

# **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN *ONLINE* DI SAUNG SOCCER BANDUNG**

## **TUGAS AKHIR**

Disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan  
Program Strata 1, Program Studi Teknik Informatika  
Universitas Pasundan Bandung

Disusun oleh:

Yolanda Anggreni

Nrp. 13.304.0366



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG  
AGUSTUS 2016**

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	i
ABSTRAK .....	ii
ABSTRACT .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR ISTILAH .....	xii
DAFTAR SIMBOL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1-1
1.1. Latar Belakang .....	1-1
1.2. Identifikasi Masalah .....	1-1
1.3. Tujuan Tugas Akhir .....	1-2
1.4. Lingkup Tugas Akhir .....	1-2
1.5. Metodologi Tugas Akhir .....	1-2
1.6. Sistematika Penulisan .....	1-4
BAB 2 LANDASAN TEORI .....	2-1
2.1. Sistem .....	2-1
2.1.1 Elemen Sistem .....	2-1
2.1.2 Karakteristik Sistem .....	2-2
2.1.3 Klasifikasi Sistem .....	2-2
2.2. Informasi .....	2-3
2.3. Sistem Informasi .....	2-4
2.3.1 Konsep Dasar Sistem Informasi .....	2-4
2.4. Pemasaran .....	2-5
2.4.1 Karakteristik Pemasaran .....	2-5
2.4.2 Pemasaran <i>Online</i> .....	2-6
2.5. Penjualan .....	2-6
2.5.1 Karakteristik penjualan .....	2-6
2.5.2 Penjualan <i>Online</i> .....	2-7
2.5.3 Manfaat Penjualan <i>Online</i> .....	2-7
2.5.4 Manfaat Layanan <i>Online</i> bagi Penjual .....	2-7
2.5.5 Informasi Toko <i>Online</i> .....	2-8
2.6. Internet .....	2-8

2.6.1 Manfaat Internet .....	2-8
2.7. E-Commerce.....	2-9
2.7.1 Karakteristik E-Commerce .....	2-10
2.7.2 Komponen E-Commerce .....	2-10
2.7.3 Jenis-jenis E-Commerce .....	2-11
2.7.4 Manfaat Menggunakan E-Commerce.....	2-11
2.8. <i>Content Management System (CMS)</i> .....	2-12
2.9. Opencart .....	2-12
2.9.1 Kelebihan Opencart .....	2-12
2.9.2 Kekurangan Opencart .....	2-12
2.10. Pengertian <i>Data Flow Diagram</i> .....	2-12
2.11. Pengertian <i>Entity Relationship Diagram</i> .....	2-13
2.12. Pengertian <i>Workflow</i> .....	2-14
2.13. Metode Perancangan Sistem.....	2-15
2.14. Penelitian Terdahulu.....	2-16
<b>BAB 3 ANALISIS SISTEM.....</b>	<b>3-1</b>
3.1. Kerangka Tugas Akhir.....	3-1
3.2. Skema Analisis .....	3-4
3.3. Tempat Penelitian.....	3-5
3.3.1 Sejarah Singkat.....	3-5
3.3.2 Lingkup Organisasi.....	3-5
3.4. Analisis Masalah .....	3-6
3.4.1 Analisis Pengumpulan Data.....	3-6
3.4.2 Analisis Sistem Penjualan yang sedang Berjalan ( <i>Current System</i> ).....	3-7
3.4.3 Analisis Sistem Penjualan Barang.....	3-8
3.5. Analisis Kebutuhan Sistem.....	3-9
3.6. Sistem Penjualan yang akan Dirancang.....	3-10
3.6.1 Sistem Pembayaran Penjualan yang akan Dirancang.....	3-10
3.7. Gambaran Usulan Sistem Informasi Penjualan .....	3-11
3.8. Prosedur Kerja Penjualan <i>Online</i> .....	3-12
3.8.1 Prosedur Pengadaan Barang .....	3-12
3.8.2 Prosedur Transaksi Penjualan.....	3-13
3.8.3 Prosedur Pengiriman Barang .....	3-13
3.8.4 Prosedur Laporan Penjualan.....	3-14
3.9. Workflow.....	3-15
3.10. Lingkup dan Batasan Sistem .....	3-16
3.10.1 Eksternal Entitas.....	3-16

3.11. <i>Hierarki Proses</i> .....	3-16
3.12. Aliran Data dan Keterhubungan Proses .....	3-17
3.12.1 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 .....	3-17
3.12.2 <i>Data Flow Diagram</i> Level 2 Proses 1 .....	3-18
3.12.3 <i>Data Flow Diagram</i> Level 2 Proses 2 .....	3-19
3.12.4 <i>Data Flow Diagram</i> Level 2 Proses 3 .....	3-19
3.12.5 <i>Data Flow Diagram</i> Level 2 Proses 4 .....	3-20
3.13. <i>Entity Relationship Diagram</i> .....	3-20
3.13.1 <i>Struktur File</i> .....	3-21
3.14. Rancangan Antar Muka .....	3-23
3.14.1 Rancangan <i>Login Member</i> .....	3-24
3.14.2 Rancangan Halaman <i>Home</i> .....	3-24
3.14.3 Rancangan Halaman <i>Detail</i> Barang .....	3-25
3.14.4 Rancangan Halaman Keranjang Belanja ( <i>Shopping Cart</i> ) .....	3-26
3.14.5 Rancangan Proses Pemesanan Barang .....	3-26
3.14.6 Langkah 1 : Pilihan <i>Checkout</i> .....	3-27
3.14.7 Langkah 2 : <i>Detail</i> Tagihan .....	3-27
3.14.8 Langkah 3 : <i>Detail</i> pengiriman .....	3-28
3.14.9 Langkah 4 : Metode Pengiriman .....	3-28
3.14.10 Langkah 5 : Metode Pembayaran .....	3-29
3.14.11 Langkah 6 : Konfirmasi Pesanan .....	3-29
<b>BAB 4 PERANCANGAN SISTEM</b> .....	4-1
4.1. Gambaran Prosedur penjualan <i>online</i> di Saung Soccer .....	4-1
4.2. Antar Muka <i>User</i> .....	4-3
4.2.1 Tampilan <i>Login Member</i> .....	4-3
4.2.2 Tampilan Halaman <i>Home</i> .....	4-3
4.2.3 Tampilan Halaman <i>Detail</i> Barang .....	4-4
4.2.4 Tampilan Halaman Keranjang Belanja ( <i>Shopping Cart</i> ) .....	4-5
4.2.5 Tampilan Halaman Proses Pemesanan Barang .....	4-6
4.2.6 Tampilan Langkah 1 : Pilihan <i>Checkout</i> .....	4-6
4.2.7 Tampilan Langkah 2 : <i>Detail</i> Tagihan .....	4-7
4.2.8 Tampilan Langkah 3 : <i>Detail</i> Pengiriman .....	4-7
4.2.9 Tampilan Langkah 4 : Metode Pengiriman .....	4-8
4.2.10 Tampilan Langkah 5 : Metode Pembayaran .....	4-8
4.2.11 Tampilan Langkah 6 : Konfirmasi Pesanan .....	4-9
<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	5-1
5.1. Kesimpulan .....	5-1

5.2. Saran.....	5-1
DAFTAR PUSTAKA.....	xvii

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	2-16
Tabel 3.1 <i>Resume</i> Wawancara .....	3-6
Tabel 3.2 Gambaran Usulan Sistem Informasi Penjualan.....	3-11
Tabel 3.3 Prosedur Pengadaan Barang.....	3-12
Tabel 3.4 Prosedur Transaksi Penjualan .....	3-13
Tabel 3.5 Prosedur Pengiriman Barang.....	3-13
Tabel 3.6 Prosedur Laporan Penjualan.....	3-14
Tabel 3.7 Eksternal Entitas.....	3-16
Tabel 3.8 <i>Customer</i> .....	3-21
Tabel 3.9 Formulir Pemesanan.....	3-22
Tabel 3.10 Barang .....	3-22
Tabel 3.11 <i>Invoice</i> .....	3-22
Tabel 3.12 Stok Barang.....	3-23
Tabel 3.13 Relasi Membeli .....	3-23
Tabel 3.14 Relasi Menjual .....	3-23
Tabel 3.15 Relasi Memiliki.....	3-23

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metodologi Tugas Akhir.....	1-3
Gambar 2.1 Elemen-elemen Sistem [KRI08].....	2-1
Gambar 2.2 E-Commerce Website Work [LAU02].....	2-9
Gambar 2.3 Metode SDLC ( <i>System Development Life Cycle</i> ).....	2-15
Gambar 3.1 Kerangka Tugas Akhir.....	3-2
Gambar 3.2 Kerangka Tugas Akhir (Lanjutan).....	3-3
Gambar 3.3 Skema Analisis .....	3-4
Gambar 3.4 Diagram Struktur Penjualan Saung Soccer.....	3-5
Gambar 3.5 Sistem Penjualan yang Sedang Berjalan (1).....	3-8
Gambar 3.6 Sistem Penjualan yang Sedang Berjalan (2).....	3-8
Gambar 3.7 Workflow Penjualan <i>Online</i> .....	3-15
Gambar 3.8 Diagram Konteks .....	3-16
Gambar 3.9 <i>Hierarki Proses</i> .....	3-17
Gambar 3.10 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1.....	3-18
Gambar 3.11 <i>Data Flow Diagram</i> Level 2 Proses 1 .....	3-18
Gambar 3.12 <i>Data Flow Diagram</i> Level 2 Proses 2 .....	3-19
Gambar 3.13 <i>Data Flow Diagram</i> Level 2 Proses 3 .....	3-19
Gambar 3.14 <i>Data Flow Diagram</i> Level 2 Proses 4 .....	3-20
Gambar 3.15 <i>Entity Relationship Diagram</i> .....	3-21
Gambar 3.16 Rancangan Login Member .....	3-24
Gambar 3.17 Rancangan Halaman <i>Home</i> .....	3-25
Gambar 3.18 Rancangan Halaman <i>Detail</i> Barang.....	3-25
Gambar 3.19 Rancangan Halaman Keranjang Belanja .....	3-26
Gambar 3.20 Rancangan Proses Pemesanan Barang.....	3-26
Gambar 3.21 Langkah 1 : Pilihan <i>Checkout</i> .....	3-27
Gambar 3.22 Langkah 2 : Detail Tagihan .....	3-27
Gambar 3.23 Langkah 3 : <i>Detail</i> Pengiriman.....	3-28
Gambar 3.24 Langkah 4 : Metode Pengiriman.....	3-28
Gambar 3.25 Langkah 5 : Metode Pembayaran .....	3-29
Gambar 3.26 Langkah 6 : Konfirmasi Pesanan.....	3-29
Gambar 4.1 Proses Pengadaan Barang .....	4-1
Gambar 4.2 Proses Transaksi Penjualan.....	4-1
Gambar 4.3 Proses Pengiriman Barang.....	4-2
Gambar 4.4 Pembuatan Laporan Penjualan .....	4-2
Gambar 4.5 Tampilan <i>Login Member</i> .....	4-3

Gambar 4.6 Tampilan Halaman <i>Home</i> .....	4-4
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Detail Barang.....	4-5
Gambar 4.8 Tampilan Keranjang Belanja ( <i>Shopping Cart</i> ).....	4-5
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Pemesanan Barang.....	4-6
Gambar 4.10 Tampilan Langkah 1 : Pilihan <i>Checkout</i> .....	4-6
Gambar 4.11 Tampilan Langkah 2 : <i>Detail</i> Tagihan.....	4-7
Gambar 4.12 Tampilan Langkah 3 : <i>Detail</i> Pengiriman .....	4-7
Gambar 4.13 Tampilan Langkah 4 : Metode Pengiriman .....	4-8
Gambar 4.14 Tampilan Langkah 5 :Metode Pembayaran.....	4-8
Gambar 4.15 Langkah 6 :Konfirmasi Pesanan.....	4-9



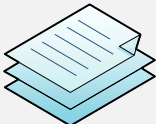


## DAFTAR ISTILAH


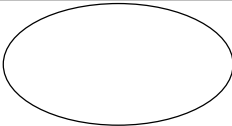

No	Istilah	Keterangan
1.	E-Commerce	Penjualan secara online melalui sistem
2.	Onine	Istilah saat terhubung dengan internet atau dunia maya
3.	CMS	Content Management System
4.	SDLC	System Development Life Cycle

## DAFTAR SIMBOL



### 1. Simbol Representasi Workflow

No	Simbol	Deskripsi
1.		Aktor : Seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan sistem. Aktor merupakan aturan yang dimainkan dalam sistem, bukan user individu dalam sistem.
2.		Dokumen yang terakit dengan aliran aktivitas
3.		Dokumen rangkap yang diberikan ke setiap aktor/pelaku

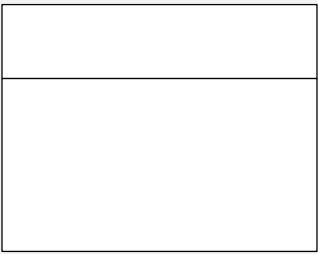
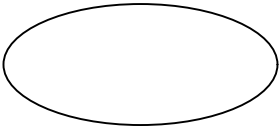



### 2. Simbol Representasi Diagram Konteks

No	Simbol	Deskripsi
1.		Didalam diagram konteks, berisi mengenai sistem yang akan dibuat.
2.		Pihak-pihak yang ada diluar sistem, tetapi yang berhubungan secara langsung berhubungan dengan sistem dalam hal memberi data atau menerima informasi.
3.		Berisi data atau informasi yang mengalir dari satu pihak ke sistem dan sebaliknya.

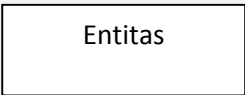
### 3. Simbol Representasi Struktur Proses




No	Simbol	Deskripsi
1.		Simbol ini menunjukkan suatu proses yang ada.
2.		Simbol ini digunakan untuk menghubungkan suatu proses dengan proses yang lainnya

### 4. Simbol Representasi Data Flow Diagram

No	Simbol	Deskripsi
1.		Proses menunjukkan transformasi dari masukan menjadi keluaran, dalam hal ini sejumlah masukan dapat menjadi hanya satu keluaran ataupun sebaliknya
2.		Mewakili entity luar dimana sistem berkomunikasi.
3.		Untuk memodelkan komputer data atau paket data.
4.		Menggambarkan gerakan paket data atau informasi dari suatu bagian lain dari sistem, dimana penyimpanan mewakili lokasi penyimpanan data.
5.		Duplikasi data store menggandakan data store.

### 5. Simbol Representasi Entity Relationship Diagram

No	Simbol	Deskripsi
1.		Persegi panjang mewakili entitas. Pada setiap entitas harus memiliki 1 atribut unik atau yang disebut dengan primary key.

2.		Elips mewakili atribut, mendeskripsikan karakteristik dari entitas dan memberikan informasi lebih rinci tentang jenis entitas
3.		Belah ketupat mewakili relasi, hubungan antara dua jenis entitas
4.		Garis menghubungkan atribut dengan kumpulan entitas dan kumpulan entitas dengan relasi