

ABSTRAK

Kahar Mujakar Priyanto, sistem informasi penjualan *brand* DREAMPROBLEM Berbasis WEB, (diabawah bimbingan Budi Rachmadani S. Pd, M. Pd dan Emil Riza Putra, S. Kom., SE, M. Kom).

Dreamproblem salah satu *brand* lokal di Samarinda. Nama Dreamproblem sendiri terinspirasi dari keresahan melihat berbagai macam masalah pada mimpi yang disalurkan melalui tulisan maupun desain di kaos atau jaket *brand* Dreamproblem. Untuk desainnya mengambil referensi dari internet dan akan mengedit ulang dengan berbagai konsep. *Brand* ini akan berfokus untuk memproduksi kaos dan jaket. Sehingga pihak *brand* untuk dapat menyediakan layanan pemesanan bagi konsumen guna menunjang transaksi penjualan dan pelayanan lebih baik.

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam pengembangan sistem adalah Prototyping. Alat yang digunakan untuk menggambarkan model sistem adalah berupa Flowchart, use case, sequence diagram, activity diagram, class diagram dan Data Flow Diagram (DFD), serta dalam perancangan basis data menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD). Untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan dan pemesanan ini, dibutuhkan komponen pendukung agar dapat bekerja dengan baik. Komponen tersebut diantaranya menggunakan bahasa pemrograman PHP dan untuk penyimpanan data menggunakan database MySQL. Perancangan sistem ini diharapkan bisa membantu dan mengatasi permasalahan yang ada sehingga dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

Dengan adanya Sistem Informasi tersebut diharapkan dapat memudahkan *brand* DREAMPROBLEM untuk melakukan promosi produk-produk yang di tawarkan dan mempermudah melakukan transaksi penjualan online sehingga dapat dilakukan kapan saja dan juga aman. Mempermudah pengolahan data dan pengolahan laporan .

Kata Kunci : Sistem Informasi Penjualan *Brand* Dreamproblem Berbasis WEB.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL COVER.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
SURAT PENGAJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	iv
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
I. PENDAHULUAN.....	1
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	4
A. Studi Literatur	4
B. Landasan Teori.....	6
III. METODE PENELITIAN.....	26
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
B. Alat dan Bahan.....	26

C.	Prosedur Penelitian.....	27
VI.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	55
A.	Hasil.....	55
B.	Pembahasan.....	72
V.	PENUTUP.....	92
A.	Kesimpulan.....	92
B.	Saran.....	92

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Studi Literatur.....	5
Tabel 2.	Komponen Flowchart.....	14
Tabel 3.	Komponen ERD.....	17
Tabel 4.	Simbol-simbol Use Case Diagram.....	19
Tabel 5.	Simbol-simbol Sequence Diagram.....	21
Tabel 6.	Simbol-simbol Activity Diagram.....	23
Tabel 7.	Simbol-simbol Class Diagram.....	24
Tabel 8.	User.....	33

Tabel 9. Karyawans.....	33
Tabel 10. Bebans.....	34
Tabel 11. Detail_Pembelians	34
Tabel 12. Detail_Penjualans.....	35
Tabel 13. Penjualans.....	35
Tabel 14. Pelanggans.....	36
Tabel 15. Pembelians.....	36
Tabel 16. Barangs.....	37
Tabel 17. Pengujian Black Box Admin.....	85
Tabel 18. Pengujian Black Box User.....	87
Tabel 19. Uji Validasi.....	89
Tabel 20. Pengujian Responden.....	89
Tabel 21. Pengujian Hasil Akhir.....	90

DAFTAR GAMBAR

Nomor		Halaman
1.	Prosedur Penelitian.....	27
2.	Flowchart Sistem Informasi Penjualan.....	29
3.	Use Case Sistem Informasi Penjualan.....	30
4.	Sequence Sistem Informasi Penjualan.....	31
5.	Activity Sistem Informasi Penjualan.....	31
6.	Class Diagram Sistem Informasi Penjualan.....	32
7.	From Login.....	38
8.	From Register.....	38
9.	From Beranda.....	39
10.	From Grafik.....	39
11.	From Barang.....	40
12.	From Laporan Stok Barang.....	40
13.	From Rekening.....	41
14.	From Kategori Barang.....	41
15.	From Diskusi Produk.....	42
16.	From Order Pelanggan.....	42

17.	From Pelanggan.....	43
18.	From Penjualan.....	43
19.	From Pembelian.....	44
20.	From Karyawan.....	44
21.	From Gaji Karyawan.....	45
22.	From Laporan Penjualan Harian.....	45
23.	From Laporan Penjualan Bulanan.....	46
24.	From Halaman Laporan Pembelian Harian.....	46
25.	From Laporan Pembelian Bulanan.....	47
26.	From Laporan Laba/Rugi Bulanan.....	47
27.	From Laporan Laba/Rugi Tahunan.....	48
28.	From Biaya/Pengeluaran.....	48
29.	From User.....	49
30.	Halaman E-Commerce.....	49
31.	Halaman Produk.....	50
32.	From Pesan.....	50
33.	From Check Out.....	51
34.	From Alamat Pengiriman.....	51

35.	From Pembayaran.....	52
36.	From Review.....	52
37.	Tampilan From Login.....	56
38.	Tampilan From Register.....	56
39.	Tampilan From Beranda.....	57
40.	Tampilan From Grafik.....	58
41.	Tampilan From Barang.....	58
42.	Tampilan From Stok Barang.....	59
43.	Tampilan From Rekening.....	59
44.	Tampilan From Kategori Barang.....	60
45.	Tampilan From Diskusi Produk.....	60
46.	Tampilan From Order Pelanggan.....	61
47.	Tampilan From Pelanggan E-Commers.....	61
48.	Tampilan From Pelanggan Offline.....	62
49.	Tampilan From Transaksi Penjualan.....	62
50.	Tampilan From Transaksi Pembelian.....	63
51.	Tampilan From Karyawan.....	63
52.	Tampilan From Gaji Karyawan.....	64

53.	Tampilan From Laporan Penjualan Harian.....	64
54.	Tampilan From Laporan Penjualan Bulanan.....	65
55.	Tampilan From Laporan Pembelian Harian.....	65
56.	Tampilan From Laporan Pembelian Bulanan.....	66
57.	Tampilan From Laporan Laba/Rugi Bulanan.....	66
58.	Tampilan From Laporan Laba/Rugi Tahunan.....	67
59.	Tampilan From Biaya/Pengeluaran.....	67
60.	Tampilan From User.....	68
61.	Tampilan Halaman E-Commerce.....	68
62.	Tampilan Halaman Produk.....	69
63.	Tampilan Halaman Pesan Barang.....	69
64.	Tampilan Halaman Check Out.....	70
65.	Tampilan Halaman Alamat Pengiriman.....	70
66.	Tampilan Halaman Pembayaran.....	71
67.	Tampilan Halaman History.....	71
68.	Tampilan Halaman Review.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

69.	Produk Dreamproblem.....	95
-----	--------------------------	----

70.	Produk Dreamproblem.....	95
71.	Produk Dreamproblem.....	96
72.	Produk Dreamproblem.....	96
73.	Kuisisioner Pertanyaan 1.....	97
74.	Kuisisioner Pertanyaan 2.....	97
75.	Kuisisioner Pertanyaan 3.....	97
76.	Kuisisioner Pertanyaan 4	98
77.	Kuisisioner Pertanyaan 5.....	98
78.	Kuisisioner Pertanyaan 6.....	98
79.	Kuisisioner Pertanyaan 7.....	99
80.	Kuisisioner Pertanyaan 8.....	99
81.	Kuisisioner Pertanyaan 9.....	99
82.	Kuisisioner Pertanyaan 10.....	100
83.	Keterangan Penilai.....	100

I. PENDAHULUAN

Komputer merupakan suatu alat yang sangat dibutuhkan oleh banyak instansi dan perusahaan milik negara maupun milik swasta. Kebutuhan terhadap pemakaian komputer telah menjadi sangat dominan dan semakin meningkat dalam mengatasi berbagai masalah, salah satunya dengan pencarian informasi yang dapat dilakukan melalui sistem komputer yaitu dengan adanya internet. *brand* Dreamproblem bergerak di bidang kegiatan jual beli masih dilakukan secara manual, dari perkembangan ilmu pengetahuan teknologi tersebut, terlebihnya dengan pesatnya pertumbuhan pengguna internet di berbagai belahan dunia khususnya negara berkembang. Salah satu bisnis yang menjadi trend terbaru di masyarakat ini adalah dalam bidang belanja online. (Andri Prasetyo, Rahel Susanti 2016)

Dreamproblem salah satu *brand* lokal di Samarinda. Nama Dreamproblem sendiri terinspirasi dari keresahan melihat berbagai macam masalah pada mimpi yang disalurkan melalui tulisan maupun desain di kaos atau jaket *brand* Dreamproblem. Untuk desainnya mengambil referensi dari internet dan akan mengedit ulang dengan berbagai konsep. *Brand* ini akan berfokus untuk memproduksi kaos dan jaket. Dalam kenyataannya Dreamproblem masih memiliki berbagai masalah. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti membangun program Sistem Informasi Penjualan yang akan membantu dalam pemasaran produk-produk yang ada di *brand* Dreamproblem. Pembuatan program web ini bertujuan agar masyarakat dapat mengenal, memesan, serta membeli produk tersebut agar tidak asing bagi masyarakat luas dan untuk memperluas pemasaran.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan diatas, penulis mengambil judul mengenai “**Sistem Informasi Penjualan *brand* Dreamproblem Berbasis WEB**”

DAFTAR PUSTAKA

- Andri Prasetyo, Rahel Susanti (2016). Jurnal Ilmiah dan Informasi ASIA (JITIKA) Vol.10, No.2, Agustus 2016
- Deni Apriadi dan Arie Yandi Saputra (2017). E-Commerce berbasis Marketplace Dalam Upaya Mempersingkat Distribusi Penjualan Hasil Pertanian.
- Farizan Luthfi (2017). Penggunaan Framework Laravel Dalam Rancang Bangun Modul Back-End Artikel
- Deriani (2018). Bertujuan untuk memudahkan kelangsungan sebuah usaha bisnis penjualan produk olahan hasil kopi kopi yang dulunya secara konvensional beralih secara digital.
- Anggraeni, E. Y., & Irviani, R. (2017). Pengantar Sistem Informasi. Yogyakarta.
- Astuti, P. D (2017). Sistem Informasi Penjualan Obat Pda Apotek Jati Farma Arjosari. Speed-sentra penelitian Engineering dan edukasi. 3(4), 34-39.
- Herlina, A., & Rasyid, P. M.(2016). Sistem Informasi Monitoring Pengembangan Software pada tahap. jurnal Informatika, III(1),41-50.
- Jogiyanto H. M, 2018 Sistem Teknologi Informasi. Edisi Ketiga. Yogyakarta: Andi.
- Muslihudin, M. (2016). Sistem Informasi Penjualan batik Basurek Berbasis Web pada Basurek Collection Bengkulu. Jurnal TAM (Technology Acceptance Model).
- Purbadian Y (2015), Framework Laravel 5, Panduan Praktis dan Trik Jitu. Cetakan pertama. Jawa barat: CV.ASFA Solutiont.
- Jaya, E. A. (2016).Perancangan Sistem Informasi Persediaan Stock Parfum Dengan Menggunakan BahasaPemograman Visual Basic.net dan Database Access Pada Toko Gofha Perfume.

- Fadillah, Y. 2017 Sistem Informasi Penjualan Produk Krupuk Berbasis Web Responsive (Studi Kasus : UD. Sumber Makmur) Justit Umj, 8. Retrieved from <http://ejournalab.com/index.php/jsi/article/viewFile/37>
- Tampubolon, W. P. (2018) Sistem Informasi penjualan barang di koperasi pada kantor oditurat militer I-02 medan berbasis WEB .jurnak teknik dan informasi, 5(2), 81-86 retrieved from.
- Hartanto, P. 2016 Sistem Informasi Persediaan Bahan Baku dengan metode Material Requirement Planning (MPR) Di CV Istana Pita Semarang.
- Widyastuti, I. 2017. Sistem Infomasi Impor Bahan Baku Bebasis Web Sebagai Upaya Minimalisasi Biaya Persediaan. Juml Komputer Dan Informasi.
- Marakas & O'Brien, 2017. Perancangan Sistem Informasi Dinas Pendapatan Pengelolaan Keuangan Aset Daerah Kabupaten Mura Tara Berbasis Web Mobile. Lubuklingau.
- Wardani (2018). Implementasi Slssem Informasi Penjualan Parfum Berbasis Web.
- Muslihudin, M., Wulandari, W., & Mei Listiarini. (2017). Perancangan aplikasi Businness berbasis bussiness to consumer (B2C) pada wisata kuliner Khas Lampung, Jurnal Keungan dan bisnis, 15(1), 54-69.
- wulansari, D. A. (2015). pengaruh penjualan online terhadap omzet penjualan butik zieta desa sewulan kec. dagangan kab. medium. EQUILIBRIUM, 3(2),134-143.
- (Santoso et al., n.d. 2020, Dampak kebijakan proteksionisme amerika serikat pada masa pemerintahan donald trump terhadap hubungan ekonomi politik amerika serikat dengan uni eropa.
- Putri Kurnia Handayani. 2016 sistem informasi administrasi data kepegawayan pada bagian personilia PT. XYZ
- Victor Nicolas Nore, 2016. Perancangan sistem penjualan dan pemesanan produk berbasis WEB.
- Wildawati. 2017 pengaruh laba akutansi, arus kas operasi, ukuran(size) perusahaan terhadap return saham pada perusahaan LQ-45 yang terdaftar di bursa efek indonesia.
- Diyani Sulastika R. 2015 pengaruh pemahaman peraturan, omzet, kualitas pelayanan, dan sanksi terhadap kepatuhan wajib pajak.