JURNAL

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN PADA TOKO SRIKANDI DENGAN METODE WATERFALL

CLOTHING SALES INFORMATION SYSTEM AT THE STORE HEROINE WITH WATERFALL METHODE

OLEH:

ZANUAR FATHAKUL DHUHRI

NPM: 12.1.03.03.0043

Dibimbing oleh:

1. **Yatmin M.pd**
2. **Erna Daniati, S.Kom,.M.kom**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2017

Artikel Skripsi
Universitas Nusantara PGRI Kediri

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Zanuar Fathakul Dhuhri
NPM	: 12.1.03.03.0043
Telepun/HP	: 085708979986
Alamat Surel (Email)	: zanuarfathakul@gmail.com
Judul Artikel	: Sistem Informasi Penjualan Pakaian Pada Toko Srikani Dengan Metode Waterfall.
Fakultas – Program Studi	: Teknik-Sistem Informasi
Nama Perguruan Tinggi	: UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl.Achmad Dahlan no. 76 Kota Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiatisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 30 Januari 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Drs.Yatmin M. pd NIP / NIDN : 0709076301	Erna Daniati , S.Kom., M.kom NIP / NIDN : 07023058501	Zanuar Fathakul Dhuhri 12.1.03.03.0043

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN PADA TOKO SRIKANDI DENGAN METODE WATERFALL

ZANUAR FATHAKUL DHUHRI

12.1.03.03.0043

Fakultas Teknik – Sistem Informasi

zanuarfathakul@gmail.com

Pembimbing 1
Drs. Yatmin,M.Pd

Pembimbing 2
Erna Daniati, S.Kom.,M.Kom

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Zanuar Fathakul Dhuhri. 2017. **Sistem Informasi Penjualan Pakaian Pada Toko Srikandi Dengan Metode Waterfall,** Sekripsi, Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia.

Kata kunci: Waterfall, Data Flow Diagram (DFD), XAMPP, PHP, Macromedia Dreamweaver 8, Website.

Tujuan dilakuakan penelitian membangun sebuah perangkat lunak layanan informasi berbasis media website, tentunya segala layanan informasi yang hendak di berikan terhadap masyarakat ataupun sekedar mengenalkan identitas perusahaan itu sendiri dapat menggunakan media website tanpa ada keterbatasan ruang informasi karena website bersifat dinamis sehingga dapat berubah-ubah isi website itu sendiri sasuai dengan kebutuhan.

Hasil yang dicapai dengan adanya Sistem informasi penjualan ini diharapkan menjadi metode alternatif dalam melakukan promosi dan transaksi yang lebih mudah, efektif dan efisien. Sistem ini terfokus pada user (pelanggan) dan admin. Fitur yang dapat diakses oleh pelanggan setelah melakukan menggunakan tool software Xampp dengan web desainer Macromedia Dreamweaver 8, serta flash untuk animasi. Pembuatan sistem penjualan ini memudahkan pelanggan dalam melakukan proses pembelian serta memudahkan pemilik toko dalam melakukan promosi produk nya lebih efektif dan efesien.

Latar Belakang

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat nya sehingga sekripsi ini dapat tersusun hingga selesai. Tidak lupa kami juga mengucapkan banyak terimakasih atas bantuan .dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik materi maupun pemikirannya.

Ada beberapa kendala yang di hadapi oleh toko srikandi yaitu pembelian harus datang langsung ke toko, pengolahan data masih bersifat manual, belum tersedianya media promosi secara luas untuk memperkenalkan produk yang dijual pada toko srikandi, pelanggan dan pengelola masih sulit memperoleh informasi tentang produk dan persediaan produk yang teredia, dalam proses penjualan masih berupa arsip, belum mempunyai data base yang terintegrasi.

Berkembangnya Teknologi Informasi, penyebaran informasi dapat dilakukan secara luas, cepat dan murah dengan media internet dengan cara ini akan memudahkan konsumen dalam mendapatkan informasi produk tanpa harus mengunjungi Toko. Konsumen juga dapat melakukan transaksi secara online dan jika transaksi sudah selesai, barang akan dikirim kepada konsumen. Toko Srikandi yang bergerak di penjualan pakian seperti penjualan baju, jaket,celana dan aksesoris penjualan pada toko srikandi dilakukan secara langsung. Pembuatan aplikasi database yang berbasis website dengan metode *waterfall* dengan beberapa fitur seperti menampilkan desain dan informasi produk, pemesanan oleh memeber, pembayaran, menampilkan data member yang pernah bertransaksi ke toko, pengubahan, serta penambahan database.

Dengan latar belakang permasalahan yang sudah dijelaskan, akan dirancang website dengan metode *waterfall* yang diharapkan akan meningkatkan penyebaran informasi produk.

Dengan adanya website, perusahaan dapat dengan mudah mempromosikan produk – produknya kepada masyarakat, memudahkan konsumen dalam

memesan barang sesuai yang dibutuhkannya dan dapat memesannya secara online melalui web.

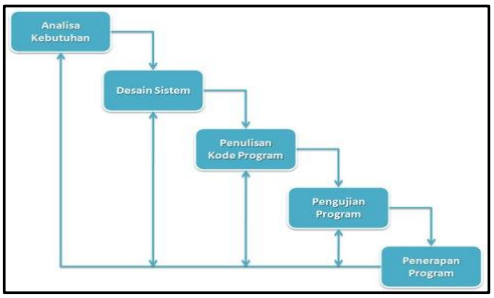
I. METODE

1. Pendekatan dan Teknik Penelitian

Metode pengembangan aplikasi dilakukan dengan metode *waterfall* yang memiliki tahapan inisiasi, analisis, perancangan, serta implementasi aplikasi yang akan dibuat.

Metode *waterfall* merupakan metode yang umum digunakan di dalam, memecahkan persoalan. Permasalahan akan didefinisikan menjadi beberapa tahapan yakni, inisiasi untuk menentukan lingkup dan tujuan pengembangan sistem, setelah melakukan inisiasi selanjutnya dilakukan analisis permasalahan pada sistem yang sedang berjalan dengan menentukan kebutuhan aplikasi, dilanjutkan dengan perancangan pembangunan perangkat lunak dengan memberikan gambaran antarmuka dan aplikasi yang akan dibangun.

Sedangkan pada tahapan pembangunan perangkat lunak, hasil perancangan dibuat dan dilakukan penulisan kode program serta implementasi dari hasil perancangan.



Gambar 1.1 *waterfall model*

2. Prosedur Penelitian

a. Observasi

Dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang dilaksanakan di Toko Srikandi yang beralamat di Jln. Kaliombo Raya 39 Kediri.

b. Wawancara

Digunakan sebagai pengumpulan data dengan mengajukan berbagai pertanyaan kepada pihak perusahaan yang berhubungan dengan proyek pembuatan aplikasi penjualan secara online.

c. Pustaka

Dimaksud kan untuk mendapatkan acuan dan landasan teoritis yang menjadi sumber data guna mendukung penelitian dalam pengembangan sistem usulan.

3. Kriteria Pengujian

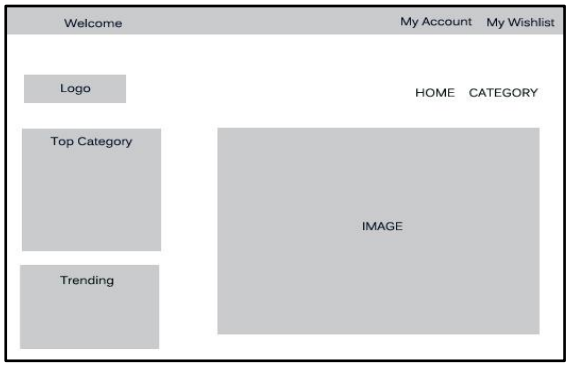
Pengujian menggunakan Black-Box Testing, pengujian ini berfokus pada perangkat lunak, tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program

II. DESAIN SISTEM

1. Desain Antar Muka

Berikut adalah Desain antar muka yang telah dirancang dan dibangun dengan menggunakan bahasa pemograman PHP.

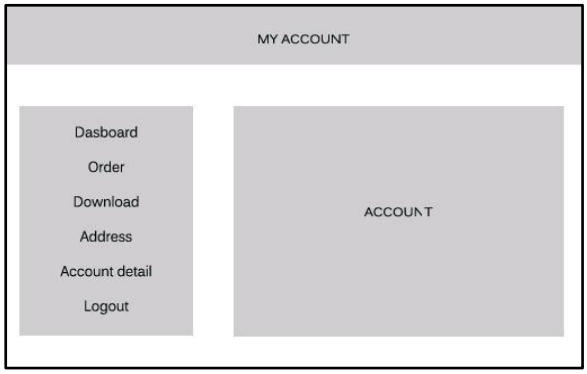
1. Desain Home



Gambar 5.1 Desain Home

2. Desain Output

a. Desain Output My Account



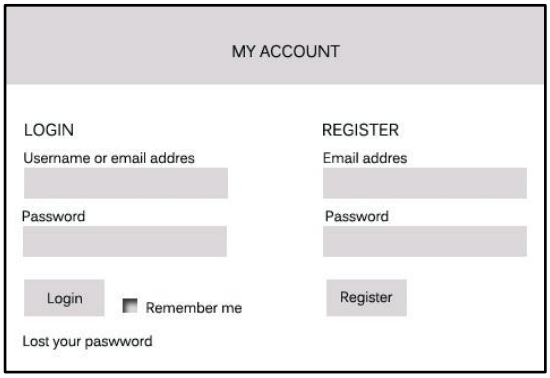
Gambar 5.2 Desain My Account

b. Desain Output pemesanan

Gambar 5.3 Desain Output Pemesanan

3. Desain Input

a. Desain Input My Account



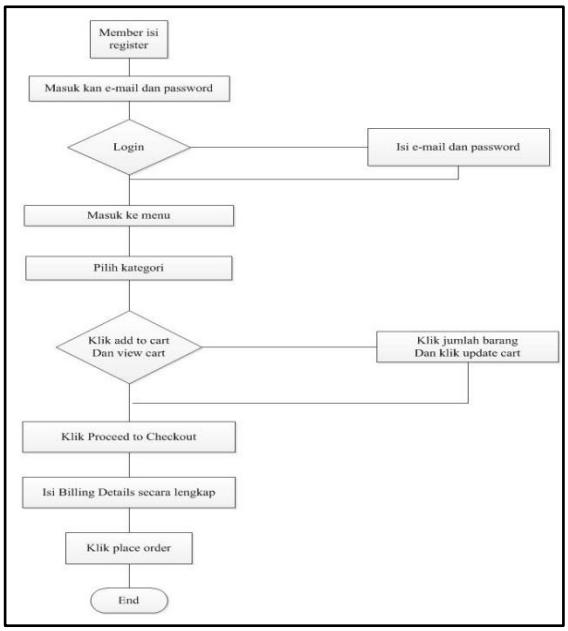
Gambar 5.4 Desain Input My Account

b. Desain Input pemesanan

Gambar 5.5 Desain Input pemesanan

4. Desain Proses

Desain proses merupakan alur kerja sistem informasi penjualan pakaian di Srikandi Fashion.



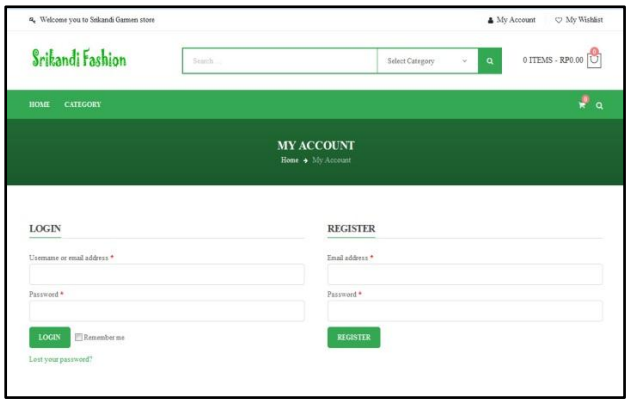
Gambar 5.6 Flowchart Desain Proses Sistem

III. HASIL DAN SIMPULAN

A. Tampilan Program

1. Tampilan Input Login dan Register

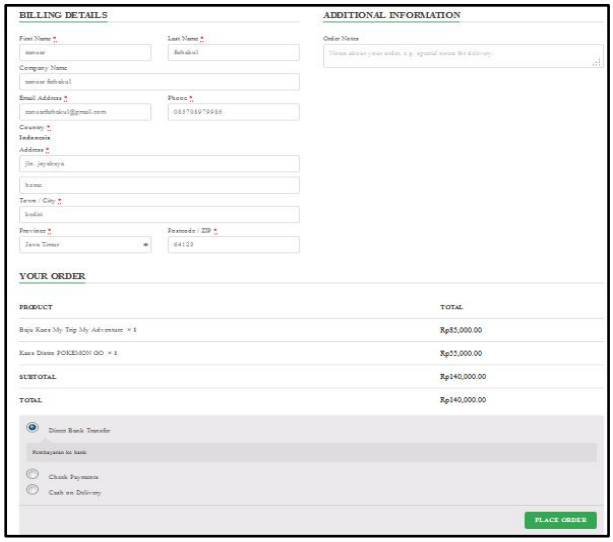
Halaman register berisi email dan password yang harus di isi dengan benar dan selanjutnya login dengan email serta password yang sudah di daftarkan tadi, tahap ini untuk proses pemesanan produk yang kami tawarkan.



Gambar 5.7 Tampilan Input Login dan Register

2. **Tampilan Input Pemesanan Produk**

Halaman ini merupakan from untuk memesan produk yang telah dipilih, yang menampilkan name, email, alamat, yang harus diisi lengkap oleh member klik direct bank transfer untuk kategori transfer bank selanjutnya klik Place Order.

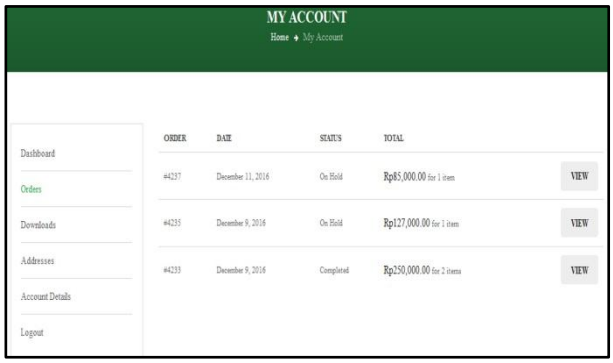


Gambar 5.8 Tampilan Input Pemesanan Produk

3. **Tampilan Output**

Tampilan output pada perancangan ini merupakan kumpulan-kumpulan data yang telah dimasukan ke database kompter melalui form masukan data. Tujuan dari perancangan output ini yaitu untuk menyajikan sejumlah data yang terdapat dalam sistem data base dalam bentuk laporan yang berhubungan.

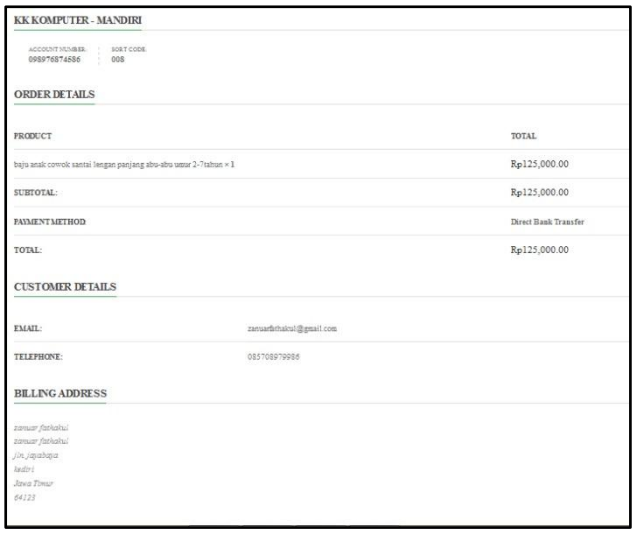
a. **Tampilan Ouput My Account**



Gambar 5.9 Tampilan Output My Account

b. **Tampilan Output pemesanan**

Tampilan ini merupakan bukti member yang telah melakukan order dari product yang telah di pilih.


KK KOMPUTER - MANDIRI

ACCOUNT NUMBER: 0989768746586 | SORT CODE: 008

ORDER DETAILS

PRODUCT	TOTAL
baju anak cowok santai lengan panjang abu-abu umur 2-7tahun × 1	Rp125,000.00
SUBTOTAL:	Rp125,000.00
PAYMENT METHOD	Direct Bank Transfer
TOTAL:	Rp125,000.00

CUSTOMER DETAILS

EMAIL: zanuarfathakul@gmail.com

TELEPHONE: 085708979986

BILLING ADDRESS

zanuar fathakul
zanuar fathakul
jln. jayabaya
kediri
Jawa Timur
64123

Gambar 5.10 Tampilan Output Pemesanan

4. Modul Program

a. Pemograman Berorientasi Objek

Pemrograman Berorientasi Objek (Object Oriented Programming/OOP) merupakan pemrograman yang berorientasikan kepada objek, dimana semua data dan fungsi dibungkus dalam class-class atau object-object. Setiap object dapat menerima pesan, memproses data, mengirim, menyimpan dan memanipulasi data. Beberapa object berinteraksi dengan saling memberikan informasi satu terhadap yang lainnya.

Masing-masing object harus berisikan informasi mengenai dirinya sendiri dan dapat dihubungkan dengan Object yang lain. Pemrograman berorientasi objek berbeda dengan pemrograman prosedural yang hanya menggunakan satu halaman kebawah untuk mengerjakan banyak perintah atau statement. Penggunaan pemrograman berorientasi objek sangat banyak sekali, contoh : java, php, perl, c#, cobol, dan lainnya.

b. Adobe Dreamweaver, php, MySql, WordPress, Xampp dan Css.

5. Hasil Evaluasi

Berikut adalah hasil evaluasi yang dilakukan sesuai dengan rencana evaluasi diantaranya:

1. Evaluasi Login

Berikut adalah pengujian pada proses login yang terdapat pada Tabel 5.2.

Tabel 5.2 Evaluasi Login

Kasus dan hasil pengujian				
Form di uji	**Data masukan**	**Yang di harapkan**	**Hasil pengamatan**	**Kesimpulan**
Login	Masukkan username dan password yang benar	Masuk ke halaman utama	Berhasil login	[x] diterima [ ] ditolak
	Masukkan username dan password yang salah	Masuk ke halaman utama	Akan muncul pemberitahuan “Error”	[ ] diterima [x] ditolak

2. Evaluasi Input Data Pesanan

Tabel 5.3 Evaluasi Input data Pesanan

Kasus dan hasil Evaluasi				
Form di uji	**Data masukan**	**Yang di harapkan**	**Hasil pengamatan**	**Kesimpulan**
Input Data	Masukkan data	Data akan	Muncul pemberitah	[x] diterima

Member	yang lengkap pada form yang tersedia	masuk ke dalam data base	uan "*Thank you. Your order*"	[ ] ditolak
	Masukkan data yang tidak lengkap pada form yang tersedian.	Data tidak akan masuk ke dalam data base kembali ke form daftar member.	Akan muncul pemberitahuan "Billing....*is a required field*"	[ ] diterima [x] ditolak

6. Kesimpulan Hasil Evaluasi

Berdasarkan hasil evaluasi dengan kasus uji sample di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pada proses pengisian data di setiap form dapat berjalan dengan serta menghasilkan keluaran yang diharapkan.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Barrie Sosinky, 1996. Elisabeth Parker, The Web Page Recipe Book, Prentice-Hall Inc.,

Eugenia Johnson and Kathleen McFadden, 1997.Senior Net Official Guide to the Web, Que & Lycos Press.

Gordon McComb, 1997.Web Programming Languages SourceBook, Jhon Wiley & Sons, Inc.

Jannice M. King, Paul Knight, James H. Mason, 199. Web Marketing Cook Book, John Wiley & Sons, Inc.

Jessica Keyes, 1997. Webcasting, How to Broadcast to your Customers Over the Net, McGraw-Hill Companies.

J.M. Ivler with Kamran Husain. 199. CGI Developer's Resources, Prentice-Hall Inc.

Scott J. Walter & Aaron Weiss, 1996. The Idiot's Guide to JavaScrip, Que Corporation.

William R. Stanek et al., 1996. Microsoft FrontPage 9 Unleashed, Scond Edition, Sams. Net Publishing.

Yosef Cohen, 1997. JavaScrip Cook Book, John Wiley & Sons Inc.