

Abstrak

Keripik Mentari adalah produk rumahan atau disebut juga Home Industri yang bergerak dalam bidang makanan ringan seperti macam-macam jenis keripik dan kerupuk. Mentari sendiri terletak di Desa Kampung Perlabian Lohsari 1 Kecamatan Kampung Rakyat Labuhanbatu Selatan Provinsi Sumatera Utara. Di dirikan sejak tahun 2010 oleh Bapak Marlan beserta keluarga. Mentari yang selama ini masih melakukan penjualan secara manual, karena kurangnya akses informasi mengenai keripik mentari. Oleh karena itu dibutuhkan sistem informasi dan media yang dapat mengatasi permasalahan ini. Berdasarkan masalah tersebut, maka tujuan penelitian adalah membuat media sistem informasi penjualan dengan menggunakan website untuk menjadi media promosi, dan dibuat menggunakan bootstrap agar mudah di buka pada segala ukuran browser. Dengan di buatnya program dengan Bahasa pemrograman PHP dan metode wawancara dan observasi, diharapkan dapat memudahkan promosi, penjualan, serta memperluas pemasaran.

Kata kunci: *Sistem Informasi, Penjualan, Website..*

Abstract

Mentari Chips are home-based products or also called Home Industries which are engaged in snacks such as various types of chips and crackers. Mentari itself is located in Kampung Perlabian Village, Lohsari 1, Kampung Rakyat District, South Labuhanbatu, North Sumatra Province. Established since 2010 by Mr. Marlan and his family. Mentari, which is still selling manually, because of lack of access to information about sun chips. Therefore information systems and media are needed that can overcome this problem. Based on these problems, the purpose of the research is to create a media sales information system by using a website to be a media campaign, and made using a bootstrap to be easily open on all browser sizes. By creating a program with the programming language PHP and interview and observation methods, it is expected to facilitate promotion, sales, and expand marketing.

Keywords: *Information Systems, Sales, Websites.*

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan sistem informasi yang semakin canggih menjadikan informasi lebih mudah didapatkan, dari dalam negeri maupun luar negeri[1]. Sebagian luas masyarakat mendapatkan informasi melalui internet. Selain informasi, internet juga banyak digunakan sebagai alat komunikasi melalui media sosial. Dengan dukungan sistem informasi yang baik maka tak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, sebagian besar perusahaan dan usaha-usaha lainnya juga menggunakannya sebagai tempat promosi[2].

Berjualan melalui dunia maya pun sudah menjadi tren yang semakin berkembang. Sudah banyak perusahaan dan usaha-usaha rumahan yang memanfaatkan perkembangan informasi tersebut. Seperti kegiatan promosi barang yang akan dijual sampai transaksi jual beli melalui website, yang membuat masyarakat untuk lebih tertarik melakukan pembelian secara online[1].

Keripik Mentari merupakan Usaha Rumahan yang menjual segala jenis keripik dan krupuk seperti keripik singkong gurih, keripik singkong pedas manis, keripik singkong balado, keripik pisang original, keripik pisang manis, krupuk macaroni dan lain-lain. Proses pemesanan makanan ringan oleh pelanggan berlangsung dengan cara mendatangi usaha rumahan tersebut, sehingga waktu yang dibutuhkan relatif lama, terutama bagi pelanggan dari luar Kecamatan

Kampung Rakyat. Usaha rumahan keripik mentari juga masih melayani pesanan sekitar Kecamatan Kampung Rakyat karena masih terbatas dan kurangnya promosi untuk masyarakat di luar Kecamatan Kampung Rakyat.

Penulis akan merancang dan membangun sebuah website mengenai usaha rumahan keripik mentari seperti menyajikan laporan data penjualan, menampilkan jenis-jenis keripik beserta deskripsi dan harga keripik. Sistem juga akan dilengkapi pilihan agar mempermudah pemakai saat program dijalankan dan membuat proses pemesanan lebih mudah dipahami yang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

Dari latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk membangun suatu **Sistem Informasi Penjualan Keripik Mentari Desa perlabian Lohsari 1** Berbasis Web yang diharapkan mampu menyediakan informasi penjualan keripik yang disediakan di Keripik Mentari Desa Perlaian Lohsari 1. Website ini juga diharapkan dapat membantu pelanggan Keripik Mentari dalam proses pemesanan keripik agar pelanggan tidak perlu mendatangi rumah usaha Keripik Mentari. Disamping itu, website ini dimaksudkan untuk mempromosikan keripik-keripik yang ada di Keripik Mentari pada masyarakat, khususnya untuk masyarakat luar Kecamatan Kampung Rakyat.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang dan membangun Sistem Informasi Penjualan Keripik Mentari Desa Perlabian Lohsari 1 Berbasis Web?
2. Bagaimana merancang dan membangun website sebagai media informasi mengenai Keripik Mentari Desa Perlabian Lohsari 1?
3. Bagaimana membuat dan menyusun laporan data penjualan usaha Keripik Mentari Desa Perlabian Lohsari 1?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam sistem informasi penjualan online Keripik Mentari adalah sebagai berikut :

- a. Data yang di pakai di ambil dari Usaha Kripik Mentatri Desa Perlabian Lohsari 1
- b. Sistem yang akan di bangun menggunakan PHP, Database Mysql

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian pada usaha Kripik Mentari adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun suatu Sistem Informasi Penjualan Keripik Mentari Desa Perlabian Lohsari 1 Berbasis Web
2. Merancang dan membangun website sebagai media informasi mengenai Keripik Mentari Desa Perlabian Lohsari 1
3. Membuat dan menyusun laporan data penjualan usaha Keripik Mentari Desa Perlabian Lohsari 1

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dari tugas akhir ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan penjelasan mengenai latar belakang penulisan tugas akhir ini yang menguraikan tentang : latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini mengemukakan dasar-dasar teori yang berhubungan dan berkenaan dengan topik yang di bahas dan akan dipakai sebagai dasar dalam menganalisa dan memecahkan masalah dan menjelaskan secara singkat tentang gambaran umum Usaha Kripik Mentari Desa Perlabian Lohsari 1.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode pengumpulan data dan metode perancangan sistem yang terdiri dari : rancangan proses, rancangan input, rancangan output, rancangan basis data, dan rancangan interface.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang program yang dirancang berupa hasil program yang telah di eksekusi meliputi menu utama,

input, dan output, serta membahas prosedur kerja sistem tentang kebutuhan sistem, kelemahan dan kelebihan sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini mengemukakan kesimpulan dari pemecahan masalah dan memberikan saran terhadap perbaikan sistem yang digunakan saat ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 KONSEP DASAR SISTEM

Konsep dasar sistem adalah meliputi dari berbagai aspek dan sudut pandang yang berbeda-beda sesuai dengan keterangan dalam hal-hal yang berkaitan dengan sistem.

2.1.1 Defenisi Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu. Istilah sistem secara umum dapat didefinisikan sebagai kumpulan hal atau elemen yang saling bekerja sama atau yang dibutuhkan dengan cara-cara tertentu sehingga membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan[1].

2.1.2 Karakteristik Sistem

Sistem akan berjalan dengan baik apabila suatu sistem memiliki karakteristik atau sifat – sifat tertentu. Ada beberapa karakteristik sistem yaitu:

a. Komponen Sistem (*Components*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa suatu bentuk subsistem.

b. Batasan Sistem (*Boundary*)

Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem lainnya atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisah-pisahkan.

c. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Lingkungan luar sistem adalah bentuk apapun yang ada diluar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut.

d. Penghubung Sistem (*Interface*)

Penghubung sistem atau *interface* adalah media yang menghubungkan sistem dengan subsistem yang lain.

e. Masukan Sistem (*Input*)

Energi yang dimasukkan ke dalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal (*signal input*).

f. Keluaran Sistem (*Output*)

Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem yang lain. Seperti contoh sistem informasi, keluaran yang dihasilkan adalah informasi, di mana

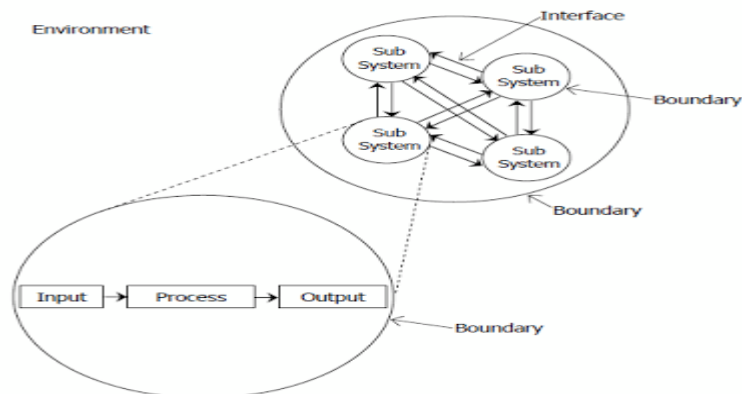
informasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk pengambilan keputusan atau hal-hal lain yang merupakan *input* bagi subsistem lain.

g. Pengolah Sistem (*Process*)

Suatu sistem mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.

h. Sasaran Sistem (*Objective*)

Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat deterministik. sasaran atau tujuan yang telah direncanakan.[2]



Gambar 2.1 Karakteristik Sistem

2.2 DATA DAN INFORMASI

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang memiliki arti bagi sipenerima dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau mendatang.

2.2.1 Defenisi Data

Definisi Data Menurut Siregar (2010:9) dalam kamus bahasa Inggris-Indonesia, data diterjemahkan sebagai istilah yang berasal dari kata “datum” yang berarti fakta atau bahan-bahan keterangan. Data merupakan deskripsi dari sesuatu dan kejadian yang kita hadapi. Data adalah fakta yang jelas lingkup, tempat, dan waktunya[3].

2.2.2 Defenisi Informasi

Informasi adalah[1] data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Sumber dari informasi adalah data. Data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal datum atau data item. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata.

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna dan menjadi berarti bagi penerimanya. Kegunaan informasi adalah untuk mengurangi ketidakpastian di dalam proses pengambilan keputusan tentang suatu keadaan. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya untuk mendapatkan informasi tersebut. Kualitas informasi sangat dipengaruhi atau ditentukan oleh beberapa hal yaitu relevan, akurat, tepat waktu, ekonomis, efisien, ketersediaan, dapat dipercaya dan konsisten[1].

2.3 SISTEM INFORMASI

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

2.3.1 Sifat Sistem Informasi

Sistem informasi harus mempunyai beberapa sifat seperti:

- Pemrosesan informasi yang efektif. Hal ini berhubungan dengan pengujian terhadap data yang masuk, pemakaian perangkat keras dan perangkat lunak yang sesuai.
- Manajemen informasi yang efektif. Dengan kata lain, operasi manajemen, keamanan dan keutuhan data yang ada harus diperhatikan.
- Keluwesan sistem informasi hendaknya cukup luwes untuk menangani macam operasi.
- Kepuasan pemakai hal yang paling penting adalah pemakai mendapatkan manfaat dan puas terhadap sistem informasi.

2.3.2 Kemampuan Sistem Informasi

Sistem informasi tentunya memiliki kemampuan sebagai berikut:

- Memiliki kecepatan akses tinggi, high volume, komputasi numeric.
- Menyediakan kecepatan, komunikasi yang akurat dan kolaborasi dengan dan di antara organisasi.

- Menyimpan informasi dalam jumlah besar dan mudah untuk digunakan.
- Akses yang cepat dan tidak mahal untuk mendapatkan informasi, dan mendunia.
- Fasilitas untuk menginterpretasikan sejumlah data yang besar.
- Meningkatkan efektifitas dan efesiensi dari orang-orang yang bekerja dalam kelompok dalam satu tempat atau dalam lokasi yang berbeda, dimana saja.
- Mengotomasi proses bisnis dan pekerja manual.

2.3.3 Operasi Dasar Sistem Informasi

Ada 4 operasi dasar dari sistem informasi, yaitu:

- Mengumpulkan
- Mengolah
- Menyimpan
- Menyebarkan informasi

Informasi mungkin dikumpulkan dari lingkungan dalam atau luar dan memungkinkan didistribusikan ke dalam atau ke luar organisasi.

2.3.4 Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi (menurut John Burch dan Gary Grudnitski) terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (building block), yaitu blok masukan (input block), blok model (model block), blok keluaran (technology blok), blok basis data (database block) dan blok kendali

(controls block). Keenam blok tersebut harus saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai sasaran dalam satu kesatuan.

Di bawah ini adalah penjelasan dari masing-masing blok yang sudah disebutkan tadi:

- Blok Masukan

Inout mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input disini termasuk metode-metode dan media yang digunakan untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

- Blok Model

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematika yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

- Blok Keluaran

Produk yang dihasilkan dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang baik serta bermanfaat dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen semua pemakai sistem.

- Blok Teknologi

Teknologi merupakan sebuah tool-box dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima masukan, menjalankan model, menyimpan, dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.

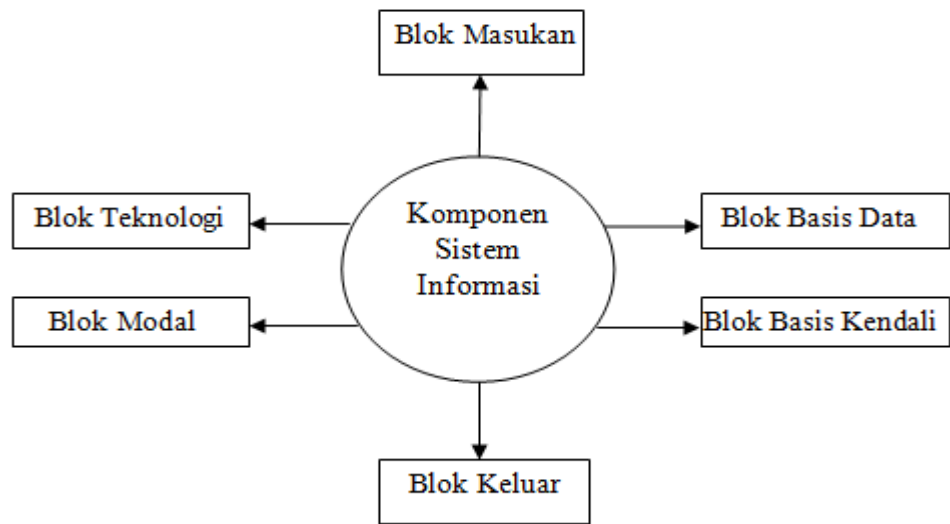
Teknologi terdiri dari 3 bagian utama, yaitu teknisi (humanware atau brainware), perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware).

- **Blok Basis Data**

Basis data (database) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras computer dan untuk mengakses atau memanipulasinya digunakan perangkat lunak yang disebut dengan DBMS (Database Management System). Data perlu disimpan dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Perlu dilakukan pengorganisasian terhadap basis data yang ada agar informasi yang dihasilkannya baik dan efisien kapasitas penyimpanannya.

- **Blok Kendali**

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti bencana alam, kecurangan-kecurangan, kegagalan-kegagalan yang terjadi di dalam sistem, ketidak efisienan, sabotase, dan lain sebagainya. Sehingga beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun dapat langsung secara diperbaiki jika seandainya hal-hal yang disebutkan diatas terjadi.



Gambar 2.2 Komponen Sistem Informasi

2.4 PENJUALAN

Penjualan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh penjual dalam menjual barang atau jasa dengan harapan akan memperoleh laba dari adanya transaksi-transaksi tersebut dan penjualan dapat diartikan sebagai pengalihan atau pemindahan hak kepemilikan atas barang atau jasa dari pihak penjual ke pembeli.

2.4.1 Strategi Penjualan

Penjualan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh penjual dalam menjual barang atau jasa dengan harapan akan memperoleh laba dari adanya transaksi-transaksi tersebut dan penjualan dapat diartikan sebagai pengalihan atau

pemindahan hak kepemilikan atas barang atau jasa dari pihak penjual ke pembeli[4].

Penjualan adalah pendapatan lazim dalam perusahaan dan merupakan jumlah kotor yang dibebankan kepada pelanggan atas barang dan jasa. Dapat disimpulkan penjualan adalah pemindahan hak kepemilikan atas barang atau jasa yang dilakukan perusahaan sebagai usaha pokok. Ada beberapa teori yang disampaikan yaitu :

1. Strategi penjualan Periklanan, semua bentuk penyajian non personal promosi ide-ide barang produk atau jasa yang dilakukan oleh sponsor tertentu yang dibayar.
2. Promosi penjualan, insentif jangka pendek untuk merangsang pembeli atau penjualan suatu produk.
3. Publisitas, suatu stimulasi non personal terhadap permintaan suatu produk, jasa atau unit dagang dengan penyebaran kebutuhan akan produk- produk tertentu disuatu media yang disebarluaskan atau menghasilkan suatu sosok kehadiran yang menarik mengenai produk di radio, ditelivisi atau panggung yang tidak dibayar oleh sponsor.
4. Penjualan pribadi, penyajian lisan dalam suatu pembicaraan dengan suatu atau beberapa pembeli potensial dengan tujuan untuk melakukan penjualan.
5. Pemasaran langsung, penggunaan surat, telepon penghubung non personal lainnya untuk berkomunikasi dengan atau mendapatkan respon dari pelanggan dan calon pelanggan tertentu.

2.5 SISTEM INFORMASI PENJUALAN

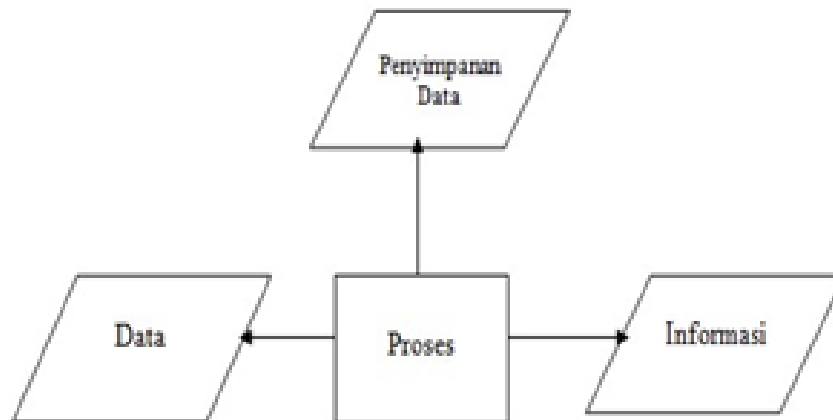
Penjualan adalah suatu sistem keseluruhan dari kegiatan usaha yang ditujukan untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan dan mendistribusikan barang, jasa, ide kepada pasar pasaran agar dapat mencapai tujuan organisasi. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa system penjualan adalah suatu system yang digunakan oleh suatu perusahaan untuk menjual atau memasarkan barang dagangan atau jasa kepada konsumen agar perusahaan mendapatkan keuntungan yg diharapkan untuk kemajuan perusahaan.

2.6 KONSEP BASIS DATA

Database atau basis data merupakan mekanisme pengelolaan data dalam jumlah yang besar secara terstruktur. Database memudahkan program untuk mengambil dan menyimpan data. Jika data yang diolah banyak dan memerlukan penanganan khusus, jangan menggunakan file untuk menyimpan data. Tetapi, gunakan database. Database yang banyak diterapkan saat ini adalah database bertipe relasional (relational database), seperti Oracle, Microsoft SQL Server, MySQL, dan lain-lain.

2.6.1 Defenisi Basis Data

Data adalah[5] suatu istilah majemuk yang berarti fakta atau bagian dari fakta yang mengandung arti yang dihubungkan dengan kenyataan, simbol-simbol,



gambar-gambar, angka-angka, huruf-huruf, atau simbol-simbol, yang menunjukkan suatu ide, objek, kondisi, atau situasi dan lain sebagainya. Lebih singkatnya, data itu dapat berupa apa saja dan dapat ditemui di mana saja. Kemudian kegunaan data adalah sebagai bahan dasar yang objektif (*Relatif*) di dalam proses penyusunan kebijaksanaan dan keputusan oleh pimpinan organisasi. Dari definisi dan uraian data tersebut dapat disimpulkan bahwa data adalah bahan mentah yang diproses untuk menyajikan informasi[5].

Gambar 2.3 Pemrosesan Data

2.6.2 Jenis-Jenis Basis Data

Dalam dunia komputer system pengolahan data dibedakan menjadi dua, yaitu File Processing Sistem dan Database. *File Processing Sistem* dulu banyak

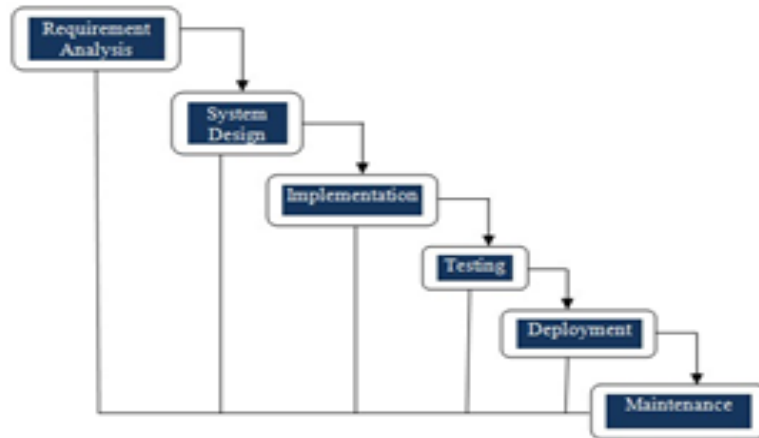
organisasi yang menggunakan file processing sistem untuk menyimpan dan mengelola atau area dalam sebuah organisasi memiliki kumpulan file nya masing-masing. File-file ini didesain secara spesifik untuk masing-masing aplikasi yang digunakan di setiap departemen atau area tersebut, sehingga record data dalam satu file tidak berhubungan dengan record di file lainnya[5].

2.6.3 Normalisasi

Normalisasi merupakan teknik analisis data yang mengorganisasikan atribut-atribut data dengan cara mengelompokkan sehingga terbentuk entitas yang non-redundant, stabil, dan fleksible. Normalisasi dilakukan sebagai uji coba pada suatu relasi secara berkelanjutan untuk menentukan apakah relasi itu sudah baik, yaitu dapat dilakukan proses insert,update,delete, dan modifikasi pada satu atau beberapa atribut tanpa mempengaruhi integritas data dalam relasi tersebut.

2.7 SDLC (System development Life Cycle)

Metode pengembangan perangkat lunak atau disebut juga Systems Development Life Cycle (SDLC) adalah proses yang digunakan oleh analis. SDLC merupakan alur kerja baku yang biasa dipakai oleh perusahaan-perusahaan vendor software dalam mengembangkan software aplikasi produksinya. SDLC ini tidak hanya penting untuk proses produksi software saja, namun terlebih juga sangat penting untuk proses maintenance software itu sendiri, karena tanpa pengarsipan data-data development suatu software, maka akan sangat menyulitkan perusahaan dalam maintenance software tersebut dikemudian hari. [6].



Gambar 2.4 Metode 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. Desain

Tahap ini pengembangan 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 survey 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. Implementasi

Implementasi adalah desain yang *ditranslasikan* kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk *Fungsionalitas* yang disebut sebagai unit testing.

4. Testing

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara darisegi logik dan fungsional dan memastikan bahwasemuabagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk *Meminimalisir* kesalahan (*Error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan kedalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan.

5. 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.

6. Maintenance

Tahap akhir dalam model *Waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan sertadilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaiki implementasi unit sistem dan peningkatan jasa system sebagai kebutuhan baru. Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user.


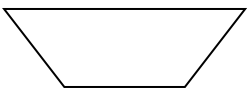
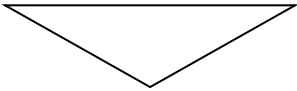

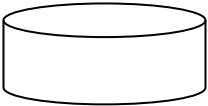
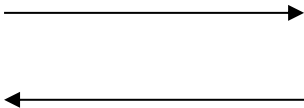
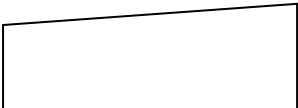
2.8 KONSEP PERANCANGAN SISTEM

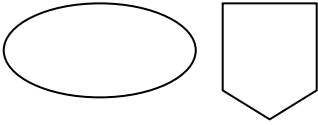
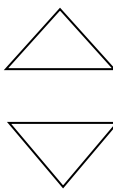
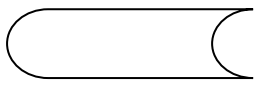

Perancangan sistem informasi merupakan pengembangan sistem baru dari sistem lama yang ada. Perancangan sistem berguna untuk menganalisa dalam menentukan program apa saja yang ditulis, membuat intruksi intruksi untuk programmer tentang bagaimana kode program seharusnya ditulis serta mengidentifikasi tentang bagaimana bagian bagian dari kode akan digabungkan bersama dalam membuat sebuah program

2.8.1 Flowchart

Diagram Alir Dokumen merupakan bagan yang menjelaskan secara rinci langkah-langkah dari proses dokumen[7]

Tabel 2.8.1 Simbol *FlowchartSystem*

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

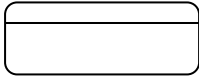
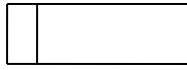
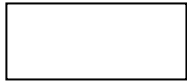
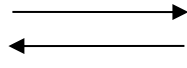
	<p>Simbol penghubung menunjukkan penghubung kehalaman yang masih sama atau kehalaman lain</p>
	<p>Pengurutan <i>off-line</i> menunjukkan proses pengurutan data diluar proses computer</p>
	<p>Diskette adalah menunjukkan <i>file</i> pada disket</p>
	<p><i>Input-output</i> yaitu yang menyatakan proses input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

2.8.2 Data Flow Diagram (DFD)

Data flow diagram ini adalah suatu Networks 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[8].

Tabel 2.8.2 Simbol-Simbol Data Flow Diagram (DFD)

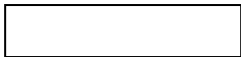
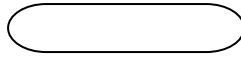
O	SIMBOL	KETERANGAN

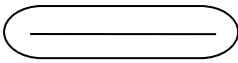
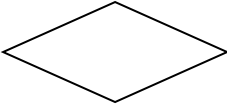

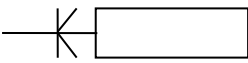
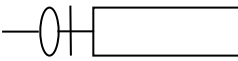
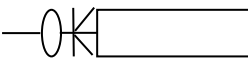
		Proses digunakan untuk menggambarkan sebuah sistem atau proses
		<i>Data Store</i> merupakan Tempat penyimpanan data
		<i>External entity</i> merupakan sumber/tujuan dari data, yang dipandang sebagai kesatuan luar
		<i>Data Flow</i> merupakan perpindahan data dari suatu tempat didalam suatu sistem ketempat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

2.8.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relation ship Diagram (ERD) digunakan untuk mencerminkan model database: struktur dari *entities* (tabel-tabel) dan *relationships* (hubungan-hubungan) diantara *entities* tersebut. Dalam perencanaan sistem ini terdapat beberapa entitas yang saling berkaitan untuk menyediakan data yang dibutuhkan oleh sistem yang disajikan dalam bentuk *conceptual ldata model (CDM)* dapat dilihat pada gambar dan *physical data model(PDM)*[9].

Tabel 2.8.3 Simbol-simbol Entity Relationship Diagram (ERD)

O	N	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

2.8.4 Unified Modeling Language(UML)


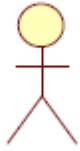

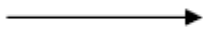
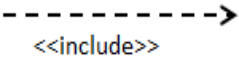
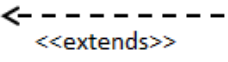
UML (Unified Modelling Language) adalah sebuah bahasa yang sudah menjadi standar di dunia industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan system piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah system[10].

1) Use Case Diagram

Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuakn (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang

berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Simbol-simbol yang digunakan dalam *Use Case Diagram* yaitu:

Table 2.8.4 Use Case Diagram

Gambar	Keterangan
	<i>Use Case</i> menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktor, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja
	<i>Actor</i> atau Aktor adalah <i>Abstraction</i> dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Untuk mengidentifikasi aktor, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan peran pada konteks target sistem. Orang atau sistem bisa muncul dalam beberapa peran. Perlu dicatat bahwa aktor berinteraksi dengan <i>Use Case</i> , tetapi tidak memiliki kontrol terhadap <i>use case</i>
	Asosiasi antara aktor dan <i>use case</i> , digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan data.
	Asosiasi antara aktor dan <i>use case</i> yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila aktor berinteraksi secara pasif dengan sistem
	<i>Include</i> , merupakan di dalam <i>use case</i> lain (<i>required</i>) atau pemanggilan <i>use case</i> oleh <i>use case</i> lain, contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program
	<i>Extend</i> , merupakan perluasan dari <i>use case</i> lain jika kondisi atau syarat terpenuhi

2) Diagram Kelas (*Class Diagram*)

Merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. *Class Diagram* juga menunjukkan atribut-atribut dan operasi-operasi dari sebuah

kelas dan *constraint* yang berhubungan dengan objek yang dikoneksikan. *Class Diagram* secara khas meliputi : Kelas (*Class*), Relasi *Associations*, *Generalisation* dan *Aggregation*, atribut (*Attributes*), operasi (*operation/method*) dan *visibility*, tingkat akses objek eksternal kepada suatu operasi atau atribut. Hubungan antar kelas mempunyai keterangan yang disebut dengan *Multiplicity* atau *Cardinality*.

Tabel 2.8.5 Class Diagram

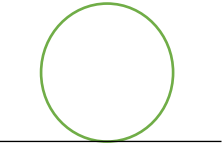
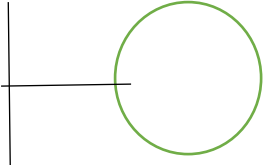
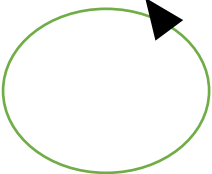

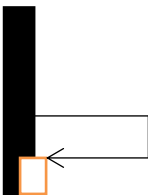
<i>Multiplicity</i> <i>Class Diagram</i> <i>Multiplicity</i>	Penjelasan
1	Satu dan hanya satu
0..*	Boleh tidak ada atau 1 atau lebih
1..*	1 atau lebih
0..1	Boleh tidak ada, maksimal 1
n..n	Batasan antara. Contoh 2..4 mempunyai arti minimal 2 maksimal 4



3) Diagram Urutan (*Sequence Diagram*)

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan

diterima antar objek. Simbol-simbol yang digunakan dalam *Sequence Diagram* yaitu:

Table 2.8.6 Sequence Diagram




Gambar	Keterangan
	<p><i>Entity Class</i>, merupakan bagian dari sistem yang berisi kumpulan kelas berupa entitas-entitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi landasan untuk menyusun basis data.</p>
	<p><i>Boundary Class</i>, berisi kumpulan kelas yang menjadi interfaces atau interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, seperti tampilan <i>form entry</i> dan <i>form cetak</i>.</p>
	<p><i>Control class</i>, suatu objek yang Berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas, contohnya adalah kalkulasi dan aturan bisnis yang melibatkan berbagai objek.</p>
	<p><i>Message</i>, simbol mengirim pesan antar <i>class</i></p>
	<p><i>Recursive</i>, menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.</p>

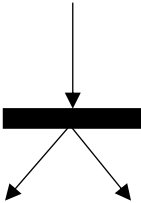
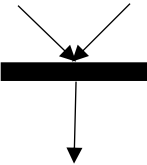
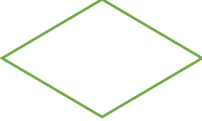
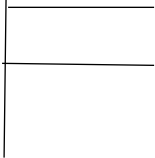
	<p><i>Activation</i>, mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi.</p>
	<p><i>Lifeline</i>, garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang lifeline terdapat activation.</p>

4) Diagram Aktivitas (*Activity Diagram*)

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

Table 2.8.7 Activity Diagram


Gambar	Keterangan
	<p><i>Start Point</i>, diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas.</p>
	<p><i>End Point</i>, akhir aktivitas.</p>
	<p><i>Activities</i>, menggambar kan suatu proses / kegiatan bisnis.</p>

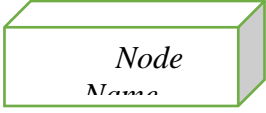

	<p><i>Fork</i>/percabangan, digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.</p>
	<p><i>Join</i> (penggabungan) atau rake, digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi <i>Decision Points</i>, menggambar kan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i> atau <i>false</i>.</p>
	<p><i>Decision Points</i>, menggambar kan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i> atau <i>false</i>.</p>
	<p><i>Swimlane</i>, pembagian <i>activity diagram</i> untuk menunjukkan siapa melakukan apa.</p>

5) *Deployment Diagram*

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

Table 2.8.8 Deployment Diagram

Gambar	Keterangan
	<p>Pada <i>deployment diagram</i>, komponen komponen yang ada diletakkan didalam <i>node</i> untuk memastikan keberadaan posisi mereka.</p>

	<p><i>Node</i> menggambarkan bagian-bagian <i>hardware</i> dalam sebuah sistem. Notasi untuk <i>node</i> digambarkan sebagai sebuah kubus 3 dimensi.</p>
	<p>Sebuah <i>association</i> digambarkan sebagai sebuah garis yang menghubungkan dua <i>node</i> yang mengindikasikan jalur komunikasi antara element-elementen <i>hardware</i>.</p>

2.9 Internet

Interconnection Networking (Internet) merupakan jaringan komputer independen yang dihubungkan antara satu dengan yang lainnya. Secara etimologis, internet berasal dari bahasa Inggris yakni *Inter* yang berarti antar dan *Net* yang berarti jaringan sehingga *internet* dapat diartikan hubungan antar jaringan[7].

2.10 Website

Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *WorldWide Web* (WWW) di dalam internet. Sebuah halaman *web* biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language), yaitu sebuah protokol yang menyampaikan informasi dari *server website* untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui *web browser*. *Website* atau situs dapat juga diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambaran diam atau gerak, data animasi, suara, video, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink)[1].

2.11 TINJAUAN PERANGKAT LUNAK

Perangkat lunak adalah kombinasi antara program, database, dan dokumentasi. Tanpa software computer tidak lebih dari kotak elektronik yang tidak bias digunakan khususnya untuk sebgaaian manusia.

2.11.1 PHP

Singkatan dari *PHP HypertextPreprocessor* yang digunakan sebagai bahasa *scriptserver- hide* dalam pengembangan *Web* yang disisipkan pada

dokumen *HTML*. Penggunaan *PHP* memungkinkan *web* dapat dibuat dinamis sehingga maintenance situs *web* tersebut menjadi lebih mudah dan efisien[11].

2.11.2 Hyper Text Markup Language (HTML)

Hypertext Markup Language adalah bahasa yang digunakan untuk membuat suatu situs web atau homepage. Setiap dokumen dalam web ditulis dalam format HTML. Semua format dokumen, *hyperlink* yang dapat diklik, gambar, dokumen multimedia *form* yang dapat diisi dan sebagainya didasarkan atas HTML. **TML** lebih menekankan pada penggambaran komponen-komponen struktur dan formatting didalam halaman web dari pada menentukan penampilannya, HTML tidak didesain untuk *desktop publishing*, tetapi didesain sebagai bahasa pengkodean untuk *World WideWeb*[12].

2.11.3 MySQL

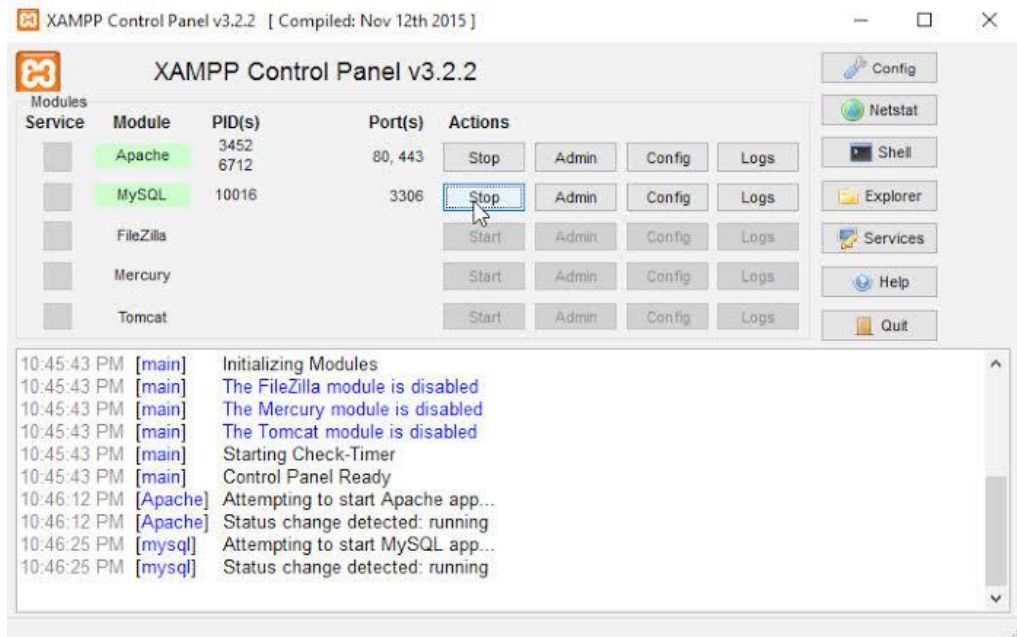
MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal. Kepopulerannya disebabkan MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya. MySQL termasuk jenis RDBMS (*Relational Database Management System*). PadaMySQL, sebuah database mengandung satu atau sejumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau beberapa kolom[3].



Gambar 2.5 Mysql

2.11.4 Xampp

Xampp adalah suatu bundel web server yang populer digunakan untuk coba-coba di windows karena kemudahan instalasinya. Bundel program open source tersebut berisi antara lain server web Apache, interpreter PHP, dan basis data MySQL[13].



Gambar 2.6 Xampp

2.11.5 Notepad++

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



Gambar 2.7 Notepad++

2.12 Pengujian Black Box

Metode ujicoba blackbox memfokuskan pada keperluan fungsional dari software. Karna itu uji coba blackbox memungkinkan pengembang software untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat syarat fungsional suatu program.

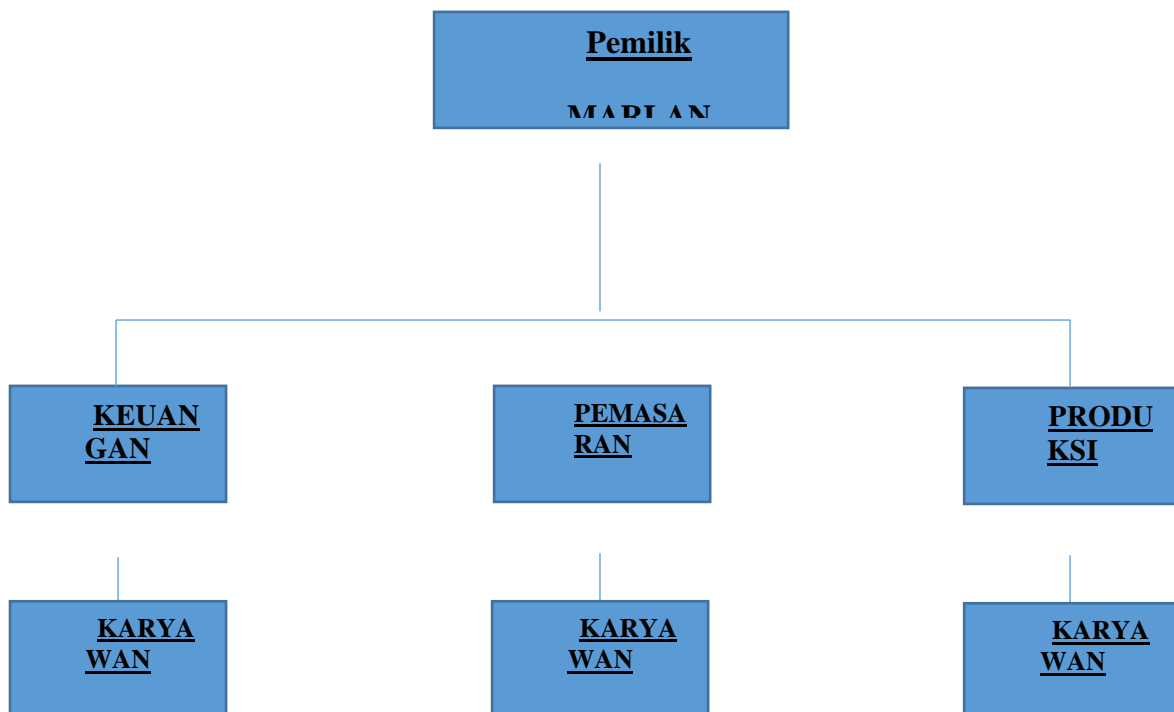
2.13 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Usaha rumahan keripik mentari merupakan usaha keluarga yang berdiri sejak awal tahun 2010. Usaha Keripik Mentari yang di dirikan oleh Bapak MARLAN ini berada di Desa Perlabian Lohsari 1 Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan Sumatera Utara.

Keripik Mentari memulai usahanya hanya dengan menjual 2 jenis kerupuk yaitu kerupuk makaroni dan keripik ubi gurih, menjualnya dengan cara menitipkan ke warung-warung sekitar Desa Perlabian. Usaha rumahan keripik mentari memiliki beberapa anggota untuk membantu penjualan keripik mentari. Anggota tersebut terbagi menjadi beberapa bagian, seperti bagian awal pengupasan ubi kayu pisang dan bahan lainnya. Bagian kedua yaitu penggorengan, dalam usaha rumahan keripik mentari tahap penggorengan masih

di lakukan dengan cara tradisional yaitu dengan kayu bakar dan penggorengan juga masih di pegang oleh pemilik usaha iyu sendiri. Bagian ketiga proses pembukusan keripik-keripik yang telah di goreng untuk dipasarkan, terakhir bagian pemasaran yang di antar menggunakan sepeda motor dan mobil pickup.

Pada awal tahun 2016 Keripik Mentari sudah mulai melayani tempahan pesta, tempahan lebaran, tempahan oleh-oleh dan tempahan grosir besar yang berada di luar dari Kecamatan Kampung Rakyat dengan jasa dapat antar pesanan sampai rumah.



Gambar 2.8 Struktur Organisasi

Pemilik : Marlan

Bagian Keuangan : Wahyudi Ramadhan

Karyawan Bagian Pemasaran : Mardiono

Nanda Syahputra

Dwi

Karyawan Bagian Produksi : 1. Sawiah

2. Sulastri

3. May Siswanti

4. Marlan

Tugas dan Fungsi Struktur Karyawan Keripik Mentari

1. Pemilik : Bertanggung jawab menangani seluruh usaha Keripik Mentari dan mengawasi kerja seluruh karyawan Keripik Mentari.
2. Keuangan : Mengatur pendapatan usaha, mengatur dan mengontrol keluar masuk nya pendapatan penjualan, memberi gaji pada karyawan.
3. Pemasaran : Memasarkan Keripik, mengantar pesanan pelanggan
4. Produksi : Belanja bahan kebutuhan dan mengolah bahan menjadi barang yang siap di pasarkan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Tujuan yang diungkapkan dalam bentuk hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian. Metode pengumpulan data bisa dilakukan dengan cara :

Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Keripik Mentari Desa Perlabian Lohsari 1 Berbasis Web ini melalui beberapa tahapan kerja, yaitu :

1. Studi Lapangan (*Field Reserch*)

Studi yang dilakukan secara langsung ke tempat penelitian di tempat Usaha Keripik Mentari guna untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan. Studi lapangan dilakukan dengan 2 cara yaitu:

a. Wawancara (*interview*)

Yaitu teknik pengumpulan data dengan menggunakan pendekatan langsung dengan mengajukan pertanyaan tanya jawab kepada pemilik usaha atau karyawan.

b. Pengamatan (*Observasi*)

Selain wawancara, penulis juga melakukan pengamatan langsung rutinitas yang di lakukan pada Usaha Keripik Mentari yang berkaitan dengan penjualan produk keripik.

2. Studi Pustaka

Data diperoleh melalui buku-buku, data-data penelitian, laporan literatur yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti sebagai bahan referensi bagi penulis.

3.2 Metode Perancangan Sistem

Perancangan prosedur merupakan perancangan yang dilakukan untuk menetapkan *detail algoritma* yang akan dinyatakan ke dalam suatu program. Adapun perancangan prosedural untuk Sistem Informasi Penjualan Keripik Desa Perlabian Lohsari 1 Berbasis Web ini adalah sebagai berikut :

3.2.1 Rancangan Masukan Pelanggan (*input*)

Pada sub bab ini membahas implementasi dan tampilan program yang sudah dibuat oleh penulis. Pada tampilan ini terdapat beberapa *form* agar memudahkan user dalam menggunakan aplikasi ini. Dengan adanya *form-form* ini maka tampilan sistem perancangan ini akan lebih tertata rapi.

1. Tampilan *Home*

Sebelum memasuki menu utama *admin* harus *login* terlebih dahulu demi keamanan data. *Form* ini merupakan langkah awal untuk masuk kedalam menu utama *admin* pada Sistem Informasi Penjualan Kripik Mentari

Nama Masukan : Tampilan menu utama user

Fungsi : Melihat produk yang dijual

Media : *Web*

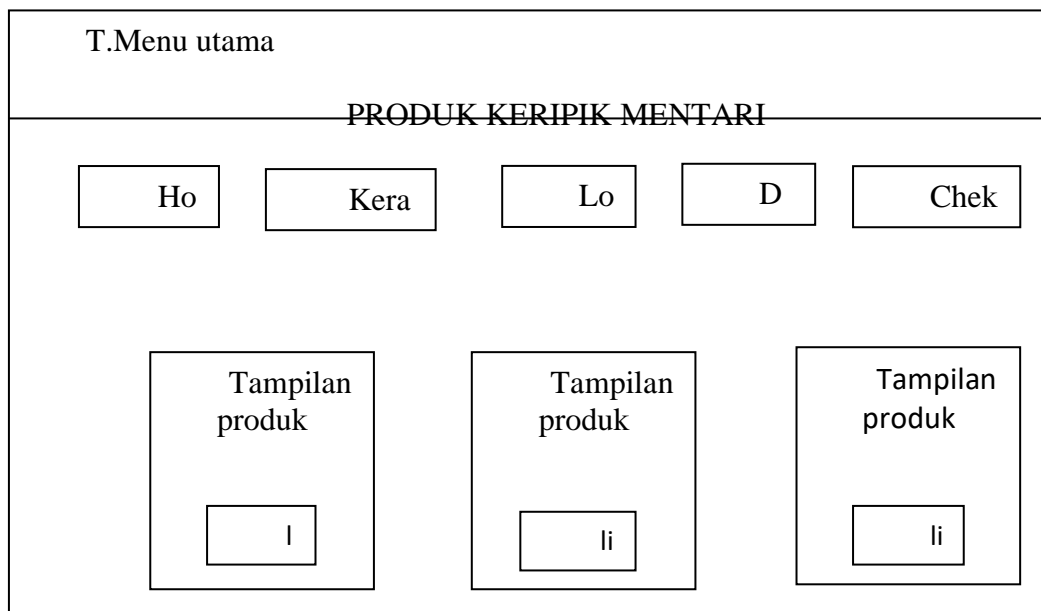
Distribusi : sistem informasi

Rangkap : 1 (satu)

Frekuensi : -

Volume : 1 (satu)

Keterangan : *User* yang nantinya akan melihat produk kripik mentari



Gambar 3.1 Rancangan Tampilan *Home*

2. Tampilan Keranjang

pembeli memilih produk keripik yang akan dibeli.

Nama Masukan : Tampilan Keranjang

Fungsi : Tampilan saat pembeli sudah memilih keripik yang akan di beli

Media : *Web*

Distribusi : -

Rangkap : -;;

Frekuensi : sebagai tampilan keranjang belanja

Volume : 1 (satu)

Keterangan : *User* yang nantinya akan melihat produk-produk keripik

T.KERANJANG					
KERANJANG BELANJA					
	Ho	Kera	Lo	Da	Chek
No	Nama	Harga	Jumlah	total	aksi
1	XX (50) Z	99 Z	99 Z	99 Z	hapus hapus
	Lanjut	cheko			

Gambar 3.2 Rancangan Tampilan Keranjang

3. Tampilan Daftar Pelanggan

Tampilan ini berguna untuk mengisi daftar pelanggan agar pelanggan bisa melakukan proses pembelian selanjutnya.

Nama Masukan : Tampilan Daftar Pelanggan

Fungsi : Tampilan saat user mendaftar sebagai pembeli

Media : *Web*

Distribusi : Data User

Rangkap : 1 (satu)

Frekuensi : -

Volume : 1 (satu)

Keterangan : *User* yang nantinya akan membeli produk dan mendaftar terlebih dahulu.

Daftar Pelanggan	
Nama	
Email	<input type="text"/>
Password	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>
Telp/hp	<input type="text"/>

⋮

;

Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Daftar Pelanggan

4. Tampilan *Login* Pelanggan

Setelah mendaftar kemudian kita masuk ke *login* pelanggan untuk mengisi formulir pengiriman.

Nama Masukan : Tampilan *Login* Pelanggan

Fungsi : Tampilan saat user login untuk membeli produk

Media : *Web*

Distribusi : sistem input penjualan keripik mentari

Rangkap : 1 (satu)

Frekuensi : -

Volume : 1 (satu)

Keterangan : -

SILAKAN LOGIN

Untuk mengakses semua data

LOGIN_PELANGGAN

Username
Password
Log

Gambar 3.4 Rancangan Tampilan *Login* Pelanggan

3.2.2 Rancangan Masukan Admin (*Input*)

1. Tampilan *Login* Admin

Admin harus *login* terlebih dahulu sebelum melihat tampilan admin untuk menjaga keamanan data.

Nama Masukan : Tampilan *Login* Admin

Fungsi : Sebagai syarat masuk ke dalam sistem

Media : *Web*

Distribusi : sistem masuk ke halaman admin

Rangkap : 1 (satu)

Frekuensi : -

Volume : 1 (satu)

Keterangan : tampilan login pelanggan

ADMIN

Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Login Admin

2. Tampilan Produk admin

Tampilan ini merupakan tampilan produk yang ada di admin. Saat admin masuk untuk menambah produk, menghapus produk dan merubah produk.

Nama Masukan : Tampilan Produk Admin

Fungsi : Tampilan admin saat masuk ke program

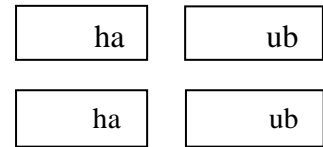
Media : *Web*

Distribusi : -

Rangkap : -

Frekuensi : sebagai tampilan produk admin

JENIS KERIPIK						
<input type="button" value="Tambah"/>						
No	Nama	Harga	Berat	Stok	Foto	Aksi
1	****	****	****	****	**	



Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Produk Admin

3. Tampilan Ubah produk

Tampilan ini merupakan tampilan ubah produk yang ada di admin. Saat admin masuk untuk merubah harga produk.

Nama Masukan : Tampilan Ubah Produk

Fungsi : Tampilan admin saat masuk ke program

Media : *Web*

Distribusi : -

Rangkap : -

Frekuensi : sebagai tampilan login

UBAH PRODUK

Nama Produk

Harga Rp

POTO

Choose

Ganti poto

Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Ubah produk

4. Tampilan Checkout

Tampilan checkout saat pembeli mengisi data lengkap seperti alamat lengkap, kode pos dan pilihan ongkir.

Nama Masukan : Tampilan Checkout

Fungsi : Tampilan checkout saat admin mengisi alamat lengkap

Media : *Web*

Distribusi : -

Rangkap : -

Frekuensi : sebagai tampilan checkout

T.Checkout

KERANJANG BELANJA

Ho Kera Lo D Chek

No	Nama	Harga	Jumlah	total
1	***** ***	**** ****	**** ****	*****
Total Belanja				*****

Alamat lengkap pengiriman

Nama No hp Pilih ongkir

Masukan alamat lengkap pengiriman (termasuk kode pos)

Che

Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Checkout

5. Tampilan Tambah Produk

Tampilan tambah produk di admin yang dapat di tambah oleh admin.

Nama Masukan : Tampilan Tambah Produk

Fungsi : Tampilan untuk admin untuk menambah produk

Media : *Web*
Distribusi : -
Rangkap : -
Frekuensi : sebagai tampilan tambah produk

TAMBAH PRODUK

Nama

Choose

No file chosen

Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Tambah Produk

6. Tampilan Detail produk

Tampilan detail produk terlihat pada saat pembeli memasukkan berapa banyak yang ingin di pesan.

Nama Masukan : Tampilan Detail Produk

Fungsi : Tampilan saat pembeli memasukkan berapa banyak yang ingin di pesan.

Media : *Web*

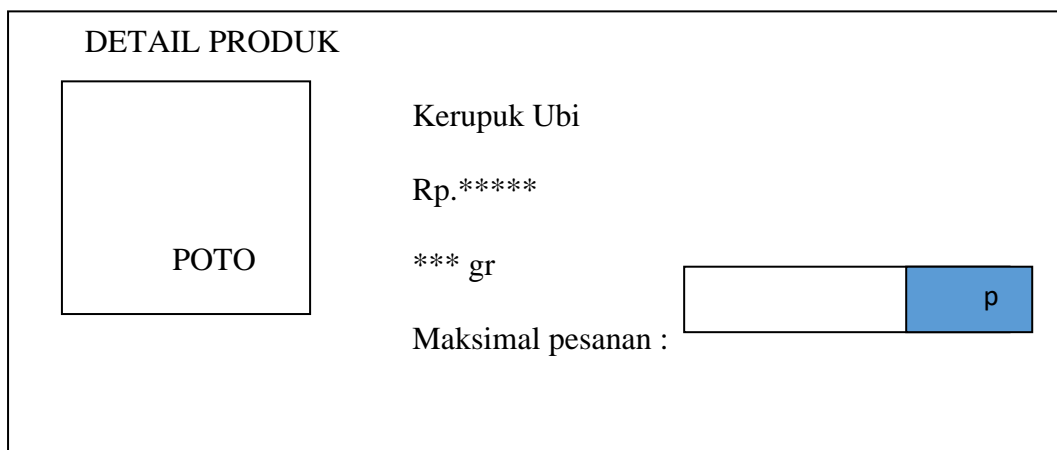
Distribusi : -

Rangkap : -

Frekuensi : sebagai tampilan detail produk

Volume : 1 (satu)

Keterangan : *User* yang nantinya akan melihat produk secara detail harga dan banyak stok yang tersedia.



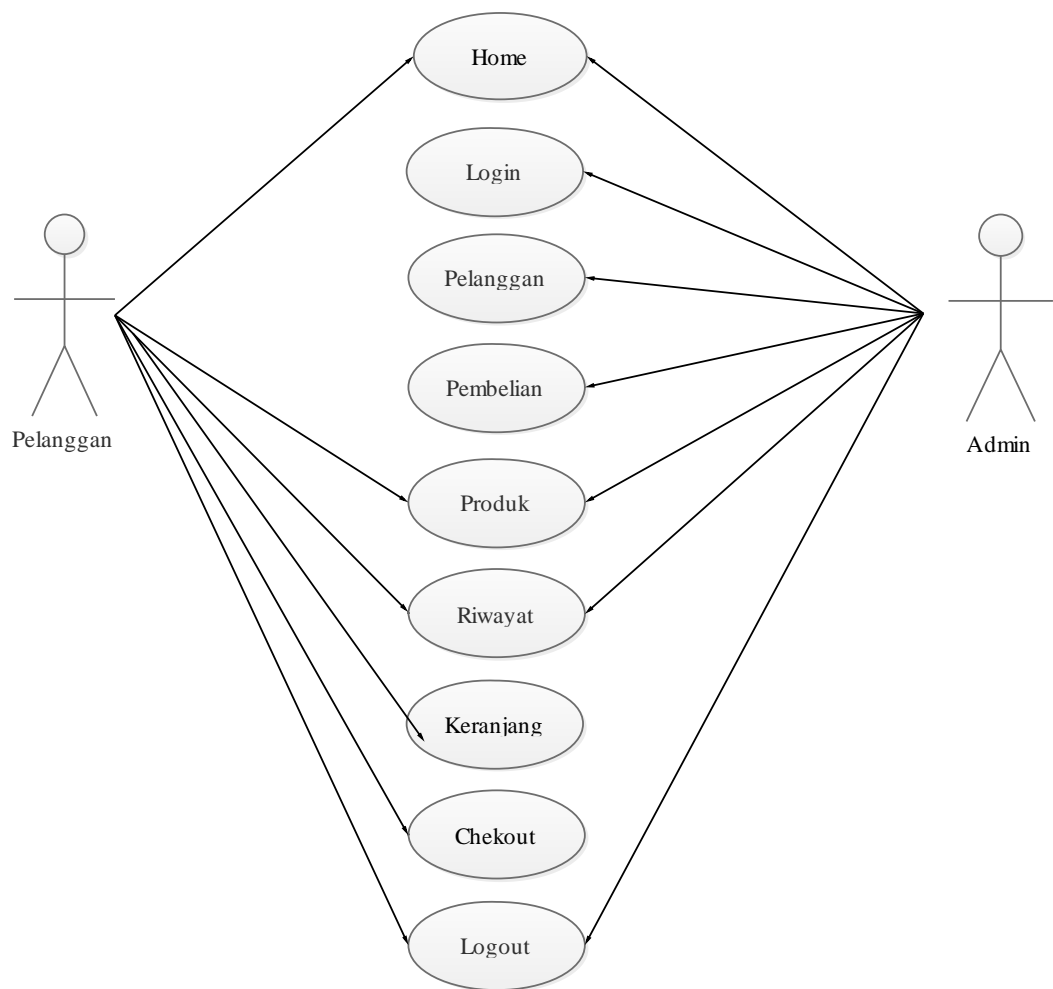
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Detail Produk

3.2.3 Rancangan Proses (*proses*)

1. *Use Case Diagram* menjelaskan urutan kegiatan yang dilakukan actor dan sistem untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Walaupun menjelaskan kegiatan, namun *use case* hanya menjelaskan apa yang dilakukan oleh actor dan sistem bukan bagaimana actor dan sistem melakukan kegiatan tersebut.

Berikut diagram konteks rancangan proses dalam perancangan sistem

:



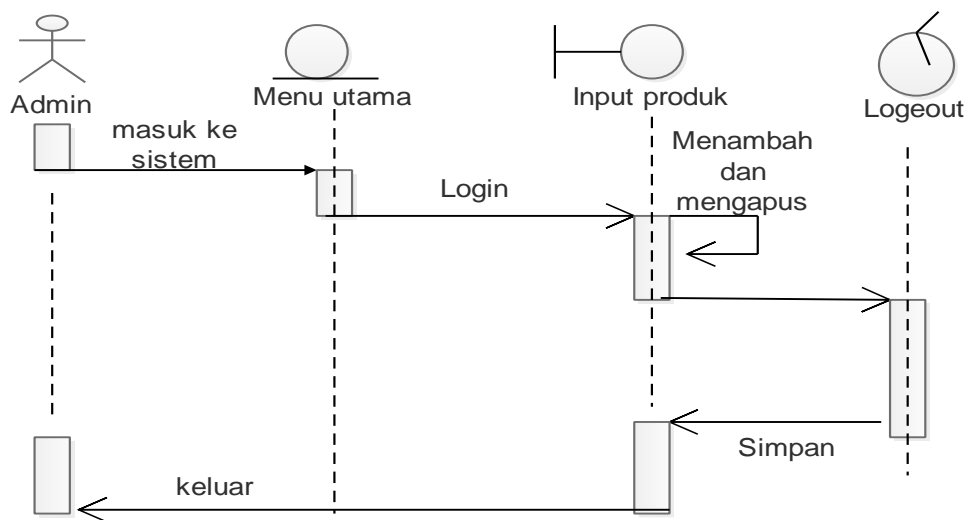
Gambar 3.11 Use Case Diagram Penjualan Keripik Mentari

Keterangan:

- a. Pembeli mendaftarkan sebagai pembeli
- b. Pembeli memasuki login sebagai pembeli

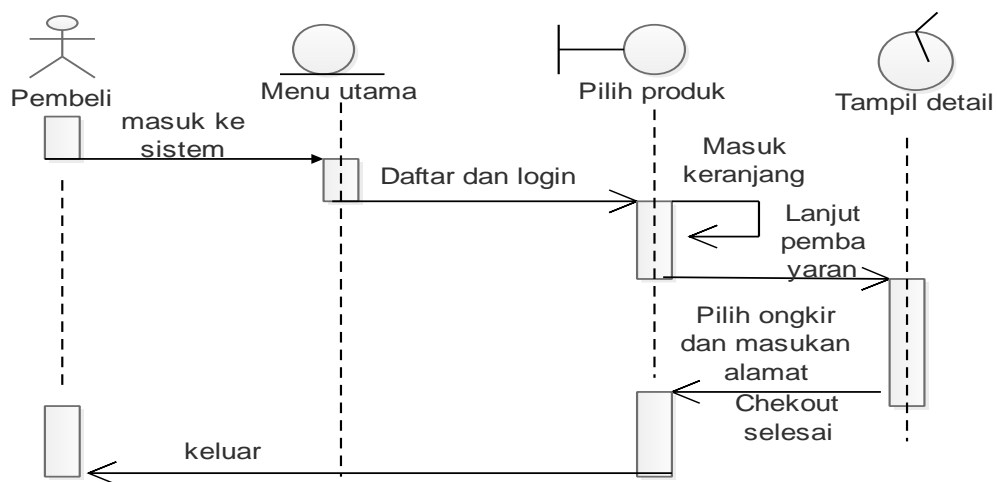
- c. Pembeli memesan produk
- d. Produk masuk ke keranjang
- e. Pembeli lanjut pembayaran
- f. Pembeli memilih ongkir
- g. Pembeli memasukkan alamat pengiriman
- h. Pembeli memilih cekout selesai
- i. Admin login terlebih dahulu
- j. Admin dapat mengubah produk
- k. Admin dapat menambah produk
- l. Admin dapat menghapus produk
- m. Admin dapat melihat riwayat pembelian

2. *Sequence Diagram* penggambaran interaksi antar objek didalam dan disekitar sistem kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim melalui beberapa *object*.



Gambar 3.12 Sequence Diagram Admin Penjualan Keripik Mentari

3. *Sequence Diagram* penggambaran interaksi antar objek didalam dan disekitar sistem kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim melalui beberapa *object*.



Gambar 3.13 Sequence Diagram Pembelian

3.3 Rancangan *Output* (Keluaran)

Output adalah data yang telah di proses menjadi bentuk yang dapat di gunakan artinya computer memproses data-data yang diinputkan menjadi sebuah informasi yang disebut sebagai perangkat output yang menyampaikan informasi kepada orang yang menggunakan nya.

Berikut adalah Rancangan Hasil keluaran (*output*) dari :

- a. Tampilan Detail Pembelian
- b. Tampilan Detail Pesanan
- c. Form Riwayat Belanja

<p>DETAIL PEMBELIAN</p> <p>Pembeli</p> <p>No Pembelian :31 :</p> <p>Tanggal : *****</p> <p>Total : Rp. *****gan</p> <p>Pelanggan</p> <p>*****</p> <p>No. hp : *****</p> <p>Email :*****</p> <p>Pengirim</p> <p>Ongkos kirim : Rp.****</p>

Gambar 3.14 Tampilan Detail Pembelian

H	Kera	Riwayat	Lo	Che		
DETAIL PESANA						
Pesanan		Pelanggan		Pengirim		
No. Pesanan : **:		nama		Ongkos kirim : Rp.		
Tanggal : ****		No. hp		Alamat		
otal : Rp> ***		Email				
o	Nama produk	Harg a	Bera t	Juml ah	Sub berat	Subt otal
	***** **	Rp. **	**** Gr	***	**** *	Rp.* **
Total harga Rp. ****						
Pembayaran di lakukan setelah pesanan sampai/bayar di tempat						

Gambar 3.15 Tampilan Detail Pesanan

H	Keranj	Riwayat	L	Che
Riwayat Belanja				
o	Tanggal	Status	Total	Onsai
	*****	*****	*****	N
	****	*****	*****	N

Gambar 3.16 Tampilan Riwayat Belanja

3.4 Normalisasi

Normalisasi merupakan proses pengelompokan elemen data menjadi table-tabel yang menunjukkan entity dan relasinya. Pada dasarnya normalisasi adalah suatu teknik menstruktur data dalam cara-cara tertentu untuk membantu mengurangi atau mencegah timbulnya masalah yang berhubungan dengan pengolahan data dalam *database*.

3.4.1 Bentuk tidak normal

Pada tahap ini semua data yang ada dimasukan tanpa format tertentu, bagian yang *double* tidak perlu ditulis.

Nama database : dbmentari

Tabel 3.1 Bentuk tidak normal

o	Userr ame	Pass word	Nama_len gkap	Nama_ kota	T arif	Email_pelan ggan
	X[100]	X[10 0]	X[100]	X[50]	9 [11]	X[100]
	X[100]	X[10 0]	X[100]	X[50]	9 [11]	X[100]

Pass_ plgn	Nama_ plgn	Telp_plg n	Alamat_ plgn	ju mlah	Tangg al
X[100]	X[100]	X[12]	X[10]	9[1 1]	9[12]
X[100]	X[100]	X[12]	X[10]	9[1 1]	9[12]

Bu kti	T otal	Alamat_peng irim	Status_pe mbeli	Resi_peng irim	Har ga
X[1 00]	9 [11]	X[50]	x[100]	X[50]	9[11]
X[1 00]	9 [11]	X[50]	x[100]	X[50]	9[11]

3.4.2 Bentuk normal pertama NF1

1. Tabel Admin

Tabel 3.2 Bentuk normal Pertama tabel Admin

o	Id_admi n	Userr ame	Password	Nama_lengkap
	9 [11]	X [100]	X [100]	X [100]
	9 [11]	X [100]	X [100]	X [100]

2. Tabel Ongkir

Tabel 3.3 Bentuk normal Pertama tabel Ongkir

No	Id_ongkir	Nama_kota	Tarif
	9 [5]	X [50]	9 [11]
	9 [5]	X [50]	9 [11]

3. Pembelian_produk

Tabel 3.4 Bentuk normal Pertama Tabel Pembelian_Produk

id_p mbl_prd k	I d_pm bl	I d_prd k	ju mlah	n ama	h arga	b erat	sub berat	subha rga
9[11]	9[11]	9[11]	9[1 1]	X [50]	9[11]	9[11]	9[11]	9[11]
9[11]	9[11]	9[11]	9[1 1]	X [50]	9[11]	9[11]	9[11]	9[11]

4. Tabel Pembelian

Tabel 3.5 Bentuk normal Pertama tabel Pembelian

id_pel anggan	I d_ong kir	Tan ggal_pe mbelian	To tal_pe mbelia n	Na ma_kot a	T arif	Al amat_p engiri man	Stat us_pemb elian	Re si_peng iriman
9 [11]	9[11]	9[11]	9[1 1]	X[100]	9[11]	9[1 1]	X[10 0]	X[100]
9 [11]	9[11]	9[11]	9[1 1]	X[100]	9[11]	9[1 1]	X[10 0]	X[100]

5. Tabel Produk

Tabel 3.6 Bentuk normal Pertama tabel Produk

No	Id_produk	Nama_produk	Harga	Berat	Foto_produk	Deskripsi	Stok_produk
1	9[11]	X[100]	9[11]	9[11]	X[100]	X[100]	9[11]
2	9[11]	X[100]	9[11]	9[11]	X[100]	X[100]	9[11]

6. Tabel Pelanggan

Tabel 3.7 Bentuk normal Pertama tabel Pelanggan

No	Id_produk	Email_pelanggan	Pasword_pelanggan	Nama_pelanggan	Telepon_pelanggan	Alamat_pelanggan
1	9[11]	X[100]	X[100]	X[100]	X[100]	X[100]
2	9[11]	X[100]	X[100]	X[100]	X[100]	X[100]

3.4.3 Bentuk normal kedua NF2

1. Tabel Admin

Dbmentari

Primary key : Id_admin

Tabel 3.8 Bentuk normal kedua tabel Admin

No	Id_admin	Username	Password	Nama_lengkap
	9 [11]	X [100]	X [100]	X [100]
	9 [11]	X [100]	X [100]	X [100]

2. Tabel Ongkir

Ddmentari

Primary key : Id_Ongkir

Tabel 3.9 Bentuk normal kedua tabel Ongkir;

No	Id_ongkir	Nama_kota	Tarif
	9 [5]	X [50]	9 [11]
	9 [5]	X [50]	9 [11]

3. Pembelian_produk

Dbmentari

Primary key : Id_Pembelian_produk

Tabel 3.10 Bentuk normal kedua Tabel Pembelian_Produk

o	id_p mbl_prd k	I d_pm bl	I d_prd k	ju mlah	n ama	h arga	b erat	sub berat	subha rga
	9[11]	9[11]	9[11]	9[1 1]	X [50]	9[11]	9[11]	9[11]	9[11]
	9[11]	9[11]	9[11]	9[1 1]	X [50]	9[11]	9[11]	9[11]	9[11]

4. Tabel Pembelian

Dbmentari

Primary key : Id_Pelanggan

Tabel 3.11 Bentuk normal kedua tabel Pembelian

No	Id_pelanggan	Id_ongkir	Tanggal_pembelian	Total_pembelian	Nama_kota	Tarif	Alamat_pengiriman	Status_pembelian	Resi_pengiriman
1	9[11]	9[11]	9[11]	9[11]	X[100]	9[11]	9[11]	X[100]	X[100]
2	9[11]	9[11]	9[11]	9[11]	X[100]	9[11]	9[11]	X[100]	X[100]

5. Tabel Produk

Dbmentari

Primary key : Id_Produk

Tabel 3.12 Bentuk normal kedua tabel Produk

No	Id_produk	Nama_produk	Harga	Berat	Foto_produk	Deskripsi	Stok_produk
1	9[11]	X[100]	9[11]	9[11]	X[100]	X[100]	9[11]
2	9[11]	X[100]	9[11]	9[11]	X[100]	X[100]	9[11]

6. Tabel Pelanggan
Dbmentari

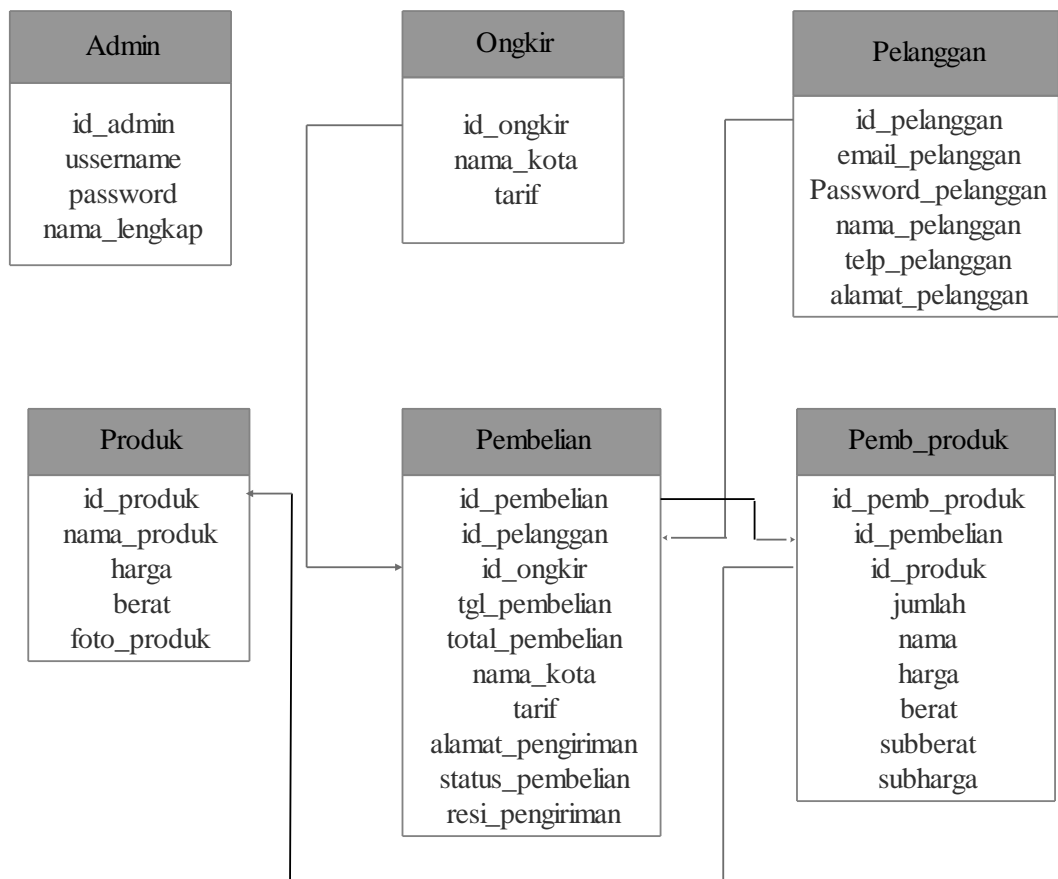
Primary key : Id Produk

Tabel 3.13 Bentuk normal kedua tabel pelanggan

N o	Id_pro duk	Email_pela nggan	Pasword_pel anggan	Nama_pela nggan	Telepon_pel anggan	Alamat_pel anggan
1	9[11]	X[100]	X[100]	X[100]	X[100]	X[100]
2	9[11]	X[100]	X[100]	X[100]	X[100]	X[100]

3.5 Class Diagram

Class Diagram yang digunakan untuk menampilkan beberapa kelas serta sekumpulan data yang ada disistem/perangkat lunak yang sedang kita gunakan untuk menggambarkan hubungan antara objek dalam *database*, adapun *Class Diagram* yaitu :



Gambar 3.17 Tampilan Class Diagram

3.6 Desain *File/Tabel*

Desain tabel berisi *kumpulan* dari *field-field* yang terdapat pada *database*, antara lain nama *file*, *primarykey*, yang terdapat pada *file* tersebut, dan struktur data-data yang terdapat pada *file*. Berikut ini *file-file* yang digunakan dalam Sistem Penjualan Keripik Mentari.

1. Tabel Admin

Nama File : Tabel admin

Media : *MySQL*

Primary key : Id_admin

Tabel 3.14 Struktur Tabel Admin

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id_admin	Interger	11	<i>PrimaryKey,</i>
2.	Username	Varchar	100	
3.	Password	Varchar	100	
4.	Nama_lengkap	Varchar	100	

2. Tabel Ongkir

Nama File : Tabel Ongkir

Media : *MySQL*

Primary key : Id_Ongkir

Tabel 3.15 Struktur Tabel Ongkir

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id_ongkir	Interger	5	<i>PrimaryKey,</i>
2.	Nama_kota	Varchar	50	
3.	Tarif	Interger	11	

3. Tabel Pelanggan

Nama File : Tabel Pelanggan

Media : *MySQL*

Primery key : Id_Pelanggan

Tabel 3.16 Struktur Tabel Pelanggan

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id_pelanggan	Interger	11	<i>PrimaryKey,</i>
2.	Email_pelanggan	Varchar	100	
3.	Pasword_pelanggan	Varchar	100	
4.	Nama_pelanggan	Varchar	100	
5.	Telepon_pelanggan	Varchar	100	

6.	Alamat_pelanggan	Text	100	
----	------------------	------	-----	--

4. Tabel Pembelian_produk

Nama File : Tabel Pembelian_produk

Media : *MySQL*

Primary key : Id_ Pembelian_produk

Tabel 3.17 Struktur Tabel Pembelian_Produk

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id_pembelian_produk	Interger	11	<i>PrimaryKey,</i>
2.	Id_pembelian	Interger	11	
3.	Id_produk	Interger	11	
4.	Jumlah	Interger	50	
5.	Nama	Varchar	11	
6.	Harga	Interger	11	
7.	Berat	Interger	11	
8.	Subberat	Interger	11	
9.	Subharga	Interger	11	

5. Tabel Pembelian

Nama File : Tabel Pembelian

Media : *MySQL*

Primary key : Id_pembelian

Tabel 3.18 Struktur Tabel Pembelian

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id_pmbelian	Interger	11	<i>PrimaryKey,</i>
2.	Id_Pelanggan	Interger	11	
3.	Id_ongkir	Interger	11	
4.	Tanggal_pembeli	Interger	11	
5.	Total_pembeli	Interger	100	
6.	Nama_kota	Varchar	11	

7.	Tarif	Interger	11	
8.	Alamat_pengirim	Interger	11	
9.	Status_pembeli	Varchar	100	
10	Resi_pengiriman	Varchar	100	

6. Tabel Produk

Nama File : Tabel produk

Media : *MySQL*

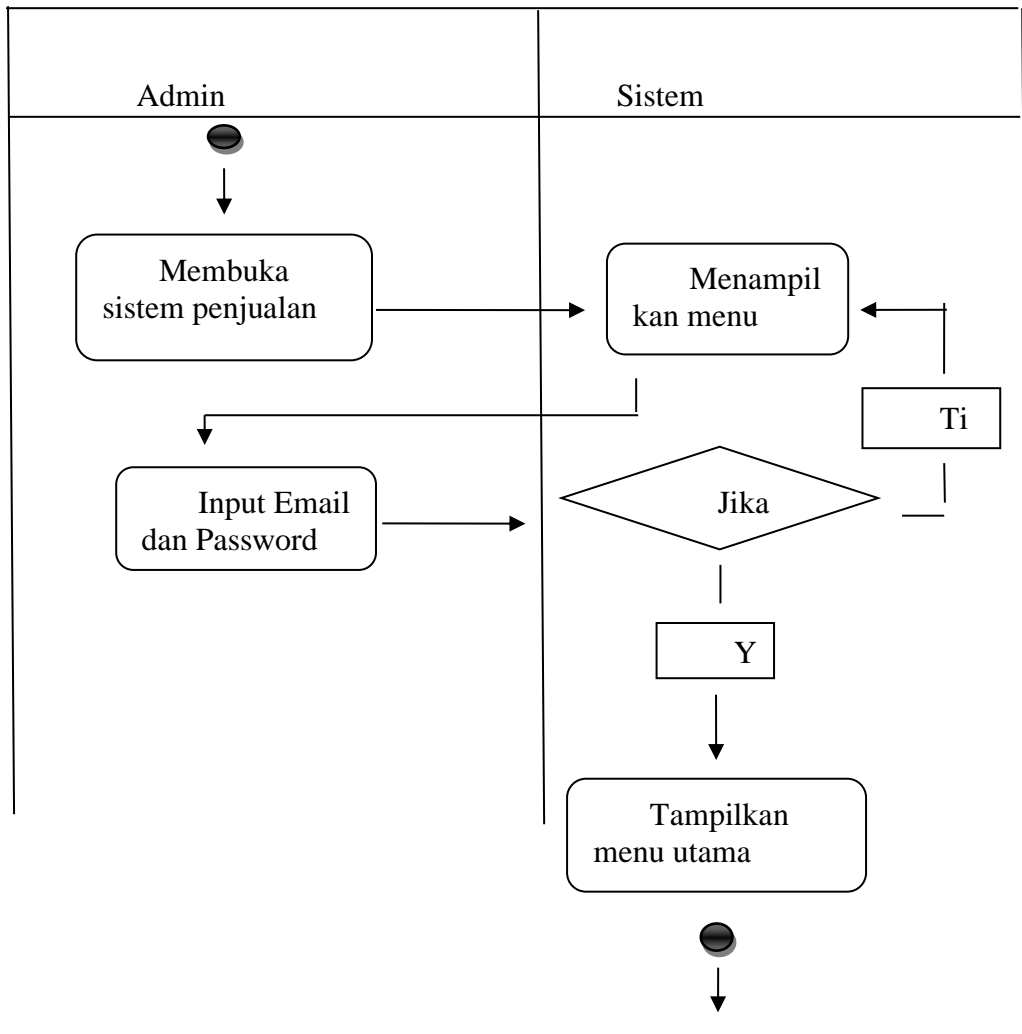
Primary key : Id_ Produk

Tabel 3.19 Struktur Tabel Produk

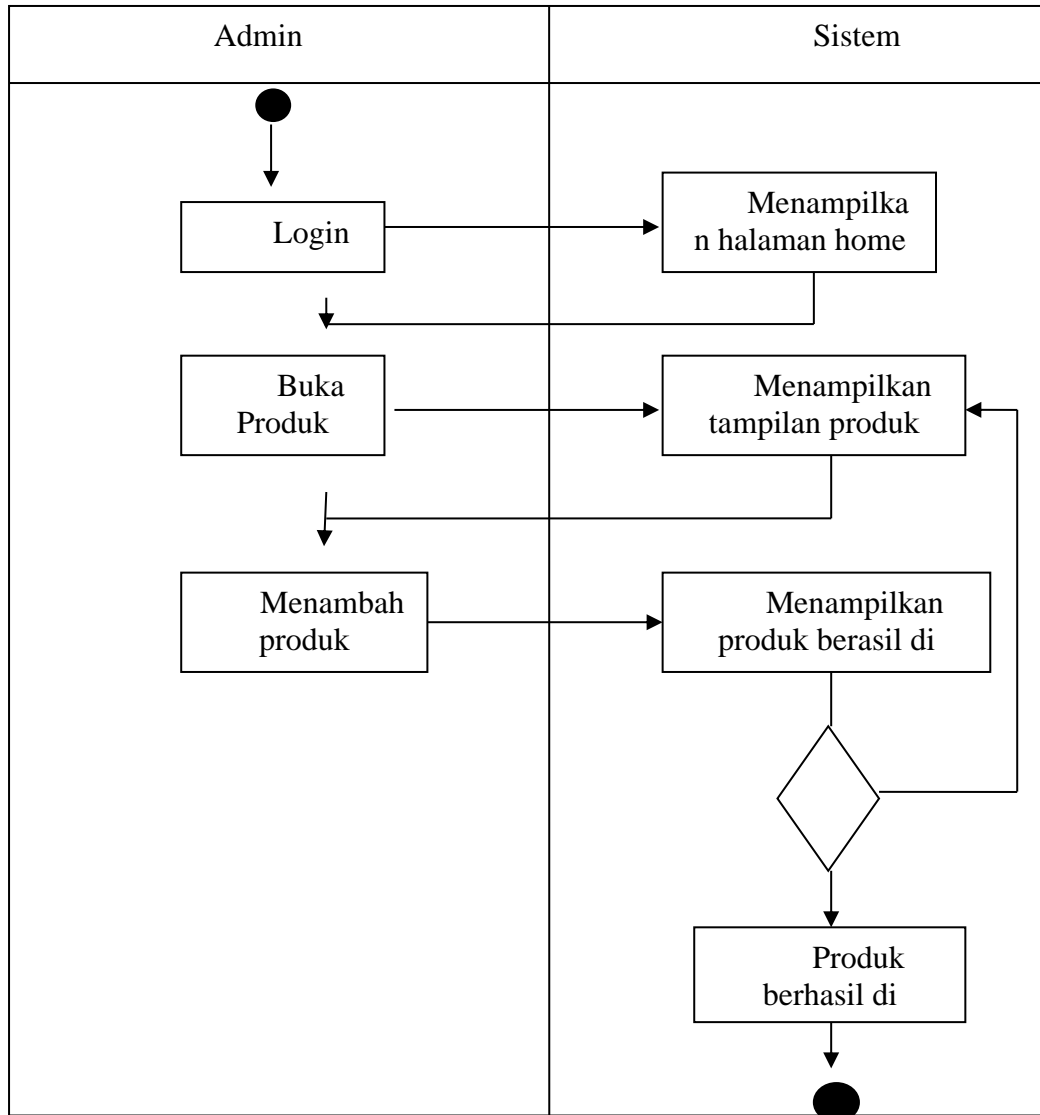
No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id_produk	Interger	11	<i>PrimaryKey,</i>
2.	Nama_produk	Varchar	100	
3.	Harga	Interger	11	
4.	Berat	Interger	11	
5.	Foto_produk	Varchar	100	
6.	Deskripsi	Varchar	100	
7.	Maksimal_pesanan	Interger	11	

3.7 Rancangan Sistem

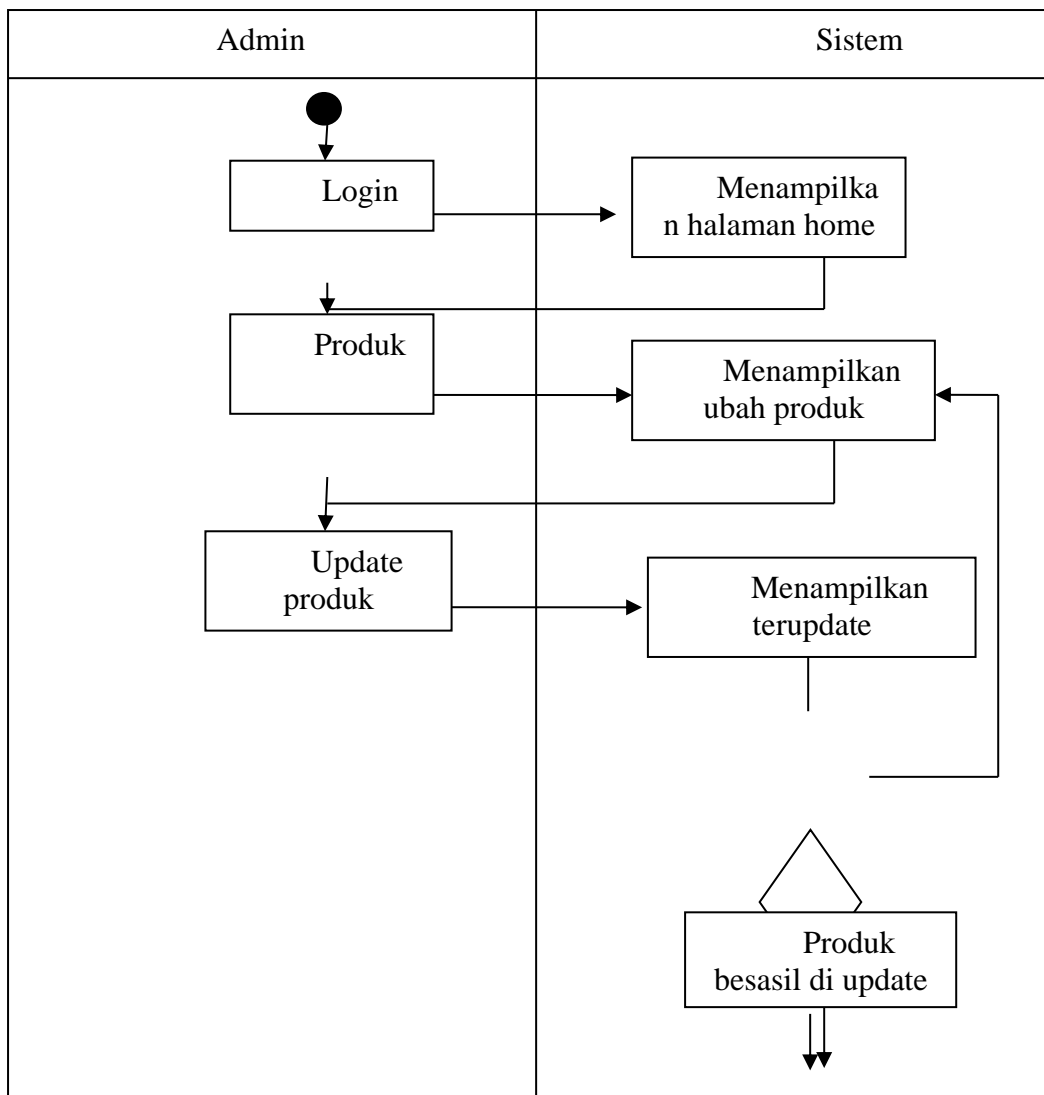
Rancangan sistem program diperlukan untuk memperjelas rincian jalannya program sehingga mudah untuk dimengerti, bagaimana proses program diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman. Adapun pemrograman yang di jelaskan dengan menggunakan *Activity Diagram*, berikut adalah gambaran pemrograman dalam bentuk *Activity Diagram*



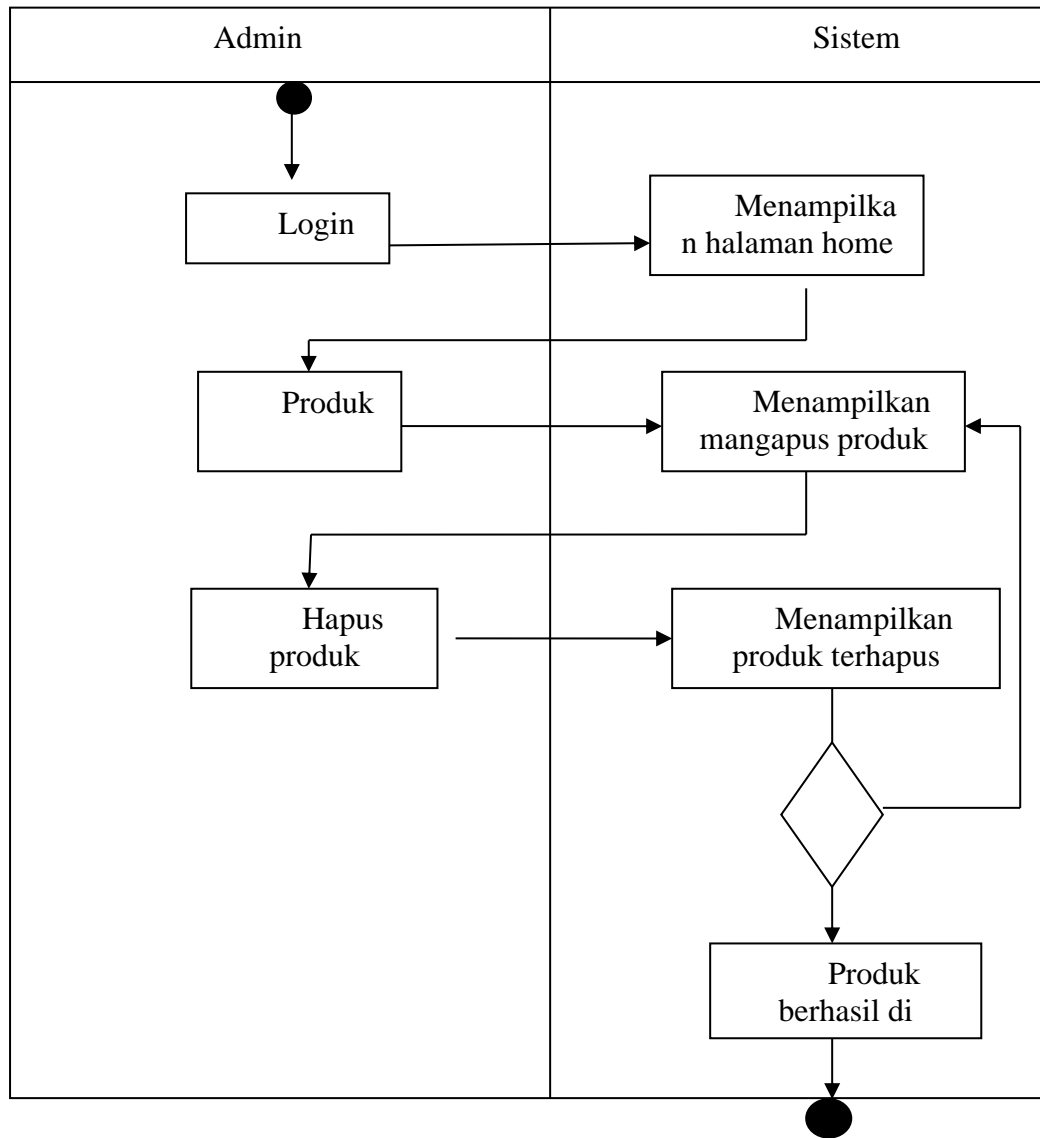
Gambar 3.18 Activity Diagram Admin



Gambar 3.19 Activity Diagram Tambah produk



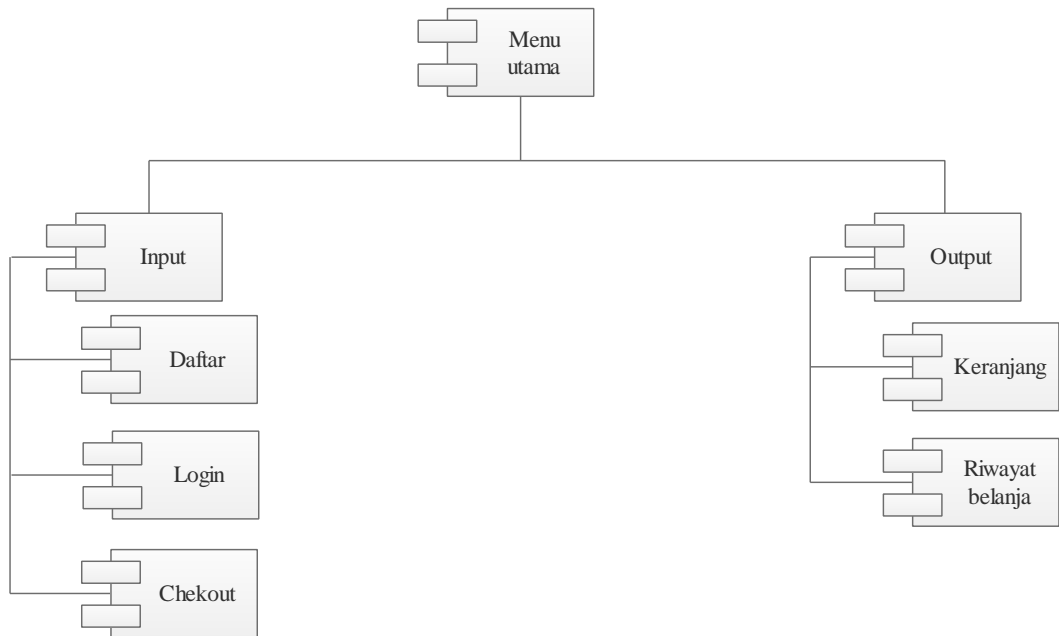
Gambar 3.20 Activity Diagram Update



Gambar 3.21 Activity Diagram Hapus Produk

3.8 Rancangan Interface

Rancangan interface Sistem Penjualan Keripik Mentari



Gambar 3.22 *Componen diagram*

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 IMPLEMENTASI

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

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

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

4.2. Spesifikasi Perangkat Keras (*Hardware*)

Berikut adalah spesifikasi perangkat yang digunakan saat merancang Sistem Informasi Penjualan Keripik Mentari Desa Perlabian Lohsari 1 Berbasis Web :

1. Processor Intel(R) Celeron(R) CPU B820 @ 1.70GHzb1.70gHz

2. Memory 2GB
3. System type 62-bit
4. Monitor 14"

4.3 Spesifikasi Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan untuk mengimplementasikan Sistem Informasi Penjualan Keripik Mentari Desa Perlabian Lohsari 1 Berbasis Web ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi Windows 8
2. Google Chrome
3. XAMP
4. Sublime Text3

4.4 Implementasi Database

Pada tahap ini dilakukan implementasi dari perancangan database yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Berikut ini tampilan implementasi database Sistem Informasi Penjualan Keripik Mentari Desa Perlabian Lohsari 1 Berbasis Web :

a. Tabel Admin

Yang nantinya akan digunakan dan dibatasi karena alasan keamanan.

Dalam tabel admin terdapat atribut yaitu Id_admin, username, password, nama_lengkap. Dimana Id sebagai *primary key*.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id_admin	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	username	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
3	password	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
4	nama_lengkap	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More

Gambar 4.1 Tabel Admin

b. Tabel Ongkir

Tabel yang digunakan untuk tahap pembayaran. Dalam tabel ongkir terdapat atribut id_ongkir, nama_kota, tarif. Id_ongkir sebagai *primary key*.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id_ongkir	int(5)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	nama_kota	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
3	tarif	int(11)			No	None			Change Drop More

Gambar 4.2 Tabel Ongkir

c. Tabel Pelanggan

Tabel pelanggan yang berfungsi untuk menampilkan data-data pelanggan yang telah membeli produk keripik. Dalam tabel pelanggan terdapat atribut Id_pelanggan, email_pelanggan, password_pelanggan, nama_pelanggan, telepon_pelanggan, alamat_pelanggan. Id_pelanggan sebagai *primary key*.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 id_pelanggan	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
<input type="checkbox"/>	2 email_pelanggan	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	3 password_pelanggan	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	4 nama_pelanggan	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	5 telepon_pelanggan	varchar(12)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	6 alamat_pelanggan	text	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More

Gambar 4.3 Tabel Pelanggan

d. Tabel Pembelian

Yang nantinya akan berfungsi menampilkan data pembeli secara detail. Dalam tabel pembelian terdapat Id_pembelian, id_pelanggan, id_ongkir, tanggal_pembelian, total_pembelian, nama_kota, tariff, alamat_pengiriman, resi_pengiriman. Id_pembelian sebagai *primary key*.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 id_pembelian	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
<input type="checkbox"/>	2 id_pelanggan	int(11)			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	3 id_ongkir	int(11)			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	4 tanggal_pembelian	date			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	5 total_pembelian	int(11)			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	6 nama_kota	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	7 tariff	int(11)			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	8 alamat_pengiriman	text	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	9 resi_pengiriman	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More

Gambar 4.4 Tabel Pembelian

e. Tabel Pembelian Produk

Tabel yang berfungsi sebagai data pembelian produk. Dalam tabel pembelian terdapat `Id_pembelian_produk`, `id_pembelian`, `id_produk`, `jumlah`, `nama`, `harga`, `berat`, `subberat`, `subharga`. `Id_pembelian_produk` sebagai *primary key*.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	<code>id_pembelian_produk</code>	<code>int(11)</code>			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	<code>id_pembelian</code>	<code>int(11)</code>			No	None			Change Drop More
3	<code>id_produk</code>	<code>int(11)</code>			No	None			Change Drop More
4	<code>jumlah</code>	<code>int(11)</code>			No	None			Change Drop More
5	<code>nama</code>	<code>varchar(50)</code>	<code>latin1_swedish_ci</code>		No	None			Change Drop More
6	<code>harga</code>	<code>int(11)</code>			No	None			Change Drop More
7	<code>berat</code>	<code>int(11)</code>			No	None			Change Drop More
8	<code>subberat</code>	<code>int(11)</code>			No	None			Change Drop More
9	<code>subharga</code>	<code>int(11)</code>			No	None			Change Drop More

Gambar 4.5 Tabel Pembelian Produk

f. Tabel Produk

Tabel yang berfungsi menampilkan produk secara detail. Dalam tabel produk terdapat `Id_produk`, `nama_produk`, `harga`, `berat`, `foto_produk`, `deskripsi`, `maksimal_pesanan`. `Id_produk` sebagai *primary key*.

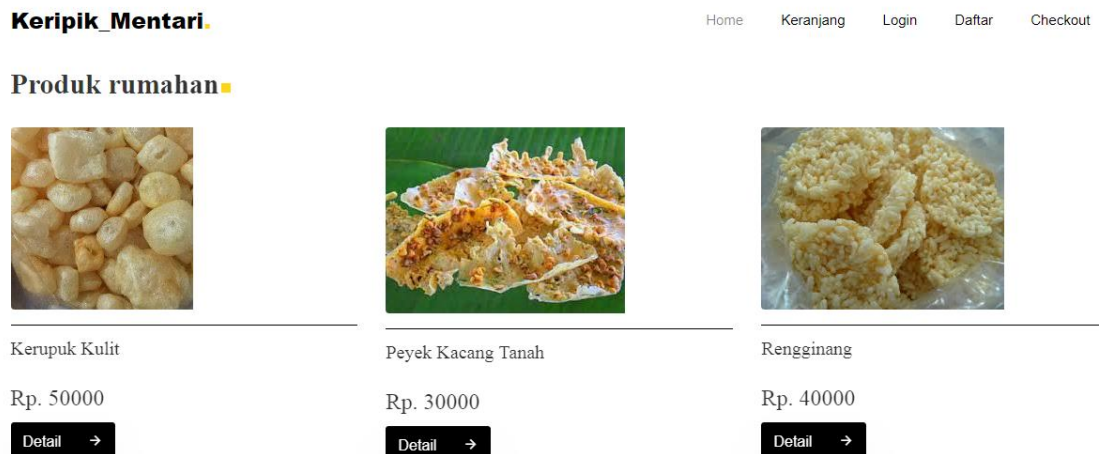
#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	<code>id_produk</code>	<code>int(11)</code>			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	<code>nama_produk</code>	<code>varchar(100)</code>	<code>latin1_swedish_ci</code>		No	None			Change Drop More
3	<code>harga</code>	<code>int(11)</code>			No	None			Change Drop More
4	<code>berat</code>	<code>int(11)</code>			No	None			Change Drop More
5	<code>foto_produk</code>	<code>varchar(100)</code>	<code>latin1_swedish_ci</code>		No	None			Change Drop More
6	<code>deskripsi</code>	<code>text</code>	<code>latin1_swedish_ci</code>		No	None			Change Drop More
7	<code>maksimal_pesanan</code>	<code>int(5)</code>			No	None			Change Drop More

Gambar 4.6 Tabel Produk

4.5 Tampilan Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Keripik Mentari

1. Tampilan Home

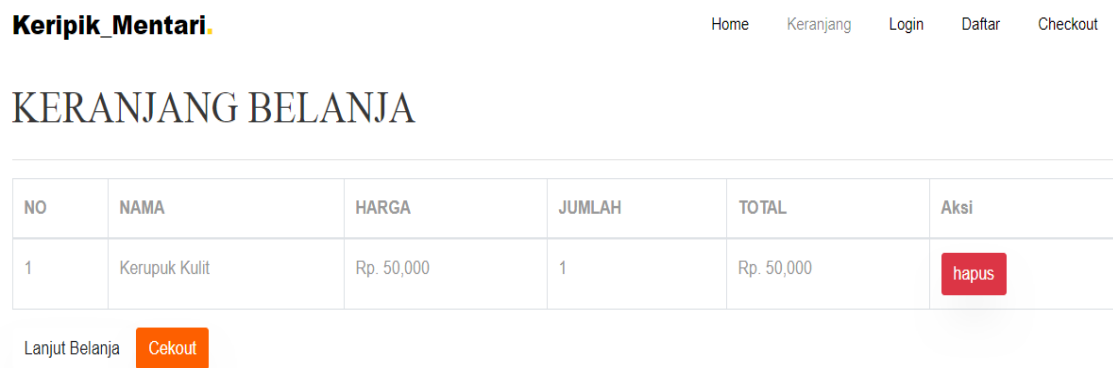
Tampilan yang menampilkan produk-produk yang di sediakan oleh web penjualan Keripik Mentari beserta harga dan maksimal pesan.



Gambar 4.7 Tampilan Home

2. Keranjang Belanja

Tampilan pada saat pembeli sudah memesan dan produk masuk ke keranjang belanja untuk lanjut ke proses transaksi.



Gambar 4.8 Tampilan Keranjang

3. Daftar Pelanggan

Sebelum melakukan pembelian produk Keripik, pembeli harus terlebih dahulu mendaftar sebagai anggota lalu login agar dapat membeli keripik.

Keripik_Mentari.

Daftar Pelanggan

NAMA

EMAIL

PASSWORD

ALAMAT

Telp/HP

Daftar

Gambar 4.9 Daftar Pelanggan

4. Tampilan Login Pelanggan

Setelah mendaftar pelanggan sudah bisa login untuk lanjut belanja

Keripik_Mentari.

Login Pelanggan

Email

Password

LOGIN

Gambar 4.10 Tampilan Login Pelanggan

5. Tampilan Login Admin

Admin akan terlebih dahulu mengisi username dan password agar dapat masuk ke halaman admin untuk mengelolah web penjualan Keripik Mentari.

Login
Sign In to your account

username

password

Login

Gambar 4.11 Tampilan Login Admin

6. Tampilan Pelanggan Admin

Pada tampilan ini admin dapat melihat langsung pelanggan-pelanggan yang sudah membeli produk keripik.

Tabel Pelanggan

NO	NAMA	EMAIL	NO HP	aksi
1	muhammad pristi	pris@gmail.com	082294490992	hapus
2	MUHAMMAD PRIS	m.prist88@gmail.com	082294490992	hapus
3	Ikke Nurhidaya	ikkeNur44@gmail.com	082298876534	hapus

Gambar 4.12 Tampilan Pelanggan Admin

7. Tampilan Pembelian Admin





Tampilan ini menampilkan data pembelian seperti tanggal pembelian dan total harga.

Tabel Pembelian					
NO	NAMA PELANGGAN	TANGGAL	STATUS	TOTAL	AKSI
1	Lili Marliani	2019-04-30	pending	Rp.40,000	detail hapus

Gambar 4.13 Tampilan Pembelian Admin

8. Tampilan Produk Admin

Pada tampilan produk admin, admin dapat menambah produk, menghapus produk, mengubah produk, melihat sisa stok pesanan.

Tabel Produk						
Tambah Data						
NO	NAMA	HARGA	BERAT	STOK	FOTO	aksi
1	Kerupuk Kulit	Rp.50,000	1000 gr	6		hapus ubah
2	Peyek Kacang Tanah	Rp.30,000	1000 gr	5		hapus ubah
3	Rengginang	Rp.40,000	1000 gr	5		hapus ubah
4	Keripik Ubi Gurih	Rp.25,000	1000 gr	20		hapus ubah

Gambar 4.14 Tampilan Produk Admin

9. Tampilan Riwayat Pembelian Produk

Admin dapat melihat riwayat belanja atau barang apa saja yang sudah keluar beserta banyak produk yang sudah terjual.

Tabel Riwayat Pembelian Produk							
NO	JUMLAH	NAMA	HARGA	BERAT	SUBBERAT	SUBHARGA	opsi
1	2	Kerupuk Ubi	Rp.20,000	1000 gr	2000 gr	Rp.40,000	Detail hapus
2	2	Peyek Kacang Tanah	Rp.30,000	1000 gr	2000 gr	Rp.60,000	Detail hapus
3	5	Rengginang	Rp.40,000	1000 gr	5000 gr	Rp.200,000	Detail hapus

Gambar 4.15 Tampilan Riwayat Pembelian Produk

10. Tampilan cetak laporan penjualan pada admin

Admin dapat mencetak hasil penjualan per hari, minggu, bulan sampai tahun.

The screenshot shows a print configuration panel on the left and a report preview on the right. The print panel includes options for destination (Save as PDF), pages (All), pages per sheet (1), margins (Default), and options (Headers and footers checked, Background graphics unchecked). The report preview is titled 'PESANAN' and 'Laporan Penjualan dari 2019-05-01 - 2019-05-31'. It features a date range selector (05/01/2019 to 05/31/2019) and a 'Kirim' button. The report table lists sales transactions with columns for NO, Nama Pelanggan, Tanggal, Status, and Total.

NO	Nama Pelanggan	Tanggal	Status	Total
1		2019-05-10		Rp. 50,000
2		2019-05-15		Rp. 50,000
3		2019-05-29		Rp. 65,000
4	Deni	2019-05-29		Rp. 65,000
5	leni	2019-05-30		Rp. 151,000
6	Deni	2019-05-31		Rp. 195,000
Total Penjualan				Rp. 576,000

Gambar 4.16 Tampilan Cetak Laporan

11. Tampilan Logout Admin

Tampilan admin jika ingin keluar dari sistem.



Gambar 4.17 Tampilan Logout Admin

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah berhasil merancang dan membuat web penjualan Keripik Mentari Desa Perlabian Lohsari 1 , penulis mendapat banyak hal - hal yang bermanfaat. Dengan begitu penulis dapat menyimpulkan beberapa hal, diantaranya :

1. Untuk membangun website ini saya menggunakan beberapa aplikasi seperti Xampp, Sublime Text, Google / Chrome dan template bootstrap sebagai tampilan penjualan Keripik Mentari.
2. Cara pemasaran yang sudah menggunakan Aplikasi Online, konsumen dapat melihat tampilan atau produk keripik apa saja yang di sediakan oleh Mentari, lengkap beserta harga dan juga siap mengantarkan pesanan sesuai alamat konsumen.
3. Untuk membuat laporan data penjualan saya membuat laporan yang mencakup minggu, bulan dan tahun.

5.2 Saran

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

1. Kepada pembaca, penulis menyarankan agar dapat mengembangkan Web Sistem Penjualan Online agar program ini menjadi lebih baik, membuat tampilan menjadi lebih menarik dari sebelumnya.
2. Pengembangan aplikasi lebih lanjut agar Sistem Penjualan Keripik lebih tersebar luas, tidak hanya ditingkat kabupaten atau provinsi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. William, J. Pengabdian, K. Masyarakat, and F. I. Komputer, "SISTEM INFORMASI UKM BERBASIS WEBSITE PADA DESA SUMBER JAYA," *Sist. Inf. UKM Berbas. WEBSITE PADA DESA SUMBER JAYA*, vol. 01, no. 1, pp. 1–16, 2015.
- [2] R. Aisyah, R. Watianthos, and M. Nasution, "Sistem Informasi Data Guru MDTA Pada Kantor Kesra Setdakab Labuhanbatu Berbasis Web," *J. Ilm. AMIK Labuhan Batu*, vol. 5, no. 2, pp. 35–45, 2017.
- [3] P. Sutopo, D. Cahyadi, and Z. Arifin, "Sistem Informasi Eksekutif Sebaran Penjualan Kendaraan Bermotor Roda 2 di Kalimantan Timur Berbasis Web," *Inform. Mulawarman J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 11, no. 1, p. 23, 2018.
- [4] J. Tam and T. A. Model, "Sistem Informasi Penjualan Produk Berbasis Web Pada Chanel Distro Pringsewu," *J. TAM (Technology Accept. Model)*, vol. 4, pp. 1–7, 2015.
- [5] K. K. Perancangan, "Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Labuhanbatu Berbasis Web digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian informasi kawasan wisata dan budaya yang ada di Kabupaten Labuhanbatu kepada masyarakat yang ingin mengetahui daerah-daerah pa," vol. 5, no. 3, pp. 37–44, 2017.

- [6] D. Zaliluddin and R. Rohmat, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus pada Newbiestore)," *Infotech J.*, vol. 4, no. 1, pp. 24–27, 2018.
- [7] J. Pengabdian, P. Masyarakat, and F. I. Komputer, "PEMANFAATAN TEKNOLOGI INTERNET UNTUK PEMESANAN KERIPIK SINGKONG PADA USAHA KECIL MENENGAH (UKM) DI," vol. 01, no. 1, pp. 63–76, 2015.
- [8] T. B. Lingga, "Implementasi Costumer Relationship Management(Crm) Pada Sistem Informasi Penjualan Ban Di Toko Ban Lingga Ban Berbasis Web," *Nuansa Inform.*, vol. 12, pp. 20–28, 2018.
- [9] A. Prasetyo and S. Rahel, "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Cahaya Sejahtera Sentosa Blitar," *Sist. Inf. Penjualan Berbas. Web Pada PT. Cahaya Sejah. Sentosa Blitar*, vol. 10, no. 2, pp. 1–16, 2016.
- [10] S. Pohan, "PEMODELAN UML UNTUK MENENTUKAN KELULUSAN PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEB Oleh," *J. Ilm. AMIK Labuhan Batu*, vol. 3, no. 2, pp. 41–51, 2015.
- [11] Ridhawati, "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada CV Alfa Furniture Ambarawa Pringsewu Lampung," *J. Cendikia ISSN 0216-9436*, vol. 13, no. 1, pp. 1–5, 2017.
- [12] W. Wulandari and S. Aprilia, "Sistem Informasi Penjualan Produk Berbasis

Web Pada Chanel Distro Pringsewu,” *J. TAM (Technology Accept. Model.*, vol. 4, no. 0, pp. 41–47, 2015.

- [13] K. K. Perancangan, “Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Labuhanbatu Berbasis Web digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian informasi kawasan wisata dan budaya yang ada di Kabupaten Labuhanbatu kepada masyarakat yang ingin mengetahui daerah-daerah pariwisata yang ada di Labuhanbatu . Sekaligus sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Sidang Tugas Akhir Pada Akademi Manajemen Informatika Komputer (AMIK) Labuhan Batu . Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Labuhanbatu Berbasis Web merupakan salah satu bentuk promosi pariwisata daerah yang ada di Kabupaten Labuhanbatu , agar menarik para wisatawan untuk berkunjung ke Kabupaten Labuhanbatu . Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai media informasi dan promosi potensi wisata yang ada di Kabupaten Labuhanbatu , sehingga masyarakat akan lebih mengenal tempat-tempat pariwisata daerah yang ada di Kabupaten Labuhanbatu . Semakin banyak wisatawan yang berkunjung maka pendapatan daerah dan masyarakat sekitarnya akan mengalami peningkatan . Metode penelitian yang dilakukan antara lain melalui observasi langsung , wawancara dengan pihak terkait , serta studi literatur yang berhubungan dengan masalah yang diangkat . Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Labuhanbatu Berbasis Web dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan HTML dengan database MYSQL dan XAMPP , Localhost Phpmyadmin . Waktu

penelitian dimulai pada bulan Agustus 2018 . 37 | P a g e 38 | P a g e,” vol.
5, no. 3, pp. 37–44, 2017.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	:Karakteristik Sistem	8
Gambar 2.2	: Komponen Sistem Informasi	13
Gambar 2.3	: Pemrosesan Data	16
Gambar 2.4	: Metode Waterfall	17
Gambar 2.5	: MySQL.....	31
Gambar 2.6	: Xampp	32
Gambar 2.7	: Notepad++	33
Gambar 2.8	: Struktur Organisasi	34
Gambar 3.1	: Rancangan Tampilan Home	38
Gambar 3.2	:Rancangan Tampilan Keranjang	39
Gambar 3.3	: Rancangan Tampilan Daftar Pelanggan.....	40
Gambar 3.4	: Rancangan Tampilan Login Pelanggan	41
Gambar 3.5	: Rancangan Tampilan Login Admin	42
Gambar 3.6	: Rancangan Tampilan Produk Admin	43
Gambar 3.7	: Rancangan Tampilan Ubah Produk	44
Gambar 3.8	: Rancangan Tampilan Checkout	45
Gambar 3.9	: Rancangan Tampilan Tambah Produk	46

Gambar 3.10 : Rancangan Tampilan Detail Produk	47
Gambar 3.11 : Use Case Diagram	48
Gambar 3.12 : Sequence Diagram Admin	49
Gambar 3.13 : Sequence Diagram Pembelian	50
Gambar 3.14 : Tampilan Detail Pembelian	51
Gambar 3.15 : Tampilan Detail Pesanan	52
Gambar 3.16 :Tampilan Riwayat Belanja	52
Gambar 3.17 : Tampiln Class Diagram.....	57
Gambar 3.18 : Activity Diagram Admin.....	61
Gambar 3.19 : Activity Diagram Tambah Produk	62
Gambar 3.20 : Activity Diagrmm Update	63
Gambar 3.21 : Activity Diagram Hapus Produk	64
Gambar 3.22 : Componen Diagram	65
Gambar 4.1 : Tabel Admin	67
Gambar 4.2 : Tabel Ongkir	68
Gambar 4.3 : Tabel Pelanggan	68
Gambar 4.4 : Tabel Pembelian	69
Gambar 4.5 : Tabel Pembelian Produk	69
Gambar 4.6 : Tabel Produk	70

Gambar 4.7	: Tampilan Home	70
Gambar 4.8	: Tampilan Keranjang.....	71
Gambar 4.9	: Daftar Pelanggan.....	71
Gambar 4.10	: Tampilan Login Pelanggan	72
Gambar 4.11	: Tampilan Login Admin	72
Gambar 4.12	: Tampilan Pelanggan Admin.....	73
Gambar 4.13	: Tampilan Pembelian Admin	73
Gambar 4.14	: Tampilan Produk Admin.....	74
Gambar 4.15	: Tampilan Riwayat Pembelian Produk	74
Gambar 4.16	: Tampilan Cetak Laporan	75
Gambar 4.17	: Tampilan Logout Admin.....	75

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II : LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Sistem	6
2.1.1 Defenisi Sistem	6
2.1.2 Karakteristik Sistem.....	6
2.2 Data Dan Informasi	8
2.2.1 Defenisi Data.....	8
2.2.2 Defenisi Informasi.....	8
2.3 Sistem Informasi	9
2.3.1 Sifat Sistem Informasi.....	9
2.3.2 Kemampuan Sistem Informasi.....	10
2.3.3 Operasi Dasar Sistem Informasi.....	10
2.3.4 Komponen Sistem Informasi.....	11
2.4 Penjualan.....	13

2.4.1	Strategi Penjualan.....	13
2.5	Sistem Informasi Penjualan.....	14
2.6	Konsep Basis Data	15
2.6.1	Defenisi Basis Data	15
2.6.2	Jenis-Jenis Basis Data	16
2.6.3	Normalisasi	16
2.7	SDLC (System Development Life Cyle)	17
2.8	Konsep Perancangan Sistem	19
2.8.1	Flowchart.....	20
2.8.2	Data Flow Diagram (DFD)	21
2.8.3	Entity Relationship Diagram.....	21
2.8.4	Unified Modeling Language (UML).....	23
2.9	Internet	29
2.10	Website.....	29
2.11	Tinjauan Perangkat Lunak	30
2.11.1	PHP	30
2.11.2	Hyper Text Markup Language (HTML).....	30
2.11.3	MySQL.....	31
2.11.4	XAMPP	32
2.11.5	Notepad++.....	32
2.12	Pengujian Black Box.....	33
2.13	Gambaran Umum Perusahaan.....	33
BAB III	: METODOLOGI PENELITIAN	36
3.1	Metode Pengumpulan Data	36
3.2	Metode Perancangan Sistem	37
3.2.1	Rancangan Masukan Pelanggan (Input).....	37
3.2.2	Rancangan Masukan Admin (Input)	41
3.2.3	Rancangan Proses.....	47
3.3	Rancangan Output.....	50
3.4	Normalisasi	53
3.4.1	Bentuk Tidak Normal	53

3.4.2	Bentuk Tidak Normal NF1	53
3.4.3	Bentuk Normal Kedua	55
3.5	Class Diagram	56
3.6	Desain File / Tabel	57
3.7	Rancangan Sistem	60
3.8	Rancangan Interface.....	65
BAB IV	: IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	66
4.1	Implementasi	66
4.2	Spesifikasi Perangkat Keras (Hardware)	66
4.3	Spesifikasi Perangkat Lunak (Software).....	67
4.4	Implementasi Database	67
4.5	Tampilan Aplikasi Sistem Penjualan Keripik Mentari ...	70
BAB V	: KESIMPULAN DAN SARAN	76
5.1	Kesimpulan	76
5.2	Saran.....	77
	DAFTAR PUSTAKA	78
	LAMPIRAN.....	L-1
	A. BIODATA PENULIS	L-2
	B. SURAT RISET/ PENELITIAN	L-3
	C. SURAT DOKUMEN (OPTIONAL)	L-4
	D. LISTING PROGRAM	L-5

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] J. William, J. Pengabdian, K. Masyarakat, and F. I. Komputer, "SISTEM INFORMASI UKM BERBASIS WEBSITE PADA DESA SUMBER JAYA," *Sist. Inf. UKM Berbas. WEBSITE PADA DESA SUMBER JAYA*, vol. 01, no. 1, pp. 1–16, 2015.
- [2] J. Martin and A. R. Tanaamah, "<Title/>," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 1, p. 57, 2018.
- [3] J. S. Informasi, F. Ilmu, and K. Universitas, "No Title," vol. 8, no. 1, pp. 966–977, 2016.
- [4] J. Tam and T. A. Model, "APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS WEB MOBILE PADA INDUSTRI KONVEKSI SERAGAM DRUMBAND DI PEKON KLATEN GADINGREJO KABUPATEN PRINGSEWU Fergiawan Listianto , Fauzi , Rita Irviani , Kasmi Prodi Sistem Informasi STMIK Pringsewu Lampung Jl . Wisma Rini No . 09 Prings," *Apl. E-Commerce Berbas. Web Mob. Pada Ind. Konveksi*, vol. 8, no. 2014, pp. 146–152, 2017.
- [5] A. Prasetyo and S. Rahel, "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Cahaya Sejahtera Sentosa Blitar," *Sist. Inf. Penjualan Berbas. Web Pada PT. Cahaya Sejah. Sentosa Blitar*, vol. 10, no. 2, pp. 1–16, 2016.
- [6] A. Kadir, "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berdasarkan Stok Gudang Berbasis Client Server," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu*

Komputer(JTIHK), vol. 4, no. 2, pp. 136–147, 2017.

- [7] J. Pengabdian, P. Masyarakat, and F. I. Komputer, “PEMANFAATAN TEKNOLOGI INTERNET UNTUK PEMESANAN KERIPIK SINGKONG PADA USAHA KECIL MENENGAH (UKM) DI,” vol. 01, no. 1, pp. 63–76, 2015.
- [8] Ridhawati, “Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada CV Alfa Furniture Ambarawa Pringsewu Lampung,” *J. Cendikia ISSN 0216-9436*, vol. 13, no. 1, pp. 1–5, 2017.
- [9] W. Wulandari and S. Aprilia, “Sistem Informasi Penjualan Produk Berbasis Web Pada Chanel Distro Pringsewu,” *J. TAM (Technology Accept. Model.*, vol. 4, no. 0, pp. 41–47, 2015.
- [10] P. Sutopo, D. Cahyadi, and Z. Arifin, “Sistem Informasi Eksekutif Sebaran Penjualan Kendaraan Bermotor Roda 2 di Kalimantan Timur Berbasis Web,” *Inform. Mulawarman J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 11, no. 1, p. 23, 2018.
- [11] D. Zaliluddin and R. Rohmat, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus pada Newbiestore),” *Infotech J.*, vol. 4, no. 1, pp. 24–27, 2018.
- [12] K. K. Perancangan, “Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Labuhanbatu Berbasis Web” vol. 5, no. 3, pp. 37–44, 2017.

- [13] S. Pohan, "PEMODELAN UML UNTUK MENENTUKAN KELULUSAN PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEB Oleh," *J. Ilm. AMIK Labuhan Batu*, vol. 3, no. 2, pp. 41–51, 2015.
- [14] T. B. Lingga, "Implementasi Costumer Relationship Management(Crm) Pada Sistem Informasi Penjualan Ban Di Toko Ban Lingga Ban Berbasis Web," *Nuansa Inform.*, vol. 12, pp. 20–28, 2018.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DATA DIRI

- Nama : LILI MARLIANI
- Tempat, Tanggal Lahir : Medan, 29 Juni 1998
- Alamat : Jln. Khamdani Desa Perlabian Lohsari 1
Kecamatan Kampung Rakyat Labuhanbatu
Selatan
- No. Telp : 0823-6174-6529
- Jenis Kelamin : Perempuan
- Agama : Islam
- Status : Belum Menikah
- Kewarganegaraan : Warga Negara Indonesia

RIWAYAT PENDIDIKAN

Formal

- 2004 - 2010 : SDN Negeri No. 028 Kecamatan Sukajadi Pekan Baru
- 2010 - 2013 : SMP Swasta 19 PGRI Lohsari 1 Labuhanbatu Selatan
- 2013- 2016 : SMK Swasta PEMDA, Kabupaten Labuhanbatu.
- 2016 – 2019 : Universitas Labuhanbatu, KabupatenLabuhanbatu.

DATA DIRI

- Nama : LILI MARLIANI
- Tempat, Tanggal Lahir : Medan, 29 Juni 1998

- Alamat : Jln. Khamdani Desa Perlabian Lohsari 1
Kecamatan Kampung Rakyat Labuhanbatu
Selatan
- No. Telp : 0823-6174-6529
- Jenis Kelamin : Perempuan
- Agama : Islam
- Status : Belum Menikah
- Kewarganegaraan : Warga Negara Indonesia

RIWAYAT PENDIDIKAN

Formal

- 2004 - 2010 : SDN Negeri No. 028 Kecamatan Sukajadi Pekan Baru
- 2010 - 2013 : SMP Swasta 19 PGRI Lohsari 1 Labuhanbatu Selatan
- 2013- 2016 : SMK Swasta PEMDA, Kabupaten Labuhanbatu.
- 2016 – 2019 : Universitas Labuhanbatu, KabupatenLabuhanbatu.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kita ucapkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat, Hidayah dan inayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan tepat pada waktunya. Tanpa pertolongan-Nya tentunya penulis tidak akan sanggup untuk menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik.

Tugas Akhir ini berjudul **“SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERIPIK MENTARI DESA PERLABIAN LOHSARI 1 BERBASIS WEB”**. Adapun tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk melengkapi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya (Diploma III) dari Akademik Manajemen Informatika dan Komputer (AMIK) Labuhanbatu. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak terdapat kesalahan serta kekurangan didalamnya.

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 terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada orang tua saya yang telah mendukung sepenuhnya dan mendoakan penulis baik dari segi moral dan material. Dan penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Amarullah Nasution, SE, MBA, Selaku Ketua Yayasan Universitas Labuhanbatu.

2. Bapak Sudi Suryadi, S.Kom.,M.Kom, Selaku Dosen AMIK Labuhanbatu
3. Bapak Sentosa Pohan, S.Kom.,M.Kom, Selaku Pembimbing II AMIK Labuhanbatu.
4. Bapak Muhamad Halmi Dar, S.SI.,M.KOM Selaku Pembimbing I AMIK Labuhanbatu.
5. Bapak/IbuDosen AMIK Labuhanbatu yang memberikan ilmu pengetahuan computer baik dalam perkuliahan dan tugas akhir.
6. Seluruh Staff/Pegawai yang telah memberikan masukan, saran dan kerja samanya dalam penyusunan Praktik Kerja Lapangan.
7. Kepada kedua orang tua yang selalu memberi dukungan, doa dan materil.
8. Rekan-rekan mahasiswa DIII Ilmu Komputer khususnya teman-teman

Manajemen Informatika Angkatan Tahun 2016 yang telah memberikan dukungan.

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

Rantauprapat, 26 Mei 2019

Penulis

LILI MARLIANI
Npm : 1605100024

LISTING PROGRAM

Detail.php

```
<div class="card">

  <div class="card-header">

    <div class="row">

      <h3 align="text-center">Tabel Produk</h3>

    </div>

  </div>

  <div class="card-body">

    <div class="row">

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

        <h3 align="center"></h3>

        <?php

          $ambil = $koneksi->query("SELECT * FROM pembelian JOIN pelanggan
ON

          pembelian.id_pelanggan=pelanggan.id_pelanggan WHERE
pembelian.id_pembelian=$_GET[id]");

          $detail = $ambil->fetch_assoc();

          ?>

        <div class="row">

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

            <strong>Nama : <?php echo $detail['nama_pelanggan']; ?></strong>

            <br><p>
```

```

    Telp/hp : <?php echo $detail['telepon_pelanggan']; ?><br>
</p>
</div>
<div class="col-md-4">
<p>
    tanggal : <?php echo $detail['tanggal_pembelian']; ?><br>
    email : <?php echo $detail['email_pelanggan']; ?>
</p>
</div>
<div class="col-md-4">
    <strong> Ongkir : <?php echo $detail['tarif']; ?><br>
    total : Rp. <?php echo number_format($detail['total_pembelian']);
?></strong>
</div>
</div>
<table class="table table-bordered">
<thead>
<tr>
<th>NO</th>
<th>NAMA PRODUK</th>
<th>HARGA</th>
<th>JUMLAH</th>
<th>SUBTOTAL</th>
</tr>

```

```

</thead>

<tbody>

<?php $nomor=1;?>

<?php $ambil=$koneksi->query("SELECT*FROM pembelian_produk

JOIN produk ON

pembelian_produk.id_produk=produk.id_produk

WHERE pembelian_produk.id_pembelian='$_GET[id]"); ?>

<?php while ($pecah=$ambil->fetch_assoc()) { ?>

<tr>

<td><?php echo $nomor;?></td>

<td><?php echo $pecah['nama_produk']; ?></td>

<td>Rp. <?php echo number_format($pecah['harga']); ?></td>

<td><?php echo $pecah['jumlah']; ?></td>

<td>

Rp. <?php echo number_format($pecah['harga']*$pecah['jumlah']);?>

</td>

</tr>

<?php $nomor++;?>

<?php } ?>

</tbody>

```

Index.php

```

<?php

session_start();

```

```

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

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

{

    echo "<script>alert('anda harus login');</script>";

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

    header('location:index.php');

    exit();

}

?>

<!DOCTYPE html>

<!--

* CoreUI - Free Bootstrap Admin Template

* @version v2.1.10

* @link https://coreui.io

* Copyright (c) 2018 creativeLabs Łukasz Holeczek

* Licensed under MIT (https://coreui.io/license)

-->

<html lang="en">

<head>

    <base href="."/>

    <meta charset="utf-8">

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

    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0,
shrink-to-fit=no">

```

```
<meta name="description" content="CoreUI - Open Source Bootstrap
Admin Template">

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

<meta name="keyword"
content="Bootstrap,Admin,Template,Open,Source,jQuery,CSS,HTML,RWD,Das
hboard">

<title>Admin Mentari</title>

<!-- Icons-->

<link href="node_modules/@coreui/icons/css/coreui-icons.min.css"
rel="stylesheet">

<link href="node_modules/flag-icon-css/css/flag-icon.min.css"
rel="stylesheet">

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

<link href="node_modules/simple-line-icons/css/simple-line-icons.css"
rel="stylesheet">

<!-- Main styles for this application-->

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

<link href="vendors/pace-progress/css/pace.min.css" rel="stylesheet">

<!-- Global site tag (gtag.js) - Google Analytics-->

<script async="" src="https://www.googletagmanager.com/gtag/js?id=UA-
118965717-3"></script>

<script>

window.dataLayer = window.dataLayer || [];

function gtag() {

dataLayer.push(arguments);

}
```

```

gtag('js', new Date());

// Shared ID

gtag('config', 'UA-118965717-3');

// Bootstrap ID

gtag('config', 'UA-118965717-5');

</script>

</head>

<body class="app header-fixed sidebar-fixed aside-menu-fixed sidebar-lg-
show">

  <header class="app-header navbar">

    <button class="navbar-toggler sidebar-toggler d-lg-none mr-auto"
type="button" data-toggle="sidebar-show">

      <span class="navbar-toggler-icon"></span>

    </button>

    <nav class="navbar navbar-expand-lg navbar-dark bg-dark ftco-navbar-
light" id="ftco-navbar">

      <div class="container">

        <a class="navbar-brand"
href="index.php">Keripik_Mentari<span></span></a>

      </a>

    </header>

    <div class="app-body">

      <div class="sidebar">

        <nav class="sidebar-nav">

          <ul class="nav">

```

```
<li class="nav-item">
  <a class="nav-link" href="index.php">
    <i class="nav-icon icon-speedometer"></i>Home
  </a>
  <a class="nav-link" href="index.php?halaman=pelanggan">
    <i class="nav-icon icon-speedometer"></i> Pelanggan
  </a>
  <a class="nav-link" href="index.php?halaman=pembelian">
    <i class="nav-icon icon-speedometer"></i> Pembelian
  </a>
  <a class="nav-link" href="index.php?halaman=laporan">
    <i class="nav-icon icon-speedometer"></i>Laporan Pembelian
  </a>
  <a class="nav-link" href="index.php?halaman=produk">
    <i class="nav-icon icon-speedometer"></i> Produk
  </a>
  <a class="nav-link" href="index.php?halaman=riwayat">
    <i class="nav-icon icon-speedometer"></i> Riwayat
  </a>
  <a class="nav-link" href="index.php?halaman=logout">
    <i class="nav-icon icon-speedometer"></i> Logout
  </a>
</li>
```

```
</ul>

</nav>

</div>

<main class="main">

<!-- Breadcrumb-->

<ol class="breadcrumb">

</ol>

<div class="container-fluid">

<div class="animated fadeIn">

<div class="row">

</div>

<!-- /.row-->

<?php

if (isset($_GET['halaman']))

{

if ($_GET['halaman']=="produk")

{

include'produk.php';

}

elseif ($_GET['halaman']=="pelanggan")

{

include'pelanggan.php';

}

}
```



```
elseif ($_GET['halaman']=="pembelian")
{
    include'pembelian.php';
}

elseif ($_GET['halaman']=="detail")
{
    include'detail.php';
}

elseif ($_GET['halaman']=="nota")
{
    include'nota.php';
}

elseif ($_GET['halaman']=="laporan")
{
    include'laporan.php';
}

elseif ($_GET['halaman']=="cetak")
{
    include'cetak.php';
}

elseif ($_GET['halaman']=="tambahproduk")
{
    include'tambahproduk.php';
}
```

```
}  
elseif ($_GET['halaman']=="ubahproduk")  
{  
    include'ubahproduk.php';  
}  
elseif ($_GET['halaman']=="hapusproduk")  
{  
    include'hapusproduk.php';  
}  
elseif ($_GET['halaman']=="riwayat")  
{  
    include'riwayat.php';  
}  
elseif ($_GET['halaman']=="status")  
{  
    include'status.php';  
}  
elseif ($_GET['halaman']=="hapuspelanggan")  
{  
    include'hapuspelanggan.php';  
}  
elseif ($_GET['halaman']=="logout")  
{
```

```
        include'logout.php';
    }
elseif ($_GET['halaman']=="pembayaran")
{
    include'pembayaran.php';
}
elseif ($_GET['halaman']=="hapusbeli")
{
    include'hapusbeli.php';
}
elseif ($_GET['halaman']=="hapusnota")
{
    include'hapusnota.php';
}
}
else
{
    include 'home.php';
}
?>
```

Koneksi.php

```
<?php $koneksi=new mysqli("localhost","root","","dbmentari"); ?>
```

Laporan.php

```

<?php

$semuadata=array();

if (isset($_POST[" kirim"]))

{

    $ambil = $koneksi->query("SELECT * FROM pembelian LEFT JOIN
pelanggan ON pembelian.id_pelanggan=pelanggan.id_pelanggan WHERE
tanggal_pembelian BETWEEN '$_POST[tglm]' AND '$_POST[tgls]'");

    while ($pecah=$ambil->fetch_assoc())

    {

        $semuadata[]=$pecah;

    }

    // echo "<pre>";

    // print_r($semuadata);

    // echo "</pre>";

}

error_reporting(0);

?>

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

    <div class="card">

        <div class="card-header">

            <strong class="card-title mb-3">PESANAN</strong>

        </div>

        <div class="card-body">

            <div class="mx-auto d-block">

```

```
<h5 class="text-sm-center mt-2 mb-1">Laporan Penjualan dari <?php echo $_POST['tglm'] ;?> - <?php echo $_POST['tgls'] ;?></h5>
```

```
<hr>
```

```
<form method="post">
```

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

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

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

```
<label>Tanggal Mulai</label>
```

```
<input type="date" class="form-control" name="tglm" value="<?php echo $_POST['tglm'] ;?>">
```

```
</div>
```

```
</div>
```

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

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

```
<label>Tanggal Selesai</label>
```

```
<input type="date" class="form-control" name="tgls" value="<?php echo $_POST['tgls'] ;?>">
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
<div class="col-md-2">
```

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

```

class="btn btn-primary" name=" kirim">kirim</button>
</div>
</div>
</div>
</form>

<table class="table table-striped">
  <thead>
    <tr>
      <th>NO</th>
      <th>Nama
Pelanggan</th>
      <th>Tanggal</th>
      <th>Status</th>
      <th>Total</th>
    </tr>
  </thead>
  <tbody>

    <?php $total=0;?>
    <?php foreach ($semuadata as $key => $value): ?>
      <?php $total+=$value["total_pembelian"]?>
      <tr>

```

```

$key+1; ?></td>
<td><?php echo
$value["nama_pelanggan"];?></td>
<td><?php echo
$value["tanggal_pembelian"];?></td>
<td><?php echo
$value["status"];?></td>
<td>Rp. <?php echo
number_format($value["total_pembelian"]); ?></td>
</tr>
<?php endforeach ?>
</tbody>
<tfoot>
<tr>
<th colspan="4">Total Penjualan</th>
<th colspan="">Rp. <?php echo number_format($total) ?></th>
</tr>
</tfoot>
</table>
<br><br>
<script>
window.print();
</script>
</div>
</div>

```

```
</div>
```

```
</div>
```

Login.php

```
<?php
```

```
session_start();
```

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

```
?>
```

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<!--
```

```
* CoreUI - Free Bootstrap Admin Template
```

```
* @version v2.1.10
```

```
* @link https://coreui.io
```

```
* Copyright (c) 2018 creativeLabs Łukasz Holeczek
```

```
* Licensed under MIT (https://coreui.io/license)
```

```
-->
```

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

```
<head>
```

```
<base href="./">
```

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

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

```
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0,  
shrink-to-fit=no">
```

```
<meta name="description" content="CoreUI - Open Source Bootstrap  
Admin Template">
```



```
<meta name="author" content="Łukasz Holeczek">

<meta name="keyword"
content="Bootstrap,Admin,Template,Open,Source,jQuery,CSS,HTML,RWD,Dashboard">

<title>Login Admin</title>

<!-- Icons-->

<link href="node_modules/@coreui/icons/css/coreui-icons.min.css"
rel="stylesheet">

<link href="node_modules/flag-icon-css/css/flag-icon.min.css"
rel="stylesheet">

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

<link href="node_modules/simple-line-icons/css/simple-line-icons.css"
rel="stylesheet">

<!-- Main styles for this application-->

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

<link href="vendors/pace-progress/css/pace.min.css" rel="stylesheet">

<!-- Global site tag (gtag.js) - Google Analytics-->

<script async="" src="https://www.googletagmanager.com/gtag/js?id=UA-
118965717-3"></script>

<script>

window.dataLayer = window.dataLayer || [];

function gtag() {
  dataLayer.push(arguments);
}

gtag('js', new Date());

// Shared ID
```

```

    gtag('config', 'UA-118965717-3');

    // Bootstrap ID

    gtag('config', 'UA-118965717-5');

</script>

</head>

<body class="app flex-row align-items-center">

    <div class="container">

        <div class="row justify-content-center">

            <div class="col-md-8">

                <div class="card-group">

                    <div class="card p-4">

                        <div class="card-body">

                            <h1>Login</h1>

                            <p class="text-muted">Admin Mentari</p>

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

                                <br />

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

                                    <input type="text" placeholder="username"
class="form-control" name="user" />

                                </div>

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

                                    <input type="password" placeholder="password"
class="form-control" name="pass" />

                                </div>

```

```

        <button class="btn btn-primary"
name="login">Login</button>

    </form>

    <?php

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

            {

                $ambil = $koneksi->query("SELECT * FROM admin
WHERE username='$_POST[user]' AND password='$_POST[pass]'");

                $yangcocok = $ambil->num_rows;

                if ($yangcocok==1)

                    {

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

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

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

                    }

                else

                    {

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

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

                    }

            }

    }

```

```
?>
```

```
</div>
```

Logout.php

```
<?php
```

```
session_destroy();
```

```
echo "<script>alert('Anda Telah Logout');</script>";
```

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

```
?>
```

Produk.php

```
<div class="card">
```

```
<div class="card-header">
```

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

```
<h3 align="text-center">Tabel Produk</h3>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

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

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

```
<h3 align="center"></h3>
```

```
<a href="index.php?halaman=tambahproduk" class="btn btn-  
primary">Tambah Data</a>
```

```
<table class="table table-bordered">
```

```
<thead>
```

```
<tr>
```

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

```

<th>NAMA</th>

<th>HARGA</th>

<th>BERAT</th>

<th>STOK</th>

<th>FOTO</th>

<th>aksi</th>

</tr>

</thead>

<tbody>

<?php $nomor=1;?>

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

<?php while($pecah=$ambil->fetch_assoc()){?>

<tr>

<td><?php echo $nomor;?></td>

<td><?php echo $pecah['nama_produk'];?></td>

<td>Rp.<?php echo number_format($pecah['harga']);?></td>

<td><?php echo $pecah['berat'];?> gr</td>

<td><?php echo $pecah['maksimal_pesan'];?></td>

<td>



</td>

<td>

```

```
<a href="index.php?halaman=hapusproduk&id=?php echo
$pecah['id_produk'];?>" class="btn-danger btn">hapus</a>
```

```
<a href="index.php?halaman=ubahproduk&id=?php echo
$pecah['id_produk'];?>" class="btn btn-warning">ubah</a>
```

```
</td>
```

```
</tr>
```

```
<?php $nomor++;?>
```

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

```
</tbody>
```

```
</table>
```

```
</div>
```

Riwayat.php

```
<div class="card">
```

```
<div class="card-header">
```

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

```
<h3 align="text-center">Tabel Riwayat Pembelian Produk</h3>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

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

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

```
<h3 align="center"></h3>
```

```
<table class="table table-bordered">
```

```
<thead>
```

```
<tr>
```

```

<th>NO</th>

<th>JUMLAH</th>

<th>NAMA </th>

<th>HARGA</th>

<th>BERAT</th>

<th>SUBBERAT</th>

<th>SUBHARGA</th>

<th>opsi</th>

</tr>

</thead>

<tbody>

<?php $nomor=1;?>

<?php $ambil=$koneksi->query("SELECT * FROM
pembelian_produk");?>

<?php while($pecah=$ambil->fetch_assoc()){?>

<tr>

<td><?php echo $nomor;?></td>

<td><?php echo $pecah['jumlah'];?></td>

<td><?php echo $pecah['nama'];?></td>

<td>Rp.<?php echo number_format($pecah['harga']);?></td>

<td><?php echo $pecah['berat'];?> gr</td>

<td><?php echo $pecah['subberat'];?> gr</td>

<td>Rp.<?php echo number_format($pecah['subharga']);?></td>

<td>

```

```

        <a href="index.php?halaman=nota&id=<?php echo
$specah["id_pembelian"] ?>" class="btn btn-info">Detail</a>

        <a href="index.php?halaman=hapusnota&id=<?php echo
$specah["id_pembelian_produk"] ?>" class="btn btn-danger">hapus</a>

    </td>

</tr>

<?php $nomor++;?>

<?php } ?>

</tbody>

</table>

```

Status.php

```

<?php

    $ambil=$koneksi->query("SELECT * FROM pembelian WHERE
id_pembelian='$_GET[id]'");

    $specah=$ambil->fetch_assoc();

    $koneksi->query("UPDATE pembelian SET status='lunas' WHERE
id_pembelian='$_GET[id]'");

    echo "<script>alert('LUNAS');</script>";

    echo "<script>location='index.php?halaman=pembelian';</script>";

?>

```

Tambahproduk.php

```

<div class="card">

    <div class="card-header">

        <div class="row">

            <h3 align="text-center">Tabel Produk</h3>

```



```

        </div>

</div>

<div class="card-body">
  <div class="row">
    <div class="col-md-12">
      <h3 align="center"></h3>
      <form method="post" enctype="multipart/form-data">
<div class="form-group">
  <label>NAMA</label>
  <input type="text" class="form-control" name="nama">
</div>
<div class="form-group">
  <label>HARGA (Rp)</label>
  <input type="number" class="form-control" name="harga">
</div>
<div class="form-group">
  <label>BERAT (Gr)</label>
  <input type="number" class="form-control" name="berat">
</div>
<div class="form-group">
  <label>FOTO</label>
  <input type="file" class="form-control" name="foto">
</div>

```

```

<div class="form-group">

    <label>deskripsi</label>

    <textarea class="form-control" name="deskripsi" rows="10"></textarea>

</div>

<div class="form-group">

    <label>Maksimal_pesanan</label>

    <input type="number" class="form-control" name="maksimal_pesanan">

</div>

<button class="btn btn-primary" name="save">Simpan</button>

</form>

<?php
if (isset($_POST['save']))
{
    $nama=$_FILES['foto']['name'];
    $lokasi=$_FILES['foto']['tmp_name'];
    move_uploaded_file($lokasi, "../foto_produk/".$nama);

    $koneksi->query("INSERT INTO produk
(nama_produk,harga,berat,foto_produk,deskripsi,maksimal_pesanan)

VALUES('$_POST[nama]','$_POST[harga]','$_POST[berat]','$nama','$_POST[deskripsi]','$_POST[maksimal_pesanan]')");

    echo "<div class='alert alert-info'>Data Tersimpan</div>";

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

}

?>    </div>

```

Ubahproduk.php

```
<?php

    $ambil=$koneksi->query("SELECT * FROM produk WHERE
id_produk='$_GET[id]'");

    $pecah=$ambil->fetch_assoc();

    // echo "<pre>";

    // print_r($pecah);

    // echo "</pre>";

?>

<div class="card">

    <div class="card-header">

        <div class="row">

            <h3 align="text-center">Ubah Produk</h3>

        </div>

    </div>

    <div class="card-body">

        <div class="row">

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

                <h3 align="center"></h3>

                <form method="post" enctype="multipart/form-data">

                    <div class="form-group">

                        <label>Nama Produk</label>

                        <input type="text" name="nama" class="form-control" value="<?php echo
$pecah['nama_produk'];?>">

                    </div>

                </form>

            </div>

        </div>

    </div>

</div>
```

```

</div>

<div class="form-group">

  <label>Harga Rp</label>

  <input type="number" name="Harga" class="form-control" value="<?php
echo $Specah['harga'];?>">

</div>

<div class="form-group">

  <label>Berat</label>

  <input type="text" name="berat" class="form-control" value="<?php echo
$Specah['berat'];?>">

</div>

<div class="form-group">

</div>

<div class="form-group">

  <label>Ganti foto</label>

  <input type="file" name="foto" class="form-control">

</div>

<div class="form-group">

  <label>Deskripsi</label>

  <textarea name="deskripsi" class="form-control" rows="10">

    <?php echo $Specah['deskripsi'] ;?>

  </textarea>

</div>

```

```

<div class="form-group">

    <label>Maksimal Pesanan</label>

    <input type="text" name="stok" class="form-control" value="<?php echo
$pecah['maksimal_pesan'];?>">

</div>

<button class="btn btn-primary" name="ubah">Update</button>

</form>

<?php
if (isset($_POST['ubah']))
{
    $namafoto=$_FILES['foto']['name'];
    $lokasifoto=$_FILES['foto']['tmp_name'];
    if (!empty($lokasifoto))
    {
        move_uploaded_file($lokasifoto, "../foto_produk/$namafoto");

        $koneksi->query("UPDATE produk SET nama_produk='$_POST[nama]',
harga='$_POST[Harga]',berat='$_POST[berat]',foto_produk='$namafoto',deskrips
i='$_POST[deskripsi]',maksimal_pesan='$_POST[stok]'

        WHERE id_produk='$_GET[id]'");
    }
    else
    {
        $koneksi->query("UPDATE produk SET nama_produk='$_POST[nama]',

```

```
    harga='$_POST[Harga]',berat='$_POST[berat]',deskripsi='$_POST[deskripsi
]',maksimal_pesanan='$_POST[stok]'
```

```
    WHERE id_produk='$_GET[id]');
```

```
    }
```

```
    echo "<script>alert('Data Diupdate');</script>";
```

```
    echo "<script>location='index.php?halaman=produk';</script>";
```

```
    }
```

```
?>
```

Beli.php

```
<?php
```

```
session_start();
```

```
$id_produk = $_GET['id'];
```

```
if (isset($_SESSION['keranjang'][$id_produk]))
```

```
{
```

```
    $_SESSION['keranjang'][$id_produk] += 1;
```

```
}
```

```
else
```

```
{
```

```
    $_SESSION['keranjang'][$id_produk] = 1;
```

```
}
```

```
//echo "<pre>";
```

```
//print_r($_SESSION);
```

```
//echo "</pre>";
```

```
echo "<script>alert('produk telah masuk ke keranjang belanja');</script>";
```

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

```
?>
```

Cetaknota.php

```
<?php
```

```
// memanggil library FPDF
```

```
require('../phpfpdf/fpdf.php');
```

```
// instance object dan memberikan pengaturan halaman PDF
```

```
$pdf = new FPDF('l','mm','A5');
```

```
// membuat halaman baru
```

```
$pdf->AddPage();
```

```
include 'koneksi.php';
```

```
// setting jenis font yang akan digunakan
```

```
$pdf->SetFont('Arial','B',16);
```

```
// mencetak string
```

```
$pdf->Cell(190,7,"0,1','C');
```

```
$pdf->SetFont('Arial','B',12);
```

```
$pdf->Cell(190,7,'DESA PERLABIAN',0,1,'C');
```

```
// mencetak string
```

```
$ambil = $koneksi->query("SELECT * FROM pembelian JOIN pelanggan  
ON
```

```
    pembelian.id_pelanggan=pelanggan.id_pelanggan WHERE  
pembelian.id_pembelian='$_GET[id]");
```

```
$detail = $ambil->fetch_assoc();
```

```
$pdf->SetFont('Arial','i',10);
```

```

$pdf->cell(40,10,".date("d-m-Y").");

$pdf->cell(40,10,'nama',$detail['nama_pelanggan']);

// Memberikan space kebawah agar tidak terlalu rapat
$pdf->Cell(10,7,"",0,1);

$pdf->SetFont('Arial','B',10);

$pdf->Cell(60,6,'nama',1,0);

$pdf->Cell(25,6,'harga',1,0);

$pdf->Cell(25,6,'berat',1,0);

$pdf->Cell(20,6,'jumlah',1,0);

$pdf->Cell(25,6,'subberat',1,0);

$pdf->Cell(25,6,'subharga',1,1);

$pdf->SetFont('Arial',"",10);

    $ambil = $koneksi->query("SELECT * FROM pembelian_produk WHERE
id_pembelian=$_GET[id] ");

    while ($row = mysqli_fetch_array($ambil)){

        $pdf->Cell(60,6,$row['nama'],1,0);

        $pdf->Cell(25,6,$row['harga'],1,0);

        $pdf->Cell(25,6,$row['berat'],1,0);

        $pdf->Cell(20,6,$row['jumlah'],1,0);

        $pdf->Cell(25,6,$row['subberat'],1,0);

        $pdf->Cell(25,6,$row['subharga'],1,1);

    }

    $pdf->Output();

?>

```


Daftar.php

```
<?php
session_start();

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

?>

<!DOCTYPE html>

<html lang="en">

<head>

<title>Mentari</title>

<meta charset="utf-8">

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1,
shrink-to-fit=no">

<link
href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Poppins:200,300,400,500,600,700,
900" rel="stylesheet">

<link
href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Playfair+Display:400,400i,700,70
0i,900,900i" rel="stylesheet">

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

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

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

<link rel="stylesheet" href="css/owl.theme.default.min.css">

<link rel="stylesheet" href="css/magnific-popup.css">

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

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

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

```

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

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

</head>

<body>

    <nav class="navbar navbar-expand-lg navbar-dark bg-dark ftco-navbar-
light" id="ftco-navbar">

        <div class="container">

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

            <button class="navbar-toggler" type="button" data-toggle="collapse"
data-target="#ftco-nav" aria-controls="ftco-nav" aria-expanded="false" aria-
label="Toggle navigation">

                <span class="oi oi-menu"></span> Menu

            </button>

            <div class="collapse navbar-collapse" id="ftco-nav">

                <ul class="navbar-nav ml-auto">

                    <li class="nav-item"><a href="index.php" class="nav-
link">Home</a></li>

                    <li class="nav-item"><a href="keranjang.php" class="nav-
link">Keranjang</a></li>

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

                        <li class="nav-item"><a href="logout.php" class="nav-
link">Logout</a></li>

                    <?php else: ?>

                        <li class="nav-item"><a href="login.php" class="nav-
link">Login</a></li>

                        <li class="nav-item active"><a href="daftar.php" class="nav-
link">Daftar</a></li>

```

```

        <?php endif ?>

        <li class="nav-item"><a href="cekout.php" class="nav-
link">Checkout</a></li>

    </ul>

</div>

</div>

</nav>

<!-- END nav -->

<section class="content">

<div class="container">

<div class="row">

<div class="col-md-8 col-md-offset-2">

<div class="panel panel-default">

<div class="panel-heading">

<h3 class="panel-title">Daftar Pelanggan</h3>

</div>

<div class="panel-body">

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

<div class="form-group">

<label class="control-label col-md-3">NAMA</label>

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

<input type="text" class="form-control" name="nama" required>

</div>

</div>

</div>

```

```

<div class="form-group">
  <label class="control-label col-md-3">EMAIL</label>
  <div class="col-md-7">
    <input type="email" class="form-control" name="email" required>
  </div>
</div>

<div class="form-group">
  <label class="control-label col-md-3">PASSWORD</label>
  <div class="col-md-7">
    <input type="text" class="form-control" name="password"
required>
  </div>
</div>

<div class="form-group">
  <label class="control-label col-md-3">ALAMAT</label>
  <div class="col-md-7">
    <textarea class="form-control" name="alamat"
required></textarea>
  </div>
</div>

<div class="form-group">
  <label class="control-label col-md-3">Telp/HP</label>
  <div class="col-md-7">
    <input type="text" class="form-control" name="telepon" required>

```

```

        </div>

</div>

<div class="form-group">

    <div class="col-md-7 col-md-offset-3">

        <button class="btn btn-primary" name="daftar">Daftar</button>

    </div>

</div>

</form>

<?php
if (isset($_POST["daftar"]))
{
    $nama=$_POST["nama"];
    $email=$_POST["email"];
    $password=$_POST["password"];
    $alamat=$_POST["alamat"];
    $telepon=$_POST["telepon"];

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

    $yangcocok=$ambil->num_rows;

    if ($yangcocok==1)
    {

        echo "<script>alert('pendaftaran gagal, Email sudah
digunakan');</script>";

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

```

```
    }  
    else  
    {  
        $koneksi->query("INSERT INTO pelanggan  
(email_pelanggan,password_pelanggan,nama_pelanggan,telepon_pelanggan,alamat_pelanggan)VALUES('$email','$password','$nama','$telepon','$alamat')");  
  
        echo "<script>alert('pendaftaran Sukses, Silahkan Login');</script>";  
  
        echo "<script>location='login.php';</script>";  
    }  
?>  
</div>
```

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERIPIK MENTARI
DESA PERLABIAN LOHSARI 1 BERBASIS WEB**



**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih
Gelar Ahli Madya**

Oleh :

LILI MARLIANI

16.051.00.024

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

AMIK LABUHANBATU

2019

SURAT PERNYATAAN
Perihal : Penulisan Tugas Akhir

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa AMIK Labuhanbatu dengan identitas mahasiswa sebagai berikut :

Nama : Lili Marliani
NIM : 16-051-00-024
Jenjang Pendidikan : Diploma 3
Program Studi : Manajemen Informatika Komputer

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tugas Akhir dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut :

Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Penjualan Keripik Mentari
Desa Perlabian Lohsari 1 Berbasis Web
Tempat Penelitian : Usaha Rumahan Keripik Mentari
Alamat Penelitian : JL. Khamdani Desa Perlabian Lohsari 1
Kec. Kampung Rakyat Labuhanbatu Selatan

Sehubung dengan Tugas Akhir ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa **Laporan Tugas Akhir ini merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan tidak melakukan plagiat.** Bila dikemudian hari ternyata terbukti bahwa saya melanggar pernyataan ini, maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Program Studi AMIK Labuhanbatu yakni **Pencabutan Ijazah yang telah saya terima dan Ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.**

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar, dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Rantauprapat, 26 Mei 2019

Saya yang membuat pernyataan,

LILI MARLIANI