

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ONLINE SHOPPING BANDUNG BOOK CENTRE BERBASIS RESPONSIVE WEBSITE

Firhat Hidayat, S. Kom

ABSTRAK

Teknologi internet sudah merupakan hal yang wajib bagi sebuah perusahaan dalam memasarkan produk mereka. Namun masyarakat sekarang lebih banyak mengakses internet melalui perangkat smarphone mereka sehingga mereka lebih banyak menghabiskan waktu (belanja, menonton, mendengarkan musik, dll) dengan smarphone mereka, tidak heran para produsen atau para penejual mulai beralih dan membuka “Lapak” di dunia internet dan munculah istilah *e-commerce* dan *online shopping*. *Online Shopping* menyajikan segala keperluan pembeli secara virtual baik itu tentang informasi produk, memesan ataupun melakukan pembayaran. Sistem penjualan yang selama ini digunakan oleh Bandung Book Center adalah dengan cara menjual buku di toko atau gerai yang mereka punya. Oleh karena itu dirancang suatu sistem informasi yang menunjang penjualan secara online yang nantinya bisa di akses melalui browser PC/Laptop maupun melalui smarphone, sehingga dapat meningkatkan volume penjualan dan pendapatan perusahaan.

Metode penelitian yang peneliti gunakan disini adalah **Metode Deskriptif dan Metode Action**. Metoda pengembangan sistem yang dipakai untuk Merancang Aplikasi, penulis menggunakan Metode Prototype. Pemodelan dan perancangan sistem dimodelkan dengan menggunakan UML (Unified Modeling Language). Tahap-tahap pemodelan dalam analisis tersebut antara lain Usecase Diagram, Class Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Collaboration Diagram, Component Diagram dan Deployment Diagram. Untuk konstruksi programnya penulis menggunakan PHP Codeigniter dan Bootsrap CSS untuk menghasilkan websiter yang responsive dan untuk database-nya menggunakan MySQL.

Dengan pembuatan sistem informasi ini diharapkan bisa membantu Bandung Book Center memasarkan produk mereka, pelanggan dapat mengakses website dengan menggunakan browser pada PC/Laptop maupun menggunakan smarphone.

Kata Kunci : *Online Shopping, PHP, Codeigniter, Bootsrap, Responsive Website*

I. PENDAHULUAN

Teknologi internet sudah merupakan hal yang wajib bagi sebuah perusahaan dalam memasarkan produk mereka, selain mampu diakses selama 24 jam internet dapat diakses siapa saja dan dimana saja selama terdapat koneksi internet. Namun masyarakat sekarang lebih banyak mengakses internet melalui perangkat smarphone mereka sehingga mereka lebih banyak menghabiskan waktu (belanja, menonton, mendengarkan musik, dll) dengan smarphone mereka, tidak heran para produsen atau para penejual mulai beralih dan membuka “Lapak” di dunia internet dan munculah istilah *e-commerce online shopping*. *Online Shopping* menyajikan segala keperluan pembeli secara virtual baik itu tentang informasi produk, memesan ataupun melakukan pembayaran. Sistem penjualan yang selama ini digunakan oleh Bandung Book

Center adalah dengan cara menjual buku di toko atau gerai yang mereka punya. Sistem penjualan dengan cara ini dahulu memang efektif namun, tren yang ada di masyarakat sudah mulai nyaman berbelanja secara online, apalagi berbelanja buku yang notabennya barang yang terjangkau dan diperlukan masyarakat. Oleh karena itu dirancang suatu sistem informasi yang menunjang penjualan secara online yang nantinya bisa di akses melalui browser PC/Laptop maupun melalui smartphone, sehingga dapat meningkatkan volume penjualan dan pendapatan perusahaan.

1.1. Identifikasi Masalah

Adapun permasalahan yang muncul pada Bandung Book Centre adalah sebagai berikut:

1. Banyaknya toko buku yang sudah beralih dari cara penjualan secara *konvensional* ke cara penjualan secara *online*, sehingga para pembeli buku mulai melaju ke arah pembelian secara *online*.
2. Lambatnya promosi produk baru kepada masyarakat sehingga waktu penjualan buku yang sedang tren cenderung lambat.
3. Kurangnya promosi kepada masyarakat sehingga hanya kalangan tertentu yang mengenal Bandung Book Center, dan kebanyakan berdomisili di Bandung.
4. Masyarakat sekarang cenderung mengakses internet lewat smartphone sehingga diperlukan juga halaman yang khusus dibuat untuk pengguna smartphone.

1.2. Maksud Dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penulisan laporan penelitian ini antara lain:

1. Membuat Sistem Informasi *Online Shopping* Berbasis Web yang *Responsive*, sehingga pelanggan lebih nyaman ketika mengakses website melalui *browser* dari PC/Laptop maupun mengakses *website* melalui *smartphone* mereka.
2. Untuk menghasilkan suatu sistem yang memberikan informasi tentang buku atau produk yang dipasarkan kepada calon pembeli sehingga mempermudah calon pembeli mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
3. Untuk mempromosikan atau lebih memperkenalkan perusahaan kepada semua kalangan masyarakat sehingga dapat memperluas jangkauan pemasaran dengan tujuan dapat meningkatkan penjualan.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Konsep Dasar Sistem Informasi

Informasi merupakan hal yang sangat penting dalam pengambilan keputusan, permasalahannya adalah dimana informasi tersebut didapat. Informasi dapat diperoleh dari sistem informasi. Karakteristik suatu sistem dapat digambarkan seperti berikut:

Gambar 2.1 Karakteristik Sistem

Robert A Leitch dan K. Roscoe Davis mendefinisikan sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. Jogianto (2005:11) . Menurut Hall dalam buku Pengenalan Sistem Informasi yang ditulis oleh Abdul Kadir (2003 : 11) mendefinisikan sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan, diproses, menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pemakai.

Berdasarkan dua definisi diatas maka dapat didefinisikan bahwa sistem informasi adalah mencakup sejumlah komponen ada sesuatu yang diproses dan dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.2. Pengertian Sistem Informasi Penjualan dan Penjualan Online

Menurut situs id.wikipedia.org,

“Sistem Informasi Penjualan adalah suatu sistem informasi yang mengorganisasikan serangkaian prosedur dan metode yang dirancang untuk menghasilkan, menganalisa, menyebarkan dan memperoleh informasi guna mendukung pengambilan keputusan mengenai penjualan.”

Sedangkan penjualan online menurut en.wikipedia.org

“Online shopping or e-shopping is a form of electronic commerce which allows consumers to directly buy goods or services from a seller over the Internet using a web browser.”

2.3 Responsive Website

Menurut Jack Spurlock (2013:7) *Responsive design is a method for taking all of the existing content that is on the page and optimizing it for the device that is viewing it. For example, the desktop not only gets the normal version of the website, but it might also get a widescreen layout, optimized for the larger displays that many people have attached to their computers.*

2.4 Codeigniter

Menurut situs resmi Codeigniter (<http://ellislab.com/codeigniter>) *CodeIgniter is a powerful PHP framework with a very small footprint, built for PHP coders who need a simple and elegant toolkit to create full-featured web applications. If you're a developer who lives in the real world of shared hosting accounts and clients with deadlines, and if you're tired of ponderously large and thoroughly undocumented frameworks, then CodeIgniter might be a good fit.*

Dengan kata lain *CodeIgniter* adalah aplikasi open source yang berupa framework dengan model MVC (Model, View, Controller) untuk membangun website dinamis dengan menggunakan PHP. CodeIgniter memudahkan developer untuk membuat aplikasi web dengan cepat dan mudah dibandingkan dengan membuatnya dari awal.

2.5 Bootstrap

Menurut Jack Spurlock (2013:1) *Bootstrap is an open source product from Mark Otto and Jacob Thornton who, when it was initially released, were both employees at Twitter. There was a need to standardize the frontend toolsets of engineers across the company. For someone starting a new project, Bootstrap comes with a handful of useful elements. Normally, when I start a project, I start with tools like Eric Meyer's Reset CSS and get going on my web project. With Bootstrap, you just need to include the bootstrap.css CSS file and, optionally, the bootstrap.js JavaScript file into your website and you are ready to go.*

III. Objek dan Metode Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di BBC Pusat Sriwijaya Jl. Babakan Priangan I No. 203-205 Depan Patung Kujang Bandung 40266 Jawa Barat, dan yang jadi objek penelitiannya adalah bagian penjualan dan inventory barang.

Untuk melakukan penelitian yang baik harus adanya suatu proses yang teratur dan terarah. Oleh karena itu diperlukan suatu metodologi untuk melakukan suatu penelitian. Metode penelitian yang peneliti gunakan disini adalah *Metode Deskriptif dan Metode Action*. Dalam penulisan laporan ini metode yang digunakan adalah.

1. Riset Lapangan

Riset lapangan dimaksudkan untuk memperoleh informasi secara langsung dari Perusahaan dan juga dunia internet. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

a. Sumber Data Primer (Observasi)

Sumber data primer adalah data yang didapat langsung dari sumber nya (*responden*). *Responden* adalah pemberi informasi yang diharapkan dapat menjawab semua pertanyaan dengan jelas dan lengkap. Dalam hal ini penulis memperoleh sumber data dari *responden* yang terkait dengan objek penelitian, yaitu Bagian IT , dan Owner dari Bandung Book Center Adapun metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi. Observasi adalah suatu pengamatan sistematis yang dilakukan secara langsung terhadap objek di tempat penelitian. Dalam hal ini penulis melakukan observasi dengan mengamati konsep penjualan yang telah ada.

b. Sumber Data Sekunder (Dokumentasi)

Metode ini dilakukan untuk pengumpulan data dengan cara dokumentasi yaitu mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan objek yang diteliti. Seperti yang penulis lakukan adalah mengumpulkan data yang berhubungan dengan penjualan buku dan alat tulis di Bandung Book Center.

2. Studi Pustaka

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

3.1. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan sistem adalah metode yang memandang software atau aplikasi sebagai sebuah interaksi antar bagian dalam sebuah sistem. Metode

pengembangan sistem sangat dibutuhkan dalam perancangan sebuah dan hendaknya terlebih dahulu merancang metode pemodelan seperti apa yang harus digunakan dengan memprioritaskan ketepatan waktu dan efektifitas dalam perancangan sebuah sistem.

3.2. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem adalah metode yang memandang software atau aplikasi sebagai sebuah interaksi antar bagian dalam sebuah sistem. Dalam hal ini penulis menggunakan metode pendekatan berorientasi objek. Alat Bantu Analisis dan Perancangan yaitu menggunakan Unified Modeling Language (UML) merupakan sistem arsitektur yang bekerja dalam OOAD (*Object-Oriented Analysis/Design*) dengan satu bahasa yang konsisten untuk menentukan, visualisasi, mengkontruksi, dan mendokumentasikan *artifact* (sepotong informasi yang digunakan atau dihasilkan dalam suatu proses rekayasa software, dapat berupa model, deskripsi, atau software) yang terdapat dalam sistem software. UML merupakan bahasa pemodelan yang paling sukses dari tiga metode OO yang telah ada sebelumnya, yaitu Booch, OMT (*Object Modeling Technique*), dan OOSE (*Object-Oriented Software Engineering*).

3.3. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang dipakai untuk Merancang Sistem Informasi Online Shopping Bandung Book Center Berbasis Responsive Website, penulis menggunakan Metode *Prototype*, metode ini merupakan salah satu metode yang banyak digunakan dalam pengembangan perangkat lunak.

Menurut Pressman (2010:43) *Evolutionary models are iterative, they are characterized in a manner that enables you to develop increasingly more complete versions of the software. In the paragraphs that follow, I present two common evolutionary process models Prototyping.*

Gambar 3.1 Prototyping Paradigm (Sumber : Pressman (2010:43))

Metode *prototyping* sebagai suatu paradigma baru dalam pengembangan sistem informasi manajemen, tidak hanya sekedar suatu evolusi dari metode pengembangan sistem informasi yang sudah ada, tetapi sekaligus merupakan revolusi dalam pengembangan sistem informasi manajemen. Metode ini dikatakan revolusi karena merubah proses pengembangan sistem informasi yang lama (SDLC). Bisa dikatakan bahwa metode ini merupakan metode *waterfall* yang dilakukan secara berulang-ulang seperti terlihat pada.

Langkah umum paradigma prototyping adalah sebagai berikut :

1. **Comunication.**
Melakukan komunikasi studi kelayakan dan studi terhadap kebutuhan pemakai.
2. **Quick Plan.**
Membuat perencanaan kerja dari hasil analisis yang dilakukan
3. **Modeling**
Pemograman mengembangkan prototype sistem untuk memperlihatkan kepada user pemodelan sistem seperti apa yang akan digunakan.

4. Prototyping

Membuat Prototype dari sistem yang telah di modelkan

5. Deployment Delivery and Feedback

Menguji sistem dan menunjukan kepada user untuk mendapatkan masukan untuk pengembangan tahap selanjutnya.

IV. HASIL PENELITIAN

Berikut adalah hasil penelitian analisis

4.1. Analisis Sistem yang Berjalan

Analisis Sistem merupakan gambaran tentang sistem yang saat ini sedang berjalan pada Bandung Book Center, yang masih dilakukan secara konvensional langsung ke tempat penjualannya. Analisis Sistem ini bertujuan untuk mengetahui lebih jelas dari cara kerja sistem tersebut, sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangan dari sistem akademik yang sedang berjalan.

4.1.1. Use Case yang Sedang Berjalan

Miftakhul Huda (2010:138) menyatakan use case menggambarkan fungsionalitas dari sebuah sistem (apa fungsinya). Yang mempresentasikan sebuah interaksi antar aktor dengan sistem (sebuah pekerjaan). Berikut adalah Use Case yang di berjalan.

Gambar 4.1 Use Case yang Berjalan

4.2. Perancangan Sistem yang Diusulkan

Proses perancangan ini merupakan tahap awal dari perancangan “Perancangan Sistem Informasi Online Shopping Bandung Book Center Berbasis Responsive Website” yang dilakukan sebagai pemecahan masalah yang ada pada proses aplikasi ketika digunakan.

Pemodelan dan perancangan sistem dimodelkan dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Tahap-tahap pemodelan dalam analisis tersebut antara lain *Usecase diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, *Component Diagram* dan *Deployment Diagram*.

4.2.1. Use Case Diagram

Miftakhul Huda (2010:138) menyatakan use case menggambarkan fungsionalitas dari sebuah sistem (apa fungsinya). Yang mempresentasikan sebuah interaksi antar aktor dengan sistem (sebuah pekerjaan). Berikut adalah Use Case yang di usulkan

Gambar 4.2 Use Case yang Disulkan

4.2.2. Skenario Use Case

Skenario Use Case digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut, berikut skenario use case yang diusulkan.

Skenario Use Case Pendaftaran **Tabel 4.1**

No Use Case : 01

Nama Use Case : daftar

Skenario Use Case View Produk pada **Tabel 4.2**

No Use Case : 02

Nama Use Case : view produk

Skenario Use Case Transaksi dan Cehckout pada **Tabel 4.3**

No Use Case : 3, 4

Nama Use Case : transaksi

4.2.3 Activity Diagram

Miftakhul Huda (2010:142) diagram ini menggambarkan berbagai aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, mulai titik awal, melalui kondisi yang mungkin terjadi, kemudian sampai pada titik akhir. Berikut adalah diagram activity yang diusulkan:

1. Activity Diagram Daftar pada **Gambar 4.3**
2. Activity Diagram View Produk pada **Gambar 4.4**
3. Activity Diagram Transaksi pada **Gambar 4.5**

4.2.4. Class Diagram

Miftakhul Huda (2010 : 138) Class adalah sebuah spesifikasi objek, yang memiliki atribut dan layanan/fungsional (metode/fungsi). Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi kelas, package dan objek beserta hubungan satu sama lain, seperti containment, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. Berikut adalah Class Diagram yang diusulkan pada **Gambar 4.6**

4.2.5. Sequence Diagram

Miftakhul Huda (2010:143) diagram ini menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem berupa message yang digunakan terhadap waktu. Sequence diagram terdiri dari dimensi vertical (waktu) dan dimensi horizontal (objek yang terkait). Berikut adalah Sequence Diagram yang diusulkan:

1. Sequence Diagram Daftar pada **Gambar 4.7**
2. Sequence Diagram View Produk pada **Gambar 4.8**
3. Sequence Diagram Transaksi pada **Gambar 4.9**

4.2.6. Component Diagram

Miftakhul Huda (2010:145) Diagram ini menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen peranti lunak, termasuk ketergantungan. Diantaranya modul berisi kode, binary, library, excutable. Component Diagram yang diusulkan dapat dilihat pada **Gambar 4.10**

4.2.7. Deployment Diagram

Miftakhul Huda (2010:145) deployment diagram menggambarkan detail bagaimana komponen dibentuk dan didistribusikan dalam infrastruktur sistem. Dimana komponen akan terletak pada mesin, server, client dan hal lain yang bersifat fisik. Deployment Diagram yang diusulkan dapat dilihat pada **Gambar 4.11**

4.3. Implementasi

Tujuan implementasi sistem adalah untuk menjelaskan tentang manual modul kepada semua user yang akan menggunakan sistem, sehingga user tersebut dapat merespon apa yang ditampilkan di sistem dan memberikan masukan kepada pembuat sistem untuk dilakukan perbaikan agar sistem lebih baik lagi.

4.3.1 Batasan Implementasi

Dalam mengimplementasikan perangkat lunak, batasan sebagai pengendalian aplikasi ini ada beberapa hal yang perlu dibatasi dalam implementasi ini yaitu :

1. Perangkat lunak yang digunakan dalam pengimplementasian basis data ini adalah MySQL yang telah terkompilasi kedalam sebuah perangkat lunak bebas yaitu xampp 1.7.4.
2. Menggunakan Bootstrap 3 CSS untuk membuat tampilan menjadi responsive.
3. Sistem Operasi Windows 7 Ultimate Edition

4.3.2 Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat Lunak (*software*) yang digunakan untuk membangun Sistem Informasi Online Shopping Bandung Book Centre Berbasis Responsive Website adalah sebagai berikut :

Komputer PC dengan perangkat lunak yang disebutkan dibawah ini.

1. Sistem Operasi Windows 7 Ultimate.
2. cPanel Version 11.40.1 (build 11)
3. Adobe Dreamweaver CS3 untuk penulisan kode program PHP.
4. Mozilla Firefox 11 sebagai browser.

4.3.3 Implementasi Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras (*hardware*) yang diperlukan untuk mengimplementasikan program aplikasi yang dibuat adalah perangkat keras :

1. *Server* :
 - a. Kapasitas 500MB.
 - b. Bandwitch 10000MB
 - c. PHP version 5.0.x
 - d. MySQL 5.x
 - e. Private CGI-BIN
 - f. Server Side Includes
 - g. Java
 - h. GD
 - i. cPanel
 - j. phpMyAdmin
 - k. *SMTP/IPETA/Webmail*
2. *Client*
 - a. *Processor* minimum *Pentium Dual Core* atau yang sekelasnya.
 - b. Menggunakan minimal RAM 1 GB.
 - c. *Harddisk* 160 Gb.
 - d. *Keyboard, Monitor* dan *Mouse*.
 - e. Koneksi internet

4.3.4 Implementasi Basis Data

Implementasi Basis Data diambil berdasarkan perancangan basis data yang dibuat sebelumnya. Tabel - tabel berikut menggambarkan struktur tabel yang di implementasikan pada basis data.

1. Tabel barang

- Tabel 4.4** Tabel barang
- 2. Tabel jenis
 - Tabel 4.5** Tabel jenis
- 3. Tabel kategori
 - Tabel 4.6** Tabel kategori
- 4. Tabel orders
 - Tabel 4.7** Tabel orders
- 5. Tabel orders detail
 - Tabel 4.8** Tabel detail
- 6. Tabel pengarang
 - Tabel 4.9** Tabel pengarang
- 7. Tabel recomeded
 - Tabel 4.10** Tabel recomended
- 8. Tabel user
 - Tabel 4.11** Tabel user

4.3.5 Implementasi Antar Muka

Antar Muka terdiri dari beberapa tampilan di antaranya, Halaman Utama, Daftar, *Log In*, *Detail Produk*, *Shopping Cart*, *Checkout*.

1. Berikut adalah tampilan halaman utama webstie ketika dalam keadaan normal

Gambar 4.12

2. Berikut tampilan halaman utama website ketika dalam keadaan responsive

Gambar 4.13

3. Berikut adalah tampilan halaman daftar webstie ketika dalam keadaan normal

Gambar 4.14

4. Berikut tampilan halaman halaman daftar website ketika dalam keadaan responsive

Gambar 4.15

5. Berikut adalah tampilan halaman log in webstie ketika dalam keadaan normal

Gambar 4.16

6. Berikut tampilan halaman log in ketika dalam keadaan responsive

Gambar 4.17

7. Berikut adalah tampilan halaman detai produk webstie ketika dalam keadaan normal

Gambar 4.18

8. Berikut tampilan halaman detail produk website ketika dalam keadaan responsive

Gambar 4.19

9. Berikut adalah tampilan halaman shopping chart webstie ketika dalam keadaan normal

Gambar 4.20

10. Berikut tampilan halaman shopping chart website ketika dalam keadaan responsive

Gambar 4.21

11. Berikut adalah tampilan halaman checkout webstie ketika dalam keadaan normal

Gambar 4.22

12. Berikut tampilan halaman utama checkout ketika dalam keadaan responsive

Gambar 4.23

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Perancangan sistem informasi ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk memecahkan masalah yang terjadi pada Book Center sebagai pelengkap dari sistem penjualan yang telah ada, sehingga user lebih nyaman ketika mencari informasi melalui internet. Dengan sistem yang telah diterapkan ini, maka penulis dapat menarik kesimpulan:

- a. Sebelumnya pelanggan hanya dapat mendapatkan informasi tentang produk BBC yaitu buku dengan datang langsung ke toko atau gerai BBC, Sekarang pelanggan bisa mengakses langsung website BBC dan mendapatkan informasi buku dengan media internet.
- b. Sebelumnya promosi cenderung lambat dan hanya dari mulut ke mulut, sekarang info tentang promosi produk dapat cepat di dapat dari website BBC.
- c. Sekarang pelanggan dapat dengan nyaman mengakses *website* BBC melalui *browser* PC/Laptop maupun menggunakan *smartphone* mereka, karena *website* BBC merupakan *website* yg *responsive*.

5.2 Saran

Sistem Informasi Online Shopping Bandung Book Center Berbasis Responsive Website ini adalah sistem yang baru pertama kalinya diimplementasikan di dalam perusahaan, tentunya banyak sekali penyesuaian yang harus dilakukan. Selain itu, untuk menerapkan sistem agar berjalan dengan baik tentu memerlukan proses pelatihan dan perawatan sistem. Seperti penerapan sistem pada umumnya, sistem ini juga memerlukan biaya perawatan, perlu dijaga keamanannya dan *backup* Saran yang diajukan penulis untuk pemakaian sistem yang dibuat ini adalah:

1. Perlu adanya sistem yang menangani sinkronisasi data antara sistem inventori yang sudah ada (local) dengan website yang sudah online sehingga admin tidak menginput data dua kali dan produk yang ada pada website senantiasa up to date.
2. Backup data harus dilakukan secara berkala baik itu data hasil penjualan dan data customer.
3. Aplikasi ini dibuat untuk menjadi pelengkap dari aplikasi yang sudah ada sebelumnya seperti inventory barang, sehingga di harapkan dapat menunjang kinerja perusahaan dan meningkatkan profit perusahaan.

DAFTAR PUSTAKA

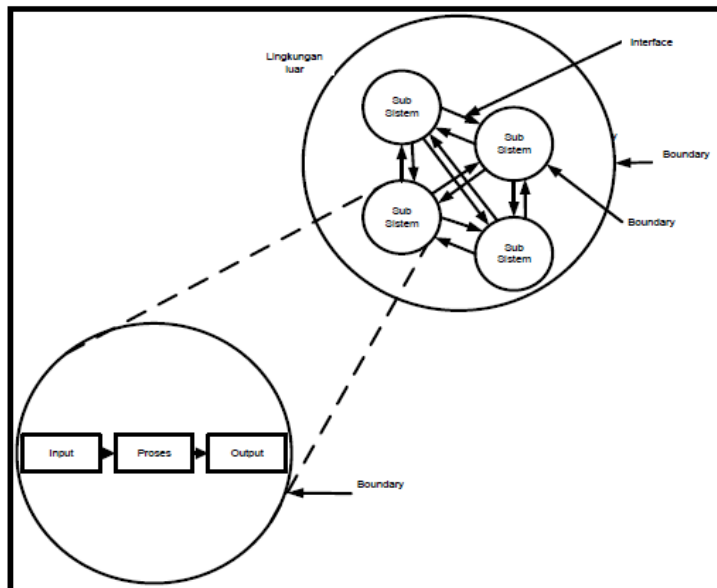
Sumber Buku:

- Abdul Kadir. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Andi. Yogyakarta.
- Huda, Miftakhul & Bunafit Komputer. 2010. *Memebuat Aplikasi Data Base Dengan Java, MY SQL dan NetBeans*. PT. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Jack Spurlock. 2013. *Bootstrap Responsive Web Development*. O' Reilly Media, Inc. Gravenstein Highway North, Sebastopol, America.
- Jogiyanto, HM. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. ANDI. Yogyakarta.
- Roger S. Pressman. 2010. *Software Engineering: A Practitioner's Approach 7th ed*. McGraw-Hill Companies, Inc. New York America

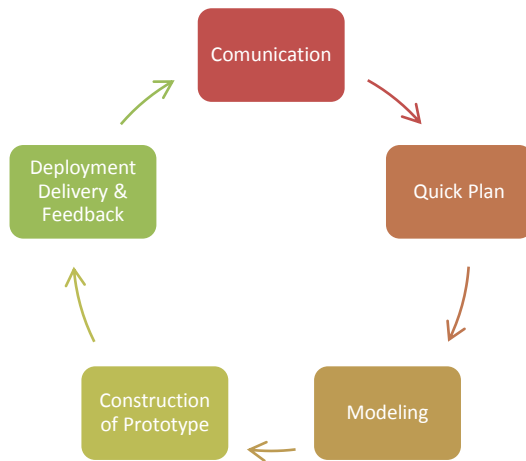
Sumber Internet:

- Codeigniter (<http://ellislab.com/codeigniter> , diakses 17 Februari 2014)
- Online Shopping (http://en.wikipedia.org/online_shopping , diakses 17 Februari 2014)
- Sistem informasi Penjualan (http://id.wikipedia.org/sistem_informasi_penjualan , diakses 17 Februari 2014)

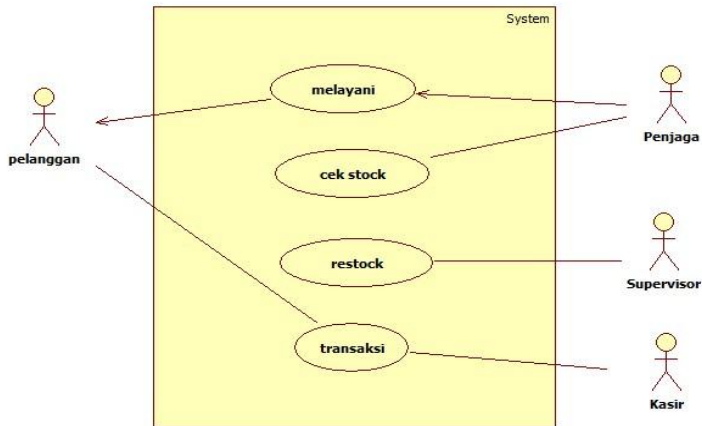
DAFTAR GAMBAR



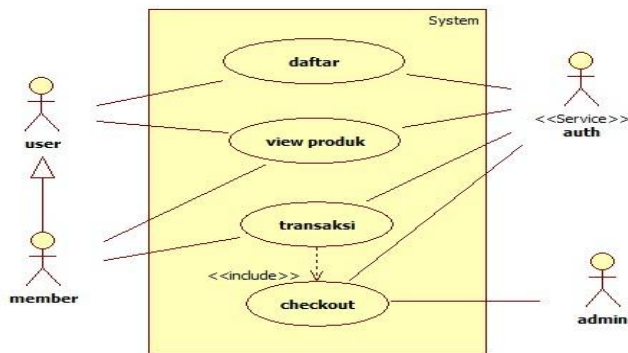
Gambar 3.1 Prototyping Paradigm



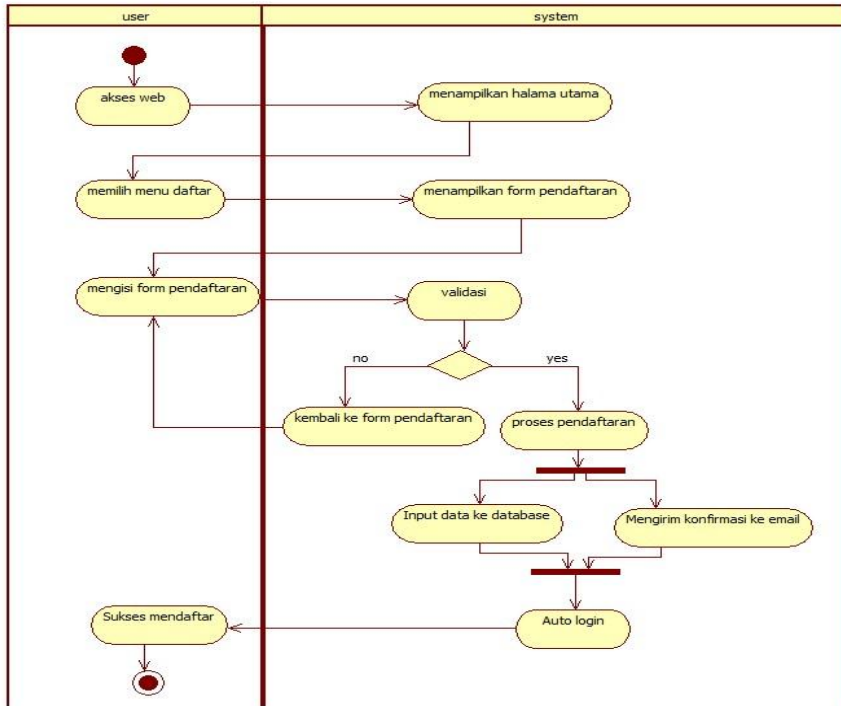
Gambar 3.1 Prototyping Paradigm



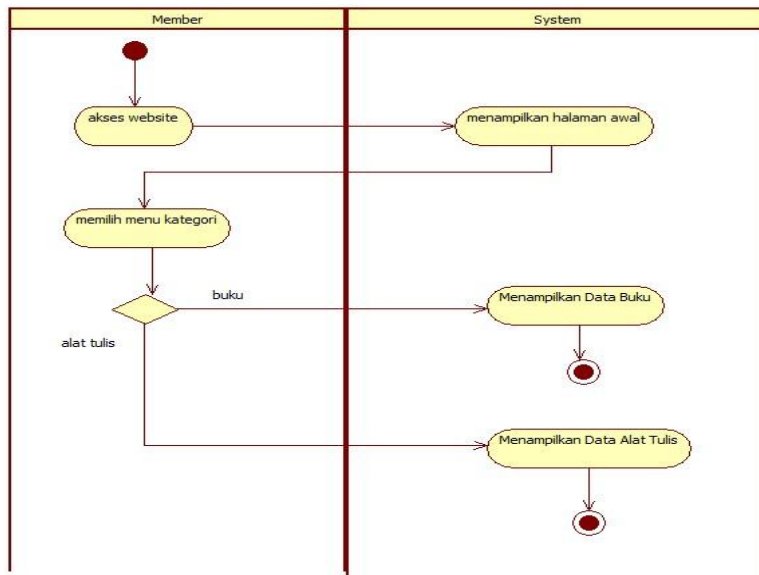
Gambar 4.1 Use Case yang Berjalan



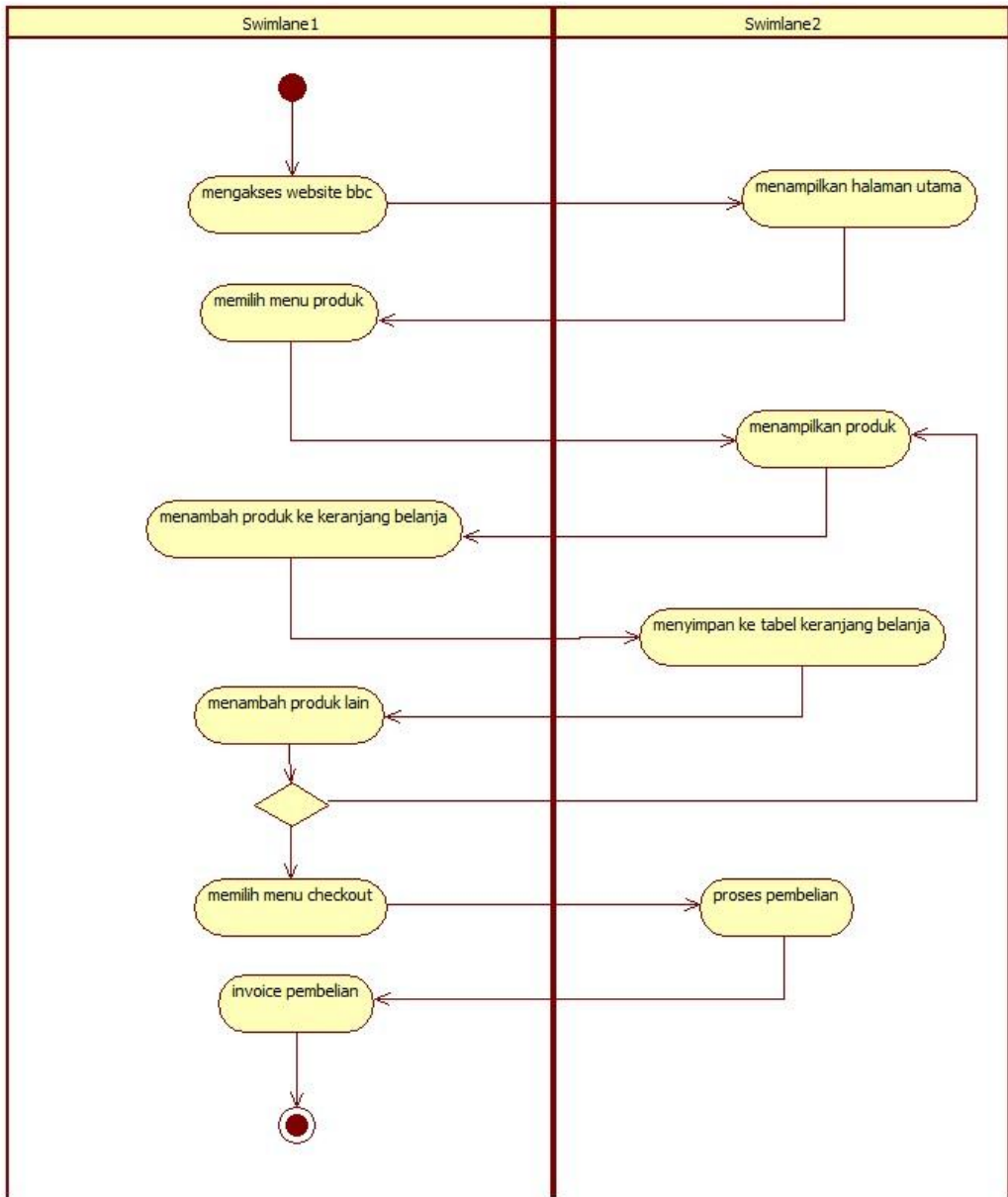
Gambar 4.2 Use Case yang Diusulkan



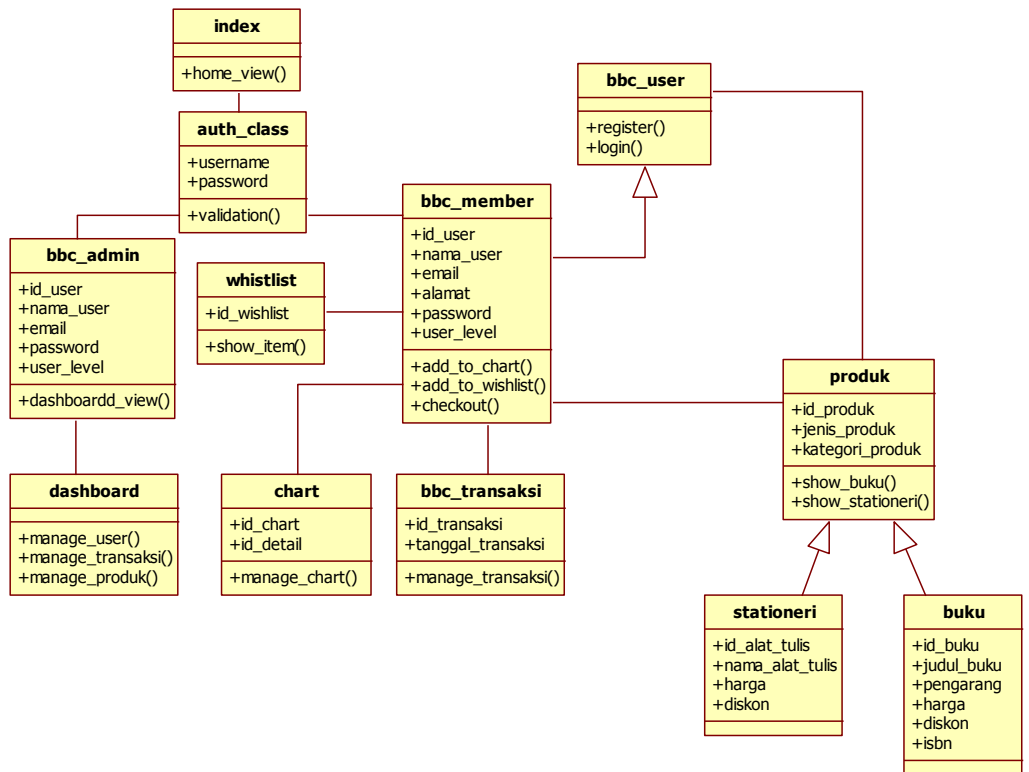
Gambar 4.3 Activity Diagram Daftar



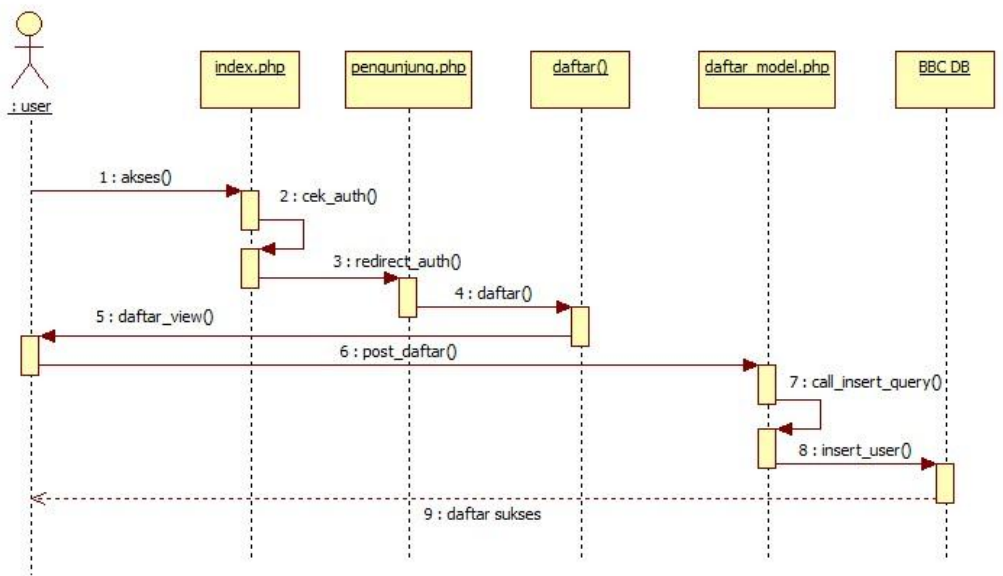
Gambar 4.4 Activity Diagram View Produk



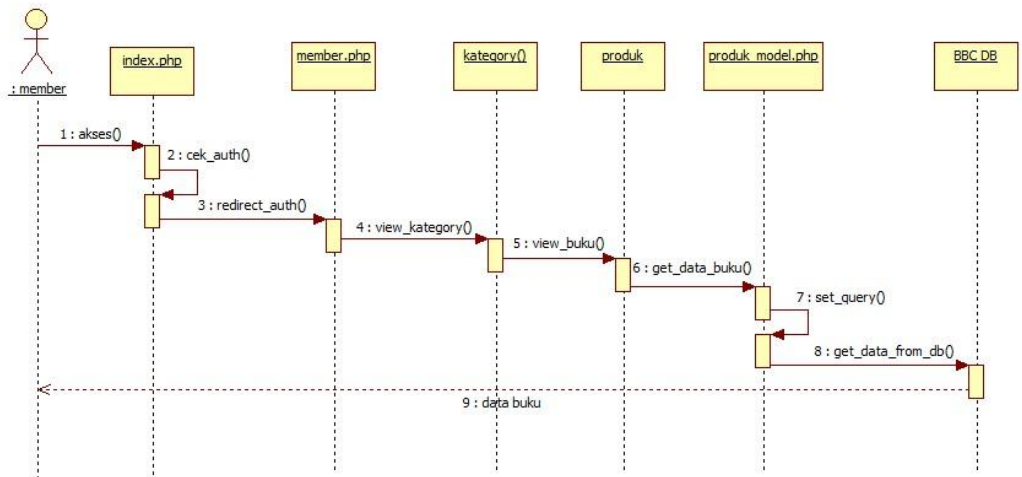
Gambar 4.5 Activity Diagram Transaksi



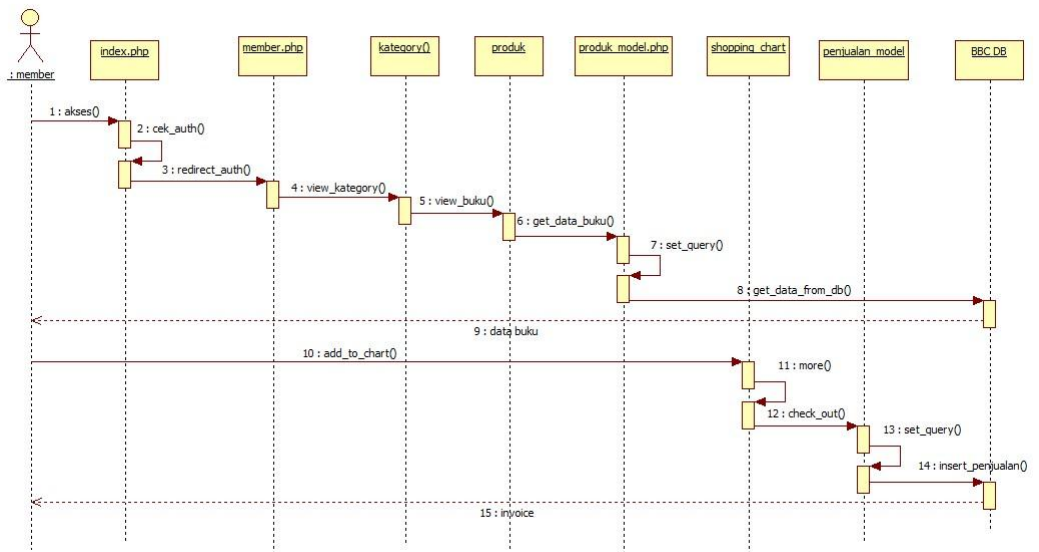
Gambar 4.6 Class Diagram yang Diusulkan



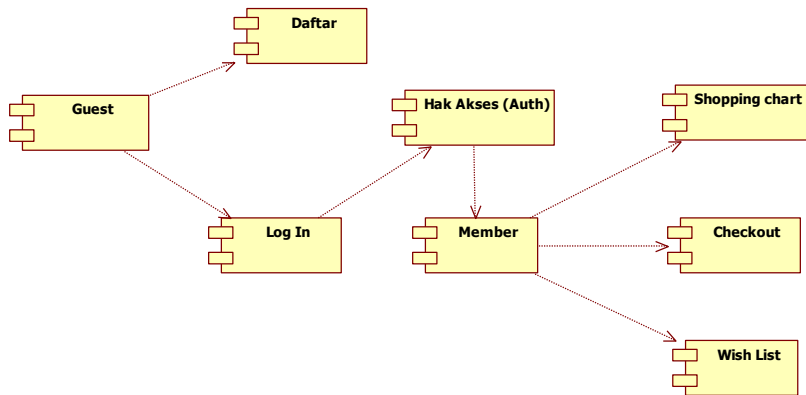
Gambar 4.7 Sequence Daftar



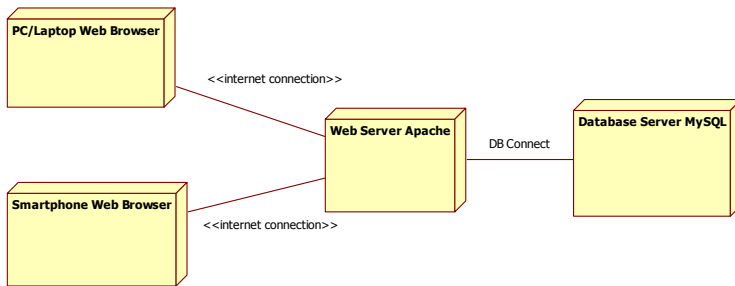
Gambar 4.8 Sequence View Produk



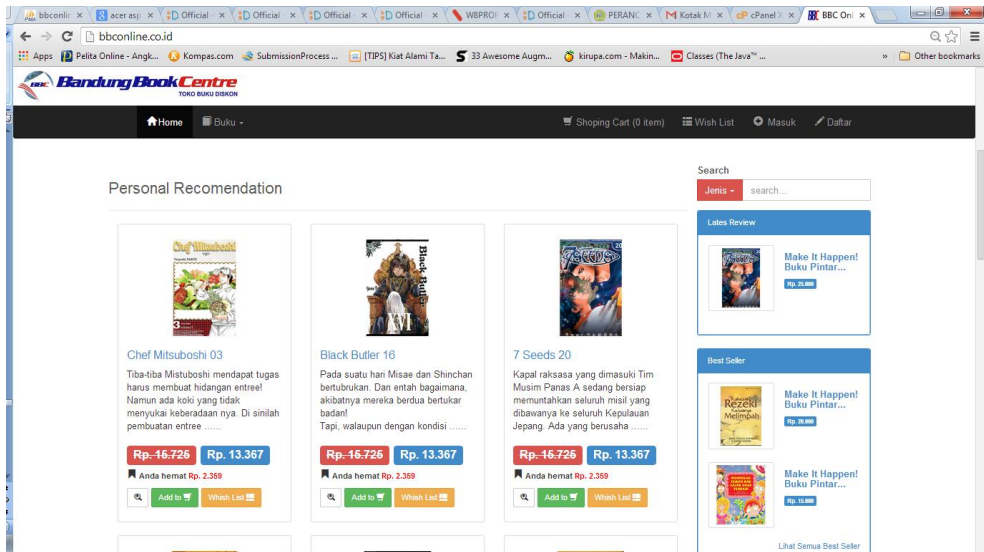
Gambar 4.9 Sequence Transaksi



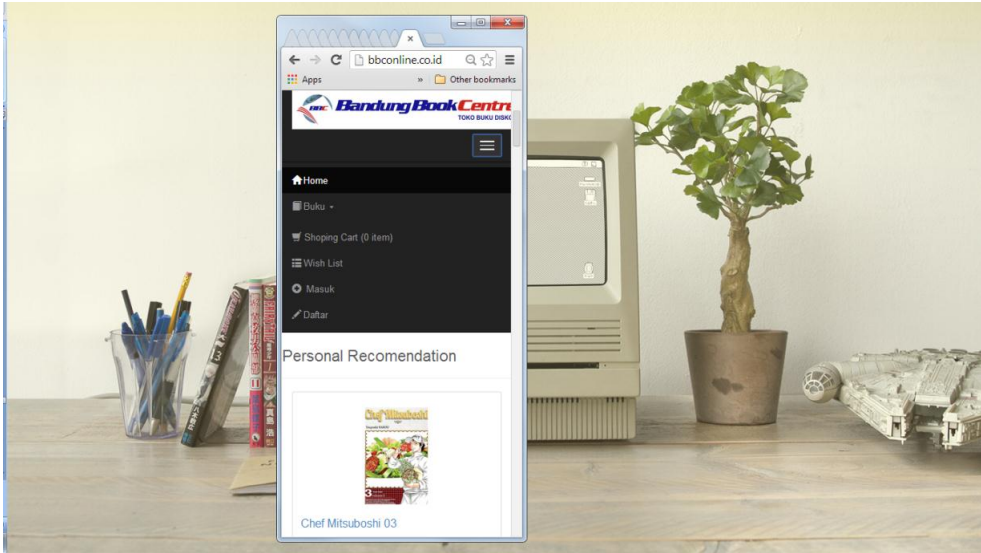
Gambar 4.10 Component Diagram



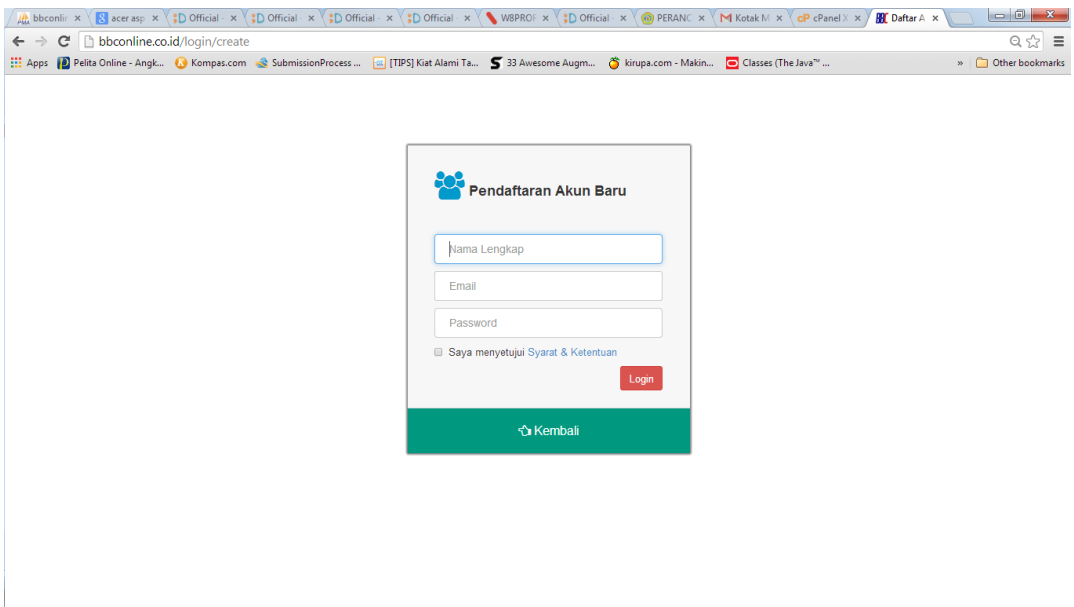
Gambar 4.11 Deployment Diagram



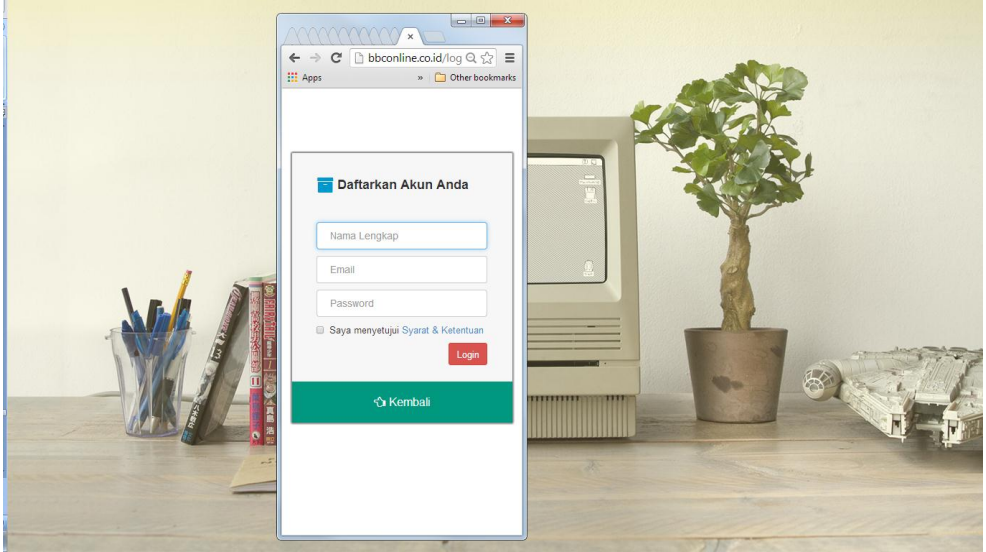
Gambar 4.12 Halaman Utama Normal



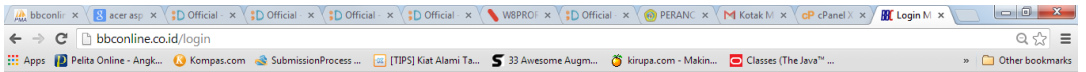
Gambar 4.13 Halaman Utama Responsive



Gambar 4.14 Halaman Daftar Normal



Gambar 4.15 Halaman Daftar Responsive



Login Member

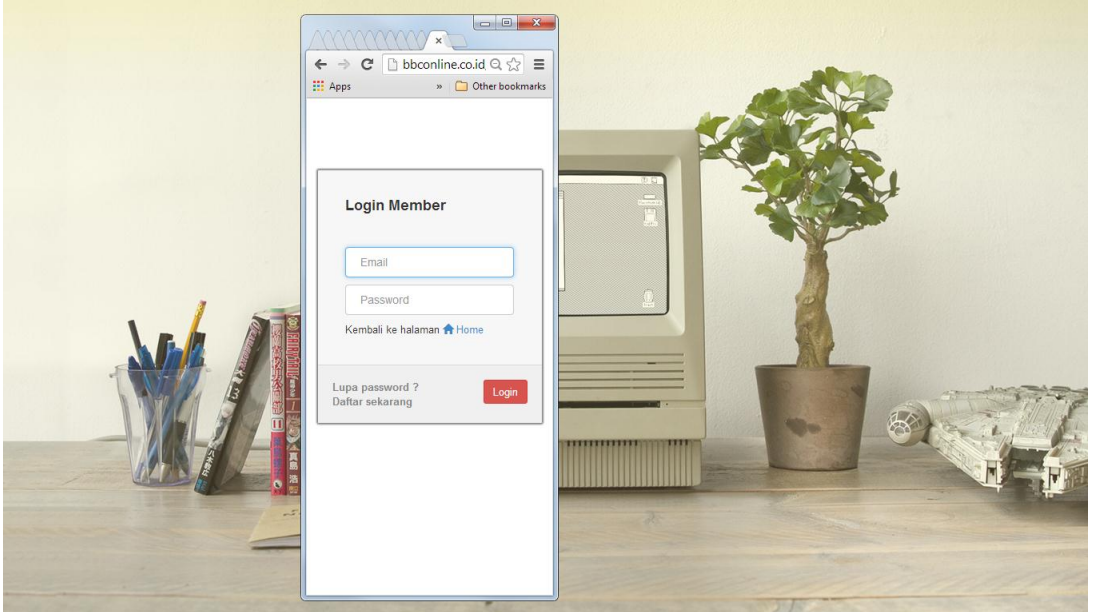
Email

Password

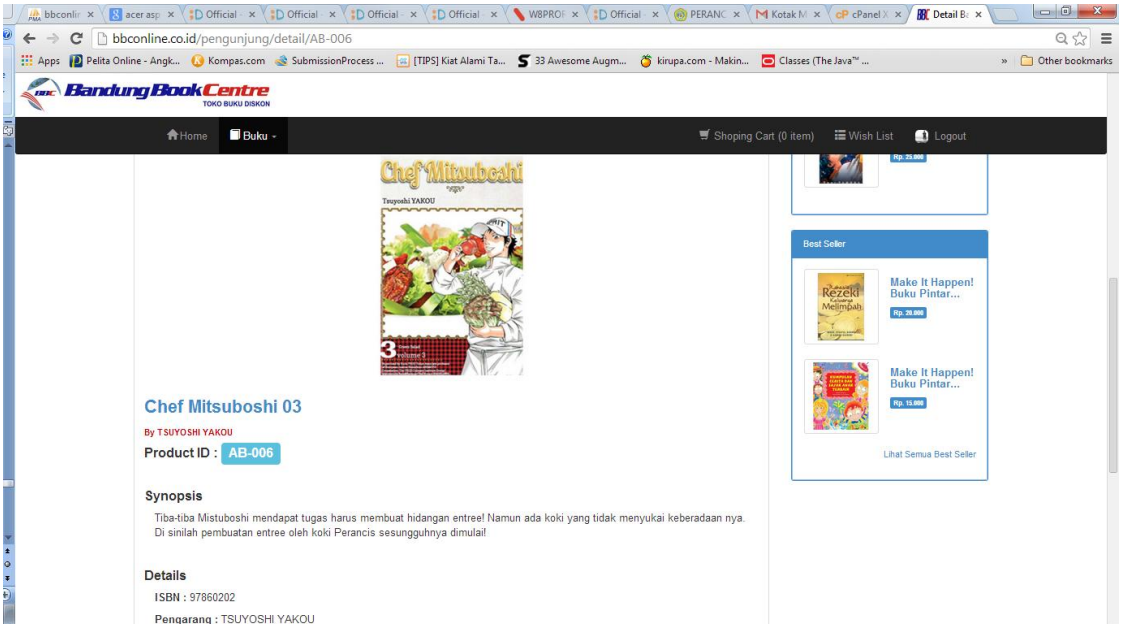
[Kembali ke halaman Home](#)

[Lupa password ?](#) [Daftar sekarang](#)

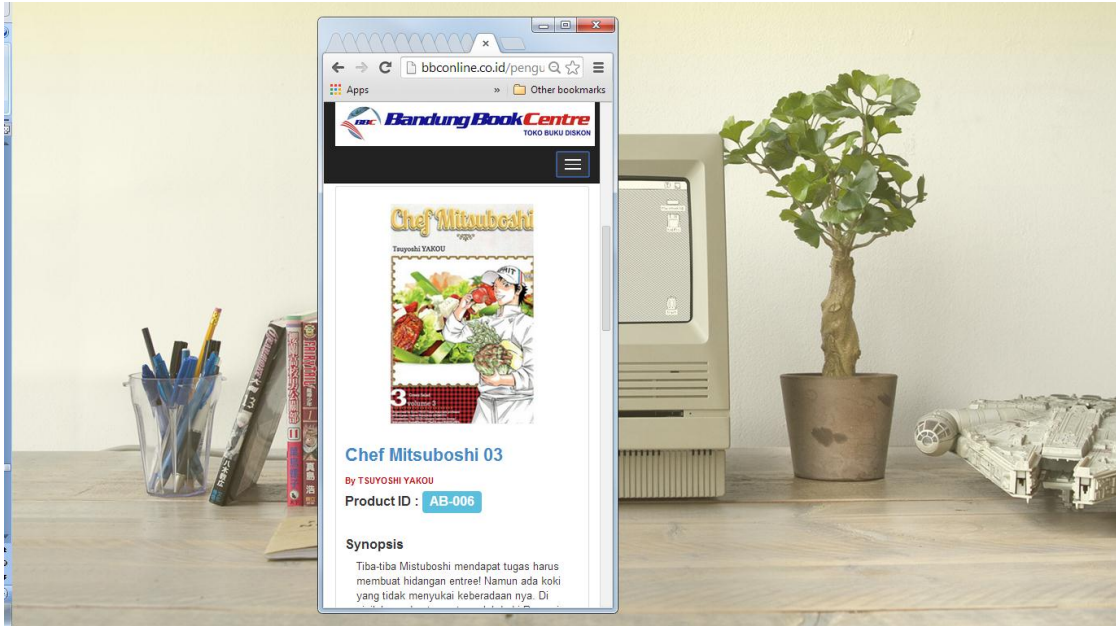
Gambar 4.16 Halaman Log In Normal



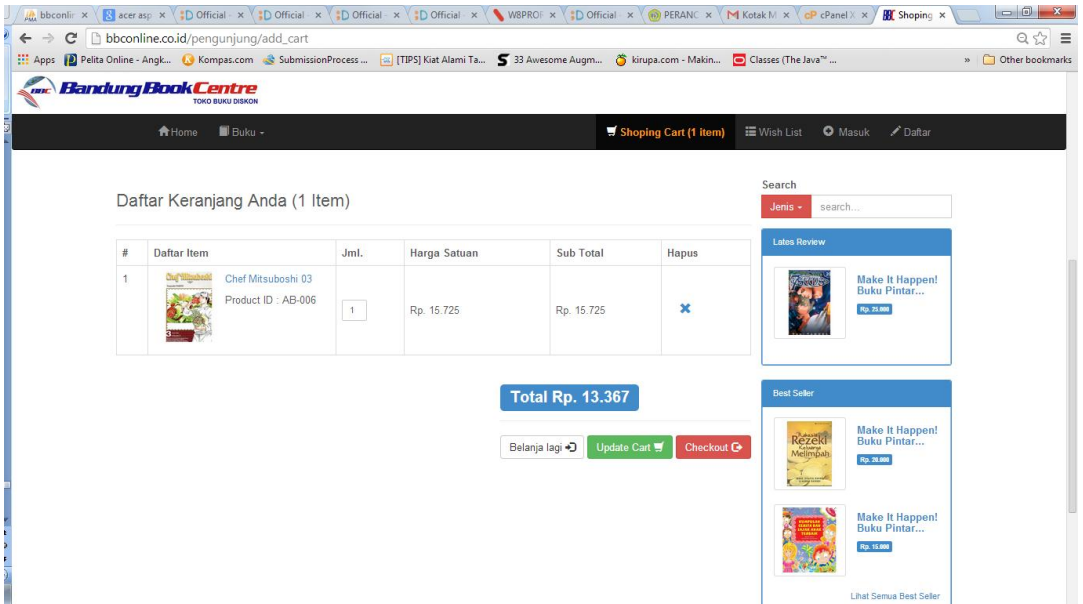
Gambar 4.17 Halaman Log In Responsive



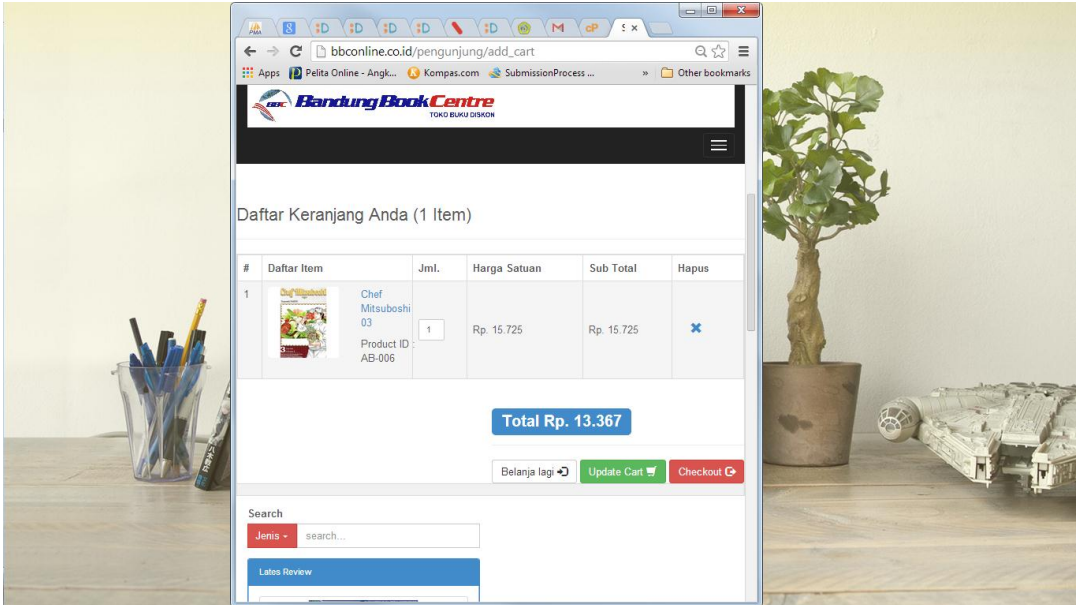
Gambar 4.18 Halaman Produk Normal



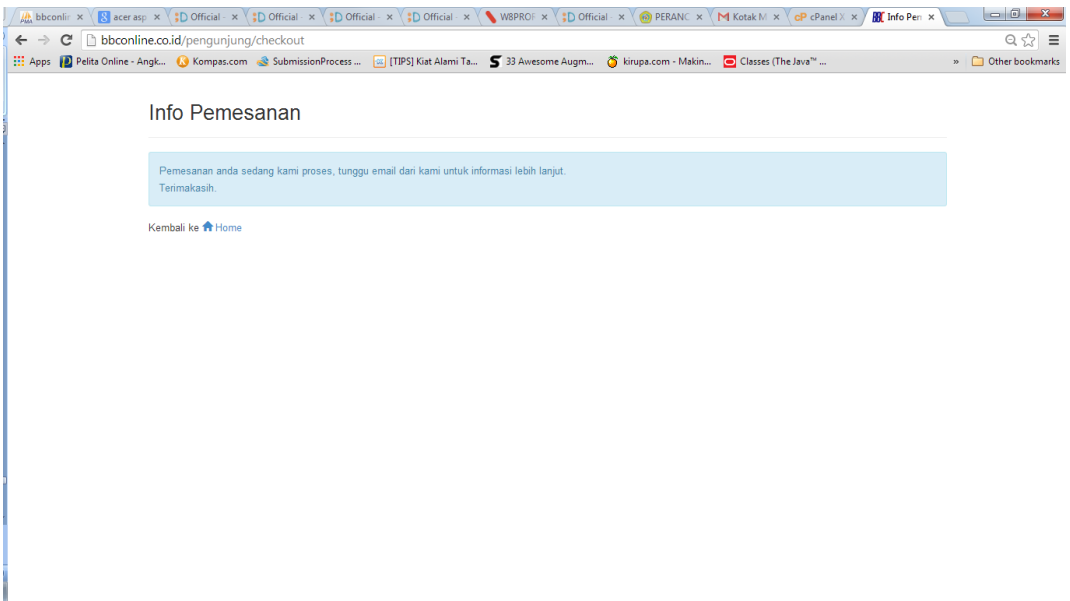
Gambar 4.19 Halaman Produk Responsive



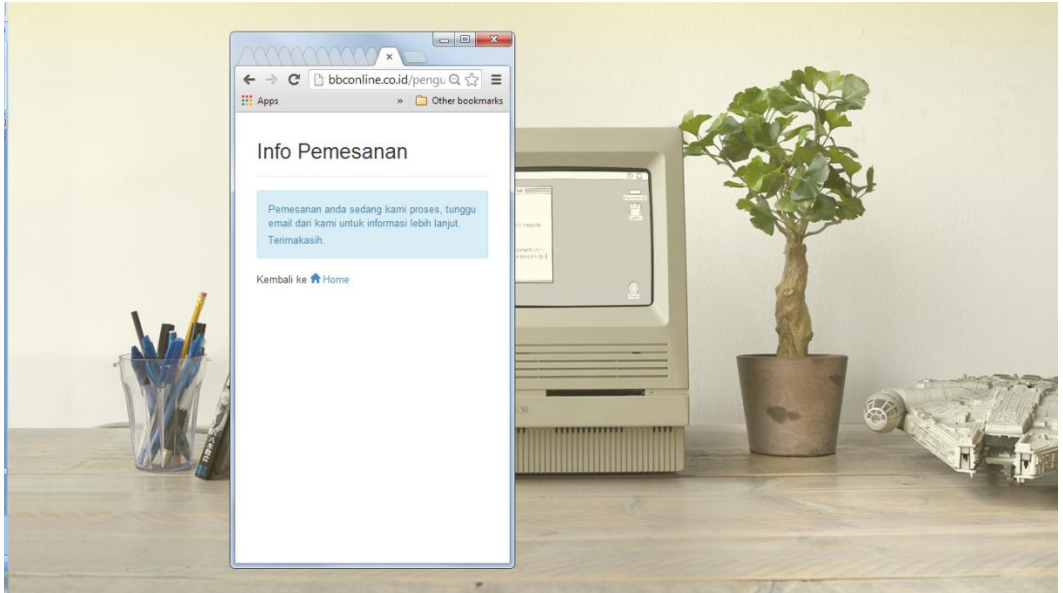
Gambar 4.20 Halaman Shopping Chart Normal



Gambar 4.21 Halaman Shopping Chart Responsive



Gambar 4.22 Halaman Checkut Normal



Gambar 4.23 Halaman Checkout Responsive

Tabel 4.1 Tabel Skenario Daftar

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Mengakses Web	
	Menampilkan halaman utama
Memilih menu daftar	
	Menampilkan form pendaftaran
Mengisi form pendaftaran	
	Validasi dan proses pendaftaran
Sukses mendaftar	

Tabel 4.2 Skenario View Produk

AksiAktor	Reaksi Sistem
Akses Website	
	Menampilkan halaman awal
Memilih menu kategori	
	Menampilkan data buku dan data alat tulis

Tabel 4.3 Skenario Transaksi

AksiAktor	ReaksiSistem
Mengakses website bbc	
	Menampilkan halaman utama
Memilih menu produk	
	Menampilkan produk
Menambah produk ke keranjang belanja	
	Menyimpan ke keranjang belanja (<i>add to chart</i>)
Memilih menu <i>checkout</i>	
	Proses Transaksi
	Mengirim invoice transaksi

Tabel 4.4 Tabel barang

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `barang` (
  `KODE_BARANG` varchar(8) NOT NULL,
  `ID_KATEGORI` int(11) NOT NULL,
  `ID_JENIS` int(11) NOT NULL,
  `JUDUL` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `SINOPSIS` text,
  `HARGA_BELI` double(15,0) DEFAULT NULL,
  `HARGA_JUAL` double(15,0) DEFAULT NULL,
  `DISKON` double(15,0) DEFAULT NULL,
  `TGL_TERBIT` date DEFAULT NULL,
  `TGL_BUAT` datetime DEFAULT NULL,
  `TGL_UBAH` datetime DEFAULT NULL,
  `ISBN` varchar(8) DEFAULT NULL,
  `HARGA_LIST` double(15,0) DEFAULT NULL,
  `NAMA_FILE` varchar(100) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`KODE_BARANG`),
  KEY `FK_RELATIONSHIP_2` (`ID_KATEGORI`),
  KEY `FK_RELATIONSHIP_3` (`ID_JENIS`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

Tabel 4.5 Tabel jenis

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `jenis` (
  `ID_JENIS` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `KODE_JENIS_BARANG` varchar(3) DEFAULT NULL,
  `JENIS_BARANG` varchar(20) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`ID_JENIS`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1
AUTO_INCREMENT=12 ;
```


Tabel 4.6 Tabel kategori

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `kategori` (  
  `ID_KATEGORI` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `KODE_KATEGORI` varchar(5) DEFAULT NULL,  
  `NAMA_KATEGORI` varchar(30) DEFAULT NULL,  
  PRIMARY KEY (`ID_KATEGORI`)  
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1  
AUTO_INCREMENT=116 ;
```

Tabel 4.7 Tabel orders

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `orders` (  
  `ID_ORDERS` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `TGL_ORDERS` datetime DEFAULT NULL,  
  `HARI` varchar(7) DEFAULT NULL,  
  `NAMA_PEMESAN` varchar(50) DEFAULT NULL,  
  `EMAIL` varchar(50) DEFAULT NULL,  
  `JML_TOTAL` int(11) DEFAULT NULL,  
  `TOTAL_HARGA` double(15,0) DEFAULT NULL,  
  `STATUS_SELLER` int(2) DEFAULT NULL,  
  PRIMARY KEY (`ID_ORDERS`)  
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=1 ;
```

Tabel 4.8 Tabel detail

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `orders_detail` (  
  `ID_ORDERS_DETAIL` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `KODE_BARANG` varchar(8) NOT NULL,  
  `ID_ORDERS` int(11) NOT NULL,  
  `SUB_TOTAL` float(15,0) DEFAULT NULL,  
  `JML_ORDERS` int(11) DEFAULT NULL,  
  PRIMARY KEY (`ID_ORDERS_DETAIL`),  
  KEY `FK_RELATIONSHIP_11` (`ID_ORDERS`),  
  KEY `FK_RELATIONSHIP_12` (`KODE_BARANG`)  
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=1 ;
```

Tabel 4.9 Tabel pengarang

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pengarang` (  
  `ID_PENGARANG` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `KODE_BARANG` varchar(8) NOT NULL,  
  `NAMA_PENGARANG` varchar(50) DEFAULT NULL,  
  PRIMARY KEY (`ID_PENGARANG`),  
  KEY `FK_RELATIONSHIP_8` (`KODE_BARANG`)  
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1  
AUTO_INCREMENT=10 ;
```

Tabel 4.10 Tabel recommended

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `recommended` (  
  `ID_RECOMENDED` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `KODE_BARANG` varchar(8) NOT NULL,  
  `ID_KATEGORI` int(11) NOT NULL,  
  `ID_JENIS` int(11) NOT NULL,  
  `STATUS` int(11) DEFAULT NULL,  
  PRIMARY KEY (`ID_RECOMENDED`),  
  KEY `FK_RELATIONSHIP_10` (`ID_JENIS`),  
  KEY `FK_RELATIONSHIP_5` (`KODE_BARANG`),  
  KEY `FK_RELATIONSHIP_9` (`ID_KATEGORI`)  
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1  
AUTO_INCREMENT=10 ;
```

Tabel 4.11 Tabel user

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `user` (  
  `USERNAME` varchar(50) NOT NULL,  
  `PASSWORD` varchar(100) NOT NULL,  
  `ID_FB` varchar(100) NOT NULL,  
  `NAMA LENGKAP` varchar(100) NOT NULL,  
  `EMAIL` varchar(100) NOT NULL,  
  `LEVEL` int(1) NOT NULL DEFAULT '0',  
  `AKTIFASI` int(2) NOT NULL DEFAULT '0',  
  `KODE_AKTIVASI` varchar(100) NOT NULL,  
  `TOKEN` text NOT NULL  
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```