincian-rincian proses dari program[1].

Tabel 2.1 Simbol *Flowchart System*

SIMBOL	FUNGSI
	Dokumen input atau output yang bisa dibaca seperti hasil printer
	Operasi manual adalah kegiatan yang dilakukan secara manual.
	Simpanan <i>Off-Line</i> adalah <i>file</i> non komputer yang diarsipkan
	Proses adalah kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan pengoperasian computer
	Database adalah file pada Harddisk
	Menunjukkan arus dari proses
	Keyboard adalah menunjukkan input yang menggunakan <i>on-line keyboard</i>

	<p>Simbol penghubung menunjukkan penghubung kehalaman yang masih sama atau kehalaman lain</p>
	<p>Pengurutan <i>off-line</i> menunjukkan proses pengurutan data diluar proses komputer</p>
	<p>Diskette adalah menunjukkan <i>file</i> pada disket</p>
	<p><i>Input-output</i> yaitu yang menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya.</p>

Pedoman menggambar *Flowchart System*:

1. *Flowchart* digambarkan dari halaman atas kebawah dan dari kiri kekanan.
2. Aktivitas yang digambarkan harus didefinisikan secara hati-hati dan definisi ini harus dapat dimengerti oleh pembacanya.
3. Kapan aktivitas dimulai dan berakhir harus ditentukan secara jelas
4. Setiap langkah dari aktivitas harus diuraikan dengan menggunakan deskripsi kata kerja
5. Lingkup dan range dari aktifitas yang sedang digambarkan harus ditelusuri dengan hati-hati. Percabangan-percabangan yang memotong aktivitas yang sedang digambar tidak perlu digambarkan pada *flowchart* yang sama. Simbol konektor harus digunakan dan percabangannya diletakan pada

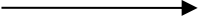


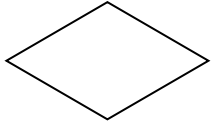

halaman yang terpisah atau dihilangkan seluruhnya bila percabangannya tidak berkaitan dengan sistem

6. Setiap langkah dari aktivitas harus berada pada urutan yang benar
7. Gunakan simbol-simbol *flowchart* yang standar.

2.2.2 Flowchart Program

Untuk mendesain software inidiperlukan *flowchart* agar tidak terjadi kesalahan dalam melakukan desain. *Flowchart* ini berfungsi sebagai analisa awal dan dengan menggunakan *flowchart* ini maka apa yang didesain diharapkan dapat berjalan dengan baik[1].

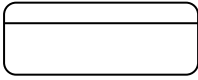
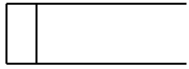

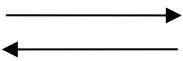
Tabel 2.2 Simbol Flowchart Program

No	SIMBOL	KETERANGAN
1		Menunjukkan arah aliran algoritme, dari satu proses ke proses berikutnya.
2		Menunjukkan awal atau akhir sebuah proses.
3		Menyatakan kegiatan yang akan terjadi dalam diagram alir.
4		Proses/Langkah dimana perlu adanya keputusan atau adanya kondisi tertentu. Di titik ini selalu ada dua keluaran untuk melanjutkan aliran kondisi yang berbeda.
5		Digunakan untuk mewakili data masuk, atau data keluar. Hanya bisa dimulai dari masukan menuju keluaran, bukan sebaliknya.

2.2.3 Data Flow Diagram (DFD)

Data *flow* diagram ini adalah suatu *Networks* atau jaringan yang menggambarkan suatu sistem komputerisasi, manual atau golongan dari keduanya, yang penggambarannya disusun dalam bentuk kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya[1].

Tabel 2.3 Simbol Data Flow Diagram (DFD)

O	SIMBOL	KETERANGAN
1		Proses digunakan untuk menggambarkan sebuah sistem atau proses
2		<i>Data Store</i> merupakan Tempat penyimpanan data
3		<i>External entity</i> merupakan sumber/tujuan dari data, yang dipandang sebagai kesatuan luar
4		<i>Data Flow</i> merupakan perpindahan data dari suatu tempat didalam suatu sistem ketempat lain

2.2.4 Contex Diagram (CD)

Diagram konteks dibuat untuk menggambarkan sumber serta tujuan data yang akan diproses atau dengan kata lain diagram tersebut digunakan untuk menggambarkan sistem secara umum atau global dari keseluruhan sistem yang ada[1].

Tabel 2.4 Simbol Contex Diagram

Simbol **Keterangan**



Entity yang terlibat dalam sistem.



Arah aliran data.

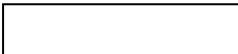
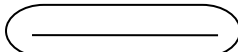
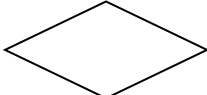


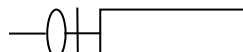
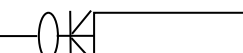


Proses yang terjadi dalam sistem.

2.2.5 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship diagram (Diagram E-R) adalah gambaran keseluruhan struktur logis dari basis data[1].

Tabel 2.5 Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)

No	SIMBOL	KETERANGAN
1		<i>Entity</i>
2		Atribut
3		Atribut dengan <i>key</i> (kunci)
4		<i>Relasi</i> atau aktivitas dalam <i>entity</i>
5		Hubungan satu dan pasti
6		Hubungan banyak dan pasti
7		Hubungan satu tapi tidak pasti
8		Hubungan banyak tapi tidak pasti

2.3 Sistem Informasi Penjualan

Penjualan merupakan kata yang tidak asing yang sering terdengar dalam dunia usaha, jadi apa itu penjualan? Penjualan merupakan sumber hidup suatu perusahaan. Dalam hal ini penjualan yang dilakukan menggunakan internet yang disebut dengan perdagangan elektronik. Dengan adanya internet, suatu organisasi atau perusahaan dapat melakukan pemasaran produk, meningkatkan layanan serta meningkatkan pendapatan[2].

2.3.1 Inventory

Inventory merupakan bahan baku dan penolong, barang jadi dan barang dalam proses produksi dan barang - barang yang tersedia, yang dimiliki dalam perjalanan dalam tempat penyimpanan atau dikonsinyasikan kepada pihak lain pada akhir periode (Kohler, 2007). Inventori meliputi semua barang yang dimiliki perusahaan pada saat tertentu, dengan tujuan untuk dijual kembali atau dikonsumsi dalam siklus operasi normal perusahaan sebagai barang yang dimiliki untuk dijual atau diasumsikan untuk dimasa yang akan datang[7].

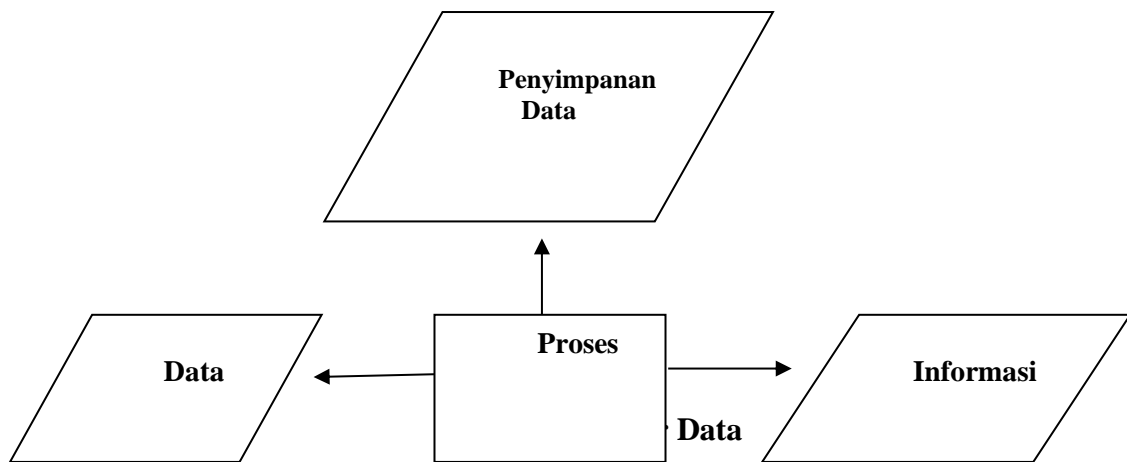
2.3.2 Persediaan

Setiap perusahaan, instansi, kelompok, atau elemen-elemen harus memiliki yang namanya persediaan, karena persediaan merupakan suatu aktiva yang meliputi barang-barang milik perusahaan, instansi, kelompok, atau elemen-elemen, yang didalamnya terdapat proses jual beli dengan maksud untuk dijual dalam satu periode usaha yang normal, termasuk barang yang dalam pengerjaan/proses produksi menunggu masa penggunaannya pada proses produksi. Persediaan adalah sejumlah barang jadi, bahan baku, bahan dalam proses yang dimiliki dengan tujuan untuk dijual atau diproses lebih lanjut[7].

2.4 Definisi Data

Data adalah suatu istilah majemuk yang berarti fakta yang didalamnya banyak mengandung arti yang dihubungkan dengan kenyataan atau benar adanya,

simbol-simbol, gambar-gambar, angka - angka, huruf-huruf, yang menunjukkan suatu ide, objek, kondisi, atau keadaan. Lebih singkatnya, data itu dapat berupa apa saja yang dapat kita temui di mana saja. Dari definisi data tersebut dapat disimpulkan bahwa data adalah bahan mentah atau harus dikembangkan kembali agar dapat diproses untuk dapat menyajikan informasi[1]. Contoh gambar 2.2 dibawah ini :



2.4.1 Konsep Basis Data

Setiap hal yang harus dilakukan harus memiliki konsep, konsep basis data merupakan hal yang sangat penting untuk diketahui, karena didalamnya harus mengetahui apa itu basis data, karakteristik basis data, dan pengolahan basis data, berikut pembahasannya :

2.4.2 Basis Data

Data merupakan suatu istilah yang berarti fakta yang mengandung arti dan dapat ditemui dimana saja. Kegunaan data sendiri merupakan sebagai bahan dasar yang objektif di dalam proses penyusunan yang bijaksana. Dengan itu *database* merupakan sebuah fungsi yang menghasilkan nama dari *database* yang sedang digunakan di *server*[8].

2.4.3 Karakter Basis Data

Database memiliki beberapa karakter antara lain :

1. Membantu menemukan informasi secara cepat dan tepat. Menyimpan data secara aman sehingga tidak dapat diakses oleh pihak yang tidak bertanggung jawab atau tidak berhak.
2. Memungkinkan mengupdate dan menghapus data secara mudah.
3. Menghindari terjadinya informasi yang sama, sehingga informasi lebih mudah digunakan untuk berbagai kebutuhan.
4. Memiliki fitur validasi data sehingga setiap data yang diinput salah, dapat diketahui dengan cepat[1].

2.4.4 Pengolahan Basis Data

Dalam dunia komputer sistem pengolah data dibedakan menjadi dua, yaitu *File Processing System* dan *Database File Processing Sistem* dulu banyak organisasi yang menggunakan *file processing system* untuk menyimpan dan mengelola data. Dengan *file processing system*, setiap departemen atau area dalam sebuah organisasi memiliki kumpulan *file* nya masing-masing. *File-file* ini di desain secara spesifik untuk masing-masing aplikasi yang digunakan di setiap departemen atau area tersebut, sehingga *record* data dalam satu *file* tidak berhubungan dengan *record* di *file* lainnya[1].

2.5 Definisi Website

Website adalah suatu media publikasi elektronik yang terdiri dari halaman-halaman web (*Web Page*) yang terhubung satu dengan yang lain menggunakan link yang dilekatkan pada suatu teks, image, video, audio dan animasi lainnya[1].

2.5.1 Pengertian Web Server

Web Server merupakan suatu perangkat lunak yang dijalankan pada komputer server dan berfungsi agar dokumen web yang disimpan di server dapat diakses atau di jangkau oleh pemakai (*User*)[1].

2.6 Tinjauan Perangkat Lunak

Perangkat lunak merupakan kombinasi antara program, *database* dan dokumentasi yang sering dipergunakan dalam melakukan pembuatan program. Dengan adanya perangkat lunak sebuah *computer* akan terlihat lebih menarik. Beberapa perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan program diantaranya:

2.6.1 XAMPP

Xampp adalah suatu *bundle web server* yang populer digunakan untuk coba-coba di windows karena kemudahannya instalasinya. *Bundle program open source* tersebut berisi antara lain *server web* Apache, interpreter PHP, dan basis data MySQL[1].

2.6.2 PHP

PHP (Hypertext Processor) yang digunakan sebagai bahasa *script server side* dalam pengembangan *web* yang disisipkan pada dokumen HTML. PHP merupakan software *open source* yang disebar dan dilisensikan secara gratis serta dapat di download secara bebas dari situs resmi[9].

2.6.3 Notepad++

Notepad++ adalah sebuah penyunting kode sumber yang berjalan di suatu sistem windows. Notepad++ menggunakan komponen *sincintilla* untuk dapat menampilkan dan menyunting teks dan berkas kode sumber berbagai pemrograman[7].

2.6.4 MySQL

MySQL secara inheren merupakan sistem dengan *database* jaringan, sehingga setiap *client* dapat berkomunikasi dengan *server* yang dijalankan secara lokal pada mesin pengguna atau dengan *server* yang dijalankan ditempat lain[8].

2.7 **Gambaran Umum MJ TEXTILE KOTAPINANG**

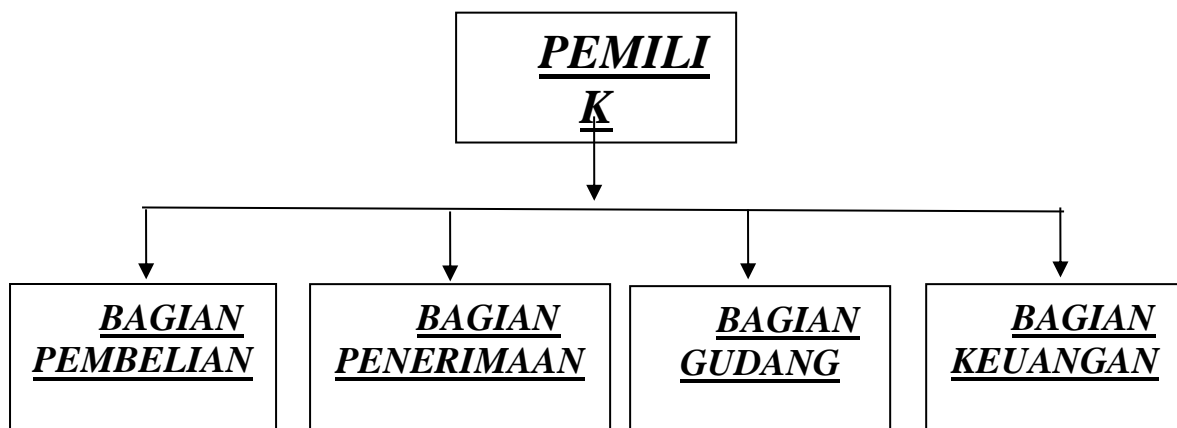
2.7.1 **Sejarah Singkat**

MJ TEXTILE KOTAPINANG adalah salah satu toko yang berdiri pada tahun 2015 yang menjual bahan jahit baju dan celana di Labuhanbatu Selatan. MJ TEXTILE KOTAPINANG terletak di Jl. Jendral Sudirman, Kotapinang. MJ TEXTILE KOTAPINANG merupakan toko yang didalamnya terdapat proses transaksi penjualan bahan jahit baju dan celana terlengkap di Labuhanbatu Selatan.

2.7.2 **Struktur Organisasi**

Struktur Organisasi adalah susunan dan hubungan antara tiap bagian yang ada pada suatu organisasi dalam menjalankan kegiatan untuk mencapai tujuan.

STRUKTUR ORGANISASI TOKO MJ TEXTILE KOTAPINANG



Gambar 2.3 Struktur Organisasi MJ TEXTILE KOTAPINANG

2.7.3 **Tugas Pokok**

1. Pemilik bertugas sebagai memimpin perusahaan dengan menerbitkan kebijakan toko, mengawasi tugas dari karyawan dan kepala bagian.

2. Bagian Pembelian bertugas melakukan pembelian atas seluruh kebutuhan toko untuk membantu dan memenuhi kegiatan operasional.
3. Bagian Penerimaan bertanggung jawab untuk memeriksa jenis mutu, dan kualitas barang yang diterima dari supplier, serta bertanggung jawab menerima barang dari transaksi retur penjualan.
4. Bagian Gudang bertanggung jawab dalam penyediaan barang yang diperlukan pelanggan sesuai dengan yang tercantum dalam tembusan faktur penjualan yang diterima.
5. Bagian Keuangan bertanggung jawab sebagai penerima Kas dari pembeli atau pelanggan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian dalam proses pengumpulan data yang dibutuhkan di dalam penyusunan dan penulisan laporan Tugas Akhir ini biasa disebut dengan metodologi penelitian. Metode pengumpulan data sangat berguna dalam tahap penting untuk menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini. Untuk itu, dalam proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini penulis menggunakan metode penelitian langsung ke lapangan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan. Adapun metode yang dilakukan adalah sebagai berikut :

3.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan satu cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dari suatu sistem. Dengan tujuan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penyusunan Tugas Akhir. Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan dalam menyusun Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut.

3.1.1 *Investigasi*

Metode penelitian, penyelidikan, pengusutan, pencarian, pemeriksaan, dan pengumpulan data informasi untuk mengetahui atau membuktikan kebenaran dan permasalahan yang terjadi di MJ TEXTILE KOTAPINANG.

3.1.2 *Study*

Metode ini merupakan suatu kegiatan pengumpulan data yang lebih diarahkan kepada pencarian data melalui dokumen-dokumen baik berupa gambar, maupun dokumen yang dapat mendukung dalam proses pengumpulan data.

3.1.3 *Literatur*

Metode ini merupakan suatu kegiatan pengumpulan dan pencarian mengenai teori-teori yang diperoleh dari berbagai buku, jurnal dan juga *internet* untuk melengkapi sumber kajian dan konsep maupun teori.

3.1.4 Wawancara

Metode ini merupakan pengumpulan data dengan proses tanya jawab kepada pihak yang bersangkutan yaitu pimpinan MJ TEXTILE KOTAPINANG yang menyatakan tentang profil toko, stok, penjualan, dan kegiatan yang dilakukan oleh toko dalam proses penjualan.

3.1.5 Observasi

Metode ini merupakan proses pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung data keluar, proses dan permasalahan untuk memperoleh data-data, observasi ini dilakukan di MJ TEXTILE KOTAPINANG seperti proses sistem informasi penjualan menggunakan alat bantu.

3.1.6 *Quisioner*

Metode ini merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan data tentang proses penjualan yang dilakukan di MJ TEXTILE KOTAPINANG agar mudah dalam mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan.

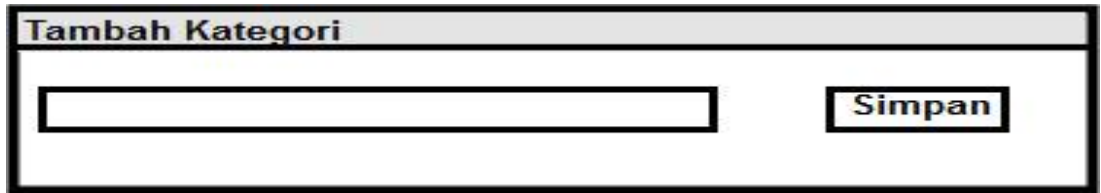
3.2 Metode Perancangan Sistem

Rancangan sistem adalah proses pengembangan *spesifikasi* sistem baru berdasarkan hasil rekomendasi analisis sistem untuk menghasilkan penyelesaian terhadap suatu masalah yang ada.

3.2.1 Rancangan Masukan (*Input*)

Analisa atau rancangan masukan yang digunakan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan suatu *inputan* yang telah dianalisa atau yang akan dibuat. Rancangan masukan sistem yaitu :

3.2.1.1 Rancangan *Input* Kategori



The image shows a web form with a title bar that reads "Tambah Kategori". Below the title bar is a single-line text input field. To the right of the input field is a button labeled "Simpan".

Gambar 3.1 Rancangan *Input* Kategori

Nama Masukan : *Input* Kategori

Fungsi : Menginputkan data kategori barang oleh admin

Media : Layar (*Screen*)

Distribusi : Admin

Rangkap : Sesuai dengan kebutuhan

Frekuensi : Penambahan Kategori

Volume : -

Keterangan : -

3.2.1.2 Rancangan *Input* Barang

Tambah Barang

Peralatan Jahit ▼

Nama Barang

Produsen

Spesifikasi

Browse..

Jumlah Barang

Harga Barang

Stok Barang

Simpan

Gambar 3.2 Rancangan *Input* Barang

Nama Masukan : *Input* Barang

Fungsi : Menginputkan data barang oleh admin

Media : Layar (*Screen*)

Distribusi : Admin

Rangkap : Sesuai dengan kebutuhan

Frekwensi : Penambahan Barang

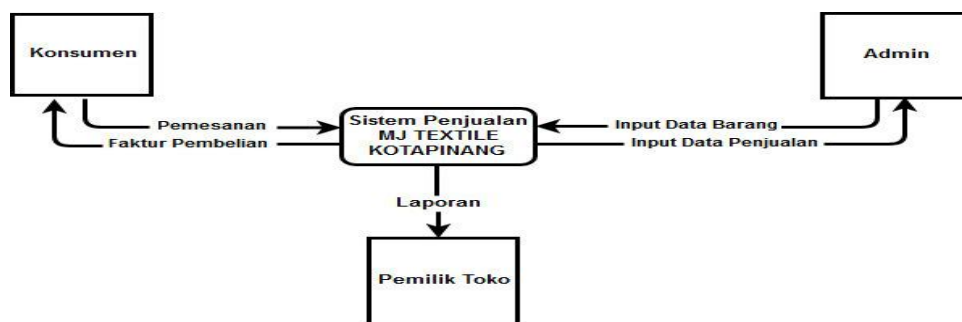
Volume : -

3.2.2 Rancangan Proses (*Process*)

Rancangan proses untuk sistem informasi penjualan berbasis web yang dibangun, digambarkan melalui *Data Flow Diagram* sebagai model yang digunakan dalam membuat program. *Data Flow Diagram* yang digambarkan terdiri dari DFD Konteks dan DFD level 0.

3.2.2.1 *Contex Diagram*

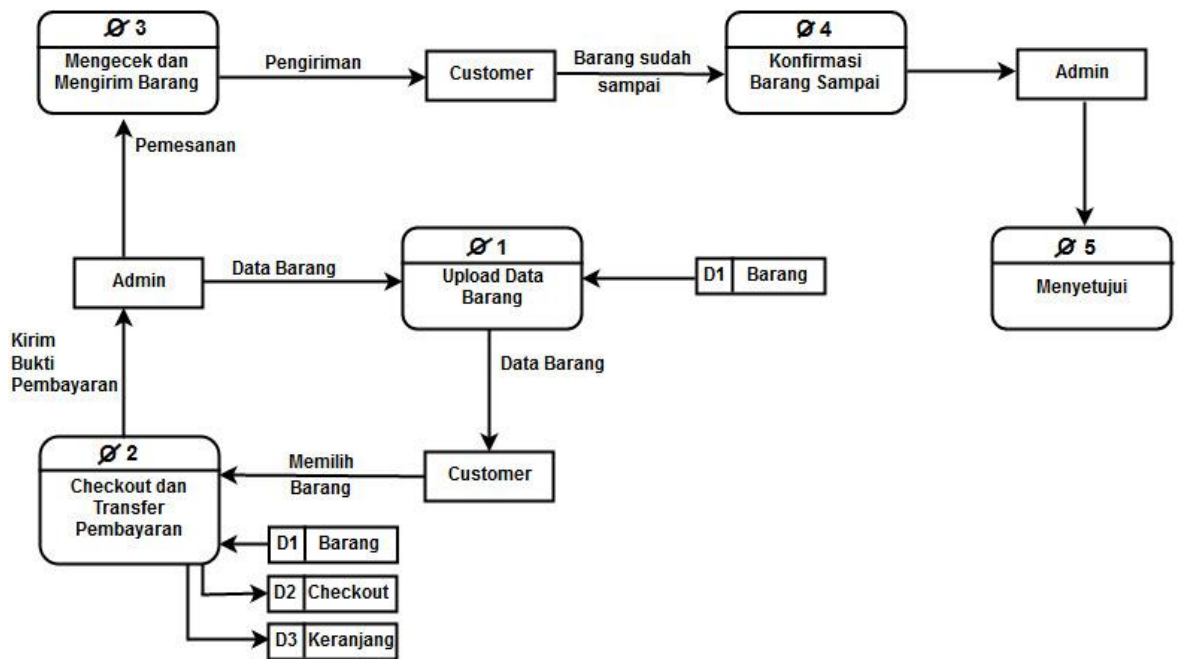
Diagram Konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem, yang menggambarkan seluruh input ke suatu sistem atau output dari sistem. *Contex diagram* ini merupakan alat bantu yang digunakan dalam perancangan sistem yang akan dikembangkan dan menggambarkan hubungan antara elemen yang membentuk suatu kesatuan.



Gambar 3.3 *Contex Diagram*

3.2.2.2 *Data Flow Diagram (DFD)*

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut.



Gambar 3.4 Data Flow Diagram Level 0 Perancangan Penjualan

Nama Proses : 3.4

Nama : Perancangan Penjualan

Masukan : Laporan Pembelian, Laporan Penjualan, Pesan Barang, Data Konsumen

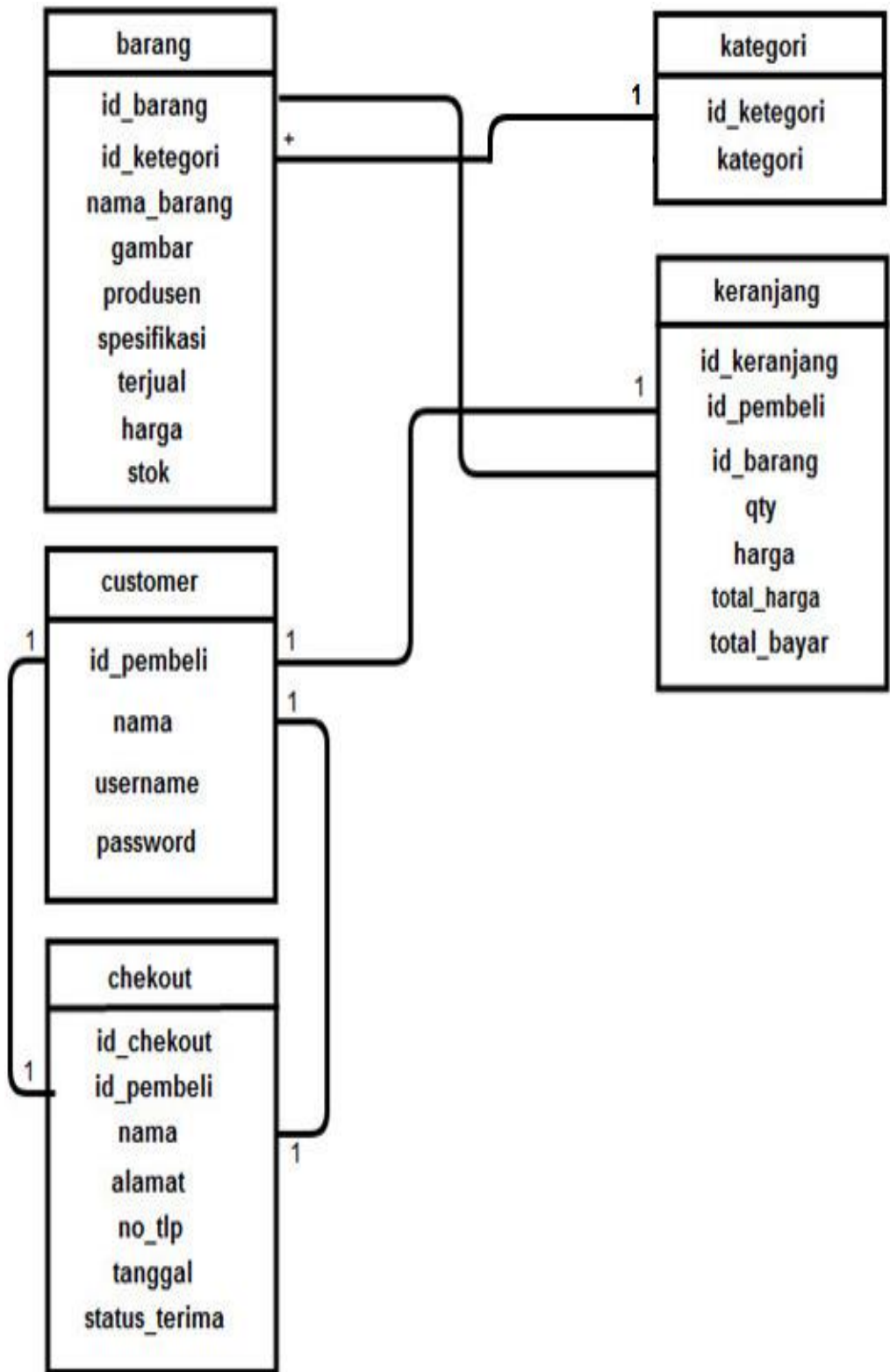
Keluaran : Faktur Pembelian, Faktur Penjualan.

Perancangan penjualan ini dilakukan untuk mengetahui dari mana data diperoleh, dari pemilik membutuhkan laporan penjualan dan laporan pembelian yang dilakukan oleh konsumen dan supplier, dari konsumen jika ingin melakukan pembelian harus mengisi data konsumen terlebih dahulu agar memudahkan pemilik untuk mengetahuinya, setelah melakukan pembelian toko akan memberikan faktur pembelian agar konsumen dapat melihat berapakah harga yang toko berikan kepada konsumen, sedangkan kepada supplier toko membeli barang kepada supplier dan supplier memberikan faktur kepada toko, gunanya untuk mengetahui harga yang di berikan kepada toko agar toko tahu berapa barang yang akan dijual ke konsumen.

3.2.2.3 Class Diagram

Class Diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika di instansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain

berorientasi objek. *Class Diagram* merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap tabel. *Class Diagram* dalam sistem informasi penjualan MJ TEXTILE KOTAPINANG yaitu :



Gambar 3.5 Class Diagram

3.2.3 Rancangan Keluaran (*Output*)

Analisa atau rancangan keluaran dibuat untuk mendeskripsikan atau menjelaskan suatu data keluaran yang telah dianalisa atau telah dirancang. Rancangan keluaran sistem yaitu :

3.2.3.1 Rancangan Output Kategori

Data Kategori		
No	Kategori	Aksi
1		Edit/Hapus
2		Edit/Hapus
3		Edit/Hapus
4		Edit/Hapus

Gambar 3.6 Rancangan Output Kategori

Nama Keluaran : Output Kategori

Fungsi : Untuk melihat data kategori yang diinput
oleh

admin

Media : Layar (*Screen*)

Distribusi : Admin

Rangkap : Sesuai dengan kebutuhan

Frekwensi : Penambahan kategori

Volume : -

Keterangan : -

3.2.3.2 Rancangan Output Barang

Data Barang								
No	Nama Barang	Produsen	Spesifikasi	Gambar	Terjual	Harga	Stok	Aksi
1								Edit/Hapus
2								Edit/Hapus
3								Edit/Hapus
4								Edit/Hapus

Gambar 3.7 Rancangan Output Barang

Nama Keluaran : Output Barang

Fungsi : Untuk melihat data barang yang di input
oleh

Admin

Media : Layar (*Screen*)

Distribusi : Admin

Rangkap : Sesuai dengan kebutuhan

Frekuensi : Penambahan Barang

Volume : -

Keterangan : -

3.2.3.3 Rancangan Output Customer

Data Costumer			
Nama Customer	Username	Password	Aksi
Nama			Hapus
Nama			Hapus

Gambar 3.8 Rancangan Output Customer

Nama Keluaran : Output Customer

Fungsi : Untuk melihat data customer yang diinput
oleh customer

Media : Layar (*Screen*)

Distribusi : Customer

Rangkap : Sesuai dengan kebutuhan

Frekuensi : Tiap Pembelian

Volume : -

Keterangan : -

3.2.3.4 Rancangan Output Laporan Transaksi

Laporan Transaksi			
Nama Customer	Tanggal Order	Status Terima	Aksi
Nama			Lihat/Konfirmasi
Nama			Lihat/Konfirmasi

Gambar 3.9 Rancangan Output Laporan Transaksi

Nama Keluaran : Output Laporan Transaksi

Fungsi : Untuk melihat Laporan transaksi yang di input oleh Customer

Media : Layar (*Screen*)

Distribusi : Customer

Rangkap : Sesuai dengan kebutuhan

Frekuensi : Per Kategori

Volume : -

Keterangan : -

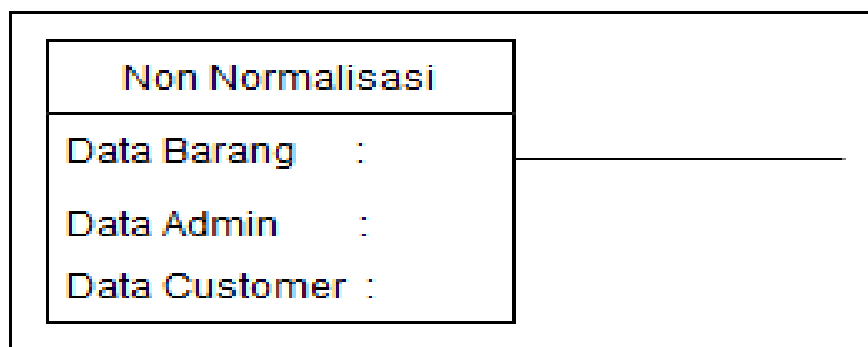
3.2.4 Rancangan Basis Data

Rancangan basis data merupakan proses menciptakan perancangan untuk basis data yang akan mendukung operasi dan tujuan dalam merancang suatu basis data, digunakan metodologi-metodologi yang membantu dalam tahap perancangan basis data.

3.2.4.1 Normalisasi

Normalisasi merupakan suatu teknik untuk mengorganisasi data ke dalam tabel-tabel untuk memenuhi kebutuhan pemakai didalam suatu organisasi. Dalam proses normalisasi, terdapat table master yang biasa digunakan oleh perusahaan sebelum melakukan sistem terkomputerisasi.

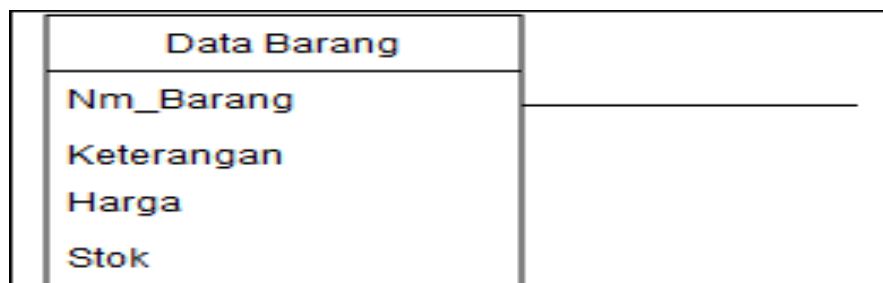
1. Bentuk Unnormalisasi



Gambar 3.10 Unnormalisasi Tabel Penjualan

2. Bentuk Normalisasi Pertama (NF1)

Bentuk normalisasi pertama (NF1) tidak boleh ada kelompok yang berulang pada tabel, penguraian *multivalued* dan *composit*. Berikut adalah contoh tabel bentuk normalisasi pertama sebagai berikut :

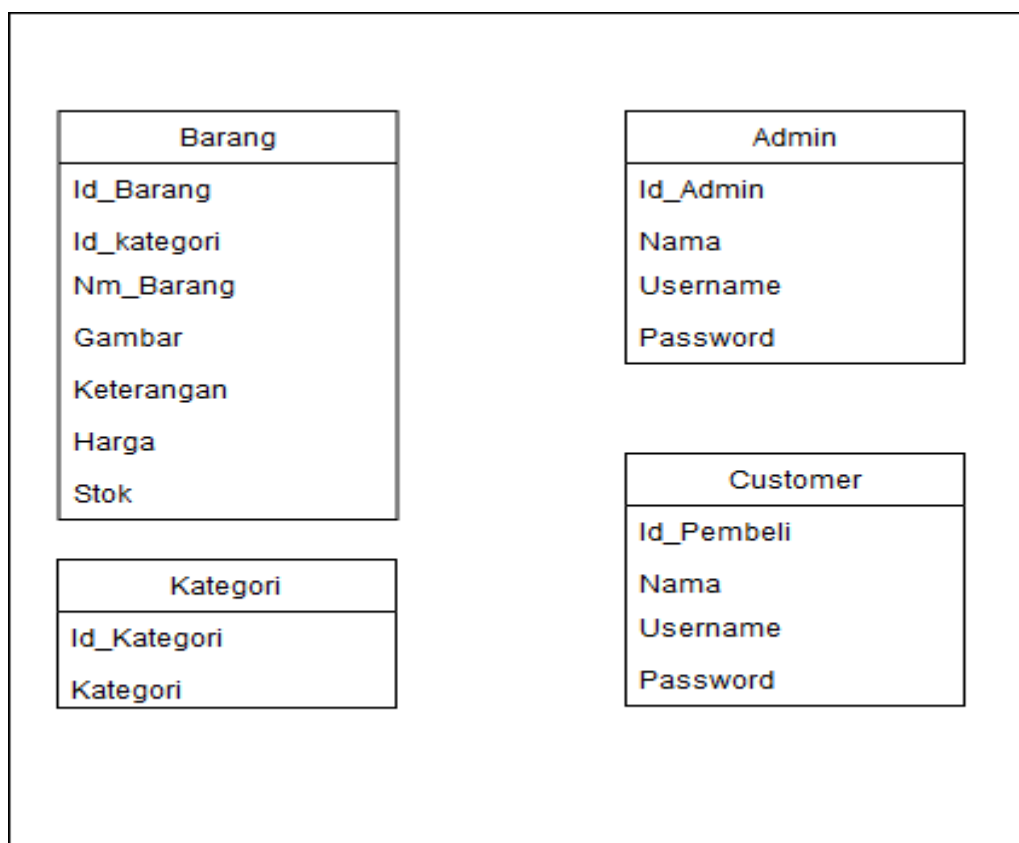


Gambar 3.11 Normalisasi Pertama (NF1)

3. Bentuk Normalisasi Kedua (NF2)

Bentuk normalisasi kedua atribut bukan kunci tidak boleh bergantung pada sebagian *primary key*, artinya atribut bukan kunci harus bergantung pada semua atribut yang termasuk *primary key*, *functional dependency* pada kunci.

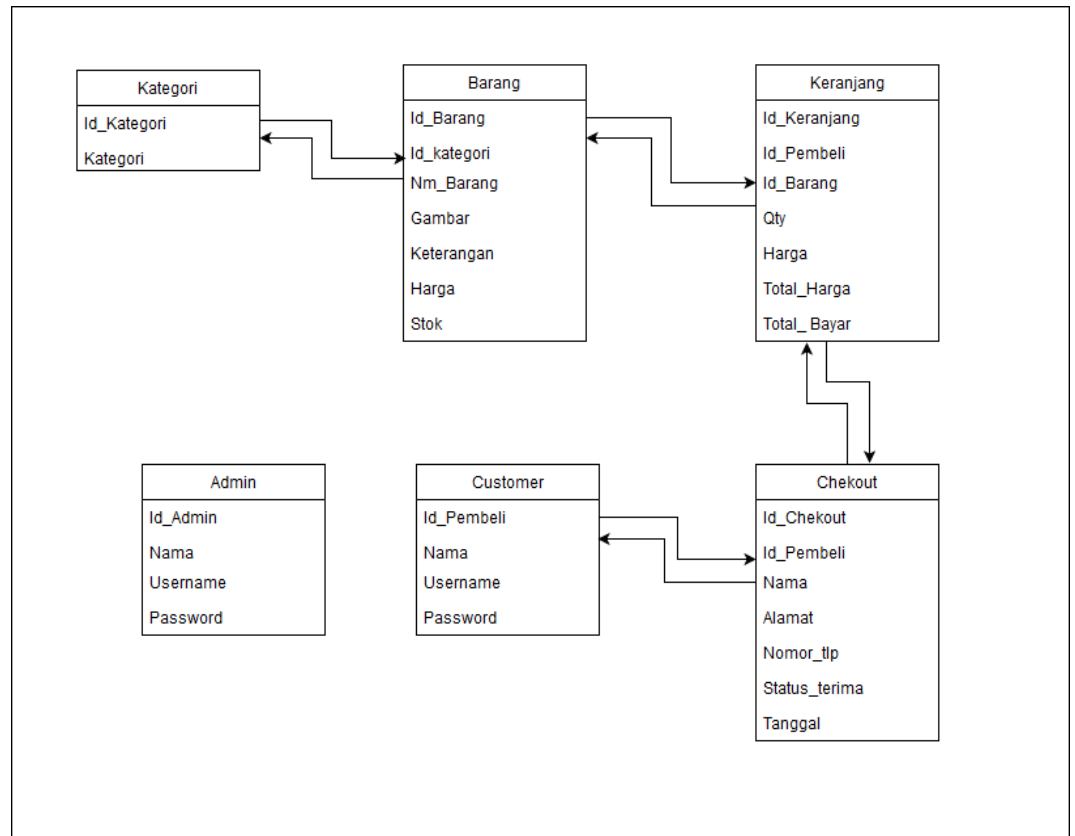
Berikut adalah contoh bentuk tabel normalisasi kedua (NF2) :



Gambar 3.12 Normalisasi Kedua (NF2)

4. Bentuk Normalisasi Ketiga (NF3)

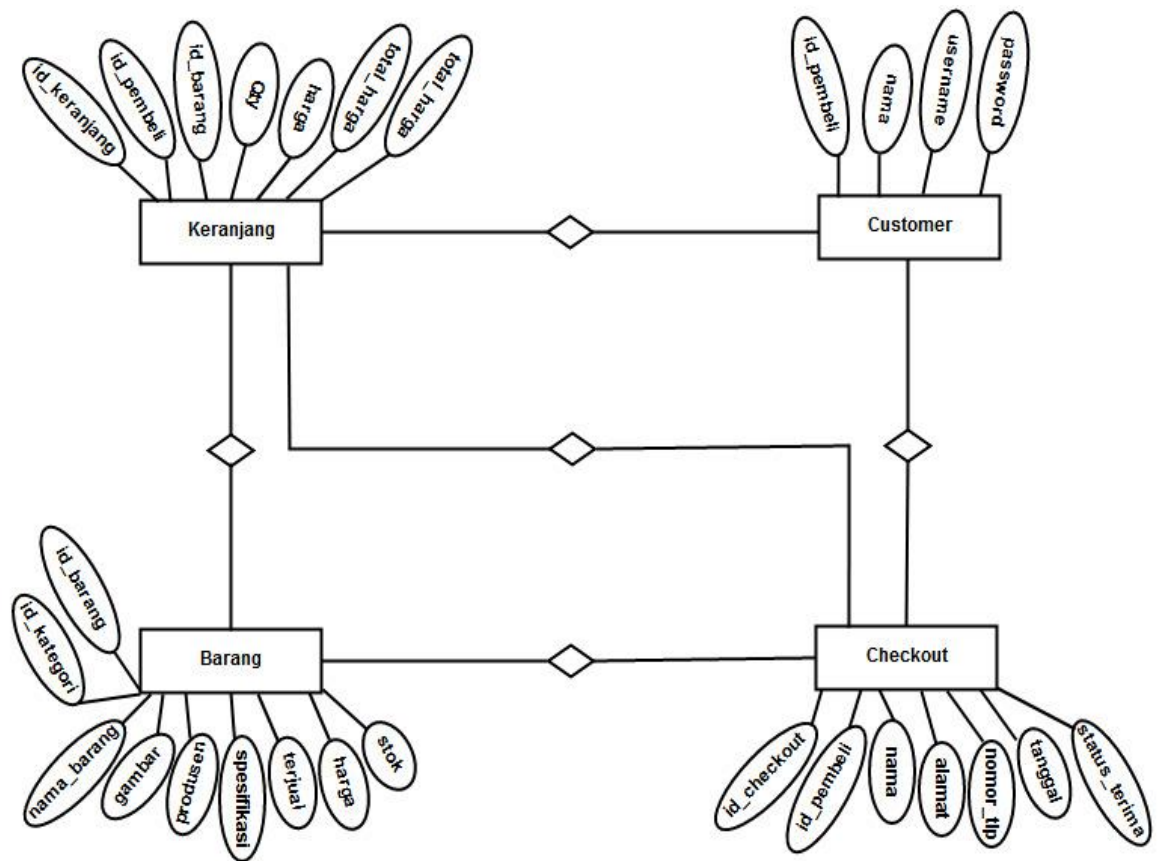
Bentuk normalisasi ketiga tidak boleh ada atribut, bukan kunci yang bergantung pada atribut selain *primary key*.



Gambar 3.13 Normalisasi Ketiga (NF3)

3.2.4.2 Entry Relational Diagram

Entity Relationship Diagram (Diagram E-RD) adalah gambaran keseluruhan struktur logis dari basis data.



Gambar 3.14 Entry Relational Diagram

Penjelasan alur data yang di pakai adalah:

1. Pemilik memiliki proses sebagai menerima hasil dari penjualan, pembelian, dan konsumen, dari semua proses yang berjalan pemilik harus mengetahui apa saja yang terjadi di setiap proses yang berjalan.
2. Penjualan memiliki proses sebagai memberi data kepada pemilik dan menerima hasil dari konsumen serta pembelian untuk mengetahui apa saja barang yang sudah terjual agar mudah untuk menginputkan data agar sampai kepada pemilik.
3. Pembelian memiliki proses sebagai memberi data kepada penjual barang apa saja yang dibeli dari supplier dan barang apa saja yang dibeli oleh

konsumen, agar lebih mudah memberi data barang kepada penjual dan penjual memberi data itu dengan mengurangi data yang sudah terdapat dalam proses penjualan dikirim ke pemilik.

4. Konsumen memiliki proses sebagai orang yang membeli barang dari pembeli, dalam melakukan pembelian konsumen harus mengisi data konsumen terlebih dahulu agar penjual dan pemilik dapat mengetahui siapa yang sudah melakukan transaksi dengan mereka.

3.2.4.3 Desain File/Tabel

1. Desain *File/* Tabel admin berisikan data yang sudah direkap dan di input oleh admin.

Namafile : Admin

Media :

Organisasifile :

Primary key : Id

Struktur :

Tabel 3.1 Tabel Admin

N O	FIELD	TYPE	SIZE	KETERANG AN
1	Id_Admin	Int	11	Id
2	Nama	Varchar	100	Nama_Lengka p
3	Username	Varchar	60	Username
4	Password	Varchar	50	Password

2. Desain *File/* Tabel Barang berisikan data yang sudah di input oleh admin.

Nama file : Barang

Media :

Organisasi *file* :

Primary key : Id

Struktur :

Tabel 3.2 Tabel Barang

NO	FIELD	TYPE	SIZE	KETERANGAN
1	Id_Barang	Int	11	Id Barang
2	Id_Kategori	Int	11	Id Kategori
3	Nama_Barang	Varchar	50	Nama Barang
4	Gambar	TEXT	-	Gambar
5	Produsen	Varchar	100	Produsen
6	Spesifikasi	Varchar	100	Spesifikasi
7	Terjual	Varchar	5	Terjual
8	Harga	Varchar	10	Harga
9	Stok	Varchar	10	Stok

3. Desain *File/* Tabel Checkout berisikan data yang sudah di input oleh admin.

Nama *file* : Checkout

Media :

Organisasi *file* :

Primary key : Id

Struktur :

Tabel 3.3 Tabel Kategori Checkout

N O	FIELD	TYPE	SIZE	KETERANGA N
1	Id_Checkout	Int	11	Id Checkout
2	Id_Pembeli	Int	11	Id Pembeli
3	Nama	Varchar	50	Nama
4	Alamat	Varchar	100	Alamat
5	Nomor_Tlp	Varchar	20	NomorTelepon
6	Tanggal	Varchar	20	Tanggal
7	Status_Diterima	ENUM	-	Status Diterima

4. Desain *File/* Tabel customer berisikan data yang sudah di input oleh admin.

Nama *file* : Customer

Media :

Organisasi *file* :

Primary key : Id

Struktur :

Tabel 3.4 Tabel Customer

N O	FIELD	TYPE	SIZE	KETERANG AN
1	Id_Pembeli	Int	11	Id_Pembeli
2	Nama	Varchar	100	Nama
3	Username	Varchar	50	Username
4	Password	Varchar	50	Password

5. Desain *File*/Tabel kategori berisikan data yang sudah di input oleh admin.

Nama *file* : Kategori

Media :

Organisasi *file* :

Primary key : Id

Tabel 3.5 Tabel Kategori

N O	FIELD	TYPE	SIZE	KETERANG AN
1	Id_Kategori	Int	11	IdKategori
2	Kategori	Varchar	70	Kategori

6. Desain *File*/ Tabel keranjang berisikan data yang sudah di input oleh admin.

Nama *file* : Keranjang

Media :

Organisasi *file* :

Primary key : Id

Struktur :

Tabel 3.6 Tabel Keranjang

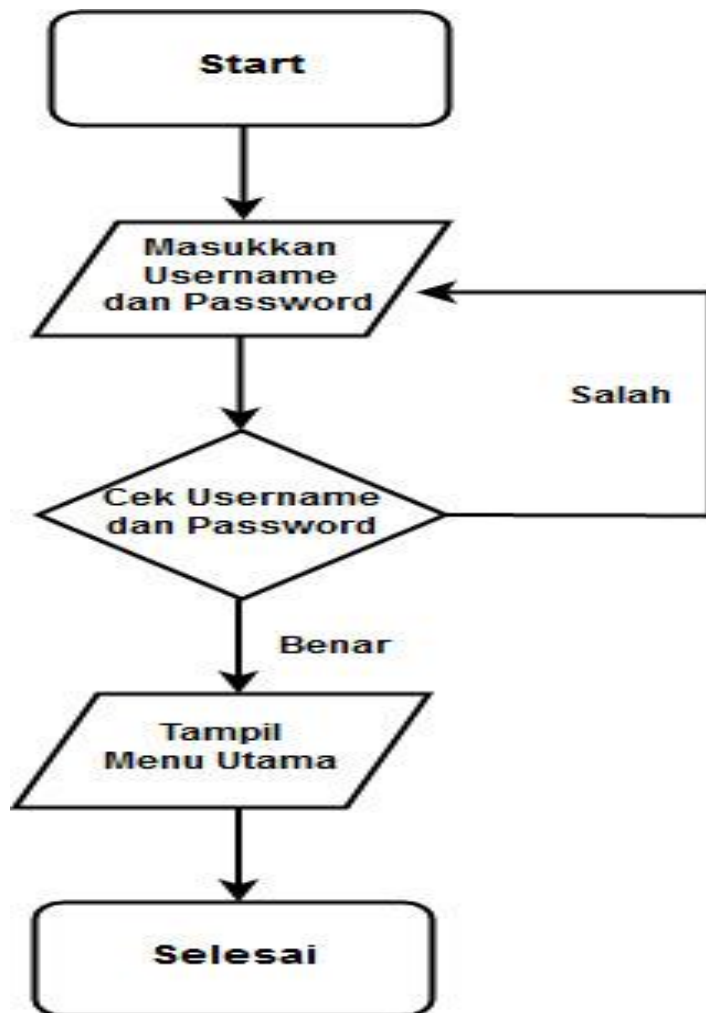
N O	FIELD	TYPE	SIZE	KETERANG AN
1	Id_Keranjang	Int	11	Id Keranjang
2	Id_Pembeli	Int	11	Id Pembeli
3	Id_Barang	Int	11	Id Barang
4	Qty	Varchar	50	Quantity
5	Harga	Varchar	50	Harga
6	Total_Harga	Varchar	50	Total Harga
7	Total_Bayar	Varchar	50	Total Bayar

3.2.5 Rancangan Sistem

Berikut ini adalah rancangan *flowchart* sistem informasi penjualan di MJ TEXTILE KOTAPINANG berbasis web :

1. Flowchart Menu Login

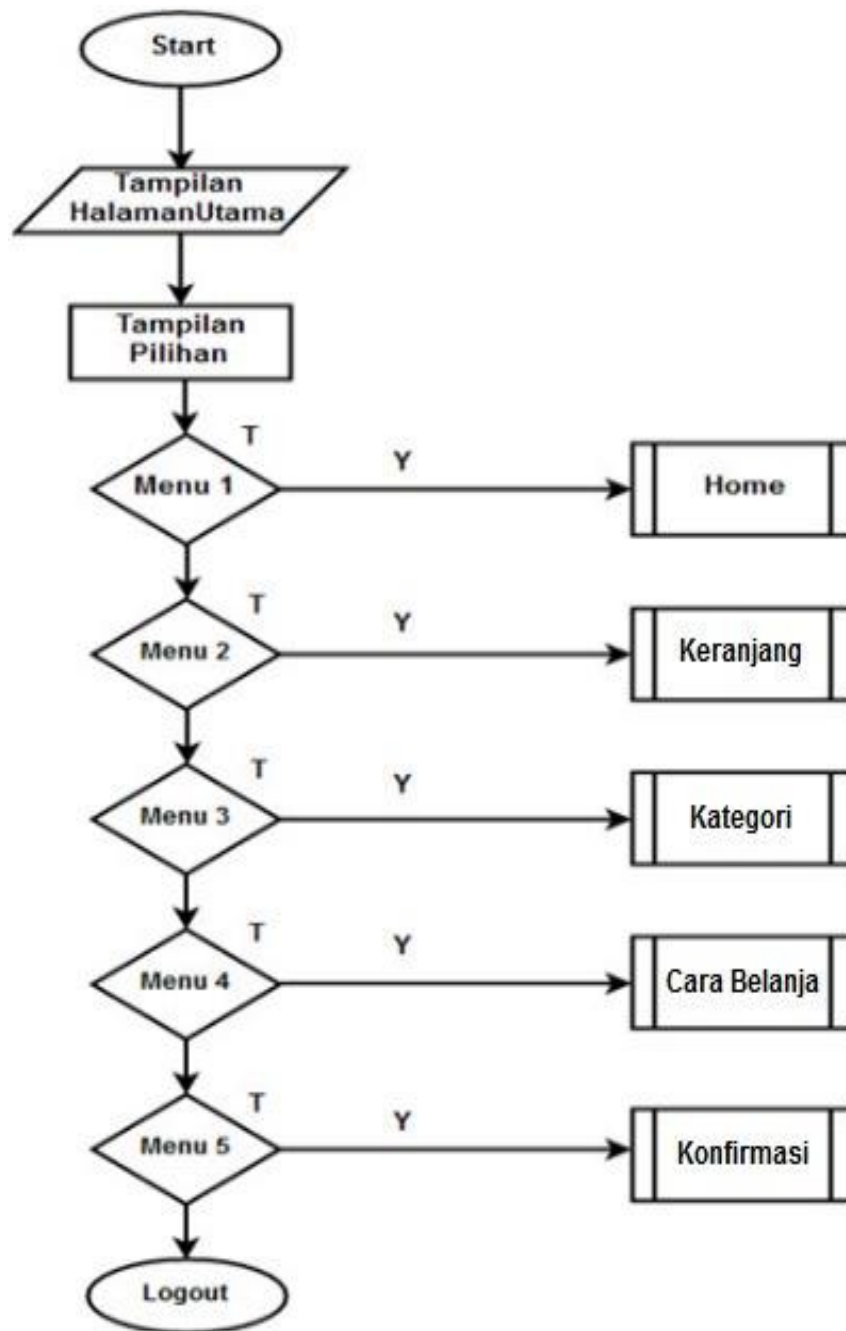
Menu login Admin akan diawali dengan menu untuk mengakses masuk ke dalam sistem. Data yang di *inputkan* meliputi *username* dan *password*. Bila berhasil masuk akan menampilkan menu utama. Bila melakukan kesalahan maka admin akan tidak dapat masuk ke halaman utama, maka admin diharapkan menginput *username* dan *password* yang benar. Adapun *Flowchart* login saat pertama sekali dijalankan seperti dibawah ini:



Gambar 3.15 Flowchart Login

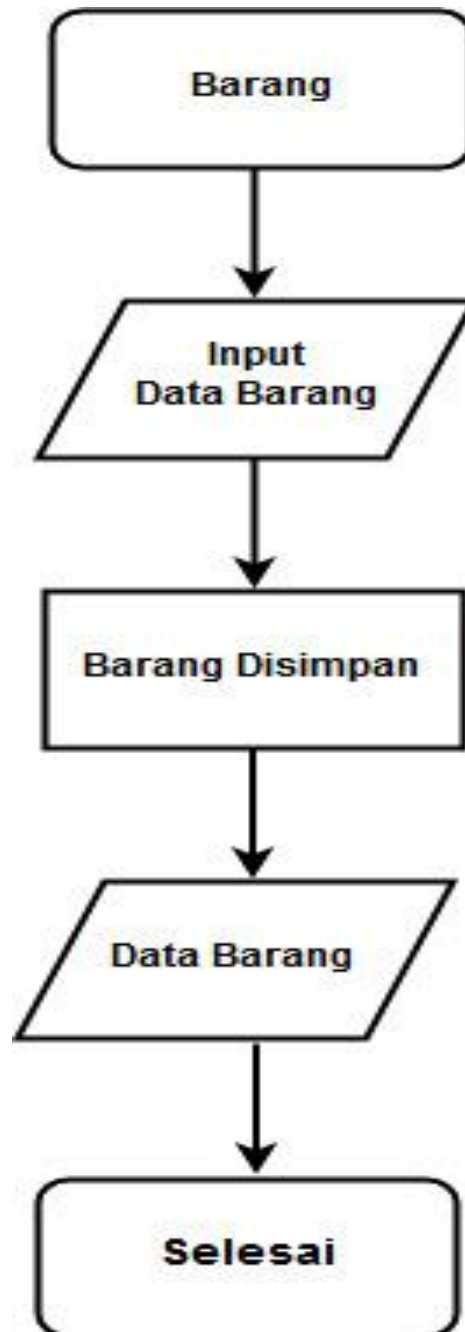
2. Flowchart Halaman Utama Website Penjualan MJ TEXTILE

Pada saat masuk ke halaman utama diawali dengan *login* ke halaman utama, yang mana didalam halaman utama terdapat beberapa menu seperti Home, Keranjang, Kategori, Cara Belanja, Konfirmasi, Logout.



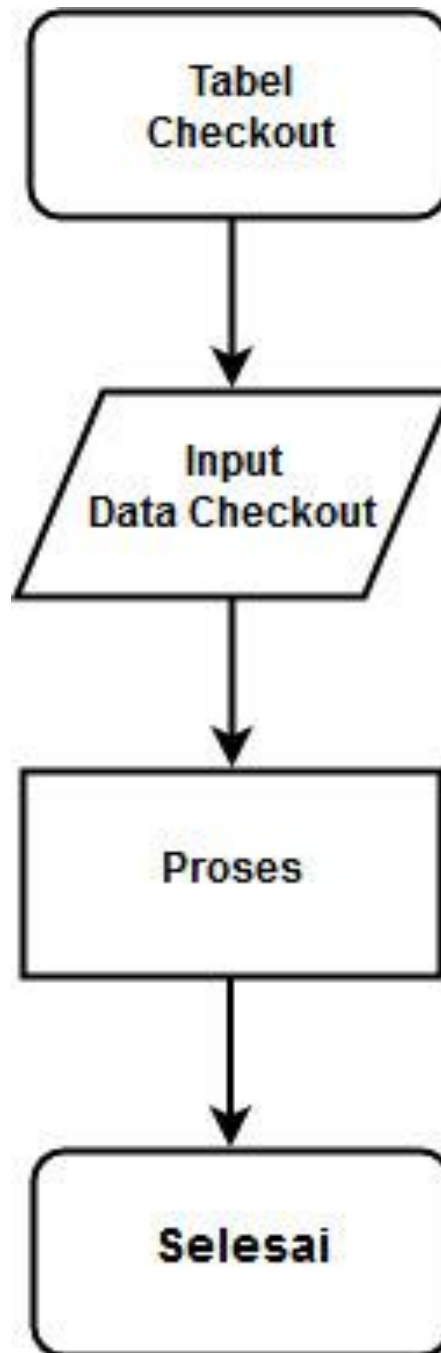
Gambar 3.16 Flowchart Halaman Utama

3. Flowchart Barang



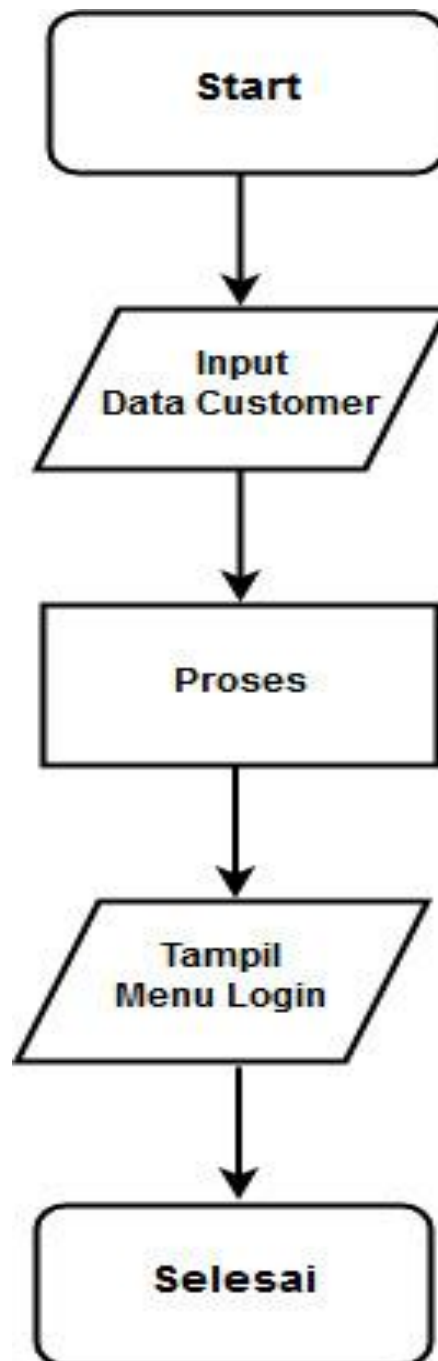
Gambar 3.17 Flowchart Barang

4. Flowchart Chekout



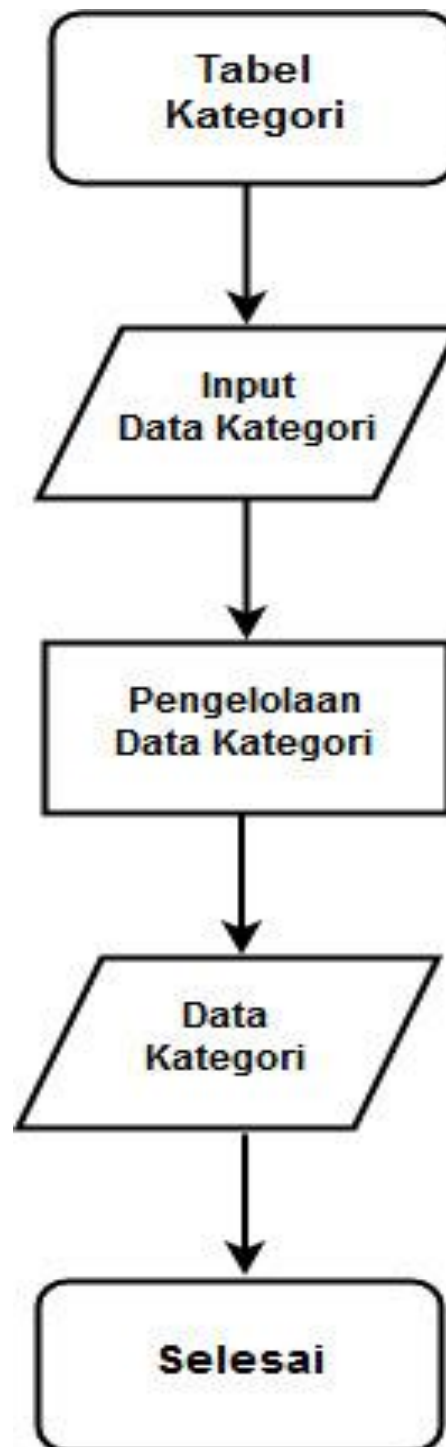
Gambar 3.18 Flowchart Chekout

5. Flowchart Customer



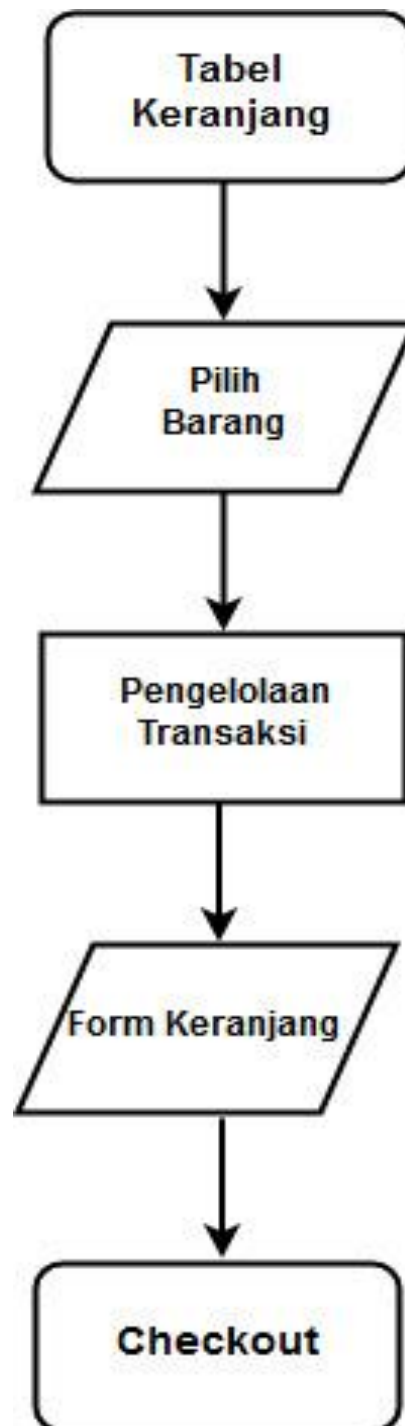
Gambar 3.19 Flowchart Customer

6. Flowchart Kategori



Gambar 3.20 Flowchart Kategori

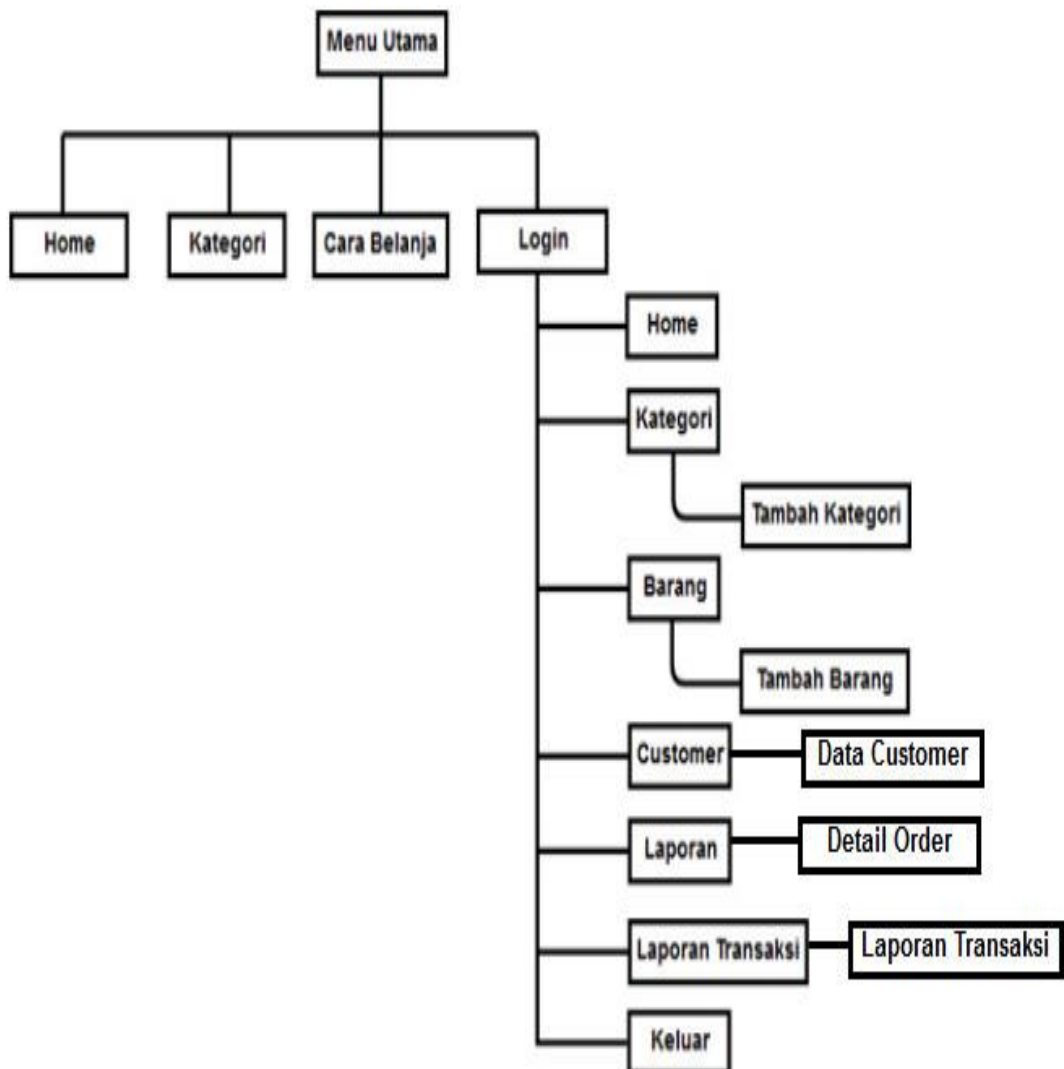
7. Flowchart Keranjang



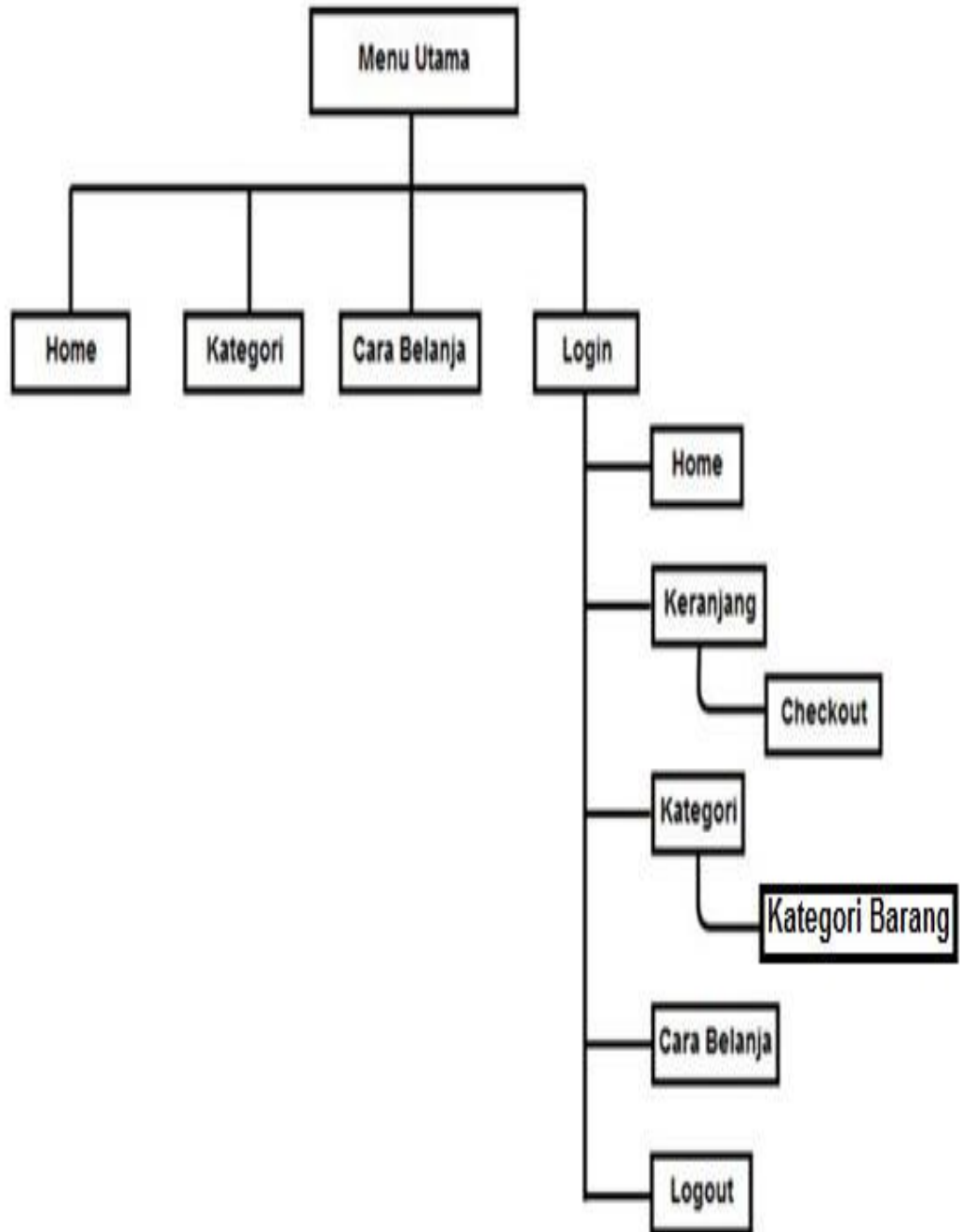
Gambar 3.21 Flowchart Keranjang

3.2.6 Rancangan Interface

Rancangan *Interface* adalah rancangan awal sistem informasi yang menjadi antar muka antar pengguna sistem informasi dengan sistem yang akan dipakai. Dengan kata lain interface adalah program yang menjembatani antar pemakai sistem informasi untuk masuk ke dalam sistem informasi. Rancangan antar muka ini bertujuan untuk memberikan interface tentang desain program yang akan dibuat. Dibawah ini terdapat desain pada tampilan yang akan dibuat :



Gambar 3.22 Rancangan Interface Admin



Gambar 3.23 Rancangan Interface Customer

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

4.1 Implementasi

Tahapan implementasi sistem merupakan tahap penterjemah perancangan berdasarkan hasil analisis ke dalam suatu bahasa pemrograman tertentu serta penerapan perangkat lunak yang dibangun dengan keadaan sebenarnya. Adapun pembahasan implementasi terdiri dari perangkat lunak pembangun, perangkat keras pembangun, dan implementasi antarmuka. Penggunaan Sistem Informasi Penjualan Bahan Jahit Baju Dan Celana Di Toko MJ TEXTILE KOTAPINANG Berbasis Web adalah untuk mempermudah *user* dalam melakukan transaksi penjualannya.

4.1.1 Perangkat Keras

Hardware adalah seluruh komponen-komponen peralatan yang membentuk suatu sistem *computer* dan peralatan lainnya yang memungkinkan komputer dapat melaksanakan tugasnya. Dalam penyusunan sistem informasi ini penulis membutuhkan perangkat keras sebagai berikut :

- a. Processor Intel® Celeron® CPU N3060 @ 1.60Ghz (2 CPUs)
- b. Hardisk Sekitar 500 GB
- c. Monitor
- d. Keyboard
- e. Mouse

4.1.2 Perangkat Lunak

Perangkat Lunak adalah komponen daripada sistem pengolahan data yang diluar dari peralatan komputernya sendiri. Adapun perangkat lunak yang digunakan penulis dalam pembuatan sistem informasi ini adalah sebagai berikut :

















- a. Sistem Operasi Windows 7, 8, atau 10.
- b. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman PHP dan database yang digunakan adalah MySQL.

4.1.3 Implementasi Database

Pada tahap ini dilakukan implementasi dari perancangan database yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Berikut ini tampilan implementasi database Sistem Informasi Penjualan Bahan Jahit Baju Dan Celana Di Toko MJ TEXTILE KOTAPINANG :

- a. Tabel Admin

Gambar 4.1 Tabel Admin yang berfungsi untuk menampung data-data pengguna yang digunakan saat login. Dalam tabel Admin terdapat *attribute* yaitu *id_admin*, *nama*, *username*, dan *password*. Dimana *id_admin* sebagai *primary key*.

1	id_admin	int(11)		No	None	AUTO_INCREMENT	 Change	 Drop	 Primary	 Unique
2	nama	varchar(100)	latin1_swedish_ci	No	None		 Change	 Drop	 Primary	 Unique
3	username	varchar(60)	latin1_swedish_ci	No	None		 Change	 Drop	 Primary	 Unique
4	password	varchar(50)	latin1_swedish_ci	No	None		 Change	 Drop	 Primary	 Unique

Gambar 4.1 Tabel Admin

b. Tabel Kategori

Gambar 4.2 Tabel Kategori yang berfungsi untuk pemisahan jenis barang. Dalam tabel kategori terdapat *attribute* yaitu id_kategori, dan kategori. Dimana id_kategori sebagai *primary key*.

1	<u>id_kategori</u>	int(11)	No	None	AUTO_INCREMENT	Change	Drop	Primary	Unique
2	kategori	varchar(70) latin1_swedish_ci	No	None		Change	Drop	Primary	Unique

Gambar 4.2 Tabel Kategori

c. Tabel Barang

Gambar 4.3 Tabel Barang yang berfungsi untuk menampung data-data barang. Dalam tabel barang terdapat *attribute* yaitu barang, nama_barang, id_kategori, stok, harga_beli, harga_jual, dan date_added. Dimana id_barang sebagai *primary key*.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
1	<u>id_barang</u>	int(11)			No	None	AUTO_INCREMENT	Change Drop Primary Unique
2	id_kategori	int(11)			No	None		Change Drop Primary Unique
3	nm_barang	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop Primary Unique
4	gambar	text	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop Primary Unique
5	keterangan	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop Primary Unique
6	harga	varchar(10)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop Primary Unique
7	stok	varchar(10)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop Primary Unique

Gambar 4.3 Tabel Barang

d. Tabel Checkout

Gambar 4.4 Tabel Checkout yang berfungsi untuk menampung data-data checkout. Dalam tabel checkout terdapat *attribute* yaitu id_checkout, id_pembeli, nama, alamat, nomor_tlp, tanggal, dan status_terima. Dimana id_checkout sebagai *primary key*.

1	id_checkout	int(11)			No	None	AUTO_INCREMENT					More
2	id_pembeli	int(11)			No	None						More
3	nama	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None						More
4	alamat	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None						More
5	nomor_tlp	varchar(20)	latin1_swedish_ci		No	None						More
6	tanggal	varchar(20)	latin1_swedish_ci		No	None						More
7	status_terima	enum('belum di terima', 'sudah diterima')	latin1_swedish_ci		No	None						More

Gambar 4.4 Tabel Checkout

e. Tabel Customer

Gambar 4.5 Tabel Customer yang berfungsi untuk menampung data-data customer. Dalam tabel *customer* terdapat *attribute* yaitu *id_subtransaksi*, *id_barang*, *id_transaksi*, *jumlah_beli*, *total_harga* dan *no_invoice*. Dimana *id_subtransaksi* sebagai *primary key*.

1	id_pembeli	int(11)			No	None	AUTO_INCREMENT				
2	nama	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None					
3	username	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None					
4	password	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None					

Gambar 4.5 Tabel Customer

f. Tabel Keranjang

Gambar 4.6 Tabel Keranjang yang berfungsi untuk menampung data-data keranjang. Dalam tabel keranjang terdapat *attribute* yaitu *id_keranjang*, *id_pembeli*, *id_barang*, *qty*, *harga*, *total_harga*, dan *total_bayar*. Dimana *id_keranjang* sebagai *primary key*.

1	<u>id_keranjang</u>	int(11)	No	None	AUTO_INCREMENT	Change	Drop	Primary	Unique
2	id_pembeli	int(11)	No	None		Change	Drop	Primary	Unique
3	id_barang	int(11)	No	None		Change	Drop	Primary	Unique
4	qty	varchar(50) latin1_swedish_ci	No	None		Change	Drop	Primary	Unique
5	harga	varchar(50) latin1_swedish_ci	No	None		Change	Drop	Primary	Unique
6	total_harga	varchar(50) latin1_swedish_ci	No	None		Change	Drop	Primary	Unique
7	total_bayar	varchar(50) latin1_swedish_ci	No	None		Change	Drop	Primary	Unique

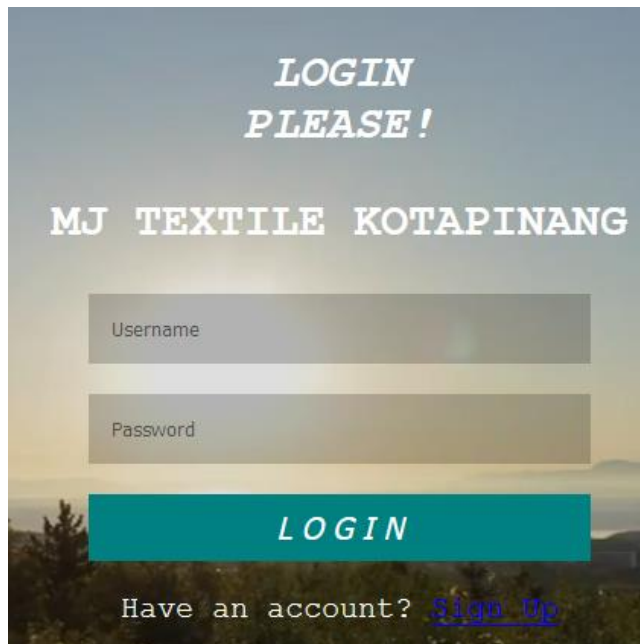
Gambar 4.6 Tabel Keranjang

4.1.4 Tampilan

Berikut akan dijelaskan hasil perancangan sistem informasi. Untuk dapat menggunakan sistem informasi penjualan Bahan Jahit Baju Dan Celana Di MJ TEXTILE KOTAPINANG, dibutuhkan browser seperti *Google Chrome*, *Firefox*, *Microsoft Edge*, dan lain-lain. Tampilan dibagi kedalam 2 kelompok actor yaitu Admin dan Customer.

1. Tampilan Admin
 - a. Halaman Login

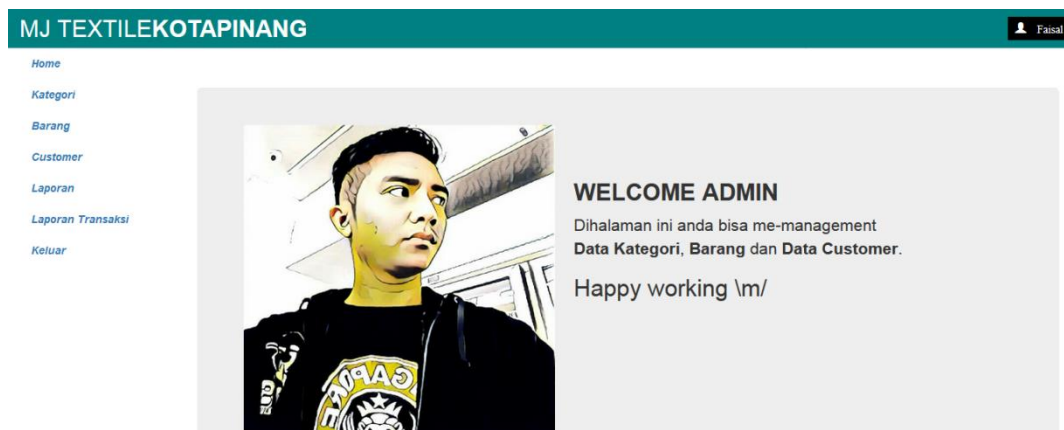
Halaman ini merupakan halaman yang digunakan untuk masuk kedalam sistem sebagai admin. Halaman ini berisi form yang terdiri dari *username* dan *password*. Halaman *login* dapat dilihat pada **Gambar 4.7 Halaman Login**.



Gambar 4.7 Halaman Login

b. Halaman Home









Halaman *Dashboard* ini berisikan tanggal, *login* sebagai, jumlah data barang, jumlah laporan transaksi, pengaturan akun, dan logout. Halaman *home* ini dapat dilihat pada **Gambar 4.8 Halaman Home** berikut ini :



Gambar 4.8 Halaman Home

c. Halaman Kategori










Halaman ini menampilkan pengelolaan data kategori dan penambahan kategori. Halaman Kategori dapat dilihat pada **Gambar 4.9 Halaman Kategori** berikut ini :

No	Kategori	Aksi
1	Peralatan Jahit	 
2	Mesin Jahit	 
3	Bahan Baju	 
4	Bahan Celana	 

Gambar 4.9 Halaman Kategori

d. Halaman Barang

Halaman ini berisikan penambahan data barang dan pengelolaan data barang. Halaman Barang dapat dilihat pada **Gambar 4.10 Halaman Barang** berikut ini :

No	Nama Barang	Produsen	Spesifikasi	Gambar	Terjual	Harga	Stok	Aksi
1	Gunting Angsa	Kojo tak kojo	Guntingan nya seperti patukan angsa		200	Rp.2.000.000.-	38	 
2	Meteran	Naistumityu	Didatangkan dari eropa		10	Rp.500.000.-	80	 
3	Mesin Jahit Elektronik	Yabeginilah	Dapat menggunakan tenaga petir		100	Rp.5.000.000.-	10	 

Gambar 4.10 Halaman Barang




e. Halaman Tambah Barang

Halaman ini merupakan halaman yang digunakan untuk penambahan data barang yang masuk. Halaman ini berisi *form* yang terdiri dari Data Kategori, Nama Barang, Produsen, Spesifikasi, Terjual, Harga Barang dan Stok Barang. Halaman Tambah Barang dapat dilihat pada **Gambar 4.11 Halaman Tambah Barang** berikut ini :

Gambar 4.11 Halaman Tambah Barang

f. Halaman Data Barang

Pada Halaman Data Barang ini admin dapat mengubah informasi data barang berupa Nama Barang, Produsen, Spesifikasi, Gambar, Terjual, Harga dan Stok. Halaman Data Barang dapat dilihat pada **Gambar 4.12 Halaman Data Barang** berikut ini :

No	Nama Barang	Produsen	Spesifikasi	Gambar	Terjual	Harga	Stok	Aksi
1	Gunting Angsa	Kojo tak kojo	Guntingan nya seperti patukan angsa		200	Rp.2.000.000,-	38	 
2	Meteran	Naistumityu	Didatangkan dari eropa		10	Rp.500.000,-	80	 
3	Mesin Jahit Elektronik	Yabeginilah	Dapat menggunakan tenaga petir		100	Rp.5.000.000,-	10	 

Gambar 4.12 Halaman Data Barang

g. Halaman Customer

Halaman ini menampilkan daftar customer. Halaman Customer ini dapat dilihat pada **Gambar 4.13 Halaman Customer** berikut ini :

MJ TEXTILEKOTAPINANG				Faisal
Home				
Kategori				
Barang				
Customer				
Laporan				
Laporan Transaksi				
Keluar				
DATA CUSTOMER				
Nama Customer	Username	Password	Aksi	
ICAL	ical	hasibuan	🗑️	
Samsul	Samsul	samsul	🗑️	
Samsudin	Samsudin	samsudin	🗑️	
Zaenab	Zaenab	zaenab	🗑️	

Gambar 4.13 Halaman Customer

h. Halaman Laporan

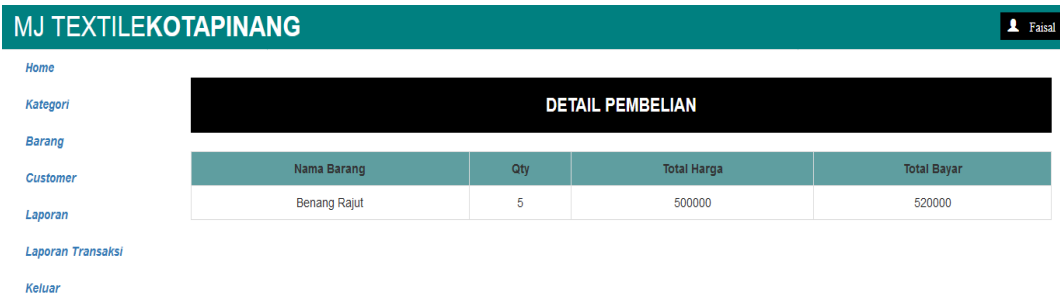
Halaman ini berisi semua laporan transaksi yang dilakukan oleh customer. Halaman Laporan ini dapat dilihat pada **Gambar 4.14 Halaman Laporan** berikut ini :

MJ TEXTILEKOTAPINANG				Faisal
Home				
Kategori				
Barang				
Customer				
Laporan				
Laporan Transaksi				
Keluar				
DETAIL ORDER				
Nama Customer	Tanggal Order	Status Terima	Aksi	
Zaenab	17-05-2019	belum di terima	🗑️ 📧	
Samsudin	17-05-2019	belum di terima	🗑️ 📧	
Samsul	17-05-2019	belum di terima	🗑️ 📧	

Gambar 4.14 Halaman Laporan

i. Halaman Detail Pembelian

Halaman ini berisi semua transaksi pembelian yang dilakukan oleh customer. Halaman Detail Pembelian dapat dilihat pada **Gambar 4.15 Halaman Detail Pembelian** berikut ini :



Gambar 4.15 Halaman Detail Pembelian

j. Halaman Laporan Transaksi

Halaman ini berisi semua laporan transaksi yang dilakukan oleh customer. Halaman Laporan Transaksi ini dapat dilihat pada **Gambar 4.16 Halaman Laporan Transaksi** berikut ini :

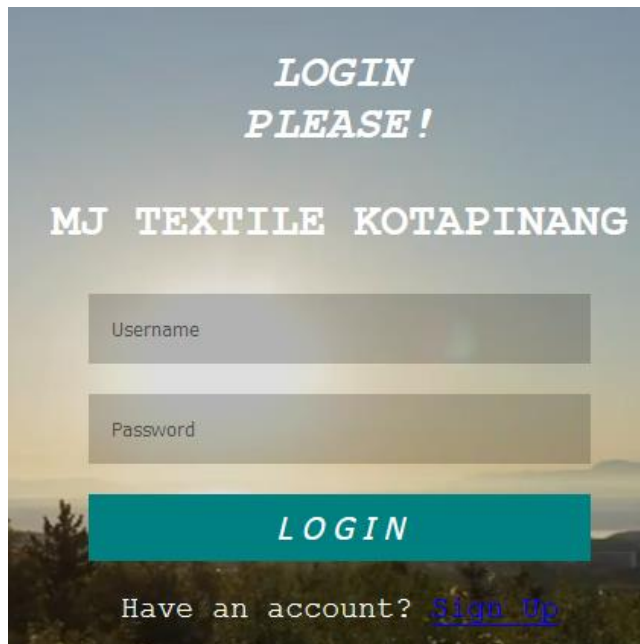


Gambar 4.16 Halaman Laporan Transaksi

2. Tampilan Customer

a. Halaman Login Customer

Halaman ini merupakan halaman yang digunakan untuk masuk kedalam sistem sebagai *customer*. Halaman ini berisi form yang terdiri dari *username* dan *password*. Halaman *login* dapat dilihat pada **Gambar 4.17 Halaman Login Customer** berikut ini :



Gambar 4.17 Halaman Login Customer

b. Halaman Home Customer

Halaman *Dashboard* ini berisikan Home, Keranjang, Kategori, Cara Belanja, dan Logout. Halaman *home* ini dapat dilihat pada **Gambar 4.18 Halaman Home Customer** berikut ini :



Gambar 4.18 Halaman Home Customer

c. Halaman Keranjang

Halaman ini berfungsi untuk menambah data-data barang yang ingin di beli. Halaman Keranjang dapat dilihat pada **Gambar 4.19 Halaman Keranjang** berikut ini :

Nama Barang	Harga	QTY	Total Harga	Aksi
Gunting Angsa	2000000	2	4000000	✕
Total Bayar			4000000	Checkout

Gambar 4.19 Halaman Keranjang

d. Halaman Checkout

Halaman ini berfungsi untuk melakukan checkout barang. Halaman Checkout dapat dilihat pada **Gambar 4.20 Halaman Checkout** berikut ini :

Gambar 4.20 Halaman Checkout

e. Halaman Data Penerima

Halaman ini berfungsi untuk melihat data penerima barang. Halaman Data Penerima ini dapat dilihat pada **Gambar 4.21 Halaman Data Penerima** berikut ini :

PEMBELIAN SELESAI

Data Penerima :
Nama : Faisal Aditya Hasibuan
Alamat : Labuhan Lama
Nomor Telepon: 082161469603

Data Order

Nama Barang	Harga	QTY	Total Harga
Resleting	5000	5	25000
Total Harga Keseluruhan			25000
Ongkos Kirim (Paten)			Rp.20.000,00
Total Bayar			Rp.45.000,00

Selanjutnya anda harus megirimkan uang yang tertera pada total bayar ke **No Rek 00112233** atas nama **Faisal Aditya Hasibuan**. Setelah melakukan pembayaran anda bisa mengonfirmasi melalui **WhatsApp/Telp : 0821 6146 9603** Selesai

Gambar 4.21 Halaman Data Penerima

f. Halaman Konfirmasi Terima

Halaman ini berfungsi untuk melihat data orderan yang akan di konfirmasi. Halaman Data Penerima ini dapat dilihat pada **Gambar 4.22 Halaman Konfirmasi Terima** berikut ini :

KONFIRMASI TERIMA

Data Penerima
Nama : Faisal Aditya Hasibuan
Alamat : Labuhan Lama
Nomor Telepon: 082161469603

Data Order

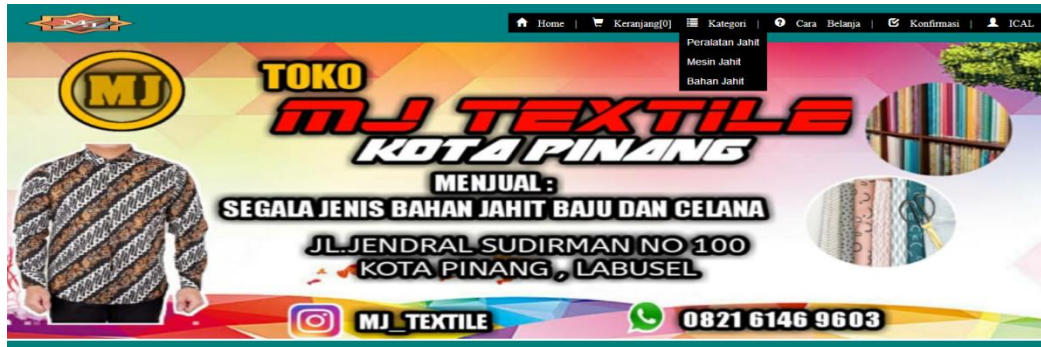
Nama Barang	Harga	QTY	Total Harga
Resleting	5000	5	25000
Total Harga Keseluruhan			25000
Ongkos Kirim (Paten)			Rp.20.000,00
Total Bayar			Rp.45.000,00

Silahkan konfirmasi penerimaan barang jika anda sudah menerima barang, agar anda dapat melakukan transaksi kembali Konfirmasi

Gambar 4.22 Halaman Konfirmasi Terima

g. Halaman Kategori

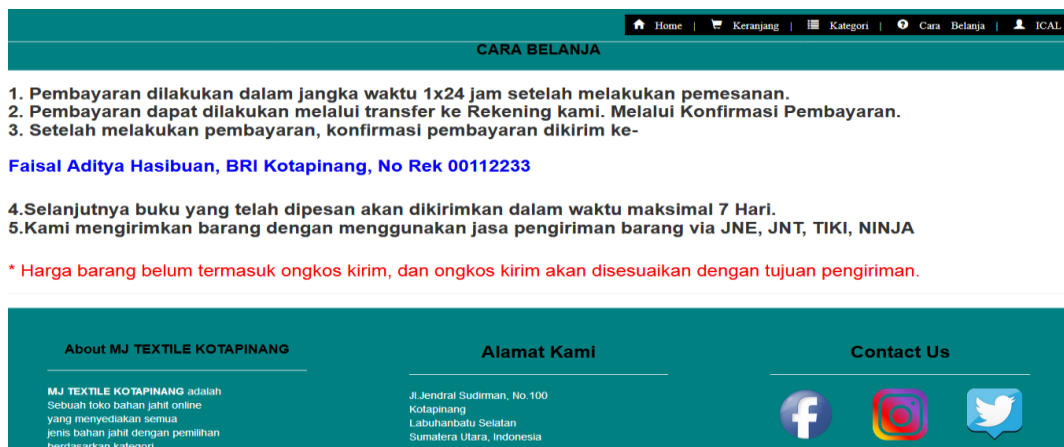
Halaman ini berfungsi untuk melihat kategori barang yang tersedia. Halaman Kategori dapat dilihat pada **Gambar 4.23 Halaman Kategori** berikut ini :



Gambar 4.23 Halaman Kategori

h. Halaman Cara Belanja

Halaman ini berfungsi sebagai untuk mengetahui informasi cara pembelian barang. Halaman Cara Belanja dapat dilihat pada **Gambar 4.24 Halaman Cara Belanja** berikut ini :



Gambar 4.24 Halaman Cara Belanja

4.2 Pengujian

Pengujian perangkat lunak dilakukan dengan menggunakan metode *blackbox*, yaitu pengujian berfokus pada kebutuhan fungsional perangkat lunak. Upaya pengujian yang dimaksud untuk memastikan bahwa fungsi-fungsi, masukan dan

keluaran dapat berjalan dengan baik, kemudian menginisialisasi kesalahan fungsi untuk kemudian dapat diperbaiki.

4.2.1 Kasus dan Hasil Pengujian

Tabel 4.1 Pengujian Fitur Login

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil yang didapatkan	Kesimpulan
1.	Pengujian login dengan memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar	Masuk ke halaman <i>Home</i>	Masuk ke halaman <i>Home</i>	Valid
2.	Pengujian login dengan memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang salah	Muncul pesan kesalahan "Username or password not valid"	Muncul pesan kesalahan "Username or password not valid"	Valid
3.	Pengujian pendaftaran customer yang belum terdaftar	Muncul pesan "Anda berhasil mendaftar, Silahkan login"	Muncul pesan "Anda berhasil mendaftar, Silahkan login"	Valid

Tabel 4.2 Pegujian Fitur Transaksi

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil yang didapatkan	Kesimpulan
1.	Pengujian proses transaksi pembelian sebelum melakukan pendaftaran customer.	Muncul pesan kesalahan "Anda harus melakukan LOGIN terlebih dahulu"	Muncul pesan kesalahan "Anda harus melakukan LOGIN terlebih dahulu"	Valid
2.	Pengujian proses entry transaksi penjualan melebihi stok tersedia	Muncul pesan kesalahan "Silahkan pilih nilai yang tidak lebih dari 4"	Muncul pesan kesalahan "Silahkan pilih nilai yang tidak lebih dari 4"	Valid

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah berhasil merancang dan membuat Sistem Informasi Penjualan Bahan Jahit Baju dan Celana di Toko MJ TEXTILE KOTAPINANG saya mendapat banyak hal-hal yang sangat bermanfaat. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan mengamati dan menganalisa sistem penjualan. Dengan begitu penulis dapat menyimpulkan beberapa hal, diantaranya :

1. Dengan adanya program atau sistem informasi penjualan ini para penjahit maupun customer tidak perlu lagi repot datang langsung ke toko untuk belanja bahan jahit baju dan celana karena sudah bisa berbelanja secara online dari rumah hanya dengan menggunakan smartphone.
2. Dari sistem informasi yang telah dibuat, pemilik toko dapat melihat laporan transaksi penjualan setiap hari.
3. Dengan menggunakan sistem ini, maka proses penambahan stok barang masuk, barang keluar, dan data barang akan dapat diorganisir dengan baik.
4. Sistem memberikan kemudahan baik dari sisi admin maupun *customer* dimana proses jalannya transaksi dapat berlangsung lebih efektif dan efisien.

5.2 Saran

1. Pengembangan Sistem Informasi Penjualan ini diharapkan lebih kompleks dan untuk transaksi penjualannya menggunakan *scan barcode*.
2. Pengembangan Sistem Informasi Penjualan ini diharapkan dikembangkan menjadi aplikasi berbasis android yang dapat di download di Play Store

sehingga memudahkan *customer* dalam melakukan pemesanan barang dengan menggunakan *smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. N. Gulo, R. Watrianthos, and I. R. Munthe, “Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Labuhanbatu Berbasis Web,” vol. 5, no. 3, pp. 37–44, 2017.
- [2] I. Bastian, H. Dan, and A. Handphone, “Sistem informasi penjualan berbasis web pada bastian cell,” no. 9, pp. 71–76.
- [3] M. Suhartanto, “Pembuatan Website Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Delanggu Dengan Menggunakan Php Dan Mysql,” *J. Speed*, vol. 4, no. 1, pp. 1–8, 2012.
- [4] T. Sutabri, *Sistem Informasi Manajemen (Edisi Revisi)*, 2nd ed. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2018.
- [5] R. Bangun, S. Informasi, B. Cloud, B. Usaha, and K. Dan, “Jurnal Sistem Informasi,” vol. 2, pp. 52–59, 2013.
- [6] O. Veza, P. Studi, and T. Informatika, “Perancangan Sistem Informasi Inventory Data Barang Pada PT. Andalas Berlian Motors,” vol. 2, no. 2, pp. 121–134, 1978.
- [7] T. S. Ramadhani, S. Suryadi, and D. Irmayani, “SISTEM INFORMASI STOK GUDANG PADA PLATINUM HOTEL,” vol. 6, no. 2, pp. 35–40, 2018.
- [8] R. Sianipar, *Pemrograman Database menggunakan MySQL*, 1st ed. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2015.
- [9] K. Peranginangin, *Aplikasi WEB dengan PHP dan MySQL*, 1st ed. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2017.

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN BAHAN JAHIT
BAJU DAN CELANA DI TOKO MJ TEXTILE
KOTAPINANG BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

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



OLEH :

**FAISAL ADITYA
16.051.00.016**

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

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1..... : Pemodelan Waterfall	13
Gambar 2.2..... : Alur Data	22
Gambar 2.3..... : Struktur Organisasi MJ TEXTILE KOTAPINANG.....	26
Gambar 3.1..... : Rancangan Input Kategori	30
Gambar 3.2..... : Rancangan Input Barang	31
Gambar 3.3..... : Contex Diagram	32
Gambar 3.4..... : Data Flow Diagram Level 0 Perancangan Penjualan	33
Gambar 3.5..... : Class Diagram	35
Gambar 3.6..... : Rancangan Output Kategori	36
Gambar 3.7..... : Rancangan Output Barang	37
Gambar 3.8..... : Rancangan Output Costumer	38
Gambar 3.9	: Rancangan Output Laporan Transaksi 39
Gambar 3.10.....	: Unnormalisasi Tabel Penjualan 40
Gambar 3.11.....	: Normalisasi Pertama (NF1) 40
Gambar 3.12.....	: Normalisasi Kedua (NF2) 41
Gambar 3.13.....	: Normalisasi Ketiga (NF3) 42

Gambar 3.14.....	: Entry Relational Diagram	43
Gambar 3.15.....	: Flowchart Login	49
Gambar 3.16.....	: Flowchart Halaman Utama	50
Gambar 3.17.....	: Flowchart Barang	51
Gambar 3.18.....	: Flowchart Chekout	52
Gambar 3.19.....	: Flowchart Customer	53
Gambar 3.20.....	: Flowchart Kategori	54
Gambar 3.21.....	: Flowchart Keranjang	55
Gambar 3.22.....	: Rancangan Interface Admin	56
Gambar 3.23.....	: Rancangan Interface Customer	57
Gambar 4.1.....	: Tabel	
Admin	59	
Gambar 4.2.....	: Tabel	
Kategori	60	
Gambar 4.3.....	: Tabel	
Barang	60	
Gambar 4.4.....	: Tabel	
Checkout	61	
Gambar 4.5.....	: Tabel	
Customer	62	
Gambar 4.6.....	: Tabel	
Keranjang	62	
Gambar 4.7.....	:	
Halaman Login.....		63
Gambar 4.8.....	:	
Halaman Home		64
Gambar 4.9	: Halaman Kategori	64

Gambar 4.10	: Halaman Barang	65
Gambar 4.11	: Halaman Tambah Barang	66
Gambar 4.12	: Halaman Data Barang	66
Gambar 4.13	: Halaman Customer	67
Gambar 4.14	: Halaman Laporan	67
Gambar 4.15	: Halaman Detail Pembelian	68
Gambar 4.16.....	: Halaman Laporan Transaksi	68
Gambar 4.17	: Halaman Login Customer	69
Gambar 4.18	: Halaman Home Customer	70
Gambar 4.19.....	: Halaman Keranjang	70
Gambar 4.20.....	: Halaman Checkout	71
Gambar 4.21.....	: Halaman Data Penerima	71
Gambar 4.22.....	: Halaman Konfirmasi Terima	72
Gambar 4.23.....	: Halaman Kategori	72
Gambar 4.24.....	: Halaman Cara Belanja	73

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II : LANDASAN TEORI	6
2.1 Definisi Sistem Informasi	6
2.1.1 Karakteristik Sistem.....	7
2.1.2 Klasifikasi Sistem.....	9
2.1.3 Komponen Sistem	10
2.1.4 Perencanaan Sistem Informasi	11
2.1.5 Metode Perancangan Sistem	12
2.1.6 Model Pengembangan Sistem	12
2.2 Aliran Sistem Informasi	15
2.2.1 Flowchart System	15
2.2.2 Flowchart Program	17

2.2.3	Data Flow Diagram (DFD)	18
2.2.4	Contex Diagram (CD)	19
2.2.5	Entity Relationship Diagram (ERD)	20
2.3	Sistem Informasi Penjualan	20
2.3.1	Inventory	21
2.3.2	Persediaan	21
2.4	Definisi Data	22
2.4.1	Konsep Basis Data	22
2.4.2	Basis Data	23
2.4.3	Karakter Basis Data	23
2.4.4	Pengolahan Basis Data	23
2.5	Definisi Website	24
2.5.1	Pengertian Web Server	24
2.6	Tinjauan Perangkat Lunak	24
2.6.1	XAMPP	24
2.6.2	PHP	25
2.6.3	Notepad++	25
2.6.4	MySQL	25
2.7	Gambaran Umum MJ TEXTILE KOTAPINANG	25
2.7.1	Sejarah Singkat	25
2.7.2	Struktur Organisasi	26
2.7.3	Tugas Pokok	26
BAB III	: METODOLOGI PENELITIAN	28
3.1	Metode Pengumpulan Data	28
3.1.1	Investigasi	28
3.1.2	Study	29
3.1.3	Literatur	29
3.1.4	Wawancara	29
3.1.5	Observasi	29
3.1.6	Quisioner	30
3.2	Metode Perancangan Sistem	30

3.2.1	Rancangan Masukan (Input)	30
3.2.1.1	Rancangan Input Kategori	30
3.2.1.2	Rancangan Input Barang	31
3.2.2	Rancangan Proses (Process)	32
3.2.2.1	Contex Diagram	32
3.2.2.2	Data Flow Diagram (DFD)	33
3.2.2.3	Class Diagram	34
3.2.3	Rancangan Keluaran (Output)	36
3.2.3.1	Rancangan Output Kategori	36
3.2.3.2	Rancangan Output Barang	37
3.2.3.3	Rancangan Output Customer	38
3.2.3.4	Rancangan Output Laporan Transaksi	39
3.2.4	Rancangan Basis Data	39
3.2.4.1	Normalisasi	40
3.2.4.2	Entry Relational Diagram	42
3.2.4.3	Desain File/Tabel	44
3.2.5	Rancangan Sistem	48
3.2.6	Rancangan Interface	56
BAB IV	: IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	58
4.1	Implementasi	58
4.1.1	Perangkat Keras	58
4.1.2	Perangkat Lunak	59
4.1.3	Implementasi Database	59
4.1.4	Tampilan	63
4.2	Pengujian	73
4.2.1	Kasus dan Hasil Pengujian	74
BAB V	: PENUTUP	75
5.1	Kesimpulan	75
5.2	Saran	76
DAFTAR PUSTAKA		77
LAMPIRAN		L-1

A. BIODATA PENULIS	L-2
B. LISTING PROGRAM	L-3

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A: Biodata Penulis	L-2
Lampiran B : Surat Riset	L-3
Lampiran C: Dokumen Pendukung (Optional)	L-4
Lampiran D: Listing Program	L-5

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. N. Gulo, R. Watrianthos, and I. R. Munthe, “Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Labuhanbatu Berbasis Web,” vol. 5, no. 3, pp. 37–44, 2017.
- [2] I. Bastian, H. Dan, and A. Handphone, “Sistem informasi penjualan berbasis web pada bastian cell,” no. 9, pp. 71–76.
- [3] M. Suhartanto, “Pembuatan Website Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Delanggu Dengan Menggunakan Php Dan Mysql,” *J. Speed*, vol. 4, no. 1, pp. 1–8, 2012.
- [4] T. Sutabri, *Sistem Informasi Manajemen (Edisi Revisi)*, 2nd ed. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2018.
- [5] R. Bangun, S. Informasi, B. Cloud, B. Usaha, and K. Dan, “Jurnal Sistem Informasi,” vol. 2, pp. 52–59, 2013.
- [6] O. Veza, P. Studi, and T. Informatika, “Perancangan Sistem Informasi Inventory Data Barang Pada PT. Andalas Berlian Motors,” vol. 2, no. 2, pp. 121–134, 1978.
- [7] T. S. Ramadhani, S. Suryadi, and D. Irmayani, “SISTEM INFORMASI STOK GUDANG PADA PLATINUM HOTEL,” vol. 6, no. 2, pp. 35–40, 2018.
- [8] R. Sianipar, *Pemrograman Database menggunakan MySQL*, 1st ed. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2015.
- [9] K. Peranginangin, *Aplikasi WEB dengan PHP dan MySQL*, 1st ed. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2017.

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 : Simbol	
Flowchart System 15	
Tabel 2.2 : Simbol	
Flowchart Program 18	
Tabel 2.3 : Simbol	
Data Flow Diagram (DFD) 19	
Tabel 2.4 : Simbol	
Contex Diagram 19	
Tabel 2.5 : Simbol	
Entity Relationship Diagram (ERD) 20	
Tabel 3.1 : Tabel	
Admin 44	
Tabel 3.2 : Tabel	
Barang 45	
Tabel 3.3 : Tabel	
Kategori Checkout 46	
Tabel 3.4 : Tabel	
Customer 47	
Tabel 3.5 : Tabel	
Kategori 47	
Tabel 3.6 : Tabel	
Keranjang 48	
Tabel 4.1 :	
Pengujian Fitur Login 74	
Tabel 4.2 :	
Pengujian Fitur Transaksi 74	

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah *rabbil'alamin*, Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kemudahan sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu. Tanpa pertolongan-Nya tentunya saya tidak akan sanggup untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.

Tugas Akhir ini berjudul **“SISTEM INFORMASI PENJUALAN BAHAN JAHIT BAJU DAN CELANA DI TOKO MJ TEXTILE KOTAPINANG BERBASIS WEB”**. Adapun tujuan penulisan Tugas Akhir ini di buat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (D.III) Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Labuhanbatu. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, baik dari isi maupun penulisannya.

Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, penulis banyak mengalami kesulitan. Namun berkat bantuan dari berbagai pihak kesulitan-kesulitan dapat diatasi. Untuk itulah penulis pada kesempatan ini mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada kedua orang tua saya yang telah mendukung sepenuhnya dan mendoakan penulis baik dari segi moral dan material. Dan penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Yang terhormat Bapak Dr. H. Amarullah, SE, MBA selaku Ketua Universitas Labuhanbatu.
2. Bapak Ade Parlaungan Nasution, S.E., M.Si selaku rektor Universitas Labuhanbatu.

3. Ibu Novilda Elizabeth Mustamu, S.,Pt, M.,Si selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Labuhanbatu.
4. Ibu Marnis Nasution, S.Kom, M.Kom selaku ketua Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Labuhanbatu.
5. Bapak Sentosa Pohan, S.Kom, M.Kom selaku Pembimbing I Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Labuhanbatu.
6. Ibu Deci Irmayani, S.Kom, M.Kom selaku Pembimbing II Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Labuhanbatu.
7. Seluruh sahabat-sahabat nabi di Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Labuhanbatu.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran serta masukan untuk kesempurnaan Tugas Akhir ini, Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi para penulis dan para pembaca.

Rantauprapat, 30 Juli 2019
Penulis,

FAISAL ADITYA
NPM : 1605100016

LEMBAR PENGESAHAN NASKAH TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR : SISTEM INFORMASI PENJUALAN BAHAN
JAHIT BAJU DAN CELANA DI TOKO MJ
TEXTILE KOTAPINANG BERBASIS WEB

NAMA : FAISAL ADITYA

NPM : 16.051.00.016

PRODI : MANAJEMEN INFORMATIKA

Telah Diuji Dan Dinyatakan Lulus Dalam Ujian Ahli Madya

Pada Tanggal 29 Juli 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, 29 Juli 2019

Dekan,

Fakultas Sains dan Teknologi

Ka. Program Studi,

Manajemen Informatika

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, saya ucapkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan juga kesempatan yang diberikan-NYA dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan segala kekurangan yang ada. Segala puji dan syukur saya ucapkan kepada-Mu Ya Rabb karena selama ini sudah menghadirkan orang-orang yang sangat berarti disekeliling saya, yang selalu memberikan doa maupun dukungan moril sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.

Dengan ketulusan hati Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada :

KEDUA ORANGTUA

Kedua orang tua saya Bapak BAHJET YAMIN HASIBUAN dan Ibu DAHLIANA SIAGIAN, apa yang saya dapatkan hari ini belum mampu membayar semua kebaikan, kerja keras, dan juga air mata bagi saya. Terimakasih atas segala dukungan dari bapak dan ibu saya dalam bentuk materi maupun moril. Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya sebagai wujud terima kasih atas pengorbanan dan jerih payah kedua orang tua saya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga tugas akhir ini adalah awal untuk lebih membahagiakan Bapak dan Ibu saya serta dapat tercapai cita-cita yang diimpikan.

Terimakasih Pak... Terimakasih Mak...

ADIK

Untuk adik-adikku ANDRE GUNAWAN HASIBUAN, TIFFANI ADELIA HASIBUAN dan FARREL AHMAD HASIBUAN, tiada waktu yang paling berharga dalam hidup selain menghabiskan waktu dengan keluarga terlebih lagi saudara kandung kita sendiri. Karena sejauh manapun kita pergi, keluarga adalah tempat kita kembali. Terimakasih untuk support dan semangat dari kalian, semoga tugas akhir ini menjadikan kesuksesan saya untuk lebih dapat membanggakan kalian dan keluarga.

DOSEN PEMBIMBING

Kepada Bapak Sentosa Pohan, S.Kom., M.Kom dan Ibu Deci Irmayani, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang paling baik dan konsekuen, terimakasih karena sudah membimbing saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini, tak lupa juga buat Bapak Direktur AMIK Labuhanbatu, Sudi Suryadi, S.Kom, M.Kom yang sudah membimbing saya dan memberikan motivasi serta semangat sehingga tugas akhir ini terselesaikan.

Terimakasih juga untuk dosen-dosen di AMIK Labuhanbatu yang telah menjadi orang tua kedua bagi saya yang namanya tak bias saya sebut satu persatu yang selalu memberikan motivasi, dan selalu memberi perhatian, ucapan terimakasih yang tak terhingga atas ilmu bermanfaat yang telah bapak dan ibu dosen berikan sangatlah berharga untuk saya.

SELURUH SAHABAT NABI DI KAMPUS BIRU

Dan untuk sahabat-sahabat saya tanpa kalian mungkin tidak ada yang akan dikenang dihari tua nanti pada masa berkuliah di AMIK Labuhanbatu, maaf jika selama ini banyak kata dan perilaku saya yang membuat kalian tersinggung maupun sakit hati. Untuk Gafar Ilyaz JP, Putri Aini Nasution, Nurul Setiawan dan sahabat-sahabat nabi yang sudah menyemangati dan membantu saya selama ini. Terimakasih telah bersama saya selama masa kuliah, mungkin terimakasih dan maaf saya belum bisa membalas semua kebaikan kalian selama ini. Kalian GOKS!!!

Dan untuk sahabat sekelas saya di AMIK Siang dan sahabat seperjuangan angkatan saya yang sudah menjadi sahabat baik saya selama berada di AMIK Labuhanbatu.

LEMBAR PENGESAHAN/PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR : SISTEM INFORMASI PENJUALAN BAHAN
JAHIT BAJU DAN CELANA DI TOKO MJ
TEXTILE KOTAPINANG BERBASIS WEB

NAMA : FAISAL ADITYA
NPM : 16.051.00.016
PRODI : MANAJEMEN INFORMATIKA

Disetujui Pada Tanggal : 29 Mei 2019

Pembimbing I

Pembimbing II

(

index.php

```
<?php

include"config.php";

?>

<!DOCTYPE html>

<html lang="en">

  <head>

    <meta charset="utf-8">

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

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

    <meta name="description" content="">

    <meta name="author" content="">

    <link rel="icon" href="../../favicon.ico">

    <title>MJ TEXTILE KOTAPINANG</title>

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

    <link href="css/style.css" rel="stylesheet">

  </head>

  <body>

    <nav class="navbar navbar-default navbar-fixed-top"
style="background:#008080; border-bottom: #008080; height: 60px;
padding: 5px;">

      <div class="container-fluid">

        <div class="navbar-header">

          <a class="navbar-brand" href="#"></a>

        </div>


```

```

<div class="collapse navbar-collapse">

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

        <ul id="nav">

            <li ><a href="index.php" style="color:#fff;"><span
class="glyphicon glyphicon-home"> Home | </span></a></li>

            <li><a href="" style="color:#fff;" ><span
class="glyphicon glyphicon-list"> Kategori | </span></a>

            <ul>

                <li><?php include("kat.php");?></li>

            </ul>

            </li>

            <li class="a"><a href="cara_pesanan.php"
style="color:#fff;"><span class="glyphicon glyphicon-question-
sign"> Cara Belanja | </span></a></li>

            <li class="a"><a href="login.php"
style="color:#fff;"><span class="glyphicon glyphicon-log-in">
Login</span></a></li>

        </ul>

        <div class="clear"></div>

    </div>

</nav>

<div class="row">

</div>

</div>

```

```

        </div>

        </div>

        <div style="margin-top: -30px; width:100%,height:50px;text-align:center;background:#008080;color:#000;line-height:60px;font-size:20px;">

        <b>BAHAN JAHIT</b>

        </div>

        <div class="container">

            <div class="row">

                <?php

                    @$idkat = $_GET['id'] ;

                    $qrybarangkat = mysql_query("SELECT * from barang where id_kategori='$idkat'");

                    $qrybarang= mysql_query("SELECT * from barang");

                    if($idkat==0){

                        while($barang = mysql_fetch_array($qrybarang)) {

                            ?>

                            <div class="col-md-3" style="margin-top:20px;">

                                <div class="barang">

                                    <center></center>

                                    <h3 style="text-align:center; color:#008080;"><?php echo $barang['nama_barang'] ?></h3>

                                    <center><b>Harga</b> Rp.<?php echo $barang['harga']; ?></center>

                                    <center><b>Stok</b> (<?php echo $barang['stok']; ?>)</center>

                                    <center><a class="btn btn-danger" href="detail.php?id=<?php echo $barang['id_barang'] ?>" role="button" style="margin-top:10px;">View Details &raquo;</a></center>

```

```

        </div>

</div>

<?php } }

        else{ while($barang1 =
mysql_fetch_array($qrybarangkat)) {?>

                <div class="col-md-3" style="margin-top:20px;">

<div class="barang">

                <center></center>

                <h3 style="text-align:center; color:#008080; "><?php
echo $barang1['nama_barang'] ?></h3>

                <center><b>Harga</b> Rp.<?php echo
$barang1['harga']; ?></center>

                <center><b>Stok</b> (<?php echo $barang1['stok'];
?>)</center>

                <center><a class="btn btn-danger"
href="detail.php?id=<?php echo $barang1['id_barang'] ?>"
role="button" style="margin-top:10px;">View Details
&raquo;</a></center>

                </div>

</div>

        <?php }} ?>

</div>

<hr>

</div>

<div class="footer"
style="width:100%;height:270px;color:#fff;background:#000;">

        <div class="row" style="background: #008080;">

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

```

```
<div style="margin:50px;height:120px;">

  <center>

  <ul>

    <li style="color:#000"><h4><b>About MJ TEXTILE
KOTAPINANG</b></h4></li>

  </ul></center>

  <hr>

  <ul>

    <li><b>MJ TEXTILE KOTAPINANG</b> adalah</li>

    <li>Sebuah toko bahan jahit online</li>

    <li>yang menyediakan semua</li>

    <li>jenis bahan jahit dengan pemilihan</li>

    <li>berdasarkan kategori.</li>

  </ul>

</div>
```

```
</div>

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

  <div style="margin:50px;height:120px;">

    <center>

    <ul>

      <li style="color:#000"><h3><b>Alamat
Kami</b></h3></li>

    </ul></center>

    <hr>

    <ul>

      <li>Jl.Jendral Sudirman, No.100</li>

      <li>Kotapinang</li>

    </ul>
```

```

        <li>Labuhanbatu Selatan</li>

        <li>Sumatera Utara, Indonesia</li>

        <li></li>

    </ul>

</div>

</div>

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

    <div style="margin:50px;height:120px;">

        <center>

            <ul>

                <ul>

                    <li style="color:#000"><h3><b>Contact
Us</b></h3></li>

                    <hr>

                    <div class="row">

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

                            <a
href="https://web.facebook.com/hasibuancakepp"></a>

                        </div>

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

                            <a
href="https://www.instagram.com/faisaladityahasibuels"></a>

                        </div>

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

                            <a href="https://twitter.com/faisaladityahsb"></a>

                        </div>

```



```

        </div>

    </ul>

    </center>

</div>

</div>

</div>

    <div class="copyright" style="line-height:50px;">

        <center>&copy; 2019 Developed by : Faisal Aditya
Hasibuan</center>

    </div>

</div>

</body>

</html>

```

2. login.php

```

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

    <title>Login | MJ TEXTILE</title>

    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/login.css">

    <script type="text/javascript">

        $('#login-button').click(function() {

            $('#login-button').fadeOut("slow",function() {

                $('#container').fadeIn();
            });
        });
    </script>

```

```

        TweenMax.from("#container", .4, { scale: 0,
ease:Sine.easeInOut});

        TweenMax.to("#container", .4, { scale: 1,
ease:Sine.easeInOut});

    });

});

$(".close-btn").click(function(){

    TweenMax.from("#container", .4, { scale: 1,
ease:Sine.easeInOut});

    TweenMax.to("#container", .4, { left:"0px", scale: 0,
ease:Sine.easeInOut});

    $("#container, #forgotten-container").fadeOut(800,
function(){

        $("#login-button").fadeIn(800);

    });

});

/* Forgotten Password */

$('#forgotten').click(function(){

    $("#container").fadeOut(function(){

        $("#forgotten-container").fadeIn();

    });

});

var promises = [];

function makePromise(i, video) {

    promises[i] = new $.Deferred();

```

```

video.oncanplaythrough = function() {

    promises[i].resolve();

}

}

$('video').each(function(index) {

    this.pause();

    makePromise(index, this);

})

$.when.apply(null, promises).done(function () {

    $('video').each(function() {

        this.play();

    });

});

</script>

<?php

@$pesan = $_GET['pesan'];

if($pesan=="gagal")

{

    echo"<script type='text/javascript'>

        alert('Username or password not valid');

    </script>";
}

```

```

    }

    else if($pesan=="berhasil")

    {

        echo"<script type='text/javascript'>

            alert('Anda berhasil mendaftar, Silahkan login!');

        </script>";

        }

    else if($pesan=="a")

    {

        echo"<script type='text/javascript'>

            alert('Anda harus melakukan LOGIN terlebih dahulu
            sebelum melakukan pemesanan');

        </script>";

        }

    ?>

</head>

<body>

<div class="vid-container">

    <video id="Videol" class="bgvid back" autoplay="false"
    muted="muted" preload="auto" loop>

        <source src="video/videoplayback.mp4" type="video/mp4">

    </video>

    <div class="box">

```

```

        <em><h1>LOGIN<br> PLEASE!</h1></em><p><h1>MJ TEXTILE
KOTAPINANG</h1>

        <form action="ceklogin.php" method="post">

        <input type="text" placeholder="Username"
name="username"/>

        <input type="password" placeholder="Password"
name="password" />

        <button type="submit"><em>L O G I N</em></button>

        </form>

        <p>Have an account?

        <span><a href="daftar.php?">Sign Up</a></span></p>

    </div>

</div>

</div>

</body>

</html>

```

3. home.php

```

<!DOCTYPE html>

<html lang="en">

    <head>

        <meta charset="utf-8">

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

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

```

```

<meta name="description" content="">

<meta name="author" content="">

<link rel="icon" href="../../favicon.ico">

<title>MJ TEXTILE KOTAPINANG</title>

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

<link href="css/style.css" rel="stylesheet">

</head>

<body>

    <nav class="navbar navbar-default navbar-fixed-top"
    style="background:#008080;">

        <div class="container-fluid">

            <div class="navbar-header">

                <a class="navbar-brand" href="#" style="color:#fff;
                font-size:30px;">MJ TEXTILE<b>KOTAPINANG</b></a>

            </div>

            <div class="collapse navbar-collapse">

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

                    <ul id="nav">

                        <li ><a href="index.php" style="color:#fff;"><span
                        class="glyphicon glyphicon-home"> Home | </span></a></li>

                        <li><a href="" style="color:#fff;" ><span
                        class="glyphicon glyphicon-list"> Kategori | </span></a>

```

```

<ul>

<li><?php include("kat.php");?></li>

</ul>

</li>

        <li class="a"><a href="cara_pesan.php"
style="color:#fff;"><span class="glyphicon glyphicon-question-
sign"> Cara Belanja | </span></a></li>

        <li class="a"><a href="login.php"
style="color:#fff;"><span class="glyphicon glyphicon-log-in">
Login | </span></a></li>

</ul>

<div class="clear"></div>

</div>

</div>

</nav>

<div class="jumbotron">

    <div class="row">

        <div class="col-md-4" style="margin:30px;">

        </div>

        <div class="col-md-6" style="margin-left:70px;">

            <h2><b>Selamat datang di toko bahan jahit terlengkap
di Labuhanbatu Selatan.</b><h1>MJ TEXTILE<b>KOTAPINANG</b></h1></h2>

            <p>Disini anda bisa membeli dan memesan bahan jahit
dengan mudah, anda tinggal klik, maka barang sampai di tempat
anda. tidak perlu lagi jauh jauh ke toko bahan jahit.</p>

        </div>

```

```

        </div>

        </div>

        <div style="margin-top: -30px; width:100%,height:50px;text-align:center;background:#d74b35;color:#fff;line-height:60px;font-size:20px;">

        <b>Bahan Jahit</b>

        </div>

        <div class="container">

            <div class="row">

                <?php

                    @$idkat = $_GET['id'] ;

                    $qrybarangkat = mysql_query("SELECT * from barang where id_kategori='$idkat'");

                    $qrybarang= mysql_query("SELECT * from barang");

                    if($idkat==0){

                        while($barang = mysql_fetch_array($qrybarang)) {

                            ?>

                            <div class="col-md-4" style="margin-top:20px;">

                                <div class="barang">

                                    <center></center>

                                    <h3 style="text-align:center; color:#0000ff;"><?php echo $barang['nama_barang'] ?></h3>

                                    <center><b>Harga</b> Rp.<?php echo $buku['harga']; ?></center>

                                    <center><b>Stok</b> (<?php echo $buku['stok']; ?>)</center>

                                    <center><a class="btn btn-danger" href="detail.php?id=<?php echo $barang['id_barang'] ?>" role="button" style="margin-top:10px;">View details &raquo;</a></center>

```



```

        </div>

</div>

<?php } }

        else{ while($barang1 =
mysql_fetch_array($qrybarangkat)) {?>

                <div class="col-md-4" style="margin-top:20px;">

<div class="barang">

                <center></center>

                <h3 style="text-align:center; color:#0000ff; "><?php
echo $barang1['nama_barang'] ?></h3>

                <center><b>Harga</b> Rp.<?php echo
$barang1['harga']; ?></center>

                <center><b>Stok</b> (<?php echo $barang1['stok'];
?>)</center>

                <center><a class="btn btn-danger"
href="detail.php?id=<?php echo $barang1['id_barang'] ?>"
role="button" style="margin-top:10px;">View details
&raquo;</a></center>

                </div>

</div>

        <?php }} ?>

</div>

<hr>

</div>

        <div class="footer"
style="width:100%;height:270px;color:#fff;background:#d74b35;">

                <div class="row" style="background:#7e7c78;">

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

                <div style="margin:50px;height:120px;">

```

```
<center>

<ul>

  <li style="color:#f97b61"><h3><b>Tentang MJ TEXTILE
KOTAPINANG</b></h3></li>

</ul></center>

<hr>

<ul>

  <li><b>MJ TEXTILE KOTAPINANG</b> adalah</li>

  <li>Sebuah toko bahan jahit online</li>

  <li>yang menyediakan semua</li>

  <li>jenis bahan jahit dengan pemilihan</li>

  <li>berdasarkan kategori.</li>

</ul>

</div>

</div>

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

<div style="margin:50px;height:120px;">

  <center>

  <ul>

    <li style="color:#f97b61"><h3><b>Alamat
Kami</b></h3></li>

  </ul></center>

  <hr>

  <ul>

    <li>Jl.Jendral Sudirman, No.100</li>

    <li>Kotapinang</li>

    <li>Labuhanbatu Selatan</li>
```

```

        <li>Sumatera Utara, Indonesia</li>

        <li></li>

    </ul>

</div>

</div>

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

<div style="margin:50px;height:120px;">

    <center>

        <ul>

            <li style="color:#f97b61"><h3><b>Contact
Us</b></h3></li>

            <hr>

            <div class="row">

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

                    <a href=""></a>

                </div>

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

                    <a href=""></a>

                </div>

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

                    <a href=""></a>

                </div>

            </div>

        </ul>

    </center>

```

```
</div>

</div>

</div>

    <div class="copyright" style="line-height:50px;">

        <center>&copy; 2019 Developed by : Faisal Aditya
        Hasibuan</center>

    </div>

</div>

</body>

</html>
```

4. config.php

```
<?php

$host = "localhost";

$username = "root";

$password = "";

$db_name = "mjtextile";

mysql_connect("$host", "root", "") or die("cannot connect"
. mysql_error());

mysql_select_db("$db_name") or die(mysql_error());

?>
```

ADMIN

1. cetak_laporan.php

```
<?php

require('assets/lib/fpdf.php');
```

```

class PDF extends FPDF
{
    function Header()
    {
        $this->SetFont('Arial','B',30);
        $this->Cell(30,10,'MJ TEXTILE KOTAPINANG');

        $this->Ln(10);
        $this->SetFont('Arial','i',10);
        $this->cell(30,10,'Jl. Jendral Sudirman No.100
Kotapinang, Labuhanbatu Selatan');

        $this->Ln(5);
        $this->SetFont('Arial','i',10);
        $this->cell(30,10,'Telp/WhatsApp : 0821-6146-
9603');

        $this->Line(10,40,200,40);

        $this->Ln(5);
        $this->SetFont('Arial','i',10);
        $this->cell(30,10,'Data Barang');

        $this->cell(115);
        $this->SetFont('Arial','',10);

```

```

        $this->cell(30,10,'Kotapinang, '.date("d-m-
Y").'');

        $this->Line(10,40,200,40);
    }

    function data_barang(){

        mysql_connect("localhost","root","");

        mysql_select_db("mjtextile");

        $data=mysql_query("SELECT * FROM keranjang");

        while ($r= mysql_fetch_array($data))

            {

                $hasil[]=$r;

            }

        return $hasil;

    }

    function set_table($header,$data){

        $this->SetFont('Arial','B',9);

        $this->Cell(10,7,"No",1);

        $this->Cell(30,7,$header[1],1);

        $this->Cell(30,7,$header[0],1);

        $this->Cell(24,7,$header[2],1);

        $this->Cell(27,7,$header[3],1);

        $this->Cell(27,7,$header[4],1);

        $this->Ln();
    }

```

```

$this->SetFont('Arial','',9);

$no=1;

foreach($data as $row)
{
    $this->Cell(10,7,$no++,1);

    $this->Cell(30,7,$row['id_barang'],1);

    $this->Cell(30,7,$row['id_pembeli'],1);

    $this->Cell(24,7,$row['qty'],1);

    $this->Cell(27,7,"Rp.
".number_format($row['harga']),1);

    $this->Cell(27,7,"Rp.
".number_format($row['total_harga']),1);

    $this->Ln();
}
}

$pdf = new PDF();

$pdf->SetTitle('Cetak Data Barang');

$header = array('Id Pembeli', 'Id Barang','Qty'
,'Harga','Total Harga');

$data = $pdf->data_barang();

$pdf->AliasNbPages();

$pdf->AddPage();

$pdf->Ln(20);

```

```

$pdf->set_table($header,$data);

$pdf->Output('', 'MJ TEXTILE KOTAPINANG/Barang/'.date("d-m-
Y").'.pdf');

?>

```

2. e_barang.php

```

<?php

include"../../config.php";

$id_barang = $_POST['id_barang'];

$nama_barang = $_POST['nama_barang'];

$produsen = $_POST['produsen'];

$spesifikasi = $_POST['spesifikasi'];

$terjual = $_POST['terjual'];

$harga = $_POST['harga'];

$stok = $_POST['stok'];

$kategori= $_POST['kategori'];

$qryid = mysql_query("SELECT * FROM kategori where
kategori='$kategori'");

$data = mysql_fetch_array($qryid);

$id_kategori = $data['id_kategori'];

@$message = '';

$valid_file = true;

$max_size = 1024000;

if($_FILES['gambar']['name']){

```



```

        if(!$_FILES['gambar']['error']){

                $new_file_name =
strtolower($_FILES['gambar']['tmp_name']);

                if($_FILES['gambar']['size'] > $max_size)

                        $valid_file = false;

                        $message      = 'Maaf, file terlalu besar.
Max: 1MB';

                }

                $image_path =
pathinfo($_FILES['gambar']['name'],PATHINFO_EXTENSION);

                $extension = strtolower($image_path);

                if($extension != "jpg" && $extension != "jpeg"
&& $extension != "png" && $extension != "gif" ) {

                        $valid_file = false;

                        $message      = "Maaf, file yang diizinkan
hanya format JPG, JPEG, PNG & GIF. #".$extension;

                }

                if($valid_file == true)

                {

                        $rename_nama_file = date('YmdHis');

                        $nama_file_baru      =
$rename_nama_file.'.'.$extension;

                        mysql_query("UPDATE barang set
nama_barang='$nama_barang',id_kategori='$id_kategori',spesifika
si='$spesifikasi',produsen='$produsen',terjual='$sterjual',harga
='$harga', gambar='$nama_file_baru', stok='$stok' where
id_barang='$id_barang");

                        move_uploaded_file($_FILES['gambar']['tmp_name'],
'../../gambar/'.$nama_file_baru);

```

```

        header("location:index.php?page=barang");
    }

}

else

{

        $message = 'Oops! Your upload triggered the
following error:  '.$_FILES['gambar']['error'];

}

?>

```

3. editbarang.php

```

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

<?php

include"../../../config.php";

$e=$_GET['id'];

    $edit=mysql_query("SELECT * FROM barang WHERE
id_barang='$e'");

    $book = mysql_fetch_array($edit);

?>

    <div style="margin-top:30px;width:100%,height:50px;text-
align:center;background:#000;color:#fff;line-height:60px;font-
size:20px;margin-bottom:20px;">

        <b>EDIT BARANG</b>

    </div>

    <form action="e_barang.php" method="post"
enctype="multipart/form-data">

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

        <b>Kategori Barang :</b><select name="kategori"
class="form-control">

```

```

        <?php
            $d = mysql_query("SELECT * from
kategori");

            while($data = mysql_fetch_array($d)){ ?>

                <option> <?php echo $data['kategori']; ?>
</option>

            <?php } ?>

        </select><br>

        <b>Nama Barang :</b> <input type="text"
name="nama_barang" class="form-control" value =" <?php echo
$book['nama_barang'];?>" ><br>

        <b>Produsen :</b><input type="text"
name="produsen" class="form-control" value =" <?php echo
$book['produsen'];?>"><br>

        <b>Spesifikasi : </b><input type="text"
name="spesifikasi" class="form-control" value =" <?php echo
$book['spesifikasi'];?>"><br>

        <b>Gambar Barang : </b><input type="file"
name="gambar" class="form-control" value =" <?php echo
$book['gambar'];?>" ><br>

        <b>Terjual : </b><input type="text"
name="terjual" class="form-control" value =" <?php echo
$book['terjual'];?>"><br>

        <b>Harga Barang : </b><input type="text"
name="harga" class="form-control" value =" <?php echo
$book['harga'];?>" ><br>

        <b>Stok Barang : </b><input type="text"
name="stok" class="form-control" value =" <?php echo
$book['stok'];?>" ><br>

        <td><input type="submit" class="btn btn-success"
value="Simpan">

    </form>

```

4. hapus_barang.php

```

<?php

include('../../config.php');

```

```

    $bk=$_GET['id'];

    mysql_query("DELETE FROM barang WHERE id_barang='$bk'");

    header("location:index.php?page=barang");

    ?>

```

5.hapus_kat.php

```

<?php

include('../../config.php');

$bk=$_GET['id'];

mysql_query("DELETE FROM kategori WHERE id_kategori='$bk'");

header("location:index.php?page=kategori");

?>

```

6.input_barang.php

```

<?php

$qry_kategori = mysql_query("SELECT * from kategori");

?>

    <div style="margin-top:30px;width:100%,height:50px;text-align:center;background:#000;color:#fff;line-height:60px;font-size:20px;">

    <b>TAMBAH BARANG<b>

    </div>

    <form method="post" class="form-group"
    action="tambah_barang.php" enctype="multipart/form-data"
    style="margin-top:20px;">

        <select name="kat" class="form-control">

        <?php

            while($kategori=mysql_fetch_array($qry_kategori)) {

```

```

?>
                                <option><?php echo $kategori['kategori'];
?></option>

                                <?php } ?>

</select><br>

    <input type="text" name="nama_barang" placeholder="Nama
Barang" class="form-control"><br>

    <input type="text" name="produsen" placeholder="Produsen"
class="form-control"><br>

    <input type="text" name="spesifikasi"
placeholder="Spesifikasi" class="form-control"><br>

    <input type="file" name="gambar" placeholder="Gambar Barang"
class="form-control"><br>

    <input type="text" name="terjual" placeholder="Terjual"
class="form-control"><br>

    <input type="text" name="harga" placeholder="Harga Barang"
class="form-control"><br>

    <input type="text" name="stok" placeholder="Stok Barang"
class="form-control"><br>

    <input type="submit" name="simpan" value="Simpan" class="btn
btn-success"><br>

</form>

```

7.input_kat.php

```

<form method="post" class="form-group">

    <div class="col-md-8" style="margin-bottom: 20px;">

        <input type="text" name="kategori" placeholder="Kategori
Baru" style="width:600px;" class="form-control">

    </div>

    <div class="col-md-1">

        <input type="submit" name="simpan" value="Simpan" class="btn
btn-success">

```

```

</div>

</form>

<?php

@$sim = $_POST['simpan'];

if($sim)

{

    $kat = $_POST['kategori'];

    mysql_query("INSERT into kategori set kategori='$kat'");

    header("location:index.php?page=kategori");

}

?>

```

8.konfirmasi_transaksi.php

```

<?php

include('../../config.php');

$kd=$_GET['id'];

$id = $_GET['id_pembeli'];

    $qry = mysql_query("SELECT * from checkout where
id_pembeli='$id' && status_terima='Sudah Diterima'");

    $a = mysql_num_rows($qry);

    if ($a=="Belum Diterima")

    {

        echo "<script>alert('Customer belum Mengkonfirmasi bahwa Dia
sudah menerima barang. '); window.location =
'index.php?page=laporan'</script>";

    }

    else{

        mysql_query("DELETE FROM checkout WHERE id_checkout='$kd'");

```

```
mysql_query("DELETE FROM keranjang where id_pembeli='$id'");
header("location:index.php?page=laporan");}

?>
```

9. laporantransaksi.php

```
<?php

$q = mysql_query("SELECT * FROM keranjang");

?>

<div style="margin-top:30px;width:100%,height:50px;text-align:center;background:#000;color:#fff;line-height:60px;font-size:20px;margin-bottom:20px;">

<b>LAPORAN TRANSAKSI</b>

</div>

<a href="cetak_laporan.php" class="btn btn-success" style="margin:17px;"><span class="glyphicon glyphicon-plus"> CETAK LAPORAN</span></a>

<table class="table table-bordered">

<tr>
<th style="background: #5f9ea0; "><center>No Keranjang</center></th>
<th style="background: #5f9ea0; "><center>Kode Pembelian</center></th>
<th style="background: #5f9ea0; "><center>Kode Barang</center></th>
<th style="background: #5f9ea0; "><center>Jumlah Orderan</center></th>
<th style="background: #5f9ea0; "><center>Harga Barang</center></th>
<th style="background: #5f9ea0; "><center>Total</center></th>
```

```

                <th style=" background: #5f9ea0;
"><center>Aksi</center></th>

                <?php while($c=mysql_fetch_array($q)){?>

                <tr>

                <td><center><?php echo $c['id_barang'];
?></center></td>

                <td><center><?php echo $c['id_pembeli'];
?></center></td>

                <td><center><?php echo $c['id_barang'];
?></center></td>

                <td><center><?php echo $c['qty']; ?></center></td>

                <td><center><?php echo $c['harga']; ?></center></td>

                <td><center><?php echo $c['total_harga'];
?></center></td>

                <td><center><a
href="index.php?page=laporan&act=detail&id=<?php echo
$c['id_pembeli']; ?> "><span class="glyphicon glyphicon-eye-
open"></span></a>

                </tr>

                <?php } ?>

</table>

?>

```

10. tambah_barang.php

```

<?php

include"../../config.php";

$kat = $_POST['kat'];

$nama_barang = $_POST['nama_barang'];

$produsen = $_POST['produsen'];

$spesifikasi = $_POST['spesifikasi'];

```



```

    $sterjual = $_POST['terjual'];

    $harga = $_POST['harga'];

    $stok = $_POST['stok'];

    $qryid = mysql_query("SELECT * FROM kategori where
kategori='$kat'");

    $data = mysql_fetch_array($qryid);

    $id_kategori = $data['id_kategori'];

@$message          = '';

$valid_file        = true;

$max_size          = 1024000;

if($_FILES['gambar']['name']){

    if(!$_FILES['gambar']['error']){

        $new_file_name =
strtolower($_FILES['gambar']['tmp_name']);

        if($_FILES['gambar']['size'] > $max_size)

            {

                $valid_file = false;

                $message    = 'Maaf, file terlalu besar. Max:
1MB';

            }

        $image_path =
pathinfo($_FILES['gambar']['name'],PATHINFO_EXTENSION);

        $extension = strtolower($image_path);

        if($extension != "jpg" && $extension != "jpeg" &&
$extension != "png" && $extension != "gif" ) {

            $valid_file = false;

```

```

                $message = "Maaf, file yang diizinkan hanya
format JPG, JPEG, PNG & GIF. #".$extension;

            }

            if($valid_file == true)

            {

                $rename_nama_file = date('YmdHis');

                $nama_file_baru =
                $rename_nama_file.'.'.$extension;

                mysql_query("INSERT into barang set
nama_barang='$nama_barang',id_kategori='$id_kategori',spesifikasi=
'$spesifikasi',produsen='$produsen',terjual='$sterjual',harga='$har
ga', gambar='$nama_file_baru', stok='$stok'");

                move_uploaded_file($_FILES['gambar']['tmp_name'],
'../../gambar/'.$nama_file_baru);

                header("location:index.php?page=barang");

            }

        }

        else

        {

            $message = 'Oops! Your upload triggered the
following error: '.$_FILES['gambar']['error'];

        }

    }

?>

```

CUSTOMER

1.cara_pesanan.php

```
<?php
include"../../config.php";

session_start();

if(!isset($_SESSION['username']))
{
    header("location:../../login.php");
}

$nama = $_SESSION['nama'];
?>

<!DOCTYPE html>

<html lang="en">

    <head>

        <meta charset="utf-8">

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

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

        <meta name="description" content="">

        <meta name="author" content="">

        <link rel="icon" href="../../favicon.ico">

        <title>MJ TEXTILE KOTAPINANG</title>

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

        <link href="../../css/style.css" rel="stylesheet">

    </head>

    <body>
```

```

        <nav class="navbar navbar-default navbar-fixed-top"
style="background:#008080;">

        <div class="container-fluid">

            <div class="navbar-header">

            </div>

            <div class="collapse navbar-collapse">

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

                <ul id="nav">

                    <li ><a href="index.php" style="color:#fff;"><span
class="glyphicon glyphicon-home"> Home | </span></a></li>

                    <li class="a"><a href="" style="color:#fff;"><span
class="glyphicon glyphicon-shopping-cart"> Keranjang |
</span></a></li>

                    <li><a href="" style="color:#fff;" ><span
class="glyphicon glyphicon-list"> Kategori | </span></a>

                <ul>

                <li><?php include("kat.php");?></li>

                </ul>

                </li>

                    <li class="a"><a href="cara_pesan.php"
style="color:#fff;"><span class="glyphicon glyphicon-question-
sign"> Cara Belanja | </span></a></li>

                <?php

                    $q_cek_cekout = mysql_query("SELECT * from checkout
where id_pembeli='$_SESSION[id_pembeli]'");

                    $cek_cekout = mysql_num_rows($q_cek_cekout);

                    if($cek_cekout>=1){

```

```

        $queri_cek = mysql_query("SELECT * from chekout where
id_pembeli='$_SESSION[id_pembeli]' && status_terima='sudah
diterima'");

        $cek = mysql_num_rows($queri_cek);

        if($cek>=1)

            {?>

                <li><a href="index.php?pesan=sudah konfirmasi"><span
class="glyphicon glyphicon-check" style="color:#fff;"> Konfirmasi
| </span></a></li><?php

                    }else{

                        ?>

                            <li><a href="cara_pesanan.php?page=konfirmasi"><span
class="glyphicon glyphicon-check" style="color:#fff;"> Konfirmasi
| </span></a></li>

                                <?php }} ?>

                                    <li><a href="#"><span class="glyphicon glyphicon-
user" style="color:#fff;"> <?php echo $nama; ?></span></a>

                                        <ul>

                                            <li><a href=" ../admin/outpage.php"><span
class="glyphicon glyphicon-log-out">Keluar</span></a></li>

                                                </ul>

                                                    </ul>

                                                        </li>

                                                            </ul>

                                                                <div class="clear"></div>

                                                                    </div>

</div>

</nav>

<?php

@$page= $_GET['page'];

if($page=="pembelian_selesai")

```

```

{
    include("pembelian_selesai.php");
}

else if($page=="konfirmasi")
{
    include("konfirmasi.php");
}

else{
?>

<div style="margin-top:30px;width:100%,height:50px;text-align:center;background:#008080;color:#000;line-height:60px;font-size:20px;margin-bottom:20px;">

<b>CARA BELANJA</b>

</div>

<p><h3><b>1. Pembayaran dilakukan dalam jangka waktu 1x24 jam setelah melakukan pemesanan.<br>

2. Pembayaran dapat dilakukan melalui transfer ke Rekening kami. Melalui Konfirmasi Pembayaran.<br>

3. Setelah melakukan pembayaran, konfirmasi pembayaran dikirim ke-<br>

<br>

<p style="color:#0000ff;">Faisal Aditya Hasibuan,

BRI Kotapinang,

No Rek 00112233</p>

<br>

4.Selanjutnya buku yang telah dipesan akan dikirimkan dalam waktu maksimal 7 Hari.<br>

5.Kami mengirimkan barang dengan menggunakan jasa pengiriman barang via JNE, JNT, TIKI, NINJA<br><br></b></p>

```

```
<p style="color:red;">* Harga barang belum termasuk ongkos kirim, dan ongkos kirim akan disesuaikan dengan tujuan pengiriman.</p></h3>
```

```
<hr>
```

```
<?php } ?>
```

```
</div>
```

```
<div class="footer" style="width:100%;height:270px;color:#fff;background:#000;">
```

```
<div class="row" style="background:#008080;">
```

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

```
<div style="margin:50px;height:120px;">
```

```
<center>
```

```
<ul>
```

```
<li style="color:#000"><h4><b>About MJ TEXTILE KOTAPINANG</b></h4></li>
```

```
</ul></center>
```

```
<hr>
```

```
<ul>
```

```
<li><b>MJ TEXTILE KOTAPINANG</b> adalah</li>
```

```
<li>Sebuah toko bahan jahit online</li>
```

```
<li>yang menyediakan semua</li>
```

```
<li>jenis bahan jahit dengan pemilihan</li>
```

```
<li>berdasarkan kategori.</li>
```

```
</ul>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

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

```
<div style="margin:50px;height:120px;">
```

```

<center>

<ul>

    <li style="color:#000"><h3><b>Alamat
Kami</b></h3></li>

</ul></center>

<hr>

<ul>

<li>Jl.Jendral Sudirman, No.100</li>

<li>Kotapinang</li>

<li>Labuhanbatu Selatan</li>

<li>Sumatera Utara, Indonesia</li>

<li></li>

</ul>

</div>

</div>

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

<div style="margin:50px;height:120px;">

<center>

<ul>

    <li style="color:#000"><h3><b>Contact
Us</b></h3></li>

<hr>

<div class="row">

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

        <a
href="https://web.facebook.com/hasibuancakepp"></a>

    </div>

```



```

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

            <a
href="https://www.instagram.com/faisaladityahasibuans"></a>

        </div>

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

            <a href="https://twitter.com/faisaladityahsb"></a>

        </div>

    </div>

</ul>

</center>

</div>

</div>

</div>

    <div class="copyright" style="line-height:50px;">

        <center>&copy; 2019 Developed by : Faisal Aditya
Hasibuan</center>

    </div>

</div>

</body>

</html>

```

2.kat.php

```

<?php

include('../../config.php');

$kat="select * from kategori";

```

```

$hasil=mysql_query($kat);

while($get_data=mysql_fetch_array($hasil)){

    ?><li style=""><a
href="index.php?page=detail&id=<?=$get_data['id_kategori']?>">

        <?php echo $get_data['kategori']?>

    </a></li>

    <?php

    }

    ?>

```

3. keranjang.php

```

<?php

include"../../config.php";

$id_pembeli = $_SESSION['id_pembeli'];

    $qry = mysql_query("SELECT * from keranjang where
id_pembeli='$id_pembeli'");

    @$aksi = $_GET['aksi'];

    if($aksi=="hapus"){

        $id_keranjang = $_GET['id'];

        $query_qty = mysql_query("SELECT * from keranjang where
id_keranjang='$id_keranjang'");

        $data_qty = mysql_fetch_array($query_qty);

        $qty = $data_qty['qty'];

        $id_buku = $data_qty['id_buku'];

        $query_buku = mysql_query("SELECT * from buku where
id_buku='$id_buku'");

        $data_buku = mysql_fetch_array($query_buku);

        $stok = $data_buku['stok'];

```

```

        $stok_ubah = $stok+$qty;

        mysql_query("UPDATE buku set stok='$stok_ubah' where
id_buku='$id_buku'");

        mysql_query("DELETE from keranjang where
id_keranjang='$id_keranjang'");

        header("location:detail.php?page=keranjang");

    }

?>

<div class="jumbotron">

<table class="table table-bordered">

    <th>Nama Barang</th><th>Harga</th><th>QTY</th><th>Total
Harga</th><th>Aksi</th>

    <?php while($keranjang=mysql_fetch_array($qry)){?>

        <tr>

            <td><?php

                $q = mysql_query("SELECT * from barang where
id_barang='$keranjang[id_barang]'");

                $d = mysql_fetch_array($q);

                $nama_barang = $d['nama_barang']; echo $nama_barang;

                $qbyar = mysql_fetch_array(mysql_query("SELECT
SUM(total_harga) as total_bayar from keranjang where
id_pembeli='$id_pembeli'"));

                $bayar = $qbyar['total_bayar'];

            ?></td>

            <td><?php echo $keranjang['harga'] ?></td>

            <td><?php echo $keranjang['qty']?></td>

            <td><?php echo $keranjang['total_harga']?></td>

            <td><a href="keranjang.php?aksi=hapus&id=<?php echo
$keranjang['id_keranjang']; ?>"><center><span class="glyphicon
glyphicon-remove"></span></a>

```

```

        </tr>

<?php } ?>

<tr>

        <td colspan="3"><b>Total Bayar</b></td><td><?php echo
@$bayar; ?></td>

        <td><center><a href="detail.php?aksi=checkout" class="btn
btn-info">Checkout</a></center></td>

</tr>

</table>

</div>

```

4.konfirmasi_terima.php

```

<?php

include"../../config.php";

$id = $_GET['id'];

mysql_query("UPDATE chekout set status_terima='sudah diterima'
where id_pembeli='$id'");

header("location:index.php?pesan=suwon");

?>

```

5.proses_checkout.php

```

<?php

include"../../config.php";

session_start();

$id_pembeli = $_SESSION['id_pembeli'];

$nama = $_POST['nama'];

$alamat = $_POST['alamat'];

$tlp = $_POST['nomor_tlp'];

```

```

    $tanggal = $_POST['tanggal'];

    mysql_query("INSERT INTO chekout set
id_pembeli='$id_pembeli',nama='$nama',alamat='$alamat',nomor_tlp='
$tlp',tanggal='$tanggal'");

    header("location:cara_pesan.php?page=pembelian_selesai");

    ?>

```

6. tambah_keranjang.php

```

<?php

include"../../config.php";

session_start();

$id_pembeli = $_SESSION['id_pembeli'];

    $q_aman = mysql_query("SELECT * from chekout where
id_pembeli='$id_pembeli'");

    $aman = mysql_num_rows($q_aman);

    if($aman==0)

    {

        $id_barang = $_POST['id_barang'];

        $qty = $_POST['qty'];

        $harga = $_POST['harga'];

        $total_harga = $qty*$harga;

        $qrybarang = mysql_query("SELECT * from keranjang where
id_barang='$id_barang'");

        $q_stok = mysql_query("SELECT * from barang where
id_barang='$id_barang'");

        $d_stok = mysql_fetch_array($q_stok);

        $stok = $d_stok['stok'];

        $siso_stok = $stok-$qty;

        mysql_query("UPDATE barang set stok='$siso_stok' where
id_barang='$id_barang'");

```

```

$data = mysql_fetch_array($qrybarang);

$idebar = $data['id_barang'];

if($id_barang==$idebar)

{

    $q_qty = mysql_query("SELECT * from keranjang where
id_barang='$id_barang'");

    $data_qty = mysql_fetch_array($q_qty);

    $qty1 = $data_qty['qty'];

    $qty2 = $qty1 + $qty;

    $tot = $harga * $qty2;

    mysql_query("UPDATE keranjang set
id_pembeli='$id_pembeli',id_barang='$id_barang',qty='$qty2',harga=
'$harga',total_harga='$tot' where id_barang='$id_barang'");

    header("location:detail.php?page=keranjang");

}

else{

    mysql_query("INSERT into keranjang set
id_pembeli='$id_pembeli',id_barang='$id_barang',qty='$qty',harga='
$harga',total_harga='$total_harga'");

    header("location:detail.php?page=keranjang");

}

}

else if($saman>=1)

{header("location:index.php?pesan=blok");

}

?>

```

PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Faisal Aditya

NPM : 16.051.00.016

Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Penjualan Bahan Jahit Baju Dan Celana
Di Toko MJ TEXTILE 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, 29 Juli 2019
Yang Membuat Pernyataan,

Faisal Aditya

