

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
PALCOMTECH PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**SISTEM PEMASARAN ONLINE  
CV. CAHAYA MAITRI PALEMBANG**



**Diajukan oleh:**

- |                              |                    |
|------------------------------|--------------------|
| <b>1.DIAN ANGGUN MARISCA</b> | <b>/ 021110020</b> |
| <b>2.DONA TRIANA</b>         | <b>/ 021110001</b> |
| <b>3.RIA ANTIKA</b>          | <b>/ 021110010</b> |

**Untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Guna Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

**PALEMBANG  
2014**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
PALCOMTECH PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**SISTEM PEMASARAN ONLINE  
CV. CAHAYA MAITRI PALEMBANG**



**Diajukan oleh:**

<b>1.DIAN ANGGUN MARISCA</b>	<b>/ 021110020</b>
<b>2.DONA TRIANA</b>	<b>/ 021110001</b>
<b>3.RIA ANTIKA</b>	<b>/ 021110010</b>

**Untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Guna Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

**PALEMBANG  
2014**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
PALCOMTECH PALEMBANG**

---

**HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**NAMA/NPM** : 1. DIAN ANGGUN MARISCA / 021110020  
: 2. DONA TRIANA / 021110010  
: 3. RIA ANTIKA / 021110001

**PROGRAM STUDI** : SISTEM INFORMASI

**JENJANG PENDIDIKAN** : Strata Satu (S1)

**KONSENTRASI** : Desain Web

**JUDUL SKRIPSI** : Sistem Pemasaran Online CV.Cahaya Maitri

**Tanggal** : .....

**Dosen Pembimbing,**

**Mengetahui,**  
**Ketua,**

**Salimin Bahar, S.Kom**  
**NIDN: 0215106902**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**  
**NIP: 09.PCT.13**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
PALCOMTECH PALEMBANG**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI**

**NAMA/NPM** : 1. DIAN ANGGUN MARISCA / 021110020  
: 2. DONA TRIANA / 021110010  
: 3. RIA ANTIKA / 021110001

**PROGRAM STUDI** : SISTEM INFORMASI

**JENJANG PENDIDIKAN** : Strata Satu (S1)

**KONSENTRASI** : Desain Web

**JUDUL SKRIPSI** : Sistem Pemasaran Online CV.Cahaya Maitri

**Tanggal** : Maret 2014

**Tanggal** : Maret 2014

**Penguji 1** :

**Penguji 2** :

**Fatmariansi, S.Kom., M.Kom.**

**Atin Triwahyuni, S.T., M.Eng.**

**NIDN: 0214036903**

**NIDN: 0215028002**

**Menyetujui,**

**Ketua,**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**

**NIP: 09.PCT.13**

**MOTTO :**

*-Bersabar adalah tetap merasa marah, tapi tidak berlaku yang merendahkan diri dan merusak hubungan baik dengan sesama.*

*-Sebagai Anak muda engkau harus belajar mengelola kemarahanmu, agar dimasa dewasamu engkau menjadi perwira dan pemimpin yang elegan.*

**(Mario Teguh)**

**Kepersembahkan kepada :**

- *Ayahanda dan Ibunda Kami Tercinta*
- *Saudara-saudara kami tersayang*
- *Pendamping Kami yang selalu menyemangati*
- *Sahabat-sahabat kami yang terkasahi*
- *Dan Para pendidik yang kami hormati*

## **KATA PENGANTAR**

Strategi pemasaran merupakan salah satu awal dalam rangka mengenalkan produk pada konsumen dan penting karena akan berkaitan dengan keuntungan-keuntungan yang akan diperoleh oleh perusahaan sebelum melakukan berbagai macam promosi atau pendekatan pemasaran lainnya. Pada zaman yang serba online, maka paradigma pemasaran melalui media online harus benar-benar diketahui oleh para pelaku usaha.

Sebagai pelaku usaha, melakukan cara dengan menambah tim atau karyawan yang menangani bidang pemasaran produk melalui media online adalah cara yang tepat. Hal ini jugalah yang melatarbelakangi sehingga penulis memilih judul : **“Sistem Pemasaran Online CV. Cahaya Maitri Palembang”**. .

Penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih yang sangat dalam terutama kepada : Bapak Benidictus Effendi, S.T., M.T. selaku ketua STMIK PalComTech, Ibu Adelin, S.T. selaku Ka.Prodi Sistem Informasi, Bapak Salimin Bahar, S.Kom. selaku pembimbing. Serta para Dosen dan Staf PalComTech, kedua orang tua tercinta saya ayah dan ibu yang selalu mendukung saya setiap saat, kepada teman dan sahabat terkasih yang telah banyak memberikan motivasi dan dorongan moril kepada penulis sehingga terselesainya penulisan skripsi ini.

Demikian kata pengantar dari Penulis, dengan harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran Penulis bahwa penulisan skripsi masih mempunyai banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Terima kasih.

**Palembang,      Februari 2014**

**Penulis**

## **ABSTRAK**

DIAN ANGGUN MARISCA, DONA TRIANA, RIA ANTIKA.

Sistem Pemasaran Online CV.Cahaya Maitri Palembang

Sistem Pemasaran online salah satu cara yang digunakan oleh lembaga bisnis perseorangan, UKM, ataupun Perusahaan dalam rangka memasarkan produk yang dihasilkan, untuk kemudian bisa dikenal oleh masyarakat luas pengguna internet Dengan teknologi informasi, suatu sistem ujian dapat melakukan pengujian secara cepat dan efektif sehingga kecepatan dan ketepatan dapat diraih. Banyak ide yang dapat dikembangkan untuk membuat Sebuah website yang memberikan informasi tentang apa apa saja yang berkaitan dengan produk yang sedang di pasarkan, salah satunya adalah mengembangkan strategi pemasaran melalui Internet atau Internet marketing. Disini penulis membuat sistem pemasaran online yang dibuat melalui web yang hanya menggunakan user login pada administrasi dan bagian marketing. Sehingga dapat mempengaruhi strategi promosi dan bauran pemasaran dalam meningkatkan penjualan. Dengan sistem ini, penulis berharap banyak permasalahan manual yang terjadi selama pemasaran secara manual dapat diselesaikan seperti permasalahan waktu, tempat,biaya dan prosedur-prosedur sumber daya.

**Kata Kunci : Sistem, Pemasaran**

## **ABSTRACT**

DIAN ANGGUN MARISCA, DONA TRIANA, RIA ANTIKA

Online Marketing System CV.Cahaya Maitri Palembang

Online Marketing System is one of the ways used by individual business organizations, UKM, atupun company in order to market products, to then be recognized by the public Internet users. With information technology, a test system can perform testing quickly and effectively so that the speed and accuracy can be achieved. Many ideas can be developed to create a website that provides information about what anything related to the product being marketed, one of which is to develop a marketing strategy through the Internet or Internet marketing. Here the authors make an online marketing system that is made through the web that use only a user logged on administration and marketing division. So that can affect promotion and marketing mix strategy in increasing sales. With this system, the authors expect a lot of problems that occur during the marketing manual can manually diselesaikan such as issues of time, place, cost and resource procedures .

**Keywords : Systems, Marketing**



## DAFTAR ISI

<b>Nama Halaman</b>	<b>Hal</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR/BAGAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	5

## **BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

2.1 Profil Perusahaan .....	7
2.1.1 Sejarah Badan Perusahaan .....	7
2.1.2 Visi dan Misi .....	7
1. Visi .....	7
2. Misi .....	8
2.1.3 Struktur Organisasi .....	8
2.1.4 Tugas Wewenang .....	9

## **BAB III TINJAUAN PUSTAKA**

3.1 Teori Pendukung .....	12
3.1.1 Web .....	12
3.1.2 PHP .....	19
3.1.3 MySQL .....	21
3.2 Hasil Penelitian Terdahulu .....	25

## **BAB IV METODE PENELITIAN**

4.1 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	29
4.1.1 Lokasi .....	29
4.1.2 Waktu Penelitian .....	29
4.2 Jenis Data .....	29
4.2.1 Data Primer .....	29
4.2.2 Data Sekunder .....	30
4.3 Teknik Pengumpulan Data .....	30
4.3.1 Pengamatan .....	30
4.3.2 Wawancara .....	31

4.3.3 Dokumentasi .....	32
4.4 Jenis Penelitian .....	32
4.4.1 Penelitian Dasar .....	32
4.4.2 Penelitian Terapan .....	34
4.5 Alat dan Teknik Pengembangan Sistem .....	35
4.5.1 Alat Pengembangan Sistem .....	35
4.5.1.1 Model Proses .....	36
4.5.1.1.1 Data Flow Diagram .....	36
4.5.1.1.2 State Transition Diagram (STD) .....	37
4.5.1.2 Model Data .....	39
4.5.1.2.1 Entity Relationship Diagram (ERD) .....	39
4.5.1.2.2 Bagan Alir (FlowChart) .....	41
4.5.2 Tehnik Pengembangan Sistem .....	44

## **BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

5.1 Hasil .....	48
5.1.1 Analisis .....	48
5.1.1.1 Identifikasi Masalah .....	48
5.1.1.2 Penyebab Masalah .....	48
5.1.1.2 Flowchat Sistem yang Berjalan .....	50
5.1.1.3 Deskripsi Dokumen .....	51
5.1.1.4 Deskripsi Kebutuhan .....	54
5.1.1.5 Pemodelan Kebutuhan .....	58
5.1.2 Desain Sistem .....	63
5.1.2.1 Desain Alur yang Diusulkan.....	63

5.1.2.2 Desain Database .....	65
5.1.2.3 Desain Interface .....	68
5.1.3 Implementasi Hasil Desain Sistem .....	75
5.1.3.1 Implementasi Database .....	77
5.1.3.2 Implementasi Interface .....	77
5.1.4 Pengujian .....	78
5.2 Pembahasan .....	82
 <b>BAB VI PENUTUP</b>	
6.1 Simpulan .....	92
6.2 Saran .....	93
 <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	 xvii
 <b>HALAMAN LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1.1 Struktur Organisasi CV. Cahaya Matri Palembang .....	8
2. Gambar 4.8 Model <i>waterfall</i> atau <i>sekuensial linier</i> .....	45
3. Gambar 5.1 <i>Flowchart</i> Sistem yang Berjalan .....	50
4. Gambar 5.2 Diagram Konteks .....	58
5. Gambar 5.3 DFD Level 0 .....	59
6. Gambar 5.4 DFD Level 1.....	61
7. Gambar 5.5 ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ) .....	63
8. Gambar 5.6 Bagan alir sistem yang diusulkan .....	63
9. Gambar 5.7 STD Halaman Menu .....	64
10. Gambar 5.8 <i>Desain Input Login</i> Konsumen .....	68
11. Gambar 5.9 <i>Desain Login ADM</i> .....	68
12. Gambar 5.9 <i>Desain Input Data</i> Konsumen .....	69
13. Gambar 5.10 <i>Desain Input Data</i> Produk .....	69
14. Gambar 5.11 <i>Desain Input Data</i> Pemesanan .....	70
15. Gambar 5.12 <i>Desain Input Data</i> Promo .....	70
16. Gambar 5.13 <i>Desain Input Data</i> Adm .....	71
17. Gambar 5.14 <i>Desain Output</i> Laporan Konsumen .....	71
18. Gambar 5.15 <i>Desain Output</i> Laporan Pemesanan .....	72
19. Gambar 5.16 <i>Desain Output</i> Laporan Produk .....	72
20. Gambar 5.17 <i>Desain Output</i> Laporan Promo .....	73
21. Gambar 5.18 <i>Desain</i> Halaman <i>Home</i> .....	73
22. Gambar 5.19 <i>Desain</i> Halaman <i>Profil</i> .....	74
23. Gambar 5.20 <i>Desain</i> Halaman <i>Produk</i> .....	74
24. Gambar 5.21 <i>Desain</i> Halaman <i>Promo</i> .....	75
25. Gambar 5.22 <i>Desain</i> Halaman <i>Pemesanan</i> .....	75
26. Gambar 5.23 <i>Desain</i> Halaman <i>Konsumen</i> .....	76
27. Gambar 5.24 <i>Desain</i> Halaman <i>Adm</i> .....	76

28. Gambar 5.26 <i>Desain</i> Halaman Home pada web .....	82
29. Gambar 5.28 <i>Desain</i> Halaman Produk pada web .....	83
30. Gambar 5.30 <i>Desain</i> Halaman Promo pada web .....	83
31. Gambar 5.32 <i>Desain</i> Halaman Pemesanan pada web .....	84
32. Gambar 5.34 <i>Desain</i> Laporan Produk pada web .....	85
33. Gambar 5.36 <i>Desain</i> Laporan Promo pada web .....	85
34. Gambar 5.38 <i>Desain</i> Laporan Konsumen pada web .....	85
35. Gambar 5.40 <i>Desain</i> Laporan Pemesanan pada web.....	86

## DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1 Hasil Penelitian Terdahulu .....	25
2. Tabel 5.1 Produk .....	48
3. Tabel 5.2 Brosur .....	49
4. Tabel 5.3 Pemesanan Produk .....	49
5. Tabel 5.4 Nota Pemesanan Produk .....	50
6. Tabel 5.5 Kebutuhan Informasi .....	51
7. Tabel 5.6 Deskripsi Kebutuhan Fungsional .....	52
8. Tabel 5.7 Adm .....	63
9. Tabel 5.8 Produk .....	64
10. Tabel 5.9 Pemesanan .....	64
11. Tabel 5.10 Promo .....	65
12. Tabel 5.11 Konsumen .....	65
13. Tabel 5.12 Implementasi <i>Database</i> .....	75
14. Tabel 5.13 Implementasi <i>Interface</i> .....	76
15. Tabel 5.14 Pengujian .....	76
16. Tabel 5.15 Pengujian black-box pada aplikasi sistem login .....	77
17. Tabel 5.16 Pengujian black-box pada aplikasi sistem data konsumen..	78
18. Tabel 5.17 Pengujian black-box pada aplikasi sistem data Adm .....	78
19. Tabel 5.18 Pengujian black-box pada aplikasi sistem data Pemesanan..	79
20. Tabel 5.19 Pengujian black-box pada aplikasi sistem data Produk .....	79
21. Tabel 5.20 Pengujian black-box pada aplikasi sistem data Promo .....	80

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Strategi pemasaran merupakan salah satu awal dalam rangka mengenalkan produk pada konsumen dan penting karena akan berkaitan dengan keuntungan-keuntungan yang akan diperoleh oleh perusahaan sebelum melakukan berbagai macam promosi atau pendekatan pemasaran lainnya. Pasar atau segmen yang dibidik harus jelas lebih dahulu. Segmentasi berperan penting dan menjadi dasar *bankers* untuk memposisikan produknya (*positioning product*) agar berbeda dengan pesaingnya selain itu perlunya memperhatikan harga saing dipasaran yang berbeda-beda sehingga perusahaan perlu mengidentifikasi segmen pasar yang dapat dilayani paling efektif yaitu dengan melakukan penelitian segmentasi.

Pemasaran online salah satu cara yang digunakan oleh lembaga bisnis perseorangan, UKM, ataupun Perusahaan dalam rangka memasarkan produk yang dihasilkan, untuk kemudian bisa dikenal oleh masyarakat luas pengguna internet. Tidak hanya dikenalkan melalui media internet, tetapi lebih kepada penjualan yang nyata. Sehingga dibutuhkan sebuah media website yang bisa tertarget dan tersegmen. Sebuah website yang memberikan informasi tentang apa apa saja yang berkaitan dengan produk yang sedang di pasarkan. Pada zaman yang serba online, maka paradigma



pemasaran melalui media online harus benar benar di ketahui oleh para pelaku usaha. Dan tidak hanya diketahui saja, tetapi benar benar menerapkan cara tersebut untuk menaikkan omset penjualan. Sebagai pelaku usaha, untuk melakukan hal tersebut memang memerlukan pikiran dan waktu khusus. Sehingga, sebagai pelaku usaha, melakukan cara dengan menambah tim atau karyawan yang menangani bidang pemasaran produk melalui media online adalah cara yang tepat.

CV. Cahaya Maitri perusahaan distribusi furniture yang sedang berkembang, juga memerlukan suatu sistem pemasaran yang baik untuk memasarkan produknya di pasaran, disamping itu juga untuk mengembangkan pasar yang telah ada. Sehingga barang tidak sering menumpuk digudang. Sistem pemasaran produk di CV. Cahaya Maitri sekarang hanya mengharapkan ketersediaan brosur yang diproduksi dari pusat selama dua bulan sekali. Dan ini sangat mempengaruhi tingkat penjualan yang lama. Sehingga membuat barang susah dipasarkan dan sulitnya mencapai target.

Untuk itu CV. Cahaya Maitri memerlukan strategi yang lebih baik lagi untuk dapat mencapai target pemasaran maka dari itu penulis mengusulkan untuk mengembangkan strategi pemasaran melalui Internet atau Internet marketing. Bauran pemasaran atau biasa juga disebut dengan *marketing mix*, yang merupakan strategi dasar manajemen pemasaran yang akan diterapkan oleh dalam memasarkan produknya. Bauran pemasaran

ini terdiri dari 4 macam yang biasa disingkat dengan 4P, yaitu *Product*, *Price*, *Place*, dan *Promotion*.

Dimana *Product* itu sendiri mengacu pada value yang terdapat pada produk tersebut, bagaimana produk tersebut memenuhi kebutuhan konsumen, serta penanganan kualitasnya. Dan *Price* mengacu pada harga produk tersebut agar konsumen rela mengorbankan uangnya untuk membeli produk tersebut. Hal ini juga mencakup strategi penentuan harga produk tersebut agar bisa bersaing dengan produk kompetitor. Sedangkan *Place* mengacu pada tempat produk tersebut dipasarkan, bagaimana agar tempatnya bisa dijangkau oleh konsumen. Dan *Promotion*, merupakan konsep bauran pemasaran yang terakhir, mengacu pada cara mempromosikan produk tersebut agar diterima konsumen dan melakukan pembelian. *Promotion* ini juga mencakup iklan dan publisitas.

Dari uraian ini, betapa pentingnya strategi promosi dan bauran pemasaran terutama untuk meningkatkan penjualan dan memperbaiki sistem yang ada, hal ini jugalah yang melatar belakangi sehingga penulis memilih judul : “*Sistem Pemasaran Online CV. Cahaya Maitri Palembang*”.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengaruh strategi promosi dan bauran pemasaran dalam meningkatkan penjualan di CV. Cahaya Maitri Palembang?”.

### **1.3. Batasan Masalah**

Untuk memudahkan penulis dalam penelitian ini, karena konsep promosi dan bauran pemasaran terhadap suatu produk sangat luas, seperti promosi melalui advertising, sales promotion, public relation, personal selling sedangkan yang perlu diperhatikan oleh perusahaan dalam bauran pemasaran adalah produk yang berkaitan dengan mutu, jenis dan merk. Maka penulis memberikan batasan masalah dalam penelitian ini adalah agar tidak menyimpang penulis membuat sistem pemasaran online yang dibuat melalui web yang hanya menggunakan user login pada administrasi dan bagian marketing. Adapun data disini meliputi data produk, data promo, data pelanggan, data pemesanan dan menghasilkan laporan data produk, laporan data promo, laporan data pelanggan dan laporan data pemesanan.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui strategi promosi yang dilakukan oleh perusahaan CV. Cahaya Maitri Palembang.
2. Untuk mengetahui strategi bauran pemasaran yang dilakukan CV. Cahaya Maitri Palembang.
3. Untuk mengetahui pengaruh strategi promosi dan bauran pemasaran dalam meningkatkan penjualan di CV. Cahaya Maitri Palembang.

4. Untuk membuat web pemasaran online bagi CV. Cahaya Maitri Palembang.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Sedangkan manfaat penelitian ini dilakukan adalah :

1. Sebagai bahan evaluasi dan analisa bagi perusahaan terhadap kebijakan strategi dan informasi pemasaran untuk meningkatkan penjualan.
2. Sebagai bahan literatur bagi peneliti lain yang ingin membahas permasalahan yang sama.
3. Sebagai pengalaman bagi penulis dalam merealisasikan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah dan menerapkannya di lapangan.

### **1.6. Sistematika Penulisan**

Demi terwujudnya suatu hasil yang baik dalam penyusunan laporan ini penulis menggunakan pembahasan yang sesuai dengan ketentuan yang diberikan, sistematika pembahasan tersebut meliputi antara lain yaitu :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis akan menguraikan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

## **BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI**

Dalam bab ini penulis akan membahas tentang sejarah instansi, Visi dan misi, struktur organisasi, serta tugas wewenang dan tanggung jawab.

## **BAB III TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini penulis akan membahas tentang teori pendukung yang terkait dengan penelitian, dan hasil penelitian terdahulu.

## **BAB IV METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini penulis akan membahas tentang lokasi dan waktu penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data, jenis penelitian, teknik pengembangan sistem.

## **BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini dilaporkan hasil-hasil yang diperoleh dalam penelitian dan pembahasan terhadap hasil yang telah dicapai maupun masalah-masalah yang ditemukan selama penelitian, uji coba, termasuk kelemahan dan kelebihan sistem yang dibuat.

## **BAB VI PENUTUP**

Pada bab terakhir ini, penulis mencoba untuk menarik kesimpulan atas analisa pada bab-bab sebelumnya dan mencoba untuk memberikan saran untuk langkah pengembangan selanjutnya Badan penelitian pengembangan dan inovasi daerah palembang.

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1. Profil Perusahaan**

##### **2.1.1. Sejarah Perusahaan**

CV.CAHAYA MAITRI merupakan perusahaan yang didirikan oleh Bpk. Andy Nurdin dan berlokasi di Jl.Tembus Alang-alang lebar Komplek Pergudangan Blok G No. 9 Palembang pada tahun 2007. Adapun usahanya pada saat itu mencakup penjualan barang-barang *furniture*. Karyawan yang dipekerjakan masih sangat minim yaitu berjumlah 11 orang dan kendaraan yang dimiliki untuk operasional berupa 2 unit pick-up dan 1 sepeda motor.

CV.CAHAYA MAITRI merupakan perusahaan yang bergerak di bidang *Furniture*, dimana perusahaan ini mendistribusi Lemari Pakaian dan Rak TV dengan berbagai merek namun berkualitas seperti *Almond, Gold, Graver, Merak Series, Orchid dan Score* serta perusahaan ini bertujuan untuk memimpin pasar dengan harga terjangkau.

##### **2.1.2. Visi dan Misi**

###### **1. Visi**

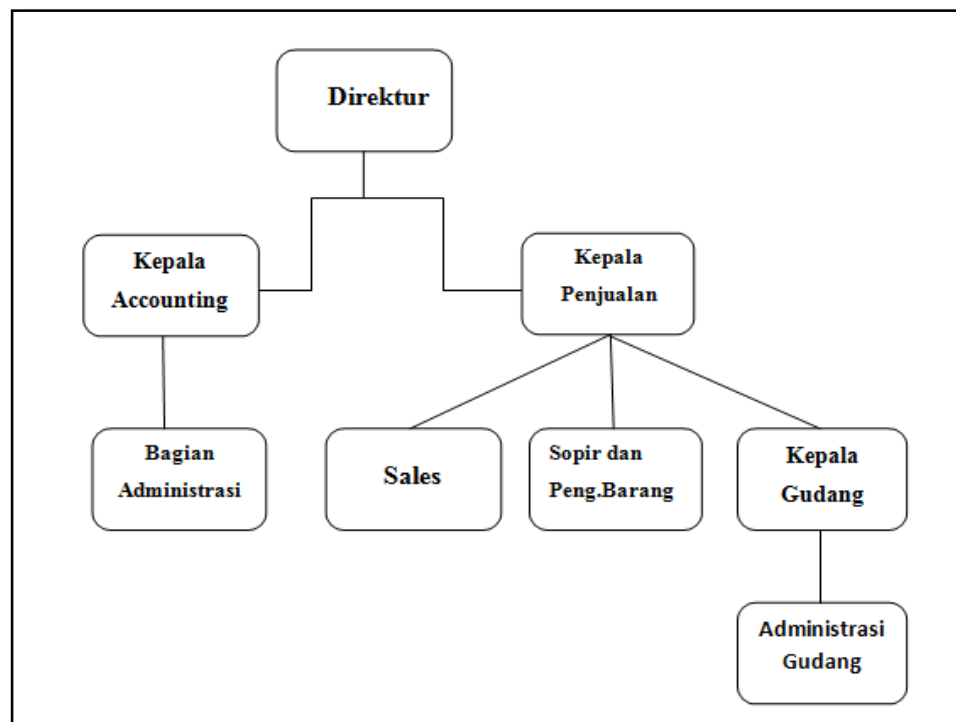
Menjadi perusahaan furniture nomor satu di Palembang dan menjadi perusahaan furniture yang profesional yaitu sebuah perusahaan yang memiliki manajemen tepat guna dalam mengelola organisasi dan menjalankan usaha.

## 2. Misi

Mengembangkan produk dan pasar untuk kepuasan pelanggan serta melayani pelanggan dengan memberika kepuasan terhadap apa yang diminta oleh pelanggan

### 2.1.3. Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan suatu hal yang penting bagi perusahaan dalam rangka menjalankan usahanya agar tercapai tujuan perusahaan tersebut. Dengan sruktur organisasi yang baik, tugas dan tanggung jawab dapat terlihat dengan jelas sehingga akan mempermudah orang-orang yang ada di dalam maupun diluar perusahaan untuk mempelajari perusahaan tersebut. Gambar 1 adalah gambar struktur organisasi CV. Cahaya Maitri Palembang.



Gambar 1. Struktur Organisasi CV. Cahaya Matri Palembang

#### **2.1.4. Tugas Wewenang**

1. Direktur

-Mengatur Keseluruhan perusahaan

-Mengambil Keputusan yang dinilai penting demi kelangsungan citra  
kesejahteraan perusahaan

2. Kepala Accounting

-Mengecek setiap kegiatan yang dikerjakan oleh bagian administrasi

-Membuat rencana pembayaran utang piutang perusahaan

3. Kepala Penjualan

-Mengawasi dan mengontrol seluruh kegiatan yang dilakukan oleh  
bawahannya

-Membuat rencana pendjadwalan untuk pemasaran produk yang akan  
dijual oleh perusahaan

-Menandatangani order pembelian produk ke supplier yang diketahui  
oleh pimpinan perusahaan

-Menyusun daftar harga produk yang dijual oleh perusahaan

-Negosiasi dan transaksi dengan pelanggan, serta menjaga hubungan  
baik dengan pelanggan dan supplier

4. Bagian Administrasi

-Membukukan seluruh transaksi pembelian dan penjualan perusahaan



-Mencatat faktur pembelian dan penjualan

-Mencatat faktur tagihan

-Membuat daftar pemesanan

-Mencatat utang piutang perusahaan

-Membuat kartu stok barang

## 5. Sales

-Memasarkan barang ke pasar-pasar, baik dalam kota maupun luar kota

-Menagih seluruh tagihan setiap bulannya

## 6. Supir dan Pengantar barang

### 1. Supir

Membawa kendaraan untuk mengantarkan barang pesanan ke pelanggan

### 2. Pengantar Barang

Orang yang ditus oleh perusahaan untuk mengantarkan barang ke pihak pelanggan dengan membawa surat jalan dan faktur untuk ditanda-tangani oleh pembeli dan membawa kembali surat jalan dan faktur tersebut ke perusahaan untuk diserahkan ke bagian administrasi

### 3. Kepala Gudang

-Menerima kiriman barang yang datang dari supplier berdasarkan surat jalan yang dikirim oleh supplier

-Mengeluarkan barang apabila ada pesanan berdasarkan DO yang telah ditanda-tangani oleh kepala penjualan

### 4. Administrasi Gudang

-Mengecek setiap kiriman barang yang datang dari supplier serta mengecek ulang kiriman barang yang akan dikirim ke pelanggan berdasarkan DO yang telah ditanda-tangani

-Mengecek stok barang setiap pertengahan dan akhir bulan

-Membuat nota barang retur

## **BAB III**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **3.1. Teori Pendukung**

##### **3.1.1 Web**

Menurut Tim Wahana komputer (2011:2), web merupakan media informasi berbasis jaringan komputer yang dapat diakses dimana saja dengan biaya relatif murah. Web merupakan bentuk implementasi dari bahasa pemrograman web (*web programming*). Sejarah perkembangan bahasa pemrograman web diawali dengan munculnya HTML (*Hypertext Markup Language*), yang kemudian dikembangkan dengan munculnya CSS (*Cascading Style Sheet*) yang bertujuan untuk memperindah tampilan website.

Menurut Suryanto (2007:3) Desain *Web* adalah seni dan proses dalam menciptakan halaman web tunggal atau keseluruhan dan bisa melibatkan estetika dan seluk-beluk mekanis dari suatu operasi situs web walaupun yang utama memusatkan pada *look* dan *feel* dari situs web tersebut. Sebagian dari aspek yang mungkin tercakup pada desain web atau produksi web adalah menciptakan animasi dan grafik, pemilihan warna, pemilihan *programming*, dan pengembangan *e-commerce*.

Dari dua definisi tersebut dapat penulis simpulkan bahwa web adalah fasilitas *hypertext* yang mampu menampilkan data berupa teks,

gambar, suara, animasi juga multimedia dan merupakan media informasi berbasis jaringan komputer yang dapat diakses dimana saja.

Berikut ini jenis situs web yang dikelompokkan sesuai tujuannya yaitu :

#### 1. Alat Pemasaran

Sebuah situs web yang dibuat dengan tujuan untuk mempromosikan dan memasarkan produk atau jasa layanan suatu perusahaan. Dapat juga berupa *company profile*. Hal yang harus diperhatikan dalam merancang situs web pemasaran adalah bahwa URL atau alamat situs web dapat menjadi aset pemasaran tersendiri. Situs dengan tujuan *marketing tool* tidak dapat digunakan untuk melakukan aktivitas secara online karena tujuannya memang hanya untuk menyebarkan informasi mengenai produk atau layanan jasa.

#### 2. Nilai Tambah

Biasanya sebuah halaman web pada awalnya disusun sebagai sarana promosi, karena media promosi di web lebih murah dan efektif dibandingkan media promosi konvensional seperti brosur, majalah atau koran. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merancang situs web dengan tujuan nilai tambah, secara garis besar sama seperti pada *marketing tool*, tetapi lebih sederhana. Karena hanya sebagai nilai tambah, umumnya konten situs web itu berupa

referensi atau informasi tambahan dari apa yang sudah diberikan secara *offline*.

### 3. Katalog

Sebuah situs yang digunakan sebagai katalog elektronik yang menampilkan produk-produk yang dijual oleh perusahaan. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merancang situs web untuk katalog bahwa tujuan dari *marketing tool* di sini sudah tercapai. Meskipun semua produk atau jasa ditampilkan pada situs ini, pengunjung tidak dapat membeli dan membayar produk dan jasa secara *online* melalui situs ini. Pembayaran tetap harus dilakukan secara *offline*.

### 4. E-Commerce

*E-Commerce* merupakan suatu kumpulan yang dinamis antara teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik. Di sini perdagangan barang, pelayanan dan informasi yang dilakukan secara elektronik.

Secara umum transaksi yang dilakukan dengan *E-Commerce* adalah sebagai berikut :

- a. *Find it*, mencari jenis produk atau jasa yang akan dibeli
- b. *Explore it*, mempelajari produk atau jasa yang akan dibeli
- c. *Select it*, memilih dan menyimpan ke dalam *shopping cart*
- d. *Buy it*, memproses transaksi pembayaran

- e. *Ship it*, mengakhiri proses transaksi atau transaksi sudah berhasil dan kemudian dilakukan proses pengiriman barang
- f. *Online Processing Credit Card*, biasanya untuk produk yang bersifat *retail* dimana pasarnya adalah seluruh dunia
- g. *Money Transfer*, cara ini lebih aman namun konsumen dikenai biaya tambahan untuk penyedia jasa *money transfer*, terutama bila harus mengirim uang ke negara lain
- h. *Cash on Delivery*, biasanya hanya dilakukan jika konsumen berada dalam satu kota yang sama dengan penyedia jasa.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merancang situs web *E-Commerce* adalah sebagai berikut :

- a. Membuat nama *domain* sendiri. Jangan menggunakan yang gratisan, perhatikan juga dalam memilih dan menggunakan nama *domain*
- b. Karena kondisi tersandi dari koneksi *Secure Socket Layer* (SSL), pemrosesan halaman web lebih lambat daripada halaman web yang tidak aman. Jadi sebagai designer anda harus sensitif terhadap fakta bahwa setiap grafik yang tidak perlu, dan halaman polos kadang merupakan solusi terbaik. Dengan tabel anda dapat membuat beberapa form pemesanan berbasis teks HTML yang dapat dipanggil dengan cepat, kelihatan bagus, dan memungkinkan *user* dengan cepat mengisi *field* yang diminta dan

bergerak ke tombol submit. Jadi kecepatan akses sangat penting bagi situs *E-Commerce* .

- c. Perhatikan pemilihan server, terutama dengan keamanan, kemudahan akses, dan kestabilan sistem server
- d. Buatlah tampilan situs yang memiliki kesan profesional
- e. Buatlah email balasan untuk pelanggan yang telah melakukan transaksi.
- f. Buatlah program yang bisa mencatat perilaku atau kebiasaan pengunjung dan data-datanya
- g. Buat cara pembayaran semudah dan dengan pilihan selengkap mungkin
- h. Buatlah pengunjung dapat cepat menemukan apa yang dibutuhkannya
- i. Pastikan proses transaksi pembelian melalui situs berlangsung cepat dan mudah
- j. Jadilah kreatif dan promosikan kunjungan kembali. Pertimbangkan beberapa fitur yang mampu menambah nilai, seperti rekomendasi, *wish list*, penghantaran hadiah, *postcard* dan forum pembangun komunitas.

##### 5. *E-Learning*

*E-Learning* sebagai sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi atau bimbingan.

Ada pula menafsirkan *E-Learning* sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui internet. *E-Learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Internet, intranet, satelit, tape atau video, TV interaktif, dan CD-Room merupakan sebagian dari media elektronik yang digunakan untuk *E-Learning*. Materi pengajaran dan pembelajaran melalui media ini mengandung teks, grafik, animasi, simulasi, audio, dan video.

*Cisco* menjelaskan filosofis *E-Learning* sebagai berikut :

1. *E-Learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara online.
2. *E-Learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan pelatihan berbasis computer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi.
3. *E-Learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan konten dan pengembangan teknologi lewat pendidikan.
4. Kapasitas siswa dalam menguasai bahan yang disampaikan lewat *E-Learning* amat bervariasi, tergantung bentuk, isi dan cara



penyapaiannya. Makin baik kelarasan antar konten dan alat penyampai dengan gaya belajar, semakin baik penguasaan siswa yang pada gilirannya akan memberikan hasil yang lebih baik.

Untuk dapat menghasilkan *E-Learning* yang menarik dan diminati, Onno W. Purbo mensyaratkan tiga hal yang wajib dipenuhi, yaitu : sederhana, personal dan cepat.

#### 6. Komunitas

Sebuah situs web yang dibuat dengan tujuan untuk memungkinkan pengunjung berkomunikasi secara bersamaan. Pengunjung bisa berbagi pengalaman, cerita, ide dan lainnya, bisa juga mencari dan menambah teman, atau untuk membuat suatu perkumpulan baru.

#### 7. Portal

Portal adalah aplikasi berbasis web yang menyediakan akses suatu titik tunggal dari informasi *online* terdistribusi, seperti dokumen yang didapat melalui pencarian, kanal berita, dan link ke situs khusus.

#### 8. *Personal*

Situs *personal* merupakan situs yang memiliki tujuan untuk mempromosikan atau menginformasikan tentang seseorang, biasanya berisi tentang biodata, portofolio (kumpulan hasil karya yang pernah dibuat), prestasi, atau sebagai diary yang menceritakan

kehidupan sehari-hari yang di *publish* agar orang lain dapat mengetahui dengan mengenal tentangnya.

### 3.1.2 PHP

Menurut Kristanto (2010:9), PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan, pembuatan dan pengembangan sebuah web dan bisa digunakan pada HTML.

Menurut Wahana (2011:14) PHP merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat program website dimana kode program yang telah dibuat dikompilasi dan dijalankan pada sisi server untuk menghasilkan halaman website yang dinamis.

PHP dibuat pada tahun 1994 oleh Rasmus Lerdorf. Pada awalnya PHP didirikan untuk Personal Home Page. Karena memiliki banyak manfaat dan dapat berkembang dengan baik maka PHP kemudian disebut dengan PHP (*Hypertext Preprocessor*). Pada Januari 2001 tercatat sebanyak lima juta domain website menggunakan pemrograman PHP.

PHP merupakan perangkat lunak *open source*. Penulisan kode program PHP menyatu dengan HTML yang berjalan pada sisi server. Hal ini berarti semua sintaks yang telah ditulis akan sepenuhnya dijalankan pada server, hanya hasilnya saja dikirimkan ke sisi browser. PHP merupakan bahasa pemrograman yang sesuai untuk membuat aplikasi website dinamis seperti CMS karena memiliki performa yang

tinggi, mudah dipelajari, multiplatform, aman, open source, serta mudah dikoneksikan dengan berbagai macam system database.

PHP mempunyai beberapa kemampuan yang merupakan salah satu kelebihan PHP. Kemampuan tersebut antara lain:

1. Cara koneksi dan *query database* yang sederhana.
2. Dapat bekerja pada sistem operasi berbasis *Windows*, *Linux*, *Mac OS*, dan kebanyakan varian *UNIX*.
3. Biaya yang dibutuhkan untuk menggunakan PHP tidak mahal, atau bahkan gratis.
4. Mudah digunakan karena memiliki fitur dan fungsi khusus untuk membuat web dinamis. Bahasa pemrograman PHP dirancang untuk dimasukkan dalam HTML (*embedded script*).
5. *Security system* yang cukup tinggi.
6. Waktu eksekusi yang lebih cepat dibandingkan dengan bahasa pemrograman web lainnya berorientasi pada *sever-side scripting*.
7. Akses ke sistem yang lebih fleksibel dan mudah, seperti pada MySQL.

Selain memiliki berbagai keunggulan PHP juga memiliki beberapa kekurangan. Dari segi bahasa PHP bukanlah bahasa yang cocok untuk pengembangan berskala besar. Kekurangan yang utama adalah tidak adanya *namespace*. *Namespace* adalah sebuah cara untuk mengelompokkan fungsi atau nama variabel dalam susunan *hierarki*.

Dari dua definisi diatas dapat penulis simpulkan bahwa PHP adalah bahasa pemograman yang berorientasi pada *sever-side scripting* yang memiliki kemampuan untuk memproses dan mengolah data secara dinamis dan dapat digunakan secara luas untuk penanganan, pembuatan dan pengembangan sebuah web.

### 3.1.3 MySQL

Menurut Wahana (2011:15) MySQL merupakan salah satu perangkat lunak untuk system manajemen database SQL. My SQL diciptakan oleh David Axmark, Allan Larson dan Michael Widenius. MySQL juga merupakan perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU (*General Public Lisence*) tetapi lisensi MySQL juga dijual untuk kasus-kasus tertentu karena penggunaannya tidak cocok dengan menggunakan perangkat GPL.

MySQL tidak sama seperti proyek-proyek *open source* yang lainnya yang dikembangkan oleh komunitas umum dimana pemilik hak cipta atas kode sumber program tersebut adalah masing-masing penulis program. Pada MySQL, hak cipta atas segala kode sumbernya ada pada perusahaan komersial Swedia yaitu MySQLAB. MySQLAB merupakan pemilik sekaligus sponsor dari MySQL.

MySQL merupakan pernagkat database yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi web dinamis seperti CMS. Seperti perangkat lunak open source yang lainnya,

Menurut Kristanto (2010:12), MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data *SQL* atau *DBMS* yang *multithread* dan *multi-user*. MySQL adalah *Relational Database Management* (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*).

MySQL sebenarnya merupakan turunan dari *SQL* (*Structured Query Language*), *SQL* adalah sebuah konsep pengoprasian database terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukkan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis. Sebagai *database server MySQL* dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan *database server* lainnya dalam *query* data. Hal ini terbukti untuk *query* yang dilakukan oleh *single user*, kecepatan *query MySQL* bisa sepuluh kali lebih cepat dari *PostgreSQL* dan lima kali lebih cepat dibandingkan *interbase*.

MySQL juga memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

1. *Open Source*

MySQL didistribusikan secara *open source* (gratis) dibawah lisensi GPL sehingga dapat digunakan secara cuma-cuma.

2. *Command* dan *Functions*

MySQL memiliki operator dan fungsi penuh yang mendukung perintah *select* dan *where* dalam *query*.

### 3. *Portability*

MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, *FreeBSD*, *Mac OS X Server*, *Solaris Amiga*, dan masih banyak lagi.

### 4. *Multiuser*

MySQL dapat digunakan oleh beberapa *user* dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik.

### 5. *Performance Tuning*

MySQL memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani *query* sederhana, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak *SQL* per satuan waktu.

### 6. *Column Types*

MySQL memiliki tipe kolom yang sangat lengkap, seperti *singed / unsinged integer*, *float*, *double*, *char*, *text*, *date*, *timestamp*, dan lain-lain.

### 7. *Security*

MySQL memiliki beberapa lapisan keamanan seperti level *subnetmask*, nama *host*, dan ijin akses user dengan sistem perizinan yang mendetail serta password terenkripsi.

### 8. *Scalability dan limits*

MySQL mampu menangani *database* dalam skala besar, dengan jumlah record lebih dari 50 juta dan 60 ribu tabel serta 5

milyar baris, Selain itu batas *indeks* yang dapat ditampung mencapai 32 *indeks* pada setiap tabelnya.

#### 9. *Connectivity*

MySQL dapat mendeteksi pesan kesalahan pada *client* dengan menggunakan lebih dari dua puluh bahasa. Meskipun demikian, bahasa indonesia belum termasuk didalamnya.

#### 10. *Localisation*

MySQL dapat mendeteksi pesan kesalahan pada *client* dengan menggunakan lebih dari dua puluh bahasa, meskipun demikian, bahasa indonesia belum termasuk didalamnya.

#### 11. *Interface*

MySQL memiliki *interface* (antar muka) terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan fungsi API (*Application Programming Interface*).

#### 12. *Client Tools*

MySQL dilengkapi dengan berbagai *tools* yang dapat digunakan untuk administrasi *database*, dan pada setiap *tools* yang ada disertakan petunjuk online.

#### 13. *Struktur Tabel*

MySQL memiliki struktur tabel yang lebih fleksibel dalam menangani *ALTER TABLE* dibandingkan *database* lainnya semacam PostgreSQL ataupun Oracle.

### 3.2. Hasil Penelitian Terdahulu

**Tabel 3.1 Hasil Penelitian Terdahulu**

NO	Peneliti	Judul dan Tahun	Hasil Penelitian
1	Achmad Nazrul	Rancangan Website dan profil usaha adverting menggunakan PHP dan MySQL	<p>Penelitian ini ditujukan untuk membuat rancangan Website dan profil usaha advertising menggunakan PHP dan MySQL.</p> <p>Aplikasi berbasis web dapat menjadi alternatif pilihan utama bagi para user karena dapat menghemat waktu, uang dan tenaga. Perancangan e-commerce menjadi sarana informasi <i>online</i> yang bisa diakses oleh siapapun juga, baik dari pihak Pelangi Advertising, maupun para pengunjung yang mengunjungi situsny. perancangan e-commerce memerlukan strategi perencanaan terbaik cara untuk menarik perhatian user agar mau berkunjung dan mencari informasi. kecepatan dalam membuka halaman web dalam membangun aplikasi web.</p>



NO	Peneliti	Judul dan Tahun	Hasil Penelitian
2	Septiana Firdaus , Dhami Johar Damiri, Dewi Tresnawati	Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif <i>Company profile Generic</i>	Perancangan multimedia interaktif company profile generic merupakan sebuah media penyampaian informasi secara visual dengan animasi yang menarik sehingga menambah daya tarik calon client untuk memelajarinya tentang pengenalan sebuah perusahaan. Perancangan ini diharapkan menjadi sebuah solusi untuk mengenalkan kepada dunia luar mengenai profil organisasi/ perusahaan/ instansi swasta/ pemerintahan tentang pelayanan yang dilakukan, riset produk, produk yang telah dibuat maupun jasa yang telah diberikan dengan cara interaktif yang mudah diserap dan di ingat mengenai profile tersebut. Multimedia Interaktif yang dibuat

NO	Peneliti	Judul dan Tahun	Hasil Penelitian
			<p>menggunakan metodologi pengembangan multimedia versi Sutopo-Luther merupakan aplikasi generic dimana pengguna bisa merubah konten sesuai dengan kebutuhan baik merubah teks, menu, logo, background, gambar mapupun video maka aplikasi ini bisa di gunakan ulang oleh perusahaan - perusahaan lainnya.</p>

Berdasarkan dua penelitian diatas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Peneliti pertama dan peneliti kedua juga menggunakan bahasa pemograman yang sama yaitu PHP dan *Databasenya* menggunakan *MySQL*
2. Peneliti pertama dan peneliti kedua menyediakan segala informasi tentang fasilitas-fasilitas dan keunggulan perusahaan.
3. Sedangkan perbedaan dari penelitian pertama dan kedua yaitu peneliti pertama menggunakan e-commerce sebagai sarana *online*. sedangkan, peneliti kedua menggunakan multimedia interaktif .

4. Perbedaan peneliti pertama dan peneliti kedua, bahwa peneliti pertama dapat mengetahui secara pasti dan cepat para pengunjung yang mengunjungi situsnya., sedangkan peneliti kedua tidak dapat mengetahui pengunjung secara pasti dan cepat.
5. Berdasarkan penelitian diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa dalam pembuatan laporan ini sistem perkembangannya menggunakan metode terstruktur seperti menggunakan bahasa pemograman PHP , MySQL dan databasenya *MySQL*.

## **BAB IV**

### **METODE PENELITIAN**

#### **4.1 Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### **4.1.1 Lokasi Penelitian**

Lokasi tempat penelitian yang dipilih yaitu di CV. Cahaya Maitri Palembang yang beralamat Jl.Tembus Alang-alang lebar Komplek. Pergudangan Blok G No.9 - Palembang

##### **4.1.2 Waktu Penelitian**

Waktu penelitian untuk pengambilan data dimulai dari bulan September sampai dengan bulan November 2013.

#### **4.2 Jenis Data**

Jenis data yang Penulis gunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder.

##### **4.2.1 Data Primer**

Menurut Sarwono (2006:8), data primer adalah data yang berasal dari sumber asli atau pertama. Data ini tidak tersedia dalam bentuk terkompilasi ataupun dalam bentuk file-file. Data ini harus dicari melalui narasumber atau reponden, yaitu orang yang kita jadikan obyek penelitian atau orang yang kita jadikan sebagai sarana mendapatkan informasi ataupun data. Dalam penulisan skripsi ini, penulis mendapatkan data primer melalui kegiatan

wawancara dengan Manager dan bagian Administrasi CV.Cahaya Maitri yang berkaitan langsung dengan aliran informasi yang penulis butuhkan berupa informasi prosedur pemasaran di CV.Cahaya Maitri.

#### **4.2.2 Data Sekunder**

Menurut Sarwono (2006:11) Data Sekunder merupakan data yang sudah tersedia sehingga peneliti tinggal mencari dan mengumpulkannya, data sekunder dapat diperoleh dengan mudah dan cepat karena sudah tersedia, misalnya di perpustakaan, perusahaan-perusahaan, organisasi-organisasi perdagangan, biro pusat statistik, dan kantor-kantor pemerintah. Data sekunder didapat oleh penulis berupa sejarah, data perusahaan, visi dan misi, struktur organisasi, tugas , wewenang dan tanggung jawab.

### **4.3 Tehnik Pengumpulan Data**

Tehnik pengumpulan data yang Penulis gunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan dokumentasi.

#### **4.3.1 Pengamatan (*Observasi*)**

Menurut Riduwan (2011:76), observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Apabila objek penelitian bersifat perilaku dan tindakan manusia, fenomena alam (kejadian-kejadian

yang ada di dalam sekitar), proses kerja dan penggunaan responden kecil.

Menurut Hasan (2008:17) Observasi/pengamatan adalah cara pengumpulan data dengan terjun langsung ke lapangan, terhadap objek yang akan diteliti. Dalam hal ini penulis mengamati bagaimana cara mengamati langsung objek yaitu CV. Cahaya Maitri, dan Penulis melakukan observasi secara langsung untuk memperoleh data-data yang diperlukan guna kepentingan pengembangan web pemasaran online pada CV.Cahaya Maitri.

#### **4.3.2 Wawancara (*interview*)**

Menurut Riduwan (2011:74), Wawancara adalah suatu pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Wawancara ini digunakan bila ingin mengetahui hal-hal dari responden secara lebih mendalam serta jumlah responden sedikit. Ada beberapa faktor yang akan mempengaruhi arus informasi, yaitu: pewawancara, responden, pedoman wawancara dan situasi wawancara.

Menurut Hasan (2008:17), Wawancara adalah cara pengumpulan data dengan langsung mengadakan tanya jawab kepada objek yang diteliti atau kepada perantara yang mengetahui persoalan dari objek yang sedang diteliti.

Wawancara ini dilakukan secara langsung oleh penulis kepada Manager dan bagian Adm CV.Cahaya Maitri. Isi wawancara yang dilakukan mencakup sejarah perusahaan, struktur perusahaan, informasi yang diberikan kepada penyewa, prosedur pemesanan dan cara pembayaran CV.Cahaya Maitri.

### **4.3.3 Dokumentasi**

Menurut Riduwan (2011:77), dokumentasi adalah ditunjukkan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan penelitian. Biasanya dokumen yang diamati berupa form laporan manual, kebijakan, grafik organisasi. Untuk perusahaan atau organisasi berskala kecil dan belum memiliki sistem yang terkomputerisasi, cara ini adalah cara yang efektif untuk menyusun kebutuhan sistem.

## **4.4 Jenis Penelitian**

### **4.4.1 Penelitian Dasar**

Menurut Kuncoro (2009:5), penelitian dasar (*basic research*) disebut juga penelitian murni (*pure research*) atau penelitian pokok (*fundamental research*) adalah penelitian yang meliputi pengembangan suatu ilmu. Penelitian semacam ini memang tidak secara langsung bertujuan memecahkan suatu masalah. Oleh karena itu, penelitian dasar

biasanya dilakukan untuk menguji kebenaran teori tertentu, atau mengetahui konsep tertentu secara lebih mendalam.

Peneliti yang melakukan penelitian dasar memiliki tujuan mengembangkan ilmu pengetahuan tanpa memikirkan pemanfaatan secara langsung dari hasil penelitian tersebut. Penelitian dasar justru memberikan sumbangan besar terhadap pengembangan serta pengujian teori-teori yang akan mendasari penelitian terapan.

Penelitian dasar lebih diarahkan untuk mengetahui, menjelaskan, dan memprediksikan fenomena-fenomena alam dan sosial. Hasil penelitian dasar mungkin belum dapat dimanfaatkan secara langsung akan tetapi sangat berguna untuk kehidupan yang lebih baik. Tujuan penelitian dasar adalah untuk menambah pengetahuan dengan prinsip-prinsip dasar, hukum-hukum ilmiah, serta untuk meningkatkan pencarian dan metodologi ilmiah.

Tingkat generalisasi hasil penelitian dasar bersifat abstrak dan umum serta berlaku secara universal. Penelitian dasar tidak diarahkan untuk memecahkan masalah praktis akan tetapi prinsip-prinsip atau teori yang dihasilkannya dapat mendasari pemecahan masalah praktis. Dengan kata lain, hasil penelitian dasar dapat mempengaruhi kehidupan praktis. Contoh penelitian dasar yang terkait erat dengan bidang pendidikan adalah penelitian dalam bidang psikologi, misalnya penelitian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi sikap dan perilaku manusia. Hasil penelitian tersebut sering digunakan sebagai landasan



dalam pengembangan sikap untuk merubah perilaku melalui proses pembelajaran/pendidikan.

#### **4.4.2 Penelitian Terapan**

Menurut Kuncoro (2009:7), penelitian terapan sering juga disebut *applied research*, merupakan penelitian yang menyangkut aplikasi teori untuk memecahkan permasalahan tertentu. Ada tiga macam contoh dari penelitian terapan, yaitu :

1. Penelitian Evaluasi, yaitu penelitian yang diharapkan dapat memberikan masukan atau mendukung pengambilan keputusan tentang nilai relatif dari dua atau lebih alternatif tindakan.
2. Penelitian dan Pengembangan, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk sehingga produk tersebut mempunyai kualitas yang lebih tinggi.
3. Penelitian Tindakan, yaitu penelitian yang dilakukan untuk segera dipergunakan sebagai dasar tindakan pemecahan masalah yang ada.

Penelitian terapan berfungsi untuk mencari solusi tentang masalah-masalah tertentu. Tujuan utama penelitian terapan adalah pemecahan masalah sehingga hasil penelitian dapat dimanfaatkan untuk kepentingan manusia baik secara individu atau kelompok maupun untuk keperluan industri atau politik dan bukan untuk wawasan keilmuan semata. Dengan kata lain penelitian terapan adalah satu jenis penelitian yang hasilnya dapat secara langsung diterapkan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi.

Penelitian ini menguji manfaat dari teori-teori ilmiah serta mengetahui hubungan empiris dan analisis dalam bidang-bidang tertentu. Implikasi dari penelitian terapan dinyatakan dalam rumusan bersifat umum, bukan rekomendasi berupa tindakan langsung. Setelah sejumlah studi dipublikasikan dan dibicarakan dalam periode waktu tertentu, pengetahuan tersebut akan mempengaruhi cara berpikir dan persepsi para praktisi. Penelitian terapan lebih difokuskan pada pengetahuan teoretis dan praktis dalam bidang-bidang tertentu bukan pengetahuan yang bersifat universal misalnya bidang kedokteran, pendidikan, atau teknologi. Penelitian terapan mendorong penelitian lebih lanjut, menyarankan teori dan praktek baru serta pengembangan metodologi untuk kepentingan praktis.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis menggunakan penelitian terapan dalam melakukan penyusunan laporan skripsi ini.

## **4.5 Alat dan Teknik Pengembangan Sistem**

### **4.5.1 Alat Pengembangan Sistem**

Untuk dapat melakukan langkah-langkah sesuai dengan metodologi pengembangan sistem yang terstruktur, maka dibutuhkan alat pengembangan sistem untuk melaksanakannya. Alat-alat yang digunakan dalam suatu metodologi umumnya berupa suatu gambar atau diagram atau grafik. Lalu didalam pembahasan selanjutnya akan

dijelaskan tentang bagan alir (flowchart) dan diagram arus data (Data flow Diagram).

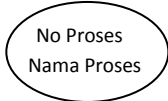
#### 4.5.1.1 Model Proses

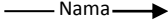
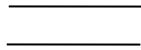
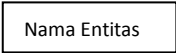
##### 4.5.1.1.1 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Jogiyanto (2005:700) DFD atau DAD (Diagram Aliran Data) merupakan diagram yang menggunakan notasi-notasi atau simbol-simbol untuk menggambarkan arus dari data sistem jaringan kerja

Menurut Fatta (2007:119) DFD (Data Flow Diagram) merupakan diagram yang digunakan untuk menggambarkan proses-proses yang terjadi pada sistem yang akan dikembangkan. Dengan model ini, data-data yang terlibat pada masing-masing proses dapat diidentifikasi. Ada empat elemen yang menyusun suatu DFD, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Simbol Data Flow Diagram (DFD)**

<b>Elemen Data Flow Diagram</b>	<b>Field Tipikal yang biasa digunakan</b>	<b>Simbol De Marco and Jourden</b>
Setiap proses memiliki : Nomor Nama Deskripsi proses satu/lebih output data flow Satu/lebih input flow	Label (Nama) Type (proses) Deskripsi Nomor Proses	

Elemen Data Flow Diagram	Field Tipikal yang biasa digunakan	Simbol De Marco and Jourden
Setiap data flow memiliki : Nama Deskripsi Satu/lebih koneksi ke suatu proses	Label Type Deskripsi Alias Komposisi Deskripsi dari elemen-elemen data	
Setiap data store memiliki : Nomor Nama Deskripsi Satu/lebih input data flow Satu/lebih output data flow	Label (nama) Type Deskripsi Alias Komposisi catatan	
Setiap entitas eksternal memiliki : Nama Deskripsi	Label Tipe Deskripsi Alias Deskripsi entitas	




Sumber data: Fatta (2007:106-107)

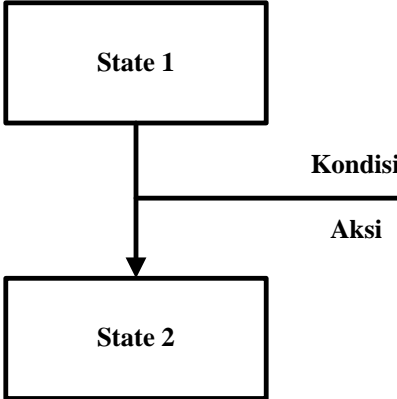
#### 4.5.1.1.2 State Transition Diagram (STD)

Menurut (<http://thesis.binus.ac.id/Doc/Bab2/2010-1-00058-IF%20Bab%202.pdf>), *State Transition Diagram* (STD) adalah sebuah diagram yang memodelkan bagaimana dua atau lebih proses saling berhubungan satu sama lainnya dalam suatu cakupan waktu. Manfaat dari *State Transition Diagram*

(STD) adalah mengilustrasikan beragam status dalam hubungannya dengan kejadian – kejadian atau kondisi – kondisi yang menyebabkan sebuah perubahan dari status yang satu dengan yang lainnya.

**Tabel 4.2 Simbol *State Transition Diagram* (STD)**

NO	Nama Komponen	Simbol	Keterangan
1	State		kumpulan keadaan atau atribut yang memberi perincian seseorang atau benda pada waktu atau kondisi tertentu. Contohnya seperti proses <i>user</i> mengisi <i>password</i> , menentukan instruksi berikutnya
2	Transition State		simbol yang menyatakan perubahan dari <i>state</i> satu ke <i>state</i> yang lain
3	Condition		suatu kejadian yang terdapat pada lingkungan eksternal yang dapat dideteksi oleh sistem yang akan mengakibatkan perubahan keadaan.

NO	Nama Komponen	Simbol	Keterangan
4	Action		suatu tindakan yang dilakukan oleh sistem saat terjadi perubahan <i>state</i> atau merupakan suatu reaksi pada suatu kondisi,aksi menghasilkan <i>output</i> seperti pesan pada layar, cetakan pada printer, dll.

(Sumber : <http://thesis.binus.ac.id/Doc/Bab2/2010-1-00058-IF%20Bab%202.pdf>)

#### 4.5.1.2 Model Data

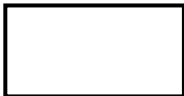
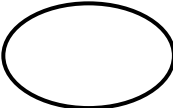

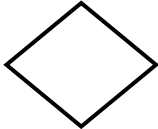
Menurut Fatta (2007:121), model data adalah cara formal untuk menggambarkan data yang digunakan dan diciptakan dalam suatu sistem bisnis. Model ini menunjukkan orang, tempat atau benda dimana data diambil dan hubungan antar data tersebut.

##### 4.5.1.2.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Fatta (2007:121), ERD adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis. Model data yang digunakan dalam penelitian skripsi ini adalah *Entity Relationship Diagram*

(ERD). Berikut simbol-simbol yang digunakan dalam ERD, yaitu:

**Tabel 4.3 Simbol-Simbol Desain *Entity Relationship Diagram* (ERD)**

No	Nama Elemen	Lambang Menurut Chen	Keterangan
1	<b>Entitas</b>		<b>Entitas :</b> Orang tempat, atau benda Memiliki nama tunggal Ditulis dengan huruf besar Berisi lebih dari 1 instance
2	<b>Attribute</b>		<b>Attribute :</b> Properti dari entitas Harus digunakan oleh Minimal 1 proses bisnis Dipecah dalam detail
3	<b>Link</b>		<i>Link</i> (garis) penghubung antara himpunan relasi dengan himpunan <i>entitas</i> dan himpunan <i>entitas</i> dengan <i>atributenya</i>
4	<b>Relationship</b>		<b>Relationship :</b> Menunjukkan hubungan antar 2 entitas Dideskripsikan dengan kata kerja memiliki modalitas (null/not null) memiliki kardinalitas (1:1, 1:N, <b>M:N</b> )dideskripsikan dengan kata kerja memiliki modalitas (null/not null) memiliki kardinalitas (1:1, 1:N, M:N)

Sumber data: Fatta (2007:124)

#### 4.5.1.2.2 Bagan Alir (*Flowchart*)

Menurut Romney dan Steinbart (2006:191), *Flowchart* adalah teknik analisis yang digunakan untuk mendeskripsikan beberapa aspek dari sistem informasi secara jelas, ringkas, dan logis.

*Flowchart* menggunakan serangkaian symbol standar untuk mendeskripsikan melalui gambar prosedur pemrosesan transaksi yang digunakan perusahaan, dan arus data yang melalui sistem.

*Document flowchart* mengilustrasikan arus dokumen dan informasi di antara bidang tanggung jawab dalam suatu organisasi. *Document flowchart* melacak dokumen dari awal dibuatnya hingga dokumen tersebut tidak dipergunakan lagi. Simbol *document flowchart* dapat dibagi menjadi empat yaitu simbol *input / output*, simbol pemrosesan, simbol penyimpanan, dan simbol arus dan lain-lain. Empat simbol tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :


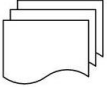






- a. Simbol *Input / Output*, mewakili alat atau media yang memberikan *input* untuk atau mencatat *output* dari suatu pemrosesan.







- b. Simbol pemrosesan, memperlihatkan jenis alat yang dipergunakan untuk memproses data atau menunjukkan kapan proses diselesaikan secara manual.
- c. Simbol penyimpanan, mewakili alat yang dipergunakan untuk menyimpan data yang saat ini sedang dipergunakan dan untuk menyimpan data yang saat ini sedang tidak dipergunakan oleh sistem.
- d. Simbol arus dan lain-lain, menunjukkan arus data dan barang, yang juga mewakili suatu awal atau akhir *flowchart*, waktu keputusan dibuat, dan waktu untuk menambah catatan penjelasan dalam *flowchart*.

Adapun simbol – simbol yang digunakan dalam pembuatan *flowchart* dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.4. Simbol-simbol *Flowchart*

Simbol	Nama	Keterangan
	Dokumen	Dokumen atau laporan, dokumen tersebut dipersiapkan dengan tulisan tangan, atau dicetak dengan komputer.
	Beberapa Tembusan Dari Satu Dokumen	Digambarkan dengan cara menumpuk simbol dokumen dan mencetak nomor dokumen dibagian depan sudut kanan atas.
	<i>Input / Output</i>	Fungsi <i>input</i> atau <i>output</i> didalam bagan alir program. Juga dipergunakan untuk mewakili jurnal dan buku besar dalam bagan alir dokumen.
	Proses Manual	Pelaksanaan pemrosesan yang dilaksanakan secara manual.
	<i>File</i>	<i>File</i> dokumen secara manual disimpan dan ditarik kembali, huruf yang ditulis di dalam simbol menunjukkan urutan pengaturan <i>file</i> secara N = <i>numeric</i> , A = <i>Alphabetic</i> , D = <i>Date</i>
	Arus Dokumen atau Proses	Arah pemrosesan atau arus dokumen, arus yang normal berada dibawah dan mengarah kekanan.
	Arus Data / Informasi	Arah arus data / informasi, sering dipergunakan untuk memperlihatkan data yang di- <i>copy</i> dari satu dokumen ke dokumen lainnya.
	<i>Off-Page Connector</i>	Suatu penandaan masuk dari, atau keluar ke halaman lain.

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>On-Page Connector</i>	Menghubungkan arus pemrosesan di satu halaman yang sama, penggunaan konektor ini akan menghindari garis-garis yang saling silang di satu halaman.
	Terminal	Titik awal, akhir, atau pemberhentian dalam suatu proses atau program, juga dipergunakan untuk menunjukkan adanya pihak <i>eksternal</i> .
	Anotasi	Komentar deskriptif tambahan atau catatan penjelasan untuk klarifikasi.
	Keputusan	Langkah pengambilan keputusan, dipergunakan dalam sebuah program komputer bagan alir untuk memperlihatkan cabang ke jalan alternatif.

Sumber : Romney dan Steinbart (2005:198)

#### 4.5.2 Tehnik Pengembangan Sistem

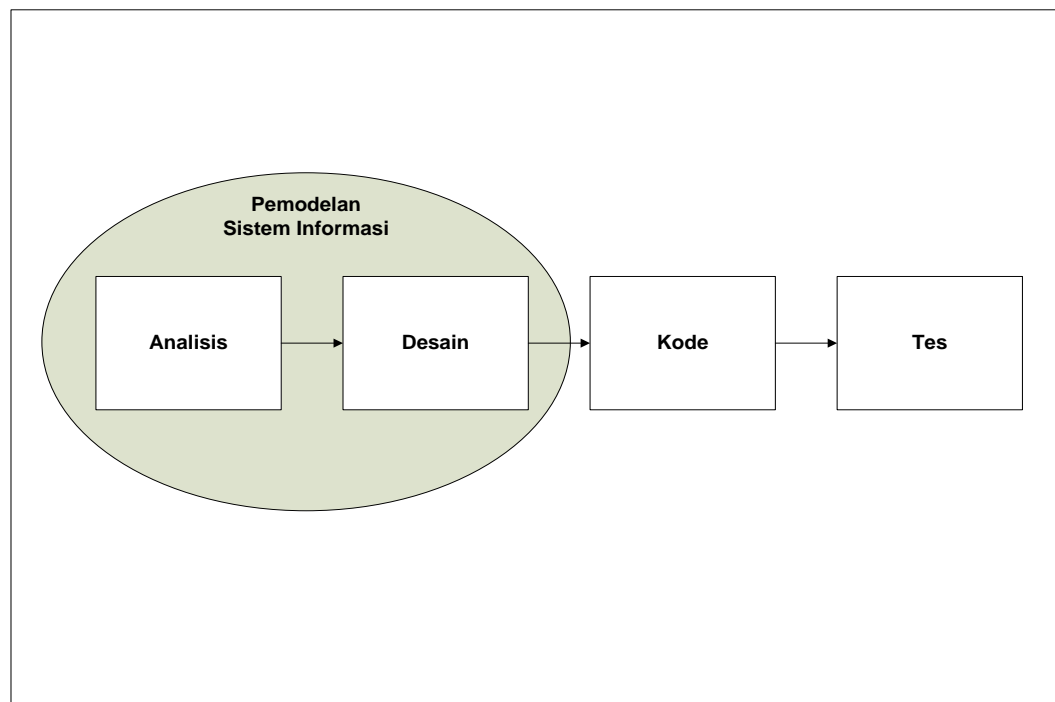
Menurut Fatta (2007:25), beberapa ahli membagi proses-proses pengembangan sistem ke dalam sejumlah urutan yang berbeda-beda.

Semuanya akan mengacu pada proses-proses standar berikut:

- a. Analisis
- b. Desain
- c. Implementasi

#### d. Pemeliharaan

SDLC memiliki beberapa model dalam penerapan tahapan proses, salah satunya adalah model *waterfall*, seperti pada gambar berikut:



Sumber Data: Pressman (2002:37)

**Gambar 4.8 Model *waterfall* atau *sekuensial linier***

Adapun model *waterfall* melingkupi aktivitas-aktivitas sebagai berikut:

##### 1. Analisis

Pengumpulan kebutuhan diintensifkan dan difokuskan, khususnya pada perangkat lunak. Untuk memahami sifat program yang dibangun, perancang perangkat lunak (analisis) harus memahami domain informasi, tingkah laku, unjuk kerja, dan antar muka (*interface*) yang diperlukan. Kebutuhan baik untuk sistem maupun perangkat lunak didokumentasikan dan dilihat lagi dengan pelanggan.

Adanya permasalahan yaitu, dalam penginputan masih menggunakan Microsoft Excel serta dalam menyampaikan informasi masih menggunakan brosur, sehingga kurang efektif dalam menyajikan informasi, maka dari itu di dapatkan suatu solusi yaitu sistem website, yang menyajikan informasi secara online, serta dalam menginputan data sistem pemesanan dan pembayaran bisa di lakukan dengan efektif.

## 2. Desain

Desain perangkat lunak sebenarnya adalah proses multi langkah yang berfokus pada empat atribut sebuah program yang berbeda, yaitu: struktur data, arsitektur perangkat lunak, *representsai interface*, dan *detail prosedural*. Proses desain menterjemahkan syarat / kebutuhan ke dalam sebuah representasi perangkat lunak yang dapat diperkirakan demi kualitas sebelum dimulai pemunculan kode. Sebagaimana persyaratan, desain didokumentasikan dan menjadi bagian dari konfigurasi perangkat lunak. Desain perangkat lunak tersebut seperti, adanya diagram konteks yang menjelaskan tentang keseluruhan sistem yang ada pada web online CV.Cahaya Maitri.

## 3. Kode

Desain harus diterjemahkan ke dalam bentuk mesin yang bisa dibaca. Langkah pembuatan kode melakukan tugas ini. Jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap pembuatan kode dapat diselesaikan secara mekanis. Adanya suatu software yang digunakan

dalam pembuatan web online CV.Cahaya Maitri dengan bahasa pemrograman php dan databasenya *mysql*.

#### 4. Pengujian (Tes)

Sekali kode dibuat pengujian program di mulai. Proses pengujian berfokus pada logika *internal* perangkat lunak, memastikan semua persyaratan sudah diuji, dan pada *eksternal fungsional* yaitu mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input yang dibatasi akan memberikan hasil aktual yang sesuai dengan hasil yang dibutuhkan.

## **BAB V**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **5.1 Hasil**

##### **5.1.1 Analisis**

###### **5.1.1.1 Identifikasi Masalah**

Analisis terhadap sistem yang sedang berjalan merupakan tahapan untuk menentukan usulan prosedur yang sedang dirancang, analisa system berfungsi untuk mengidentifikasi masalah yang ada, dengan menganalisa sistem yang berjalan maka penulis dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan dari sistem yang sedang di buat serta dapat menentukan alternatif pemecahan masalah.

Sistem yang berjalan dalam proses pemasaran furniture pada CV. Cahaya Maitri Palembang umumnya menggunakan sistem pemasaran konvensional yaitu dilakukan secara manual, seperti pemasarannya dengan menggunakan media promo berupa brosur, katalog dan spanduk yang dibagikan kepada khalayak sehingga masyarakat yang kurang mampu bisa mengetahui adanya furniture tersebut. Dengan adanya sistem pemasaran seperti itu kurang begitu efisien karna membutuhkan biaya reguler percetakan serta informasi produk tidak bisa diakses secara luas.

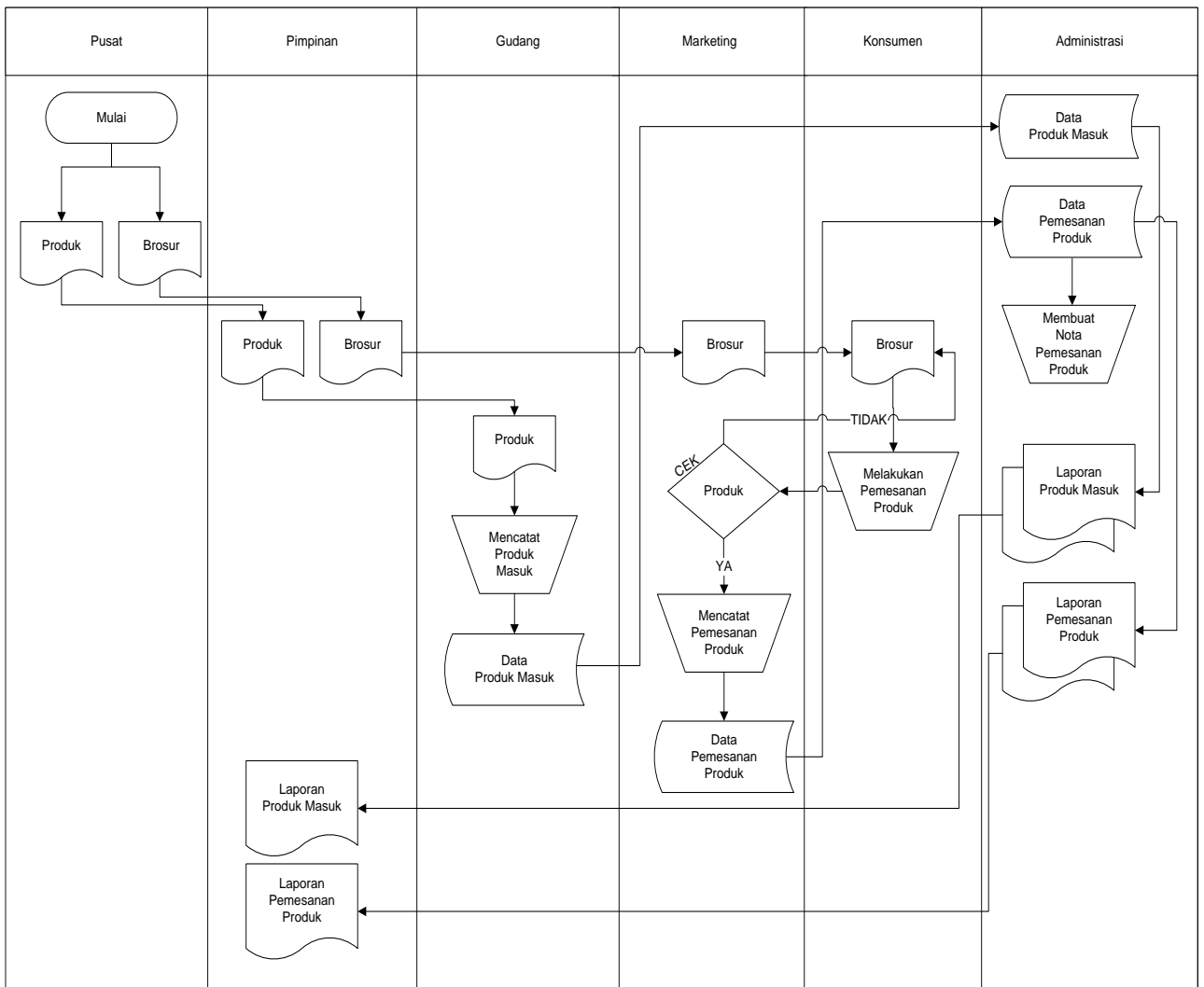
Selama melakukan penelitian di CV. Cahaya Maitri Palembang penulis mengamati ada 5 masalah utama yang ada pada CV. Cahaya Maitri Palembang yaitu:

- a. Kurangnya informasi yang lengkap bagi para konsumen mengenai promo dan harga-harga furniture yang ada pada CV. Cahaya Maitri Palembang.
- b. Kurangnya peminat dalam membeli furniture sehingga menyebabkan barang menumpuk di gudang dan pencapaian target pun menurun.
- c. Kurang efisiennya proses laporan yang dilakukan oleh bagian adm dan keuangan untuk dilaporkan ke Manager.



**5.1.1.2 Flowchart Sistem yang Berjalan**

Bagan alir *flowchart* merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. Bagan ini menjelaskan prosedur prosedur yang ada di dalam sistem termasuk arus data. Flowchart sistem berjalan pada proses penyewaan di CV. Cahaya Maitri Palembang adalah :



**Gambar 5.1 Flowchart Sistem yang Berjalan**

Berikut penjelasan dari gambar diatas :

1. Dari pusat member ke pimpinan gambar produk dan brosur.
2. Kemudian pimpinan memberikan kepada gudang dan gudang mencatat produk masuk dan data produk masuk dikasihkan ke administrasi.
3. Setelah itu pimpinan juga memberikan gambar produk dan brosur ke marketing untuk mempromosikan ke konsumen.
4. Kemudian apabila konsumen ingin memesan barang, konsumen terlebih dahulu melakukan pemesanan barang dan apabila barang yang dipesan masih ada marketing langsung mencatat pemesanan produk.
5. Setelah mencatat pemesanan produk marketing langsung memberi data pemesanan ke administrasi.
6. Setelah itu Administrasi akan membuat nota pemesanan barang.
7. Kemudian petugas Administrasi merekap laporan produk masuk dan pemesanan produk untuk diserahkan kepada pimpinan setiap akhir bulan.

### 5.1.1.3 Deskripsi Dokumen

Deskripsi Dokumen berisikan deskripsi dokumen yang ada dan digunakan pada sistem lama. Adapun Deskripsi Dokumen sistem lama adalah sebagai berikut:

#### 1. Produk

**Tabel 5.1 Produk**

Fungsi	Membuat Rekap Produk
Syarat	Transaksi Produk
Sumber	Gudang
Frekuensi	Setiap Terjadi Transaksi Produk

Rangkap	1. Rangkap		
Distribusi	1. Gudang		
Elemen Data			
No	Nama Data	Jenis	Keterangan
1	Kode_Produk	String	Kode Bukti Produk
2	Tgl_Produk	Date	Tanggal Transaksi Produk
3	Nama_Produk	String	Nama Produk
4	Jlh_Produk	Numeric	Jumlah Transaksi Produk
5	Ket	String	Keterangan Transaksi

## 2. Brosur

**Tabel 5.2 Brosur**

Fungsi	Membuat Rekap Brosur Barang		
Syarat	Transaksi Barang		
Sumber	Pusat		
Frekuensi	Setiap Terjadi Transaksi Barang		
Rangkap	1. Rangkap		
Distribusi	1. Pusat		
Elemen Data			
No	Nama Data	Jenis	Keterangan
1	Nm_Brosur	String	Nama Brosur
2	Tgl_Brosur	Date	Tanggal Brosur
3	Jlh_Brosur	Numeric	Jumlah Brosur
4	Ket	String	Keterangan Brosur

## 3. Pemesanan Produk

**Tabel 5.3 Pemesanan Produk**

Fungsi	Mencatat Rekam Pemesanan Produk
Syarat	Pemeriksaan Produk

Sumber	Konsumen		
Frekuensi	Setiap Terjadi Pemeriksaan produk		
Rangkap	1 Rangkap		
Distribusi	1. Konsumen		
Elemen Data			
No	Nama Data	Jenis	Keterangan
1	Id_Pesan	String	Id Rekam Pemesanan Produk
2	Nm_Konsumen	String	Nama Konsumen
3	Alamat	String	Alamat Konsumen
4	Tgl_Pesan	Date	Tanggal Transaksi Pemesanan
5	Telp	Numeric	Telepon Konsumen
6	Kode_produk	String	Kode produk
7	Nm_produk	String	Nama produk
8	Jlh_produk	Numeric	Jumlah Stock produk Dipesan
9	Harga_produk	Numeric	Harga Satuan Per Unit produk
10	Total	Numeric	Total Pemesanan
11	Pot_Harga	Numeric	Potongan Harga
12	Ket	String	Keterangan Transaksi

## 2. Nota Pemesanan Produk

**Tabel 5.4 Nota Pemesanan Produk**

Fungsi	Mencatat Pemesanan Produk		
Syarat	Transaksi Pemesanan Produk Keluar		
Sumber	Marketing		
Frekuensi	Setiap Terjadi Transaksi Pemesanan Produk		
Rangkap	1. Rangkap		
Distribusi	1. Marketing		
Elemen Data			
No	Nama Data	Jenis	Keterangan
1	Id_Pesan	String	Id Rekam Pemesanan Produk

2	Tgl_Pesan	Date	Tanggal Transaksi Pemesanan
3	Nm_Konsumen	String	Nama Konsumen
4	Jlh_Produk	String	Jumlah Stock Produk Dipesan
5	Ttl_Beli	Numeric	Total Beli Konsumen
6	Ket	String	Keterangan Transaksi

#### 5.1.1.4 Deskripsi Kebutuhan

Deskripsi kebutuhan dilakukan untuk memperoleh definisi permasalahan dan penggambaran yang tepat dari apa yang akan dilakukan oleh sistem web portal Rusunawa Kasnariansyah. Deskripsi kebutuhan ini terdiri dari kebutuhan informasi, kebutuhan aplikasi dan kebutuhan fungsional.

##### 1. Kebutuhan Informasi

Berikut tabel kebutuhan Informasi yaitu :

**Tabel 5.5 Kebutuhan Informasi**

No	Kebutuhan Informasi	Tujuan	Frekuensi	Bentuk
1	Laporan Pemesanan Produk	Direktur	Harian	Tabel
2	Laporan Target	Direktur	Bulanan	Tabel
3	Laporan Persediaan Produk	Direktur	Harian	Tabel
4	Laporan Pembayaran	Direktur	Harian	Tabel
5	Nota Penyerahan Produk	Konsumen	Harian	Tabel
6	Surat Pengiriman	Konsumen	Harian	Tabel

## **2. Kebutuhan Aplikasi (Proses Pengolahan Data)**

### **a. Aplikasi Administrasi**

Aplikasi yang akan mengolah data data Induk, Data Produk, Harga Produk, serta Potongan Harga Produk, Mencetak Nota Pemesanan, Mencetak Nota Pembayaran dan membuat laporan Pencapaian Target Bulanan.

### **b. Aplikasi Pemesanan Produk**

Aplikasi yang akan mengolah data produk, produk Masuk, produk Keluar dan membuat Laporan Harian Persediaan produk.

### **c. Aplikasi Pembayaran**

Aplikasi yang akan mengolah data Pembayaran Produk berupa Cash, Jatuh Tempo dan Membuat Laporan Pembayaran Harian dan Bulanan.

## **3. Kebutuhan Fungsional**

Kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisikan proses-proses apa saja yang diberikan oleh sistem informasi tersebut. Sistem ini dapat digunakan oleh pengguna yaitu operator atau karyawan dan administrator atau pemilik dimana karyawan dan pemilik memiliki hak akses yang berbeda di dalam sistem tersebut. Kebutuhan Fungsional terdiri dari Kebutuhan Informasi, kebutuhan aplikasi dan kebutuhan fungsional. Kebutuhan fungsional adalah

pernyataan layanan sistem yang harus disediakan, bagaimana sistem bereaksi pada input tertentu.

**Tabel 5.6 Deskripsi Kebutuhan Fungsional**

No	Kode	Deskripsi Kebutuhan	Fasilitas	User / Tujuan
1	<b>Adm-100</b>	<b>MENGOLAH DATA INDUK</b>		
1.1	Adm-101	Input Data Produk	Add, Edit, Delete	ADM
1.2	Adm-102	Input Data User	Add, Edit, Delete	Direktur
2	<b>Adm-200</b>	<b>MENGOLAH ADMINISTRASI</b>		
2.1	Adm-201	Menginput Data Produk	Add, Edit, Delete	ADM
2.2	Adm-202	Menginput Data Harga Produk	Add, Edit, Delete	ADM
2.3	Adm-203	Menginput Data Potongan Harga	Add, Edit, Delete	ADM
2.4	Adm-204	Membuat Nota Pemesanan	Add, Edit, Delete	Konsumen
2.5	Adm-205	Membuat Nota Pembayaran	Add, Edit, Delete	Konsumen
2.6	Adm-206	Membuat Laporan Pencapaian Target	Preview, Cetak	Direktur
3	<b>Adm-300</b>	<b>MENGOLAH TRANSAKSI PEMESANAN BARANG</b>		
3.1	Adm-301	Membuat Data Pemesanan	Add, Edit, Delete	ADM

3.2	Adm-302	Membuat Laporan Pemesanan Promo	Preview dan Cetak	ADM
<b>4</b>	<b>Adm-400</b>	<b>MENGOLAH PERSEDIAAN PRODUK</b>		
4.1	Adm-401	Mencatat Data Produk Masuk	Add, Edit, Delete	ADM
4.2	Adm-402	Mencatat Data Produk Keluar	Add, Edit, Delete	ADM
4.3	Adm-403	Membuat Laporan Persediaan Produk	Preview dan Cetak	Gudang
<b>5</b>	<b>Adm-500</b>	<b>MENGOLAH TRANSAKSI PEMBAYARAN</b>		
5.1	Adm-501	Membuat Data Pembayaran	Add, Edit, Delete	ADM
5.2	Adm-502	Membuat Laporan Pembayaran Card	Preview dan cetak	ADM
5.3	Adm-503	Membuat Laporan Pembayaran Jatuh Tempo	Preview dan cetak	ADM
5.4	Adm-504	Membuat Laporan Pembayaran Transaksi Pembayaran	Preview dan cetak	Direktur



### 5.1.1.5 Pemodelan Kebutuhan

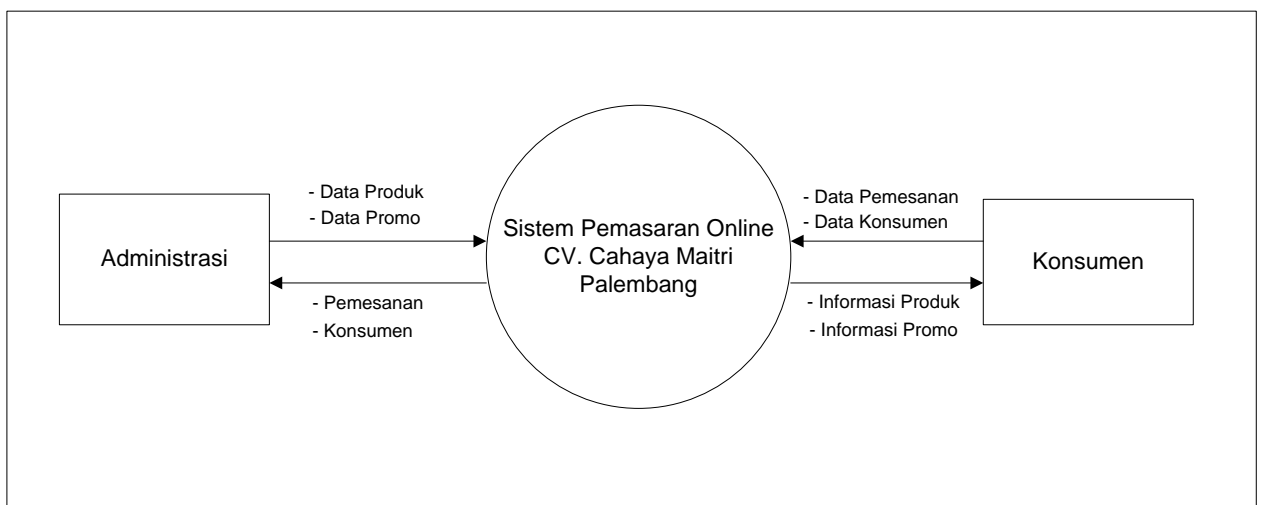
#### A. Pemodelan Proses

##### 1. Data Flow Diagram (DFD)

Desain DFD dibuat untuk mendapatkan gambaran secara umum sistem yang dikembangkan, desain DFD Web Pemasaran CV. Cahaya Maitri Palembang dengan menggunakan Adobe Dreamweaver dan MySql adalah sebagai berikut:

##### a. Diagram Konteks

Menurut Yourdan dan DeMarco Diagram konteks adalah diagram yang menggambarkan bagian besar dari aliran arus data Web Pemasaran CV. Cahaya Maitri Palembang dengan menggunakan Adobe Dreamweaver dan MySql. Diagram konteks ini juga menjelaskan sumber dan bagaimana informasi data-data tersebut diproses. Diagram konteks dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

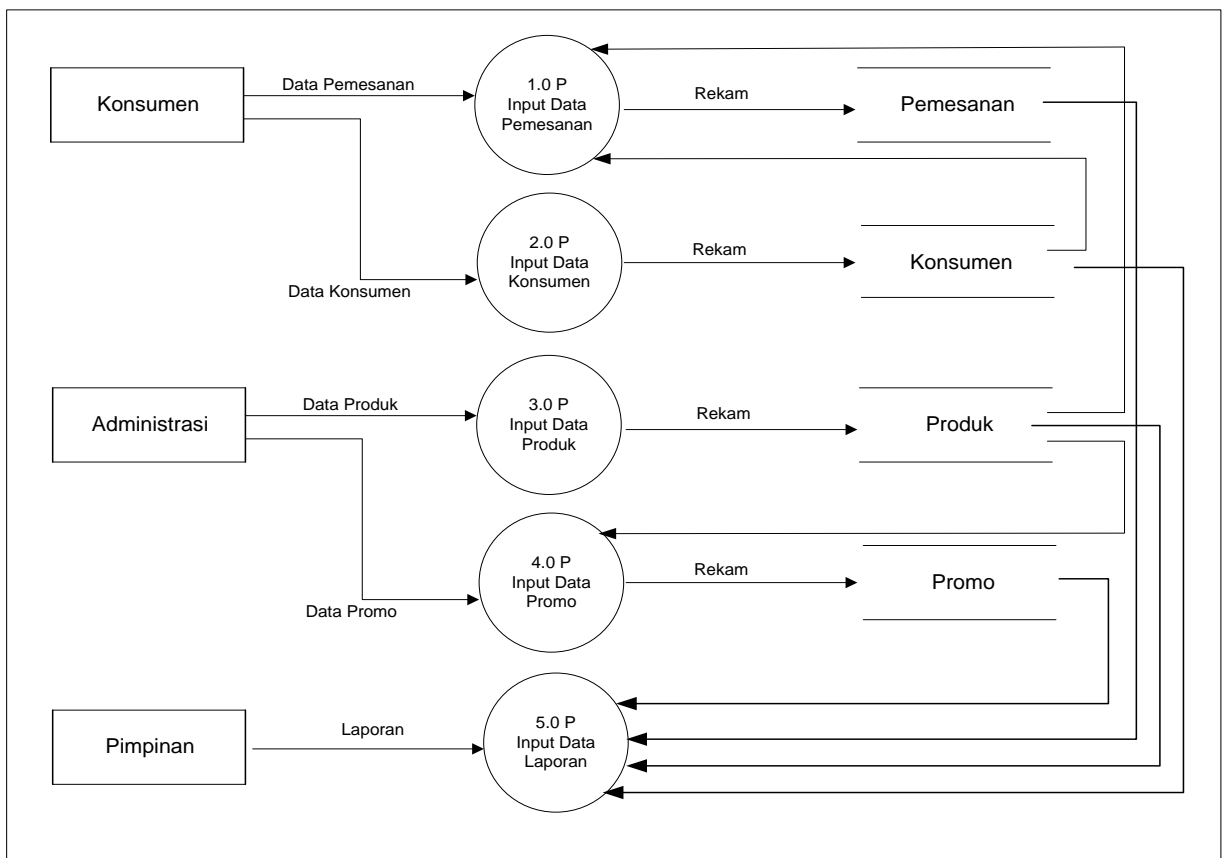


**Gambar 5.2 Diagram Konteks**

Berdasarkan gambar diagram konteks di atas dapat dijelaskan yaitu : Web Portal Rusunawa Kasnariansyah dengan menggunakan PHP dan MySql memiliki 2 (Dua) terminator Administrasi dan Konsumen. Data bersumber dari Administrasi berupa data produk dan data promo. Data bersumber dari Konsumen berupa data pemesanan dan data konsumen.

**b. Diagram Level 0**

Diagram level 0 adalah diagram yang menunjukkan semua proses utama yang menyusun keseluruhan sistem. Dimana proses dibagan berjenjang yang berhubungan dengan pembuatan laporan kepada pimpinan, diagram ini dapat dilihat pada gambar 5.3 dibawah ini :



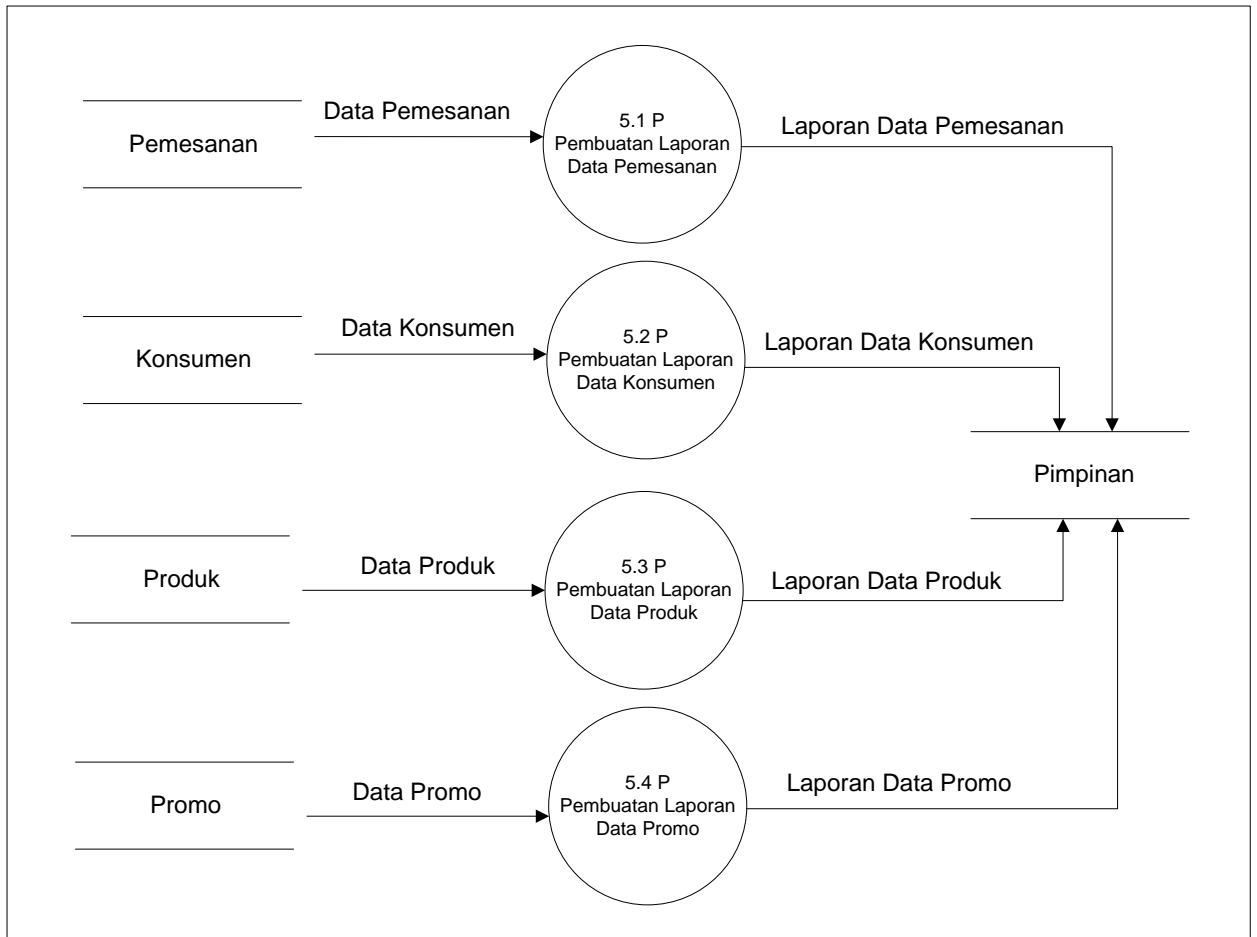
**Gambar 5.3 DFD Level 0**

Berdasarkan Diagram Level 0 pada Gambar diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Proses 1.0 P adalah input data pemesanan dimana data bersumber dari konsumen berupa data pemesanan. Hasil proses direkam dalam *file* pemesanan.
- b. Proses 2.0 P adalah input data konsumen dimana data bersumber dari konsumen berupa data konsumen. Hasil proses direkam dalam *file* konsumen.
- c. Proses 3.0 P adalah input data produk dimana data bersumber dari administrasi berupa data produk. Hasil proses direkam dalam *file* produk.
- d. Proses 4.0 P adalah input data promo dimana data bersumber dari administrasi berupa data promo. Hasil proses direkam dalam *file* promo.
- e. Proses 5.0 adalah proses laporan keseluruhan dimana data bersumber dari data pemesanan, data konsumen, data produk, dan data promo. Hasil proses berupa laporan yang diberikan kepada Pimpinan.

**c. Diagram Level 1**

Diagram Level 1 diciptakan dari setiap proses utama dari level 0. Level ini menunjukkan proses-proses internal yang menyusun setiap proses-proses utama level 0. Diagram ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



**Gambar 5.4 DFD Level 1**

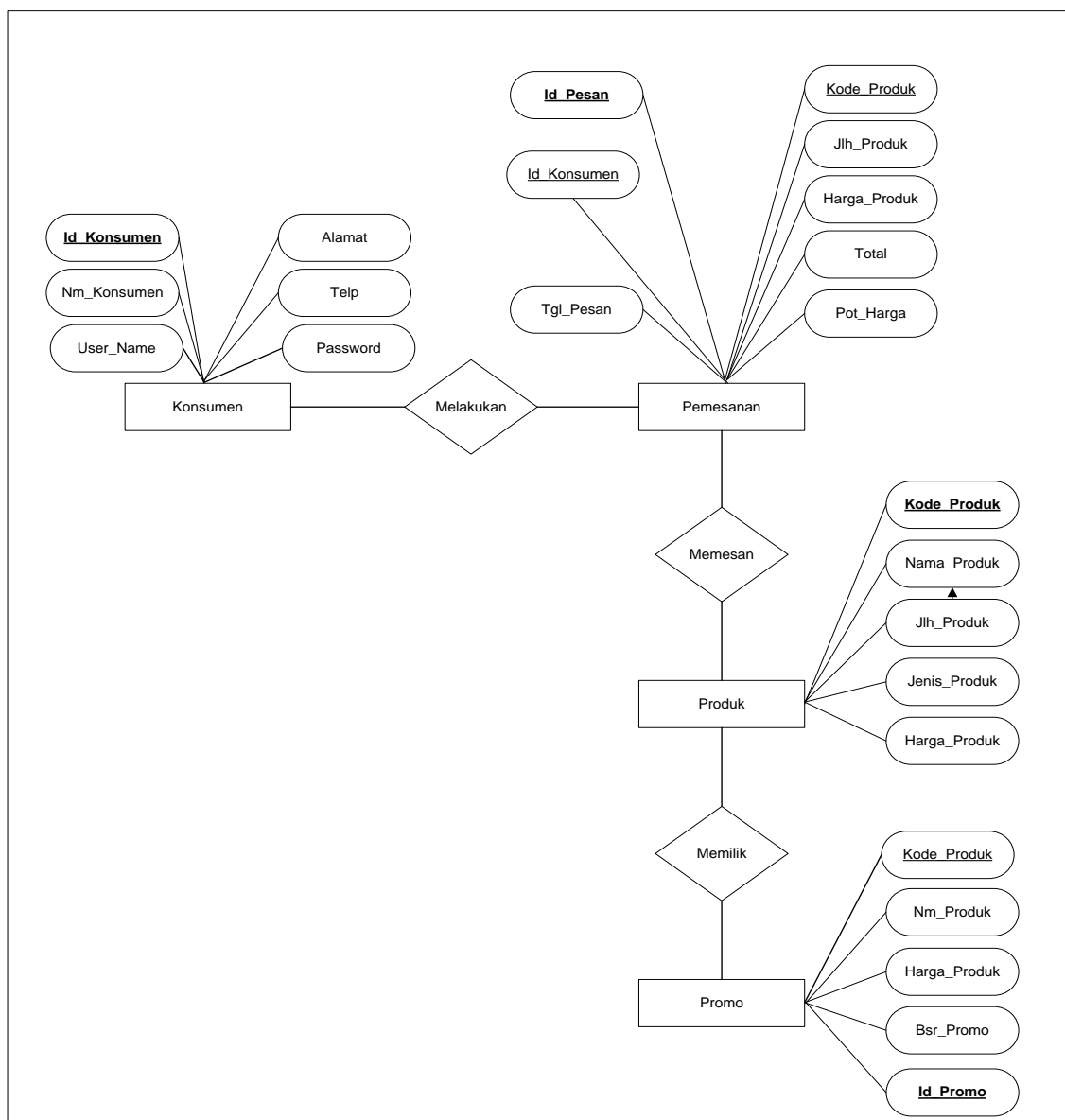
Berdasarkan Diagram Level 1 proses pembuatan laporan yaitu dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Proses Pertama adalah pembuatan laporan data pemesanan dimana data bersumber dari *file* pemesanan.
2. Proses Kedua adalah pembuatan laporan data konsumen dimana data bersumber dari *file* konsumen.
3. Proses Ketiga adalah pembuatan laporan data produk dimana data bersumber dari *file* produk.
4. Proses Keempat adalah pembuatan laporan data promo dimana data bersumber dari *file* promo.

## B. Pemodelan Data

### 1. Entity Relationship Diagram (ERD)

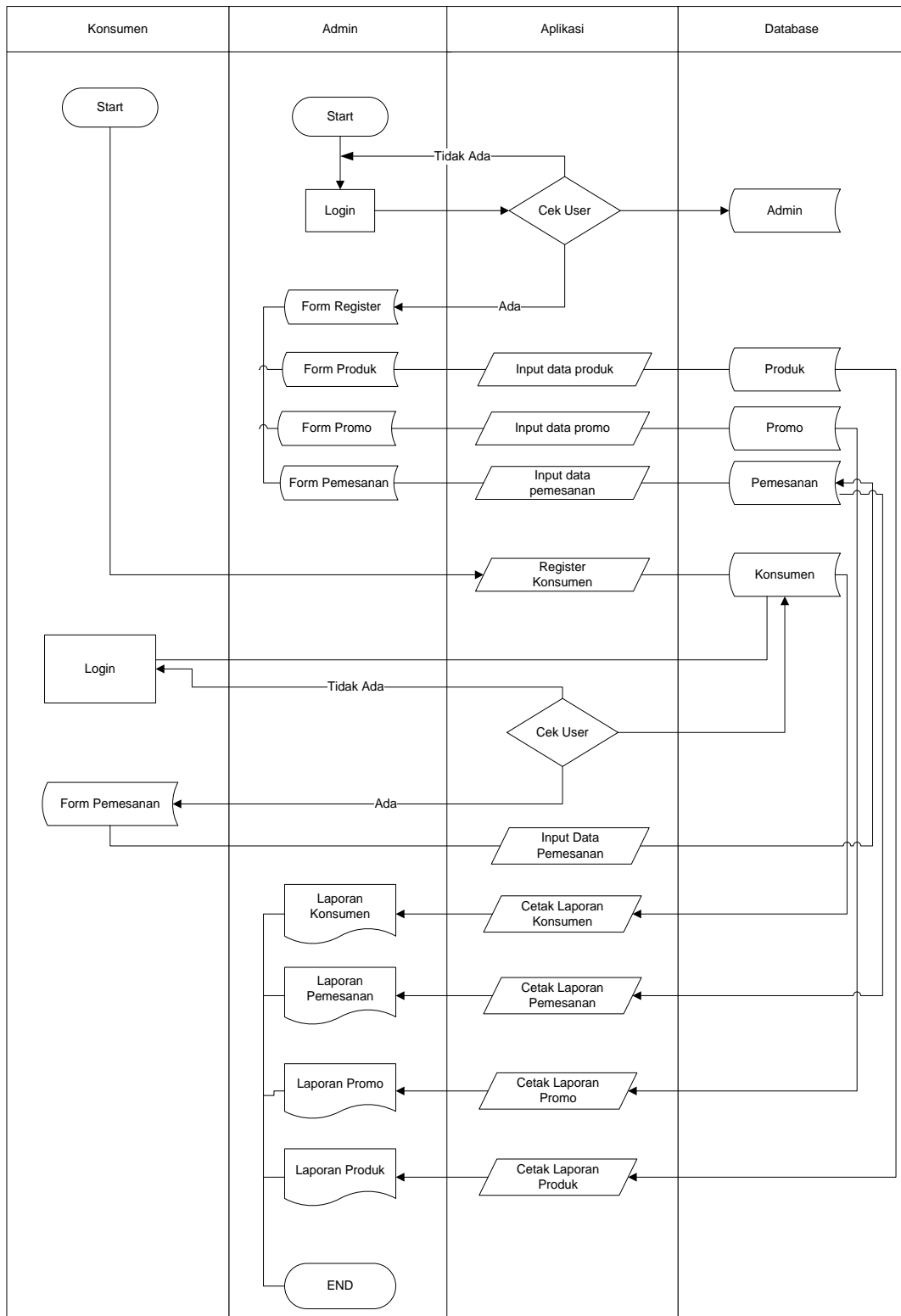
Berikut ini adalah gambar *entity relationship diagram* yang merupakan komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut diagram yang menggambarkan hubungan antara entitas dan atribut penghubungnya.



Gambar 5.5 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

## 5.1.2 Desain Sistem

### 5.1.2.1 Desain Alur yang Diusulkan

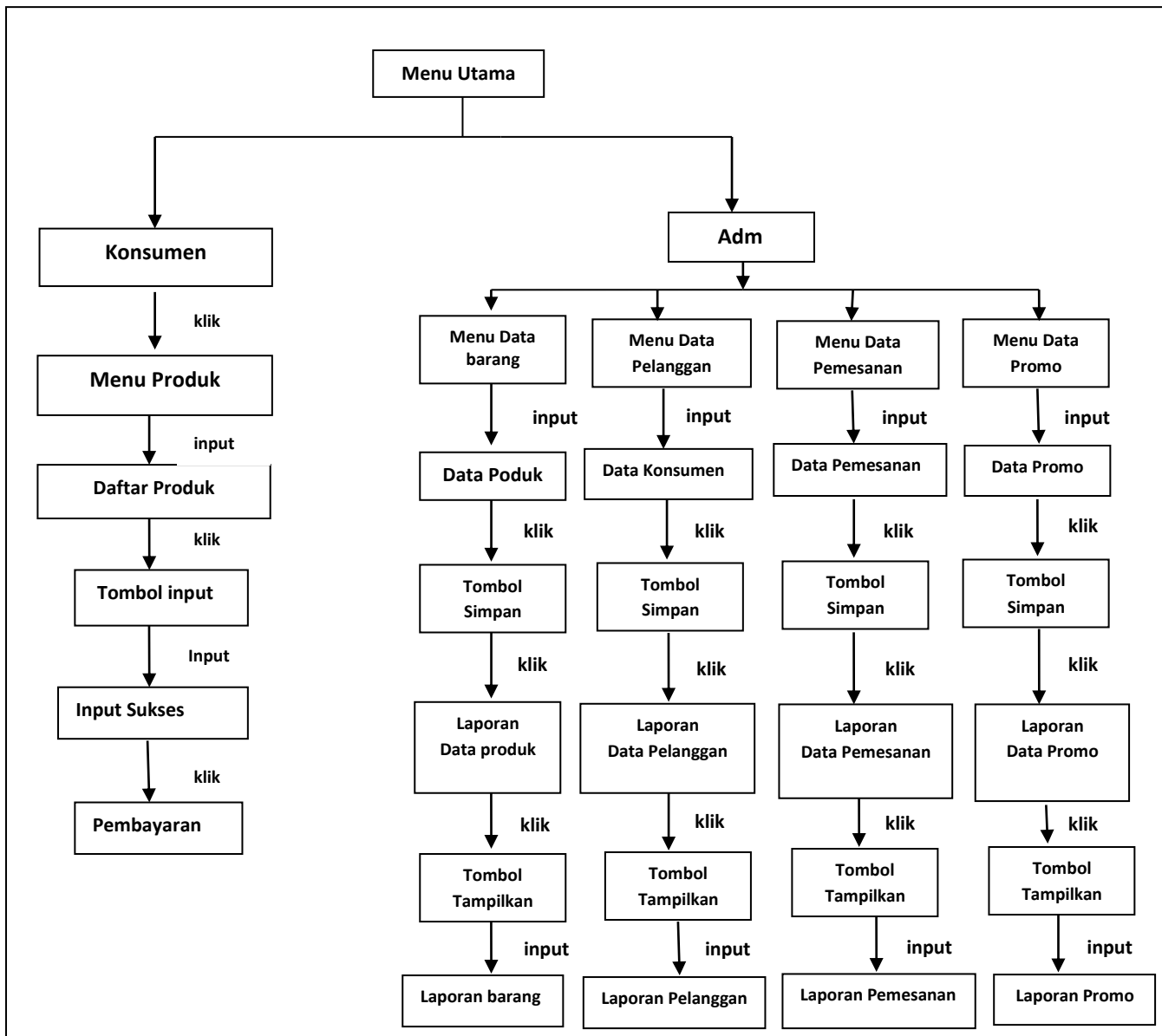


**Gambar 5.6** Bagan alir sistem yang diusulkan

### 1. *State Transition Diagram* (STD)

Adapun rancangan *state transition diagram* sistem Web CV.Cahaya Maitri yang diusulkan adalah sebagai berikut :

#### a. *State diagram* halaman Menu



**Gambar 5.7 STD Halaman Menu**

*State diagram* halaman pendaftaran digunakan untuk menggambarkan proses alur pendaftaran pengunjung ketika

mengakses web CV.Cahaya Maitri. Pengunjung mendaftar dengan mengisi form pendaftaran di menu pendaftaran dan kemudian mendaftar agar dapat melakukan proses pembelian. dan halaman adm digunakan untuk menggambarkan proses alur halaman index adm. *State diagram* halaman adm meliputi menu data barang untuk menginput detail data barang, menu data pelanggan untuk menginput data pelanggan, menu data pemesanan untuk menginput detail pemesanan dan data promo untuk menginput barang promo yang akan dipromosikan. dan menu laporan untuk melihat laporan barang, laporan pelanggan, laporan pemesanan dan laporan Promo.

### 5.1.2.2 *Desain Database*

*Desain* atau Rancangan *database* yaitu kumpulan tabel yang saling berhubungan, rancangan *database* yang lebih rinci akan dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. **Tabel Adm**

Tabel Adm digunakan untuk menyimpan data Adm, adapun struktur table sebagai berikut:

Nama tabel : *Adm*

*Primary key* : **Nm\_Adm**

**Tabel 5.7 Adm**

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	User_name	String	15	User name
2	Password	String	10	Password
3	Nm_Adm	String	25	Nama Admin



## 2. Tabel Produk

Tabel produk digunakan untuk menyimpan data produk, adapun struktur table sebagai berikut:

Nama tabel : *Produk*

*Primary key* : Kode produk

**Tabel 5.8 Produk**

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	Kode_Produk	String	5	Kode produk
2	Nm_Produk	String	20	Nama produk
3	Jlh_Produk	Numeric	10	Jumlah produk
4	Jenis_Produk	String	10	Jenis produk
5	Harga_Produk	Numeric	10	Harga produk

## 3. Tabel Pemesanan

Tabel pemesanan digunakan untuk memesan barang, adapun struktur tabel Pemesanan sebagai berikut:

Nama tabel : Pemesanan

*Primary key* : id\_pesan

**Tabel 5.9 Pemesanan**

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	Id_Pesan	String	5	Id Pesan
2	Nm_Pelanggan	String	25	Nama Pelanggan
3	Alamat	String	60	Alamat
4	Tgl_pesan	Date	10	Tanggal Pesan
5	Kode_Produk	String	10	Kode Produk
6	Nm_Produk	String	20	Nama Produk
7	Jlh_Produk	Numeric	10	Jumlah produk
8	Harga_Produk	Numeric	10	Harga produk
9	Total	Numeric	10	Total
10	Pot_Harga	Numeric	10	Potongan Harga

#### 4. Tabel Promo

Tabel promo digunakan untuk menyimpan data promo.

Adapun struktur tabel promo sebagai berikut:

Nama tabel : promo

*Primary key* : **Id\_Promo**

**Tabel 5.10 Promo**

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	Id_Promo	String	5	Id promo
2	Nm_Produk	Date	10	Nama produk
3	Jlh_Produk	Numeric	10	Jumlah produk
4	Harga	Numeric	10	Harga
5	Pot_Harga	Numeric	10	Potongan Harga

#### 5. Tabel Konsumen

Tabel konsumen digunakan untuk menyimpan data konsumen. Adapun struktur tabel pelanggan sebagai berikut:

Nama tabel : konsumen

*Foreign key* : **id\_konsumen**

**Tabel 5.11 Konsumenn**

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	User_name	String	15	User name
2	Password	String	10	Password
3	Id_Konsumen	String	5	Id Konsumen
4	Nm_Konsumen	String	25	Nama Konsumen
5	Alamat	String	60	Alamat
6	Telp	Int	15	Telepon
7	Email	String	25	Email

### 5.1.2.3 Desain Interface

#### A. Desain Input

##### 1) Desain Input Login konsumen

Form login konsumen adalah input pertama konsumen untuk masuk ke halaman konsumen dengan tujuan keamanan user. Adapun desain login dapat dilihat pada gambar 5.12 berikut :

**Gambar 5.8 Desain Input Login Konsumen**

##### 2) Desain Input Login Adm

Form login Adm, merupakan masukan untuk login sebagai Administrator dengan tujuan untuk masuk kehalaman Administrator. adapun tampilan input login administrator dapat dilihat pada gambar 5.13 berikut :

**Gambar 5.9 Desain Login ADM**

### 3) *Desain Input data Konsumen*

Desain *Input* data konsumen adalah rancangan untuk menginput data konsumen bagi konsumen yang akan mendaftar. Adapun tampilan desain *Input* data konsumen dapat dilihat pada gambar 5.9 berikut :

HEADER/LOGO		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: auto;">LOGIN</div>	<p><b>Form Data Konsumen</b></p> <p>Username : xxxxxxxx</p> <p>Id Konsumen : xxxxxxxx</p> <p>Nama : xxxxxxxx</p> <p>Alamat : xxxxxxxx</p> <p>Telepon : 99999999</p> <p>Email : xxxxxxxx</p>	
FOOTER		

**Gambar 5.9 Desain *Input* Data Konsumen**

### 4) *Desain Input data Produk*

Desain *Input* data produk adalah rancangan untuk menginput data produk bagi yang akan dijual oleh CV. Cahaya Maitri. Adapun tampilan desain *Input* data produk dapat dilihat pada gambar 5.10 berikut :

HEADER/LOGO		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: auto;">LOGIN</div>	<p><b>Form Data Produk</b></p> <p>Kode Produk : xxxxxxxx</p> <p>Nama Produk : xxxxxxxx</p> <p>Jumlah Produk : xxxxxxxx</p> <p>Jenis Produk : xxxxxxxx</p> <p>Harga Produk : 99999999</p>	
FOOTER		

**Gambar 5.10 Desain *Input* Data Produk**

### 5) *Desain Input data Pemesanan*

Desain *Input* data pemesanan adalah rancangan untuk menginput data pemesanan produk konsumen yang berminat membeli produk yang dijual. Adapun tampilan desain *Input* data pemesanan dapat dilihat pada gambar 5.11 berikut :

HEADER/LOGO		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 50px; margin: auto;">LOGIN</div>	<p><b>Form Data Pemesanan</b></p> <p>Id Pesan : xxxxxxxx</p> <p>Id Konsumen : xxxxxxxx</p> <p>Kode Produk : xxxxxxxx</p> <p>Jumlah Produk : xxxxxxxx</p> <p>Harga Produk : 99999999</p> <p>Total : 99999999</p> <p>Pot. Produk : 99999999</p>	
FOOTER		

**Gambar 5.11 Desain *Input* Data Pemesanan**

### 6) *Desain Input data Promo*

Desain *Input* data promo adalah rancangan untuk menginput data pemesanan promo produk yang dijual. Adapun tampilan desain *Input* data promo dapat dilihat pada gambar 5.12 berikut :

HEADER/LOGO		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 50px; margin: auto;">LOGIN</div>	<p><b>Form Data Promo</b></p> <p>Nama Produk : xxxxxxxx</p> <p>Harga Produk : 99999999</p> <p>Besar Promo : 99999999</p> <p>Id Promo : xxxxxxxx</p>	
FOOTER		

**Gambar 5.12 Desain *Input* Data Promo**

## 7) Desain Input data Adm

Desain *Input* data Adm adalah rancangan untuk menginput data siapa yang menjadi administrasi dalam CV. Cahaya Maitri. Adapun tampilan desain Input data Adm dapat dilihat pada gambar 5.13 berikut:

HEADER/LOGO		
<input type="button" value="LOGIN"/>	<b>Form Data Adm</b> User : xxxxxxxx Password : xxxxxxxx Nama Adm : xxxxxxxx	
FOOTER		

Gambar 5.13 Desain *Input* Data Adm

## B. Desain Output

### 1) Desain Output Laporan Konsumen


Desain *output* laporan konsumen adalah desain *output* untuk menampilkan semua data laporan konsumen perbulan yang telah mendaftar. Adapun tampilan desain *output* laporan konsumen perbulan dapat dilihat pada gambar berikut:

CV. CAHAYA MAITRI PALEMBANG				
Jl.Tembus Alang-alang lebar Komplek Pergudangan Blok G No.9 Palembang Telp.0711-8888080 / Fax.0711-8888080				
<u>LAPORAN DATA KONSUMEN</u>				
NO	Nama Lengkap	Alamat	Telepon	Email
1	xxxxxxx	xxxxxxx	9999999	xxxxxxx
2	xxxxxxx	xxxxxxx	9999999	xxxxxxx
<input type="button" value="Mengetahui"/>		Mengetahui		

Gambar 5.14 Desain *Output* Laporan Konsumen

## 2) Desain Output Laporan Pemesanan


Desain *output* laporan pemesanan adalah desain *output* untuk menampilkan semua data laporan pemesanan konsumen perbulan. Adapun tampilan desain *output* laporan pemesanan perbulan dapat dilihat pada gambar berikut:

<b>CV. CAHAYA MAITRI PALEMBANG</b>						
Jl.Tembus Alang-alang lebar Komplek Pergudangan Blok G No.9 Palembang Telp.0711-8888080 / Fax.0711-8888080						
<u>LAPORAN DATA PEMESANAN</u>						
NO	Tanggal	Nama Konsumen	Produk	Jumlah Produk	Total	Ket
1	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxxxxx	99999999	xxxxxxx	xxxxxxxxxx
2	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxxxxx	99999999	xxxxxxx	xxxxxxxxxx
Mengetahui			Mengetahui			
 (Adm)			(Direktur)			

**Gambar 5.15 Desain Output Laporan Pemesanan**

## 3) Desain Output Laporan Produk

Desain *output* laporan produk adalah desain *output* untuk semua data laporan produk perbulan. Adapun tampilan desain *output* laporan produk perbulan dapat dilihat pada gambar berikut:

<b>CV. CAHAYA MAITRI PALEMBANG</b>			
Jl.Tembus Alang-alang lebar Komplek Pergudangan Blok G No.9 Palembang Telp.0711-8888080 / Fax.0711-8888080			
<u>LAPORAN DATA PRODUK</u>			
NO	Id Produk	Nama Produk	Stok
1	xxxxxxx	xxxxxxx	9999999
2	xxxxxxx	xxxxxxx	9999999
Mengetahui		Mengetahui	
 (Adm)		(Direktur)	

**Gambar 5.16 Desain Output Laporan Produk**

#### 4) Desain Output Laporan Promo

Desain *output* laporan promo adalah desain *output* untuk menampilkan semua data laporan dari setiap produk perbulan. Adapun tampilan desain *output* laporan pemesanan perbulan dapat dilihat pada gambar berikut:

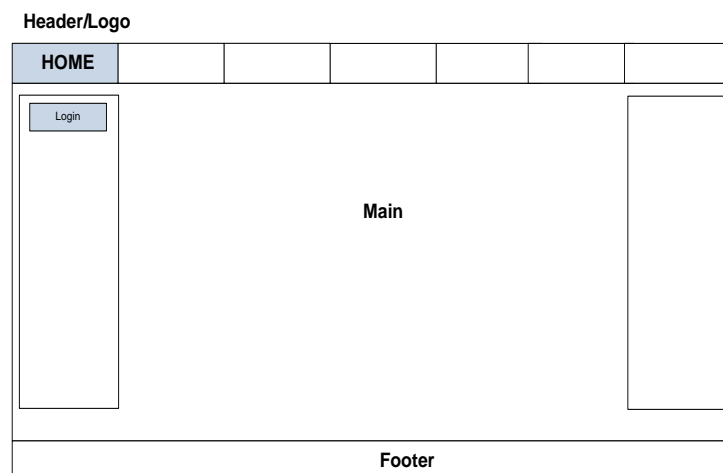
<b>CV. CAHAYA MAITRI PALEMBANG</b>				
Jl.Tembus Alang-alang lebar Komplek Pergudangan Blok G No.9 Palembang				
Telp.0711-8888080 / Fax.0711-8888080				
<u>LAPORAN DATA PROMO</u>				
NO	Id Promo	Nama Produk	Harga Produk	Potongan Promo
1	xxxxxxx	xxxxxxx	99999999	99999999
2	xxxxxxx	xxxxxxx	99999999	99999999
Mengetahui			Mengetahui	
 (Adm)			(Direktur)	

**Gambar 5.17 Desain Output Laporan Promo**

### C. Desain Dialog/Menu

#### 1) Desain Halaman Home

Halaman ini pertama kali muncul ketika website dibuka terdiri dari beberapa tombol menu yang diposisikan dibawah *header/logo*, Berikut desain tampilan halaman home :

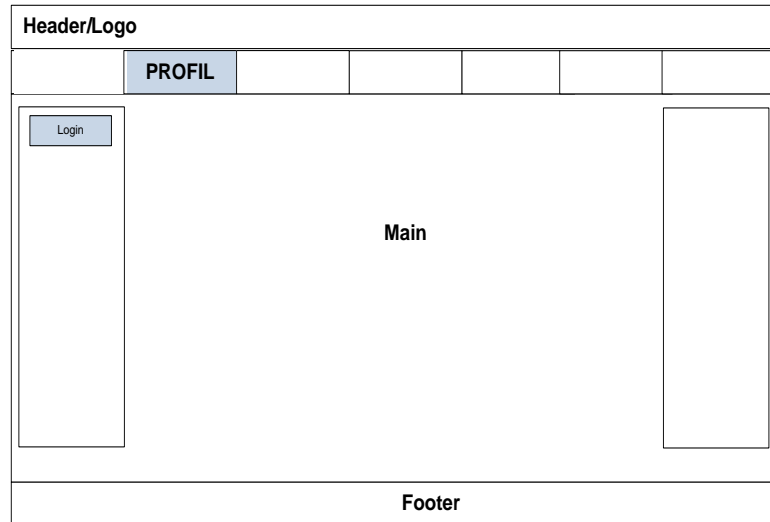


**Gambar 5.18 Desain Halaman Home**



## 2) Desain Halaman Profil

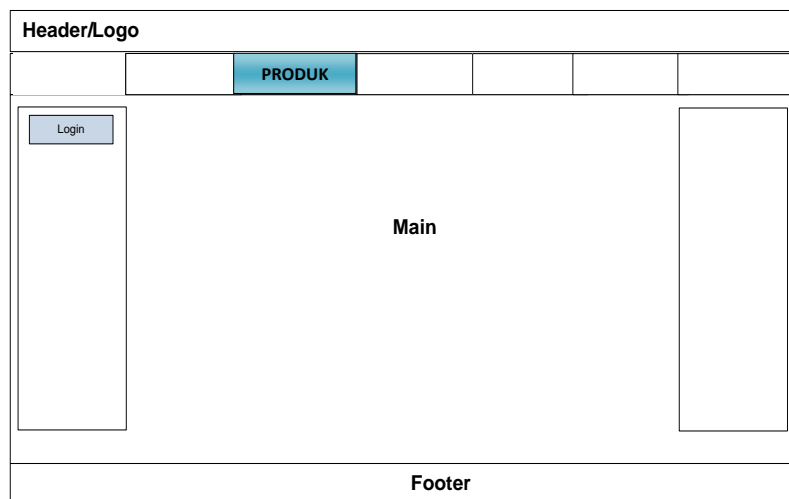
Halaman ini adalah halaman pendukung dari website ini dimana halaman menampilkan isi sekilas tentang CV. Cahaya Maitri, Berikut desain tampilan halaman profil :



**Gambar 5.19 Desain Halaman Profil**

## 3) Desain Halaman Produk

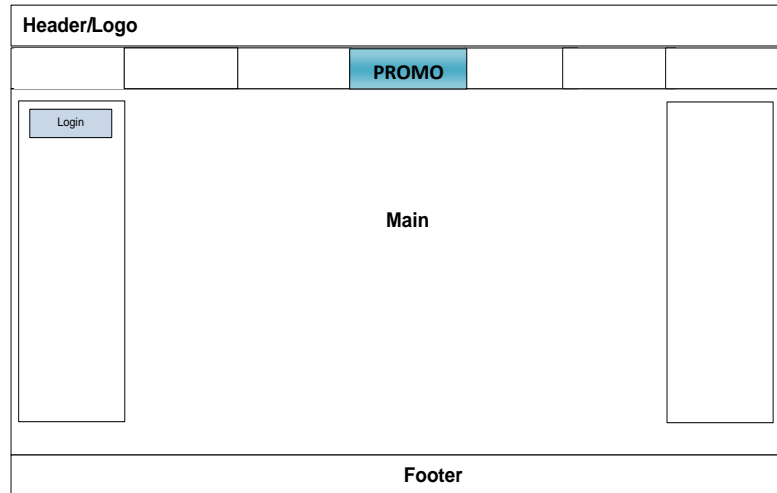
Halaman ini adalah halaman pendukung dari website ini dimana halaman menampilkan produk-produk yang dijual di CV. Cahaya Maitri, Berikut desain tampilan halaman produk :



**Gambar 5.20 Desain Halaman Produk**

#### 4) Desain Halaman Promo

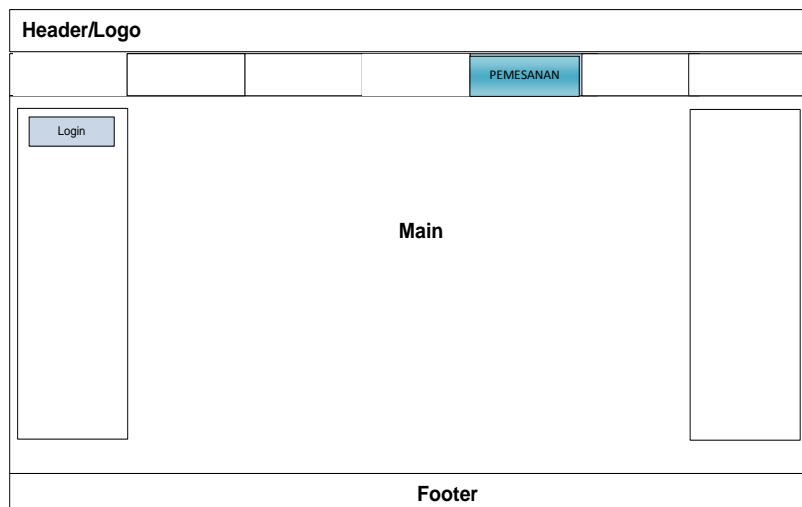
Halaman ini adalah halaman pendukung dari website ini dimana halaman menampilkan promo-promo produk, Berikut desain tampilan halaman promo :



**Gambar 5.21 Desain Halaman Promo**

#### 5) Desain Halaman Pemesanan

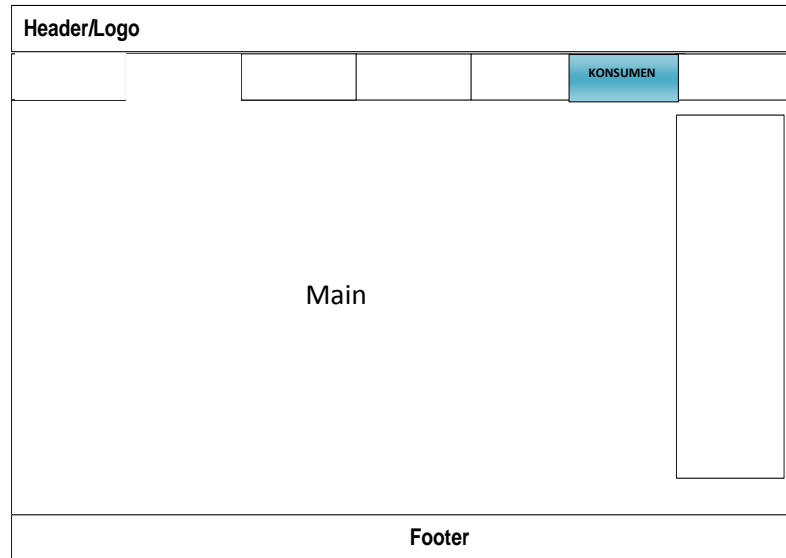
Halaman ini adalah halaman pendukung dari website ini dimana halaman menampilkan rincian pemesanan dari konsumen. Berikut desain tampilan halaman pemesanan:



**Gambar 5.22 Desain Halaman Pemesanan**

### 6) Desain Halaman Konsumen

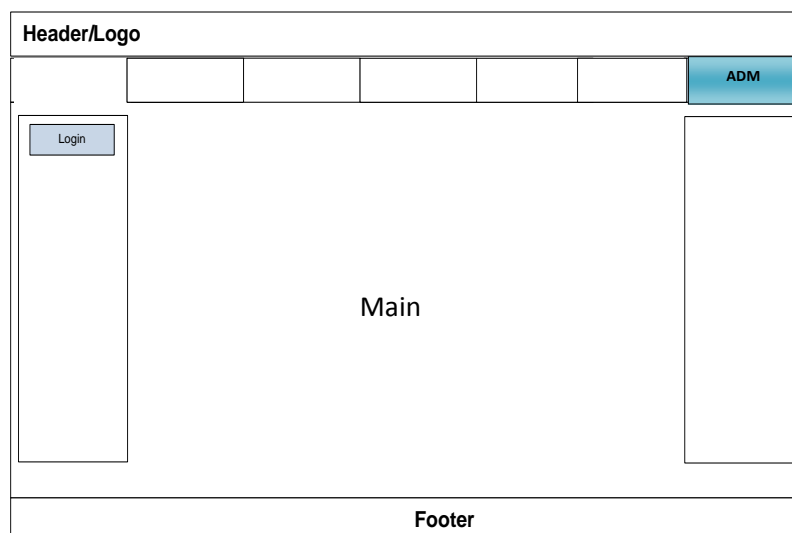
Halaman ini adalah halaman pendukung dari website ini dimana halaman menampilkan semua konsumen yang telah mendaftar, Berikut desain tampilan halaman konsumen:



**Gambar 5.23 Desain Halaman Konsumen**

### 7) Desain Halaman Adm

Halaman ini adalah halaman pendukung dari website ini dimana halaman menampilkan main menu administrasi, Berikut desain tampilan halaman administrasi:



**Gambar 5.24 Desain Halaman Adm**

### 5.1.3 Implementasi Hasil Desain Sistem

#### 5.1.3.1 Implementasi Database

Berupa tabel database, seperti tabel berikut :

**Tabel 5.12 Implementasi Database**

<b>Nama Tabel</b>	<b>Kegunaan</b>
Tabel Konsumen	Menyimpan data konsumen
Tabel <i>Adm</i>	Menyimpan data <i>Adm</i>
Tabel Pemesanan	Menyimpan data pemesanan
Tabel Produk	Menyimpan data produk
Tabel Promo	Menyimpan data promo

#### 5.1.3.2 Implementasi Interface

Berupa tabel *interface*, seperti tabel berikut :

**Tabel 5.13 Implementasi Interface**

<b>Nama Interface</b>	<b>Kegunaan</b>
Form Konsumen	Mengolah data konsumen
Form <i>Adm</i>	Mengolah data <i>Adm</i>
Form Pemesanan	Mengolah data pemesanan
Form Produk	Mengolah data produk
Form Promo	Mengolah data promo

#### 5.1.4. Pengujian

*Black box testing* (<http://thesis.binus.ac.id/Doc/Bab2/2010-1-00058-IF%20Bab%202.pdf>) adalah metode pengujian perangkat lunak yang memfokuskan

pada keperluan fungsional dari software. Karena uji coba black box memungkinkan pengembangan software untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program. Di bawah ini adalah tabel-tabel hasil pengujian Web online CV.Cahaya Maitri menggunakan metode pengujian black box.

**Tabel 5.14 Pengujian**

<b>Data yang Diuji</b>	<b>Pemrores</b>	<b>Hasil</b>
Data Konsumen	Form Konsumen	Berhasil
Data Adm	Form <i>Adm</i>	Berhasil
Data Pemesanan	Form Pemesanan	Berhasil
Data Produk	Form Produk	Berhasil
Data Promo	Form Promo	Berhasil

Hasil tabel pengujian blackbox sistem login dapat dilihat pada Tabel sebagai berikut :

**Tabel 5.15 Pengujian black-box pada aplikasi sistem login**

No	Skenario Pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Mengosongkan semua isian data login, lalu mengklik tombol 'login'.	<i>Username:</i> - <i>Password:</i> -	Sistem akan menolak akses login dan menampilkan pesan "cek ada lagi yang salah"	Sesuai harapan	Ok
2	Mengisi data <i>Username</i> dan mengosongkan data <i>Password</i> , lalu langsung mengklik	<i>Username:</i> anggun <i>Password:</i> -	Sistem akan menolak akses login dan menampilkan pesan "ada	Sesuai harapan	Ok

No	Skenario Pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
	tombol 'login'		lagi yang salah''		
3	Menginputkan dengan kondisi salah satu data benar dan satu lagi salah, tombol 'login'	<i>Username:</i> anggun (salah) <i>Password:</i> 123(benar)	Sistem akan menolak akses login dan menampilkan pesan "cek ada lagi yang salah''	Sesuai harapan	Ok
4	Menginputkan data login yang benar, lalu, mengklik tombol 'login'.	<i>Username:</i> nova <i>Password:</i> 123	Sistem menerima akses login dan kemudian langsung menampilkan form menu pemesanan	Sesuai harapan	Ok

**Tabel 5.16 Pengujian black-box pada aplikasi sistem data konsumen**

No	Skenario Pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Mengisi data <i>Username</i> dan mengosongkan data <i>Password</i> , lalu langsung mengklik tombol 'login'	<i>Username:</i> anggun (benar) <i>Password:</i> 123(benar)	Sistem menerima akses login dan kemudian langsung menampilkan form menu pemesanan	Sesuai harapan	Ok
2	Mengosongkan isian data konsumen, kemudian mengklik tombol 'save''.	Id Konsumen :- Nama Konsumen: - Alamat :- Telepon :- Email :-	Sistem akan mengakses input booking dan menampilkan daftar booking dengan kosongnya klasifikasi blok.	Sesuai harapan	Ok

**Tabel 5.17 Pengujian black-box pada aplikasi sistem data Adm**

No	Skenario Pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Mengosongkan isian data nama konsumen, lalu mengklik tombol 'simpan.	Nama konsumen: - Alamat :- Telepon :- Email :-	Sistem akan menolak akses tombol simpan dan menampilkan pesan "data masih ada yang kosong"	Sesuai harapan	Ok
2	Menginputkan data pemesanan awal lalu mengklik tombol 'simpan	Id pesan :- Id konsumen :- Kode produk :- Jlh produk :- Tgl pesan :- Harga produk :- Total:- Pot.Harga :-	Sistem akan menolak akses simpan dan menampilkan pesan "data ada yang kosong".	Sesuai harapan	Ok
4	Menginputkan data produk awal lalu mengklik tombol 'simpan	Kode produk :- Nama Produk :- Jlh produk :- Tl pesan :- Harga Produk:- Total :- Pot Harga :-	Sistem akan menolak akses simpan dan menampilkan pesan "data ada yang kosong".	Sesuai harapan	Ok
5.	Menginputkan data promo awal lalu mengklik tombol 'simpan	Nama Produk :- Harga Produk:- Bsr Promo :- Id promo :-	Sistem akan menolak akses simpan dan menampilkan pesan "data ada yang kosong".	Sesuai harapan	Ok

**Tabel 5.18 Pengujian black-box pada aplikasi sistem data Pemesanan**

No	Skenario Pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Mengosongkan isian data pemesanan, kemudian mengklik tombol 'Save'.	Id pesan :- Id konsumen :- Kode produk :- Jlh produk :- Tgl pesan :- Harga produk :- Total:- Pot.Harga :-	Sistem akan mengakses input pemesanan dan menampilkan daftar pemesanan.	Sesuai harapan	Ok

**Tabel 5.19 Pengujian black-box pada aplikasi sistem data Produk**

No	Skenario Pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Mengosongkan isian data produk, kemudian mengklik tombol 'Save'.	Kode produk :- Nama Produk :- Jlh produk :- Tl pesan :- Harga Produk:- Total :- Pot Harga :-	Sistem akan mengakses input pemesanan dan menampilkan daftar produk.	Sesuai harapan	Ok

**Tabel 5.20 Pengujian black-box pada aplikasi sistem data Promo**

No	Skenario Pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Mengosongkan isian data promo, kemudian mengklik tombol 'Save'.	Nama Produk :- Harga Produk:- Bsr Promo :- Id promo :-	Sistem akan mengakses input pemesanan dan menampilkan daftar promo.	Sesuai harapan	Ok



## 5.2. Pembahasan

Selama melakukan penelitian di CV.Cahaya Maitri penulis mengidentifikasi masalah yang timbul dan solusi permasalahannya seperti :

1. Kurangnya minat Konsumen dikarenakan media promosi yang menggunakan brosur.

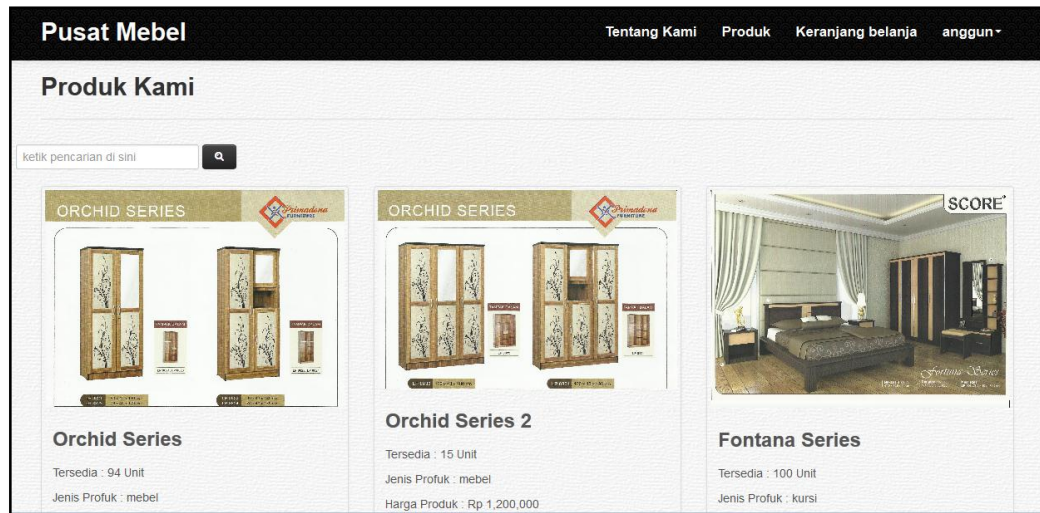
Dari permasalahan tersebut maka penulis memberikan solusi yaitu mengganti media promosi brosur menjadi media promosi berbasis web, dengan menyediakan informasi tentang produk yang dijual CV.Cahaya Maitri berupa spesifikasi, harga, dan barang. Setelah dilakukan test pengujian maka implementasi program dinyatakan berhasil.

Hasil implementasi dari solusi yang ada seperti gambar dibawah ini :



**Gambar 5.26 Desain Halaman Home pada web**

2. Calon pembeli harus melihat brosur produk dan bertanya langsung untuk mengetahui rincian produk dan harga perunit dari setiap di CV. Cahaya Maitri. Dari permasalahan tersebut maka penulis memberikan solusi yaitu adanya menu produk yang menyediakan informasi produk secara detail dan harga dari setiap unit yang terdapat di dalam web. Setelah dilakukan test pengujian maka implementasi program dinyatakan berhasil. Hasil implementasi dari solusi yang ada seperti gambar dibawah ini :



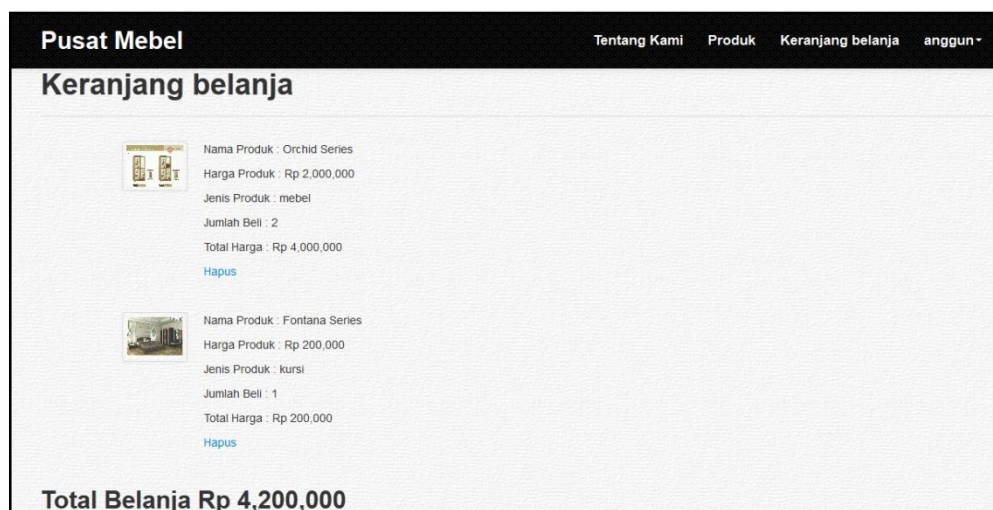
**Gambar 5.28 Desain Halaman Produk pada web**

3. Kurangnya diketahui Konsumen setiap promo yang diadakan oleh CV. Cahaya Maitri dikarenakan media promo yang menggunakan brosur. Dari permasalahan tersebut maka penulis memberikan solusi yaitu mengganti media promo brosur menjadi media promo berbasis web, dengan menyediakan informasi tentang promo produk yang dijual CV. Cahaya Maitri berupa diskon-diskon dan potongan harga setiap produk masing-masing. Setelah dilakukan test pengujian maka implementasi program dinyatakan berhasil. Hasil implementasi dari solusi yang ada seperti gambar dibawah ini :



**Gambar 5.30 Desain Halaman Promo pada web**

4. Pemesanan atau pembelian produk CV. Cahaya Maitri harus langsung datang ke kantor administrasi. Dari permasalahan tersebut maka penulis memberikan solusi yaitu Adanya menu pemesanan produk yang terdapat di dalam web, yang memudahkan calon pembeli dalam membeli produk CV. Cahaya Maitri. Setelah dilakukan test pengujian maka implementasi program dinyatakan berhasil. Hasil implementasi dari solusi yang ada seperti gambar dibawah ini :



**Gambar 5.32 Desain Halaman Pemesanan pada web**

5. Bagian administrasi harus mencetak laporan produk, laporan promo, laporan konsumen dan laporan pemesanan perbulan dengan menggunakan Ms.excel. Dari permasalahan tersebut maka penulis memberikan solusi yaitu Adanya menu laporan produk, laporan promo, laporan konsumen dan laporan pemesanan perbulan yang bias langsung diakses melalui web. Setelah dilakukan test pengujian maka implementasi program dinyatakan berhasil. Hasil implementasi dari solusi yang ada seperti gambar dibawah ini :

1. Desain laporan produk pada web adalah untuk mencetak laporan produk perbulan CV. Cahaya Maitri Palembang yang dapat langsung di akses di web oleh bagian administrasi. Berikut tampilan design laporan produk pada web:

CV. Cahaya Maitri			
Jl.Tembus Alang-alang Lebar Komplek Pergudangan Blok G No. 9 Palembang			
Telp. 0711-8888080 , Fax. 0711-8888080			
Laporan Data Produk			
No	Id Produk	Nama Produk	Stok
1	001	001	5
2	003	Kaca Dandan+Kursi	4
3	002	Lemeri 3 pintu kaca	8
			Palembang, 27-01-2014
			Admin
<input type="button" value="Cetak"/>			

**Gambar 5.34 Desain Laporan Produk pada web**

2. Desain laporan promo pada web adalah untuk mencetak laporan promo perbulan CV. Cahaya Maitri Palembang yang dapat langsung di akses di web oleh bagian administrasi. Berikut tampilan desain laporan promo pada web:

CV. Cahaya Maitri			
<i>Jl. Tembus Alang-alang Lebar Komplek Pergudangan Blok G No. 9 Palembang</i>			
Telp. 0711-8888080 , Fax. 0711-8888080			
Laporan Data Promo			
No	Tanggal	Gambar	Detail
1	2014-01-27		<p><b>Diskon 50%</b></p> <p>Menyambut Tahun Baru 2014 CV. CAHAYA MAITRI Palembang memberikan Promo khusus kepada para konsumen setia CV.CAHAYA MAITRI. Promo ini hanya berlaku pada gambar barang yang bertuliskan promo. Jadi Tunggu apa lagi? Buruan belanja sebelum promo berakhir. Promo ini Berakhir pada tanggal 30-01-2014.</p>
Palembang, 27-01-2014			
Admin			
<input type="button" value="Cetak"/>			

**Gambar 5.36 Desain Laporan Promo pada web**

3. Desain laporan konsumen pada web adalah untuk mencetak laporan konsumen perbulan CV. Cahaya Maitri Palembang yang dapat langsung di akses di web oleh bagian administrasi. Berikut tampilan design laporan konsumen pada web:

CV. Cahaya Maitri						
<i>Jl. Tembus Alang-alang Lebar Komplek Pergudangan Blok G No. 9 Palembang</i>						
Telp. 0711-8888080 , Fax. 0711-8888080						
Laporan Data Konsumen						
No.	Nama	Jenis Kelamin	Tanggal Lahir	Alamat	Telp	Email
Palembang, 27-01-2014						
Admin						
<input type="button" value="Cetak"/>						

**Gambar 5.38 Desain Laporan Konsumen pada web**

4. Desain laporan pemesanan pada web adalah untuk mencetak laporan pemesanan perbulan CV. Cahaya Maitri Palembang yang dapat langsung di akses di web oleh bagian administrasi. Berikut tampilan design laporan pemesanan pada web:

**CV. Cahaya Maitri**  
*Jl. Tembus Alang-alang Lebar Komplek Pergudangan Blok G No. 9 Palembang*  
Telp. 0711-8888080 , Fax. 0711-88880808

---

Laporan Data Pemesanan

Tanggal	Nama Pembeli	Email	Nama Produk	Jumlah Barang	Total Harga (Rp.)	Status
Palembang, 27-01-2014						
Admin						

**Gambar 5.40 Desain Laporan Pemesanan pada web**

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Simpulan**

Berdasarkan pengamatan yang telah penulis lakukan pada CV.Cahaya Maitri dapat disimpulkan bahwa dalam proses pemasaran CV.Cahaya Maitri selama ini umumnya menggunakan sistem pemasaran konvensional yaitu dilakukan secara manual, seperti pemasarannya dengan menggunakan media promo berupa brosur, katalog dan spanduk yang dibagikan kepada khalayak sehingga masyarakat yang kurang mampu bisa mengetahui Produk yang dijual pada CV.Cahaya Maitri. Selain itu juga dalam proses pemesanan, pembayaran dan pelaporannya masih sederhana.

Oleh Karena itu perlu adanya media pemasaran dalam meningkatkan minat dan pengenalan secara umum tentang Furniture yang dijual oleh CV.Cahaya Maitri dengan pembuatan sebuah web online. Dimana web online CV.Cahaya Maitri tersebut dapat mendukung kegiatan pemasaran dan promosi pada CV.Cahaya Maitri. Selain itu juga dengan adanya pembentukan sistem baru diharapkan dapat mengantisipasi kelemahan sistem yang ada, meringankan proses kerja bagi divisi adm serta menghemat waktu, biaya dan tenaga khususnya pada proses pemesanan, pembayaran dan pelaporan data.

## 6.2 Saran

Saran yang diusulkan penulis untuk proses pengembangan lebih lanjut dari Web online CV.Cahaya Maitri ini antara lain :

- a. Web Online yang diusulkan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perusahaan namun masih mempunyai kekurangan, sehingga perlu dikembangkan dan disempurnakan guna mendapat manfaat yang maksimal.
- b. Perlu adanya sumber daya manusia yang handal sehingga dapat menjalankan, mengelola dan memelihara sistem.
- c. Uji coba dan analisa terhadap sistem yang baru diterapkan perlu dilakukan untuk mengetahui adanya perbaikan dan pengembangan lebih lanjut dengan kebutuhan pemakai.
- d. Agar terhindar dari kehilangan data, penulis sarankan untuk melakukan proses *backup database* secara berkala.



## DAFTAR PUSTAKA

- Fatta. 2007. *Devinisi PHP dan MySQL*. Jakarta : PT. Brainmatics.
- Fatta. 2007. *Kebutuhan TI dan Aplikasi Berbasis Web*. Jogjakarta : Teknologi Informasi.
- Febiola, Maharani. 2011. *Web Merupakan Media Informasi*. Jakarta : Tim wahana Computer
- Jogiyanto. 2005. *Panduan Membuat Aplikasi Database dengan PHP 5*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kristanto. 2010. *bahasa pemrograman menggunakan PHP*. Jakarta : PT. Brainmatics.
- Kristanto. 2010. *Devinisi PHP dan MySQL*. Jakarta : PT. Brainmatics.
- Sarwono. 2006. *Cara Mudah Memadukan Web Design dan WebProgramming*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Suryanto. 2007. *Desain web*. Malang : PT. Inti Megah Jaya
- Wahana. 2010. *PHP merupakan perangkat lunak open source* .Medan : CV. Aulia Nusa Media
- Wahana. 2011. *Pemrograman Web Database dengan PHP dan MySQL*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- <http://id.wikipedia.org/wiki/HTML>. diakses tanggal 29 April 2010
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Internet>. diakses tanggal 29 April 2010
- <http://id.wikipedia.org/wiki/MYSQL>. diakses tanggal 29 April 2010
- <http://id.wikipedia.org/wiki/PHP>. diakses tanggal 29 April 2010