

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMESANAN PLYWOOD BERBASISKAN WEB PADA PT. KUMPEH KARYA LESTARI JAMBI

Leni Kardila Deti¹, Herry Mulyono²
Program Studi Magister Sistem Informasi, STIKOM DINAMIKA BANGSA JAMBI
Jln. Jendral Sudirman Thehok-Jambi
e-mail : ¹detilenikardila@yahoo.co.id, ²herrymulyono@stikom-db.ac.id

Abstract

Kumpeh Karya Lestari Jambi company is an enterprise which moves in selling veneer standart material in doing the marketing and selling process using manual way. It means from person to person or from one company to another company. In the beginning, this company only produces the product to be sold to local area or only in jambi. To enlarge in selling the the product, the writer try to make on line selling application or based on web. Through this aplication, the subscriber can buy the product whithour selling the seller face by face the transaction whichis done using website should give the ease to many people and the subscriber in having an access to do this, use programming language MySQL and PHP (Hipertext Preprocessor). The result from using website in selling is hoped to be able to give the ease in doing the information quickly accurately and properly, and also give the ease and security to the subscriber in doing transaction.

Keyword : *selling aplication in web based, MySQL, PHP.*

Abstrak

Perusahaan Kumpeh Karya Lestari Jambi adalah perusahaan yang bergerak dalam penjualan bahan standart veneer dalam melakukan pemasaran dan proses penjualan menggunakan cara manual. Ini berarti dari orang ke orang atau dari satu perusahaan ke perusahaan lain. Pada awalnya, perusahaan ini hanya memproduksi produk yang akan dijual ke daerah lokal atau hanya di jambi. Untuk memperbesar dalam menjual produk, penulis mencoba untuk membuat pada aplikasi penjualan online atau berbasis web. Melalui aplikasi ini, pelanggan dapat membeli produk whithour menjual penjual wajah dengan wajah transaksi whichis dilakukan dengan menggunakan situs harus memberikan kemudahan kepada banyak orang dan pelanggan dalam memiliki akses untuk melakukan hal ini, menggunakan pemrograman MySQL bahasa dan PHP (Hipertext bahasa pemrograman web). Hasil dari menggunakan situs di jual diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam melakukan informasi yang cepat akurat dan benar, serta memberikan kemudahan dan keamanan untuk Subscriber dalam melakukan transaksi.

Kata kunci: *menjual aplikasi di web berbasis, MySQL, PHP.*

© 2016 Jurnal Manajemen Sistem Informasi

1. PENDAHULUAN

Web merupakan halaman-halaman pada internet yang berisi sumber informasi yang didalamnya terdapat pengetahuan yang bermanfaat bagi para pembacanya. Seiring berkembangnya teknologi yang semakin canggih, web di jadikan sebagai suatu sarana dalam melakukan proses penjualan seperti menampilkan gambar-gambar barang yang di pasarkan dalam web dengan sedemikian menarik minat pembelinya. Sehingga pemanfaatan web sekarang selain berisi sumber informasi juga dapat di jadikan sebagai media sistem informasi penjualan.

Permasalahan muncul ketika terdapat banyak pesaing yang juga menjalankan bisnis yang sama, hal tersebut mengakibatkan terjadinya pasang surut pada penjualan di PT. Kumpeh karya lestari jambi

ini. Beberapa permasalahan yang terjadi diantaranya adalah ketika memasarkan bahan bakunya tidak merincikan kualitas bahan baku yang dijual, ukuran bahan baku, jenis bahan baku yang di produksi basah atau kering, cara pemasaran, harga bahan baku dll. Kemungkinan hal tersebut yang menjadi faktor kurangnya pembeli.

Dari permasalahan di atas PT. Kumpeh Karya Lestari Jambi sebagai penjual bahan baku triplek di Jambi memanfaatkan kemajuan teknologi informasi yang ditawarkan melalui internet dalam memasarkan plywood yang diperdagangkan di dalamnya. Melalui internet, user tidak hanya dapat menikmati informasi tentang penjualan bahan baku triplek saja, tetapi bisa mengakses lebih banyak informasi yang ada didalamnya. Misalnya setiap pelanggan yang ingin membeli, bebas memilih ukuran bahan baku, jenis bahan baku yang di produksi. Dan setelah pelanggan memilih barang yang dipilih selanjutnya pelanggan cukup memasukkan daftar pemesanan bahan baku, setelah itu proses transaksi pelanggan membayar dengan sistem pembayaran transfer rekening bank. Setelah semua transaksi pembayaran dilakukan maka, dari pihak perusahaan akan menerima laporan bahwa pelanggan yang memesan bahan baku tersebut telah melengkapi proses pembayaran, selanjutnya pihak perusahaan akan mengirimkan bahan bakunya yang dipesan ke pelanggan. Dengan kata lain, kemudahan fasilitas yang disediakan dalam website ini, diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada pembeli dalam mendapatkan informasi dan hal transaksi pemesanan bahan baku secara efisien, serta memudahkan proses pembayaran dan menghemat waktu.

Dari permasalahan diatas, penulis berkeinginan untuk membantu perusahaan agar dapat menginformasikan perusahaannya lebih luas lagi maka penulis menuangkan dalam objek penelitian dengan judul "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pemesanan Plywood Berbasis Web Pada PT. Kumpeh Karya Lestari Jambi"

2. KAJIAN LITERATUR

2.1 Analisa dan Perancangan Sistem

Menurut Rosa dan M.Shalahuddin (2011 ; 16), Analisis sistem adalah kegiatan untuk melihat sistem yang sudah berjalan, melihat bagian mana yang bagus dan tidak bagus, dan kemudian mendokumentasikan kebutuhan yang akan di penuhi dalam sistem yang baru. Analisis sistem memerlukan studi terhadap sistem yang ada dan solusi yang di ajukan jauh lebih rinci dari pada tahap survey atau investigasi sistem. Sumber daya tersebut meliputi software dan hardware.

Menurut Fatta (2007 ; 44), Desain Sistem adalah Sebuah teknik pemecahan masalah yang saling melengkapi (dengan analisis sistem) yang merangkai kembali bagian-bagian komponen menjadi sistem yang lengkap-harapannya, sebuah sistem yang di perbaiki.

2.1.2 Sistem Informasi

Menurut O'brain dan Marakas (Indra, Dedy 2011 ; 4), "*An Information System (IS) can be any organized combination of people, hardware, software, communication, networks, data resources, and policies and procedures that stores, retrieves, transform, and disseminates information in an organization*".

Yang artinya "Sebuah Sistem Informasi dapat berupa kombinasi terorganisir dari orang, hardware, software, jaringan komunikasi, sumber daya data, dan kebijakan dan prosedur yang menyimpan, mengambil, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi." sistem informasi adalah Sistem yang menyediakan informasi untuk manajemen dalam mengambil keputusan dan juga untuk menjalankan operasional perusahaan, di mana sistem tersebut merupakan kombinasi dari orang-orang, teknologi informasi dan prosedur-prosedur yang terorganisasi.

2.1.3 Penjualan

Aktivitas penjualan merupakan pendapatan utama perusahaan karena jika aktivitas penjualan produk maupun jasa tidak di kelola dengan baik maka secara langsung dapat merugikan perusahaan. Hal ini dapat disebabkan karena sasaran penjualan yang diharapkan tidak tercapai dan pendapatan pun akan berkurang. Menurut Joel G. Siegel dan Joe K. Shim (Nurcahyono 2009 ; 67), mendefinisikan Penjualan adalah Penerimaan yang diperoleh dari pengiriman barang dagangan atau dari penyerahan pelayanan dalam bursa sebagai barang pertimbangan.

2.1.4 Penjualan Secara Online

Adalah melakukan aktifitas penjualan dari mencari calon pembeli sampai menawarkan produk atau barang dengan memanfaatkan jaringan internet yang didukung dengan seperangkat alat elektronik sebagai penghubung dengan jaringan internet. Pertama kali bermula pada tahun 1990 Tim Berners-Lee

menciptakan *browser web WorldWideWeb* yang mengubah jaringan telekomunikasi akademik menjadi sistem komunikasi untuk semua orang setiap hari secara mengglobal yang dikenal dengan nama Internet.

2.1.5 Plywood

Menurut penelitian tentang Plywood (<http://www.biopolish.com/mengenal-plywood-atau-tripleks-496/>) adalah Plywood atau yang biasa disebut multipleks dan tripleks adalah salah satu produk kayu olahan dari bahan kayu solid. Produk ini terbuat dari lembaran kayu tipis yang biasa disebut *veneer*. Setiap *veneer* disusun saling tindih dengan arah serat yang saling melintang lalu dilekatkan di bawah tekanan yang besar, Ketebalan tripleks juga bervariasi mulai 0,8 mm hingga 25 mm.

Kelebihan dan Kekurangan Plywood adalah:

Sebagaimana berbagai produk lain pada umumnya, plywood adalah material yang juga memiliki kelebihan maupun kekurangan yaitu,

1. Kelebihan Plywood adalah material yang dianggap sangat praktis digunakan dibandingkan jenis produk kayu lainnya. Produk ini juga memiliki daya tahan penyusutan yang bagus sehingga tidak mudah berubah. Selain itu plywood juga bisa didapatkan dengan ukuran dan ketebalan yang lebih variatif dibanding jenis kayu solid.
2. Kekurangan Plywood tidak memiliki ketahanan terhadap cuaca yang begitu baik dibanding produk kayu lain terutama kayu solid. Dengan demikian, produk plywood jarang direkomendasikan untuk keperluan outdoor. Karena lembarannya yang sangat lebar namun tipis, plywood juga rentan rusak bila tidak digunakan dengan hati-hati.

2.1.8 Prototype

Prototipe merupakan suatu versi sistem potensial yang disediakan bagi pengembangan dan calon pengguna yang dapat memberikan gambaran bagaimana kira-kira sistem tersebut akan berfungsi bila telah di susun dalam bentuk yang lengkap. Proses dalam memproduksi suatu *prototype* di sebut *prototyping*. tujuannya adalah menghasilkan *prototype* secepat mungkin, dan memperoleh umpan balik secepat dari pengguna yang akan memungkinkan *prototype* untuk di tingkatkan secepat mungkin, di mana proses ini biasa di ulang beberapa kali sehingga menghasilkan *prototype* yang di anggap sempurna (McLeod dan Schell 2007 ; 157),

2.2 Tinjauan Pustaka

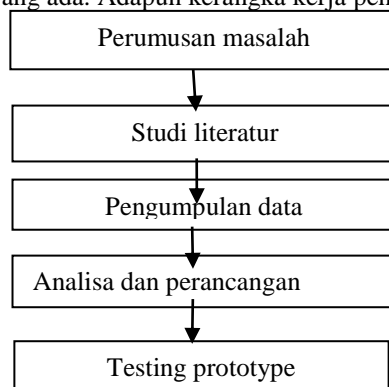
Penelitian Silviana Dwitaruni Lesmana (2013), tentang Sistem informasi penjualan Motor(*Jurnal teknik dan ilmu komputer - volume 2 No 8 - Oktober 2013*). Menyimpulkan bahwa Setelah implementasi aplikasi pada perusahaan, maka tingkat penjualan dalam segmen pasar menjadi lebih baik dan dapat dilakukan kapan saja tanpa ada batas ruang dan waktu. Sistem ini membantu kinerja karyawan dalam memberikan informasi kepada customer, sehingga dapat mempersingkat waktu dan lebih menghemat biaya dalam Pemesanan motor.

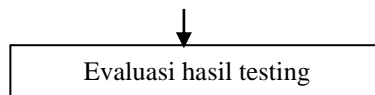
Kurniawan (2013), tentang Sistem Informasi penjualan handphone (*Jurnal Pro Bisnis – volume 6 No. 2 – Agustus 2013*). Menyimpulkan bahwa untuk membantu memberikan informasi tentang produk terbaru dari toko OK Cell Pangandaran kepada konsumen dan membantu dalam proses pembelian produk secara efektif dan efisien dan mempercepat proses pengolahan data dalam penjualan.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Kerangka Kerja Penelitian

Untuk memperjelas tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini maka diperlukan suatu kerangka kerja penelitian yang menjelaskan tentang langkah-langkah yang perlu di laksanakan guna menyelesaikan kendala-kendala yang ada. Adapun kerangka kerja penelitian yang di gunakan yaitu :

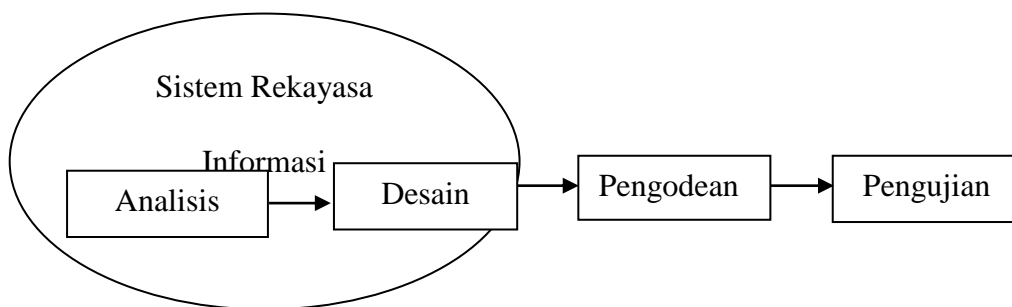




Gambar 3.1 Kerangka Kerja Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja penelitian diatas dapat diuraikan masing-masing pembahasan dari tahap-tahap penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perumusan Masalah
Pada tahap ini penulis merumuskan ruang lingkup masalah yang akan dibahas pada penelitian ini.
2. Studi Literatur
Pada tahap ini penulis melakukan apa yang disebut dengan kajian pustaka yaitu mempelajari buku-buku referensi, artikel pada situs-situs yang relevan mengenai penjualan berbasis web.
3. Pengumpulan Data
Pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan data, pengumpulan data merupakan tahapan dalam proses penelitian yang penting, dimana penulis harus mendapatkan data yang di butuhkan dalam merancang sistem.
4. Analisa dan Perancangan
Pada tahap ini dilakukan analisis dan perancangan sistem informasi sesuai dengan kebutuhan menggunakan model *waterfall* (air terjun) adapun model waterfall yang digunakan dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.2 model waterfall

Berdasarkan model waterfall yang telah di gambarkan dia tas, maka dapat di uraikan pembahasan masing-masing tahap dalam model tersebut adalah sebagai berikut :

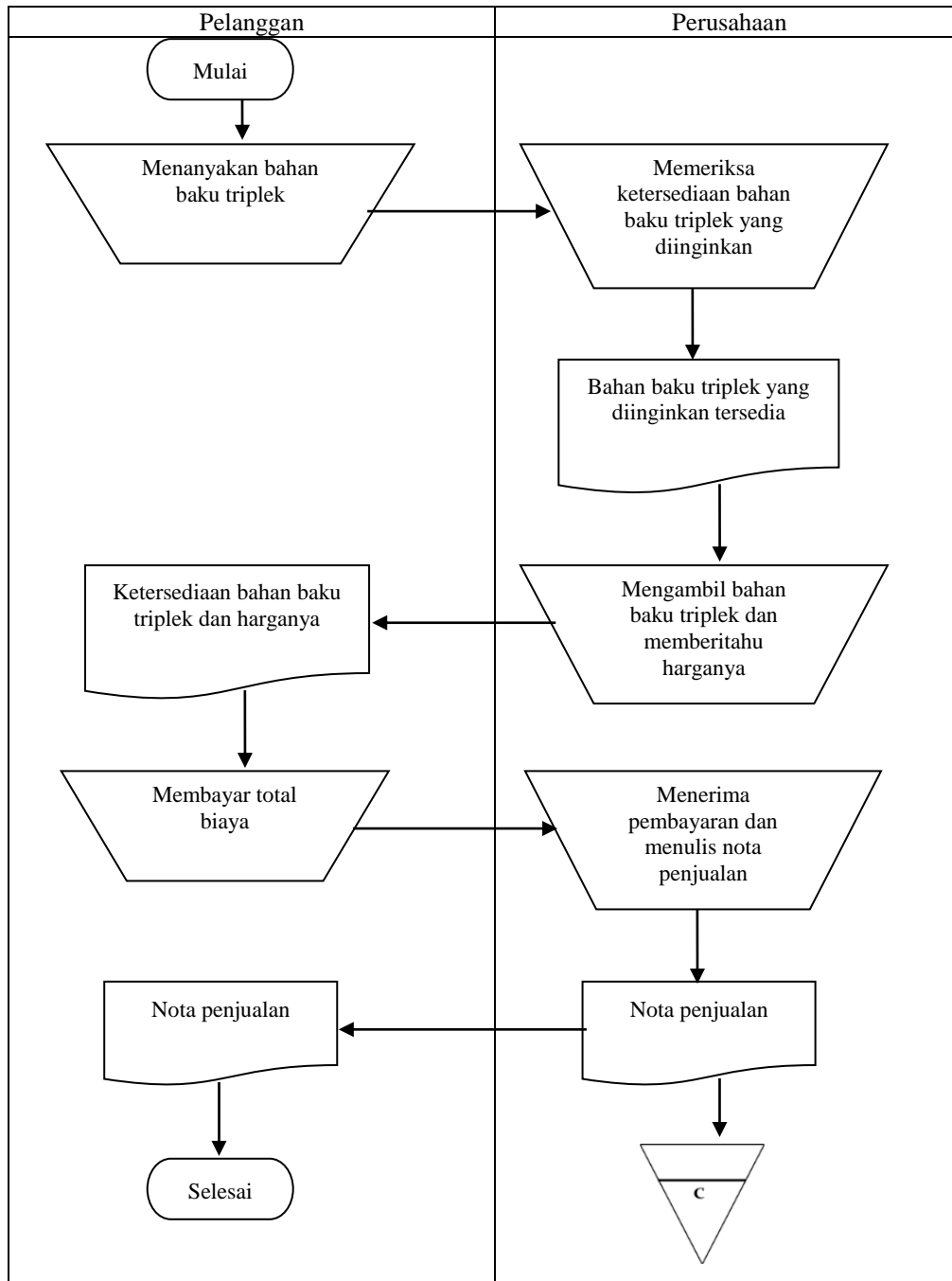
1. Analisis
Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dari sistem yang akan dirancang meliputi data-data yang dibutuhkan dalam perancangan sistem
2. Design
Pada tahap ini dilakukan perancangan aplikasi yang bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan oleh aplikasi dan bagaimana tampilannya.
3. Pengodean /coding
Pada tahap ini desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah di buat pada tahap desain.
4. Pengujian
Pada tahap ini dilakukan pengujian dari prototype yang telah di buat oleh penulis. Untuk membuktikan bahwa prototype yang di buat telah valid. Pada penelitian ini, penulis tidak membuat program melainkan tahapan pengkodean karena penelitian yang dilakukan penulis hanya terbatas pada tahap analisa dan perancangan sistem informasi, sedangkan pada tahap pengujian penulis melakukan testing prototype yang telah di bangun.
5. Testing Prototype
Pada tahap ini dilakukan pengujian dari *prototype* yang telah di buat oleh penulis. Untuk membuktikan bahwa *prototype* yang di buat telah valid.
6. Evaluasi Hasil Testing Prototype

pada tahap ini penulis melikan evaluasi hasil testing yang dilakukan penulis, dimana penulis mengkaji dan memberikan penilaian mengenai *prototype* dari sistem yang akan di bangun.

4. ANALISA DAN PERANCANGAN

4.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

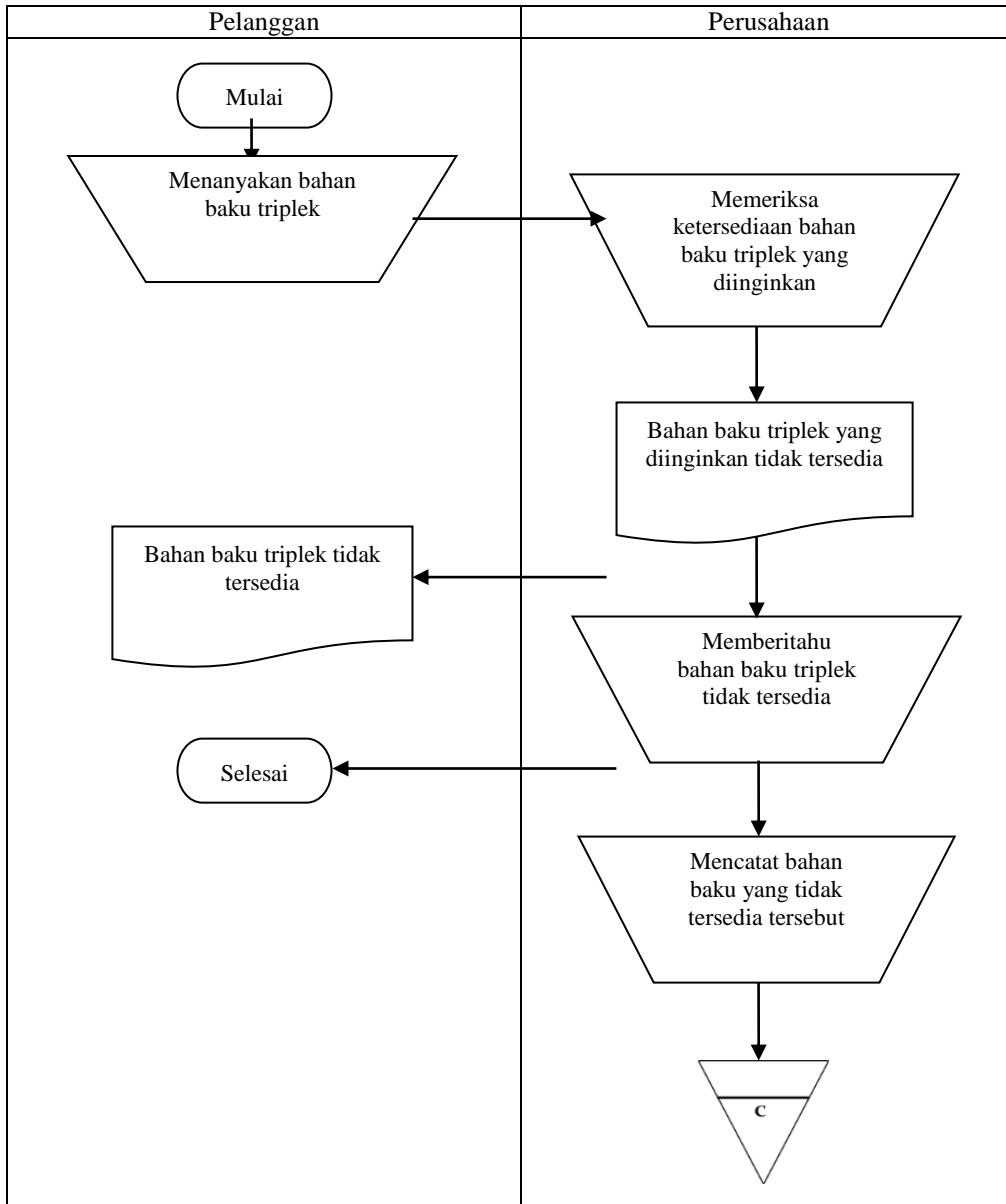
Adapun proses sistem yang sedang berjalan pada PT. Kumpeh Karya Lestari Jambi dapat digambarkan dengan *flowchart* dokumen berikut ini.



Gambar 4.1 Flowchart Penjualan Bahan BakuTriplek

Sistem yang digunakan saat ini pada perusahaan PT. Kumpeh Karya Lestari Jambi ialah ketika pelanggan datang, maka pihak perusahaan tentu akan menanyakan apa kebutuhan pelanggan. Bila pelanggan ingin membeli bahan baku triplek atau plywood, maka pihak perusahaan akan memeriksa

secara manual apakah bahan baku triplek atau plywood yang diinginkan oleh pelanggan tersebut tersedia. Dalam hal ini pemeriksaan secara manual tentunya membuat pelanggan menunggu. Jika bahan baku triplek atau plywood tersedia, maka pihak perusahaan akan mengambil bahan baku triplek atau plywood tersebut dan memberitahukan harganya kepada pelanggan. Setelah itu pelanggan akan membayar total biaya yang harus dibayar, dan bila pelanggan menginginkan bukti transaksi atau nota penjualan, maka pihak perusahaan akan membuatkan nota penjualan untuk pelanggan. Jika bahan baku triplek atau plywood tidak ditemukan atau habis, maka pihak perusahaan akan mencatat daftar bahan baku triplek atau plywood yang habis.



Gambar 4.2 Flowchart Penjualan Bahan Baku Triplek Tidak Tersedia

Dari analisis sistem yang sedang berjalan, maka ditemukan kelemahan-kelemahan dalam menjalankan aktivitas di perusahaan PT. Kumpeh Karya Lestari Jambi yaitu :

1. Sistem penjualan konvensional yang diterapkan pada perusahaan PT. Kumpeh Karya Lestari Jambi tentunya mengharuskan pelanggan datang langsung ke perusahaan dan hal ini menghambat perkembangan usaha karena kesulitan dalam menambah pelanggan baru.
2. Tidak tersedianya informasi yang *up to date* baik itu stok dan harga, sehingga menjadi masalah dalam melakukan penjualan.
3. Tidak tersedianya laporan yang akurat tentunya menjadi hambatan bagi pihak perusahaan dalam memenuhi kebutuhan informasi yang diinginkan.
4. Pencarian dokumen dalam bentuk *hard copy* sehingga membutuhkan waktu yang lama dalam pencarian dokumen tersebut.

4.1.2 Solusi Pemecahan Masalah

Berdasarkan beberapa kelemahan yang terdapat dalam sistem yang sedang berjalan pada PT. Kumpeh Karya Lestari Jambi, maka penulis memberikan solusi pemecahan masalah yaitu membangun sebuah sistem informasi penjualan berbasis *web* yang dapat dimanfaatkan sebagai fasilitas penjualan bahan baku triplek atau plywood secara *online* yang mampu memperluas pangsa pasar dan dapat menghasilkan informasi-informasi yang dibutuhkan dengan lebih cepat dan akurat.

4.2 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM

4.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional

Adapun analisis kebutuhan fungsional yang digunakan pada PT. Kumpeh Karya Lestari Jambi adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang digunakan terdiri dari pengolahan data konsumen, pesanan, kategori, material, plywood, lokasi kirim, ukuran, dan profile.
2. User yang berinteraksi pada sistem adalah pengunjung, pelanggan dan admin.
3. Laporan yang dihasilkan adalah laporan pemesanan, laporan material *favourite*, dan laporan plywood *favourite*.
4. Pengunjung berinteraksi dengan sistem hanya untuk melihat informasi.
5. Pelanggan berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pemesanan maupun melihat informasi.
6. Admin berinteraksi dengan sistem untuk melakukan konfirmasi kepada pelanggan yang melakukan pemesanan.

4.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Adapun analisis kebutuhan non fungsional yang digunakan pada PT. Kumpeh Karya Lestari Jambi adalah sebagai berikut :

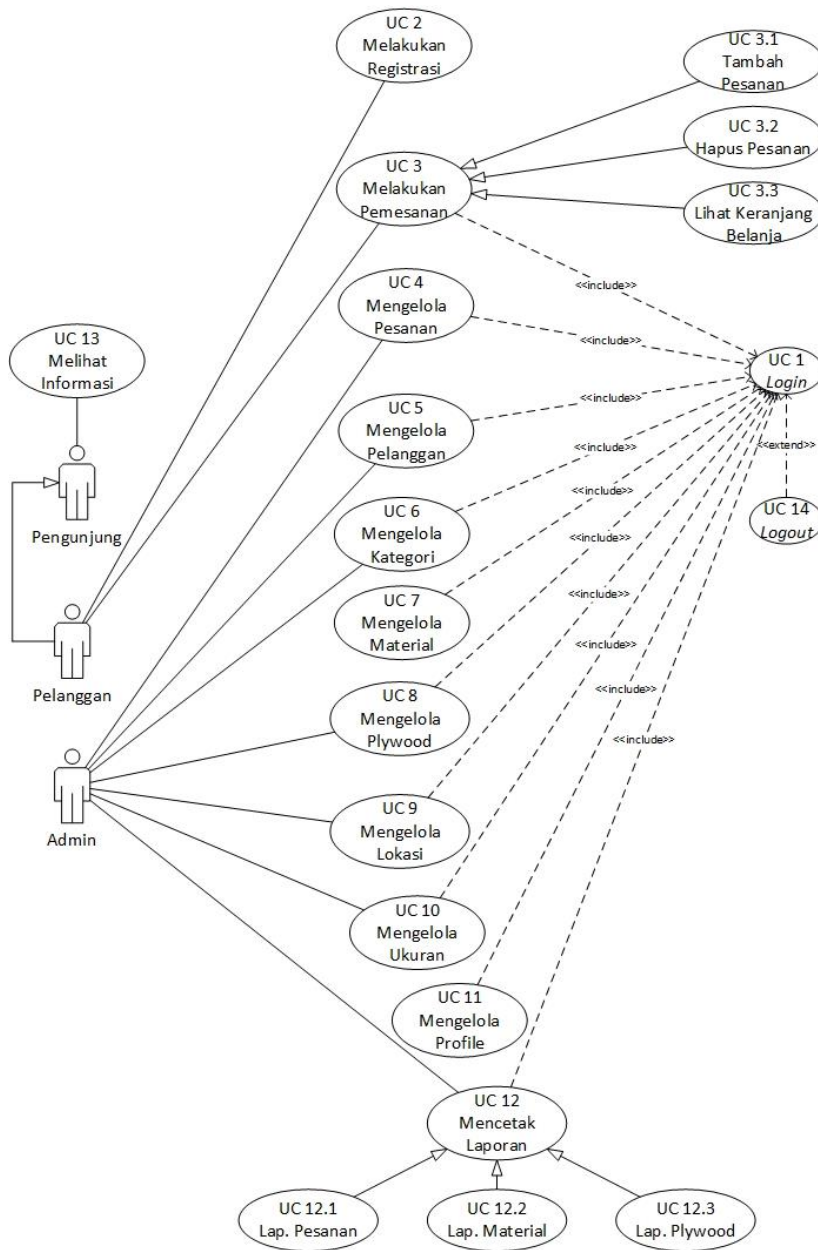
1. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan DBMSMySQL.
2. Sistem dapat diakses selama 24 jam secara *online*.
3. Sistem dilengkapi dengan pencarian berdasarkan *keyword*.
4. Sistem dilengkapi dengan *username* dan *password*.

4.2.2 Analisis Proses Sistem

Berdasarkan hasil analisis terhadap sistem yang sedang berjalan, untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan, diharapkan sistem yang dikembangkan dapat memenuhi beberapa kebutuhan sistem, antara lain :

1. Sistem akan menyediakan halaman input pemesanan bahan baku triplek atau plywood.
2. Sistem akan menyediakan informasi bahan baku triplek atau plywood meliputi nama bahan baku triplek atau plywood, harga, dan stok.
3. Sistem akan menyediakan *database* pemesanan bahan baku triplek atau plywood yang telah diproses.

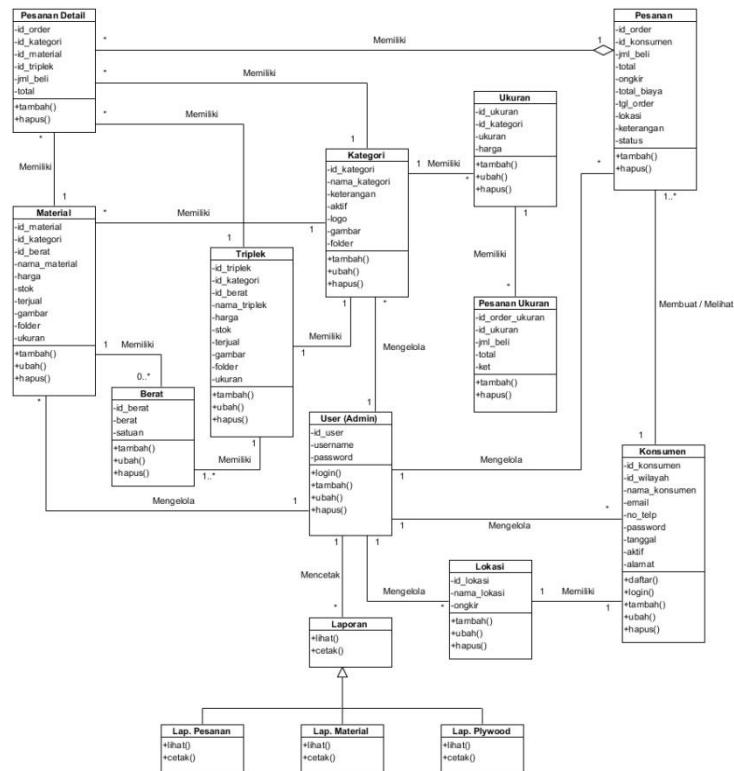
Dalam analisis pemesanan bahan baku triplek atau plywood di PT. Kumpeh Karya Lestari Jambi secara *online* dapat penulis rancang dengan menggunakan diagram *use case* yang menggambarkan batasan sistem yang dimodelkan. Di samping itu juga menggambarkan antara sistem yang akan dirancang dengan sistem yang sedang berjalan.



Gambar 4.5 Use Case Diagram

1.3.3 Class Diagram

Kebutuhan data untuk perangkat lunak yang akan dibuat dapat digambarkan dengan *class diagram* berikut ini.



Gambar 4.31 Class Diagram

1.4 Rancangan Tabel

Pada tahap ini menggambarkan tabel yang menampung record-record yang akan diinputkan dari sistem yang dibangun, dimana tabel-tabel tersebut merupakan tabel dari *database*. Adapun tabel-tabel tersebut diantaranya sebagai berikut :

1. Rancangan Tabel User

Rancangan tabel user digunakan untuk menyimpan data admin pada *database*. Adapun rancangan tabel user dapat dilihat pada tabel 4.16 berikut ini.

Tabel 4.16 Tabel User

No	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1	id_user*	Int	11	Kode Pengguna
2	username	Varchar	50	Nama Admin
3	password	Varchar	50	Password Admin

2. Rancangan Tabel Konsumen

Tabel 4.17 Tabel Konsumen

No	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1	id_konsumen*	Int	11	Kode Konsumen
2	id_lokasi	Varchar	20	Kode Lokasi
3	nama_konsumen	Varchar	50	Nama Konsumen
4	email	Varchar	100	Email
5	no_telp	Varchar	20	Nomor Telephon
6	password	Varchar	50	Password Konsumen
7	tanggal	Date	-	Tanggal Daftar
8	aktif	Tinyint	1	Aktif
9	alamat	Text	-	Alamat Konsumen

3. Rancangan Tabel Kategori

Tabel 4.18 *Tabel Kategori*

No	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1	id_kategori*	Varchar	20	Kode Kategori
2	nama_kategori	Varchar	50	Nama Kategori
3	keterangan	Text	-	Keterangan
4	aktif	Tinyint	1	Aktif
5	logo	Varchar	100	Logo
6	gambar	Varchar	100	Gambar
7	folder	Text	-	Direktori

4. Rancangan Tabel Material

Tabel 4.19 *Tabel Material*

No	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1	id_material*	Varchar	20	Kode Material
2	id_kategori	Varchar	20	Kode Kategori
3	id_berat	Int	11	Kode Berat
4	nama_material	Varchar	100	Nama Material
5	harga	Decimal	10,0	Harga
6	stok	Int	11	Stok
7	terjual	Int	11	Terjual
8	gambar	Varchar	100	Gambar
9	folder	Text	-	Direktori
10	ukuran	Tinyint	1	Ukuran

5. Rancangan Tabel Triplek

Tabel 4.20 *Tabel Triplek*

No	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1	id_triplek*	Varchar	20	Kode Triplek
2	id_kategori	Varchar	20	Kode Kategori
3	id_berat	Int	11	Kode Berat
4	nama_triplek	Varchar	100	Nama Triplek
5	harga	Decimal	10,0	Harga
6	stok	Int	11	Stok
7	terjual	Int	11	Terjual
8	gambar	Varchar	100	Gambar
9	folder	Text	-	Direktori
10	ukuran	Tinyint	1	Ukuran

6. Rancangan Tabel Berat

Tabel 4.21 *Tabel Berat*

No	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1	id_berat*	Int	11	Kode Berat
2	berat	Int	5	Berat
3	satuan	Varchar	10	Satuan

7. Rancangan Tabel Ukuran

Tabel 4.22 *Tabel Ukuran*

No	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1	id_ukuran*	Int	11	Kode Ukuran
2	id_kategori	Varchar	20	Kode Kategori
3	ukuran	Varchar	50	Ukuran
4	harga	Decimal	10,0	Harga

8. Rancangan Tabel Lokasi

Tabel 4.23 *Tabel Lokasi*

No	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1	id_lokasi*	Varchar	20	Kode Lokasi
2	nama lokasi	Varchar	50	Nama Lokasi
3	ongkir	Decimal	10,0	Ongkir

9. Rancangan Tabel Pesanan

Tabel 4.24 *Tabel Pesanan*

No	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1	id_order*	Int	11	Kode Pesanan
2	id_konsumen	Int	11	Kode Konsumen
3	jml_beli	Int	11	Jumlah Beli
4	total	Decimal	10,0	Total
5	ongkir	Decimal	10,0	Ongkir
6	total_biaya	Decimal	10,0	Total Biaya
7	tgl_order	Date	-	Tanggal Pesanan
8	lokasi	Varchar	20	Lokasi
9	keterangan	Text	-	Keterangan
10	status	Tinyint	1	Status

10. Rancangan Tabel Pesanan Detail

Tabel 4.25 *Tabel Pesanan Detail*

No	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1	id_order	Int	11	Kode Pesanan
2	id_kategori	Varchar	20	Kode Kategori
3	id_material	Varchar	20	Kode Material
4	id_triplek	Varchar	20	Kode Triplek
5	jml_beli	Int	11	Jumlah Beli
6	total	Decimal	10,0	Total

11. Rancangan Tabel Pesanan Ukuran

Tabel 4.26 *Tabel Pesanan Ukuran*

No	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1	id_order_ukuran	Varchar	30	Kode Pesanan Ukuran
2	id_ukuran	Int	11	Kode Ukuran
3	jml_beli	Int	11	Jumlah Beli
4	total	Decimal	10,0	Total
5	ket	Text	-	Keterangan

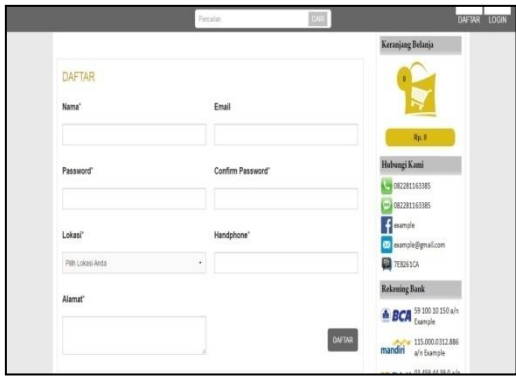
12. Rancangan Tabel Profile

Tabel 4.27 *Tabel Profile*

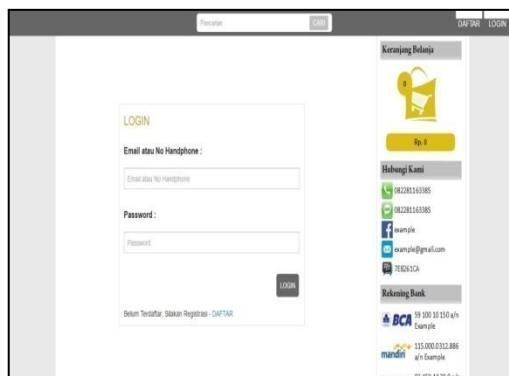
No	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1	id_profile*	Int	11	Kode Profile
2	nama_profile	Varchar	50	Nama Profile
3	no_telp	Varchar	20	Nomor Telephone
4	alamat	Text	-	Alamat
5	keterangan	Text	-	Keterangan
6	gambar	Varchar	100	Gambar
7	copyright	Text	-	Copyright

1.5.1 *Tampilan Halaman Input*

2. Tampilan halaman *input* merupakan tampilan yang dihasilkan oleh sistem berdasarkan rancangan *input*. Berikut ini adalah halaman-halaman hasil implementasi program *input*.
 1. Halaman Registrasi
 2. Halaman Login Pelanggan

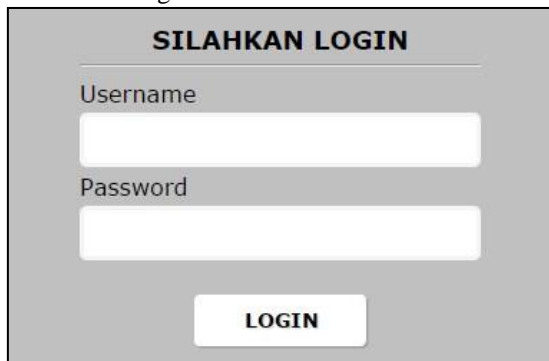


Gambar 4.49 Halaman Registrasi



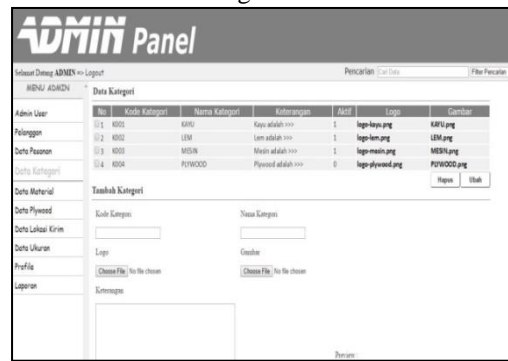
Gambar 4.50 Halaman Login Pelanggan

3. Halaman Login Admin



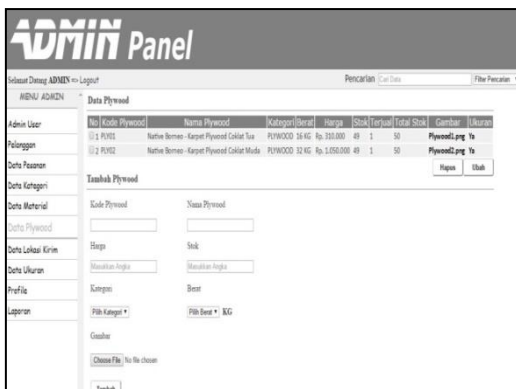
Gambar 4.51 Halaman Login Admin

4. Halaman Data Kategori



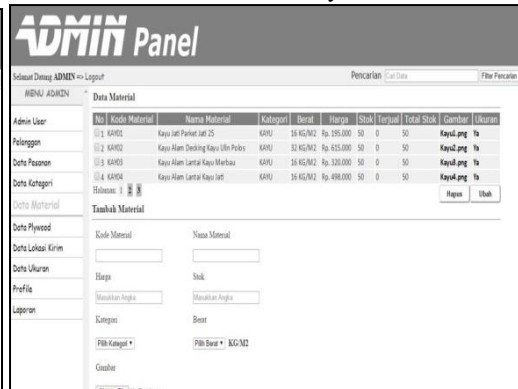
Gambar 4.52 Halaman Data Kategori

4. Halaman Data Material



Gambar 4.53 Halaman Data Material

5. Halaman Data Plywood



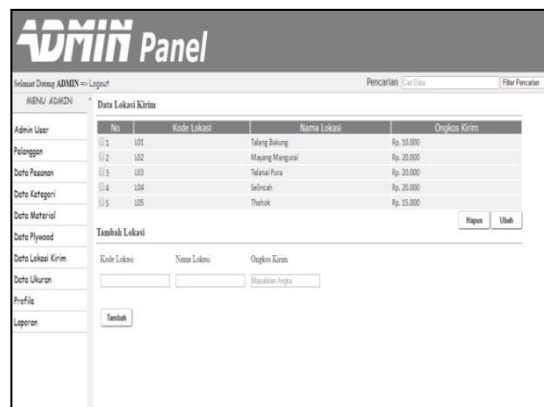
Gambar 4.54 Halaman Data Plywood

7. Halaman Data Lokasi Kirim

8. Halaman Data Ukuran



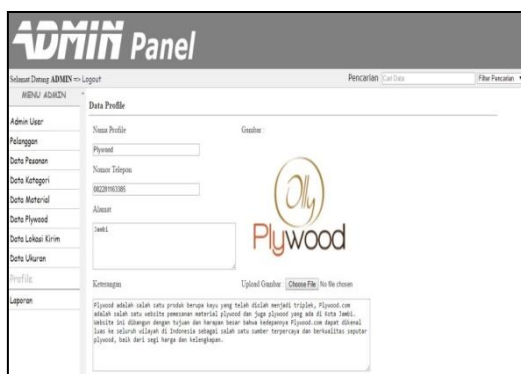
Gambar 4.55 Halaman Data Lokasi Kirim



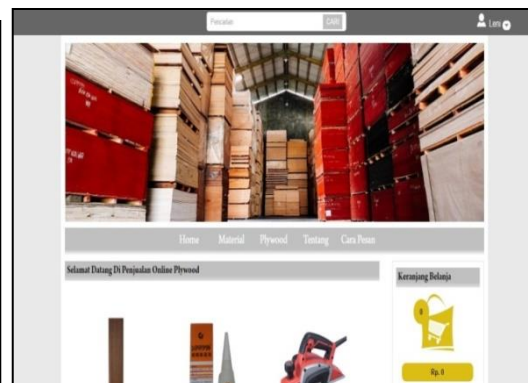
Gambar 4.56 Halaman Data Ukuran

9. Halaman Data Profile

10. Halaman Home Pelanggan



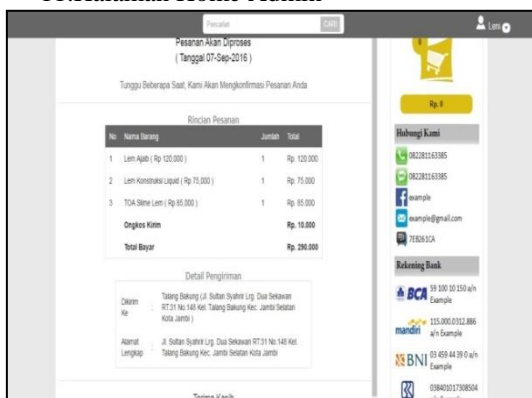
Gambar 4.57 Halaman Data Profile



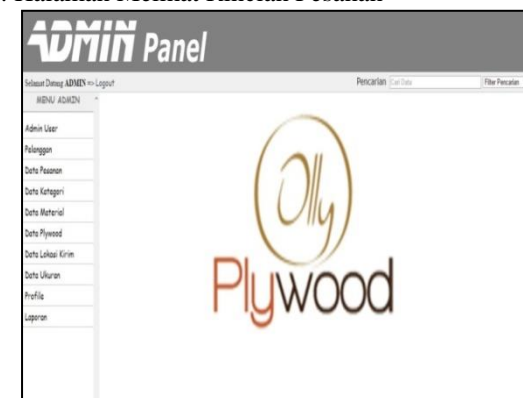
Gambar 4.58 Halaman Home Pelanggan

11. Halaman Home Admin

12. Halaman Melihat Rincian Pesanan



Gambar 4.59 Halaman Home Admin



Gambar 4.60 Halaman Melihat data pesanan

13. Halaman Melihat Data Pelanggan

14. Halaman Melihat Data Pesanan

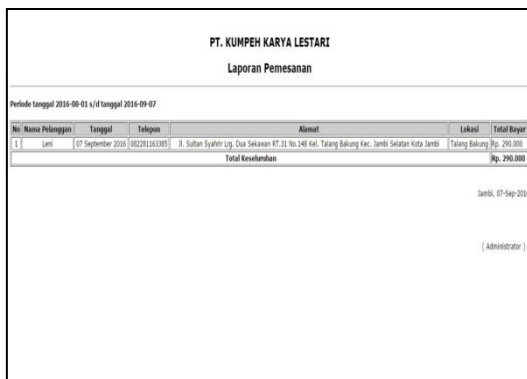


Gambar 4.61 Halaman Melihat Data Pelanggan



Gambar 4.62 Halaman Melihat Data Pesan

15. Halaman Melihat Laporan Pemesanan



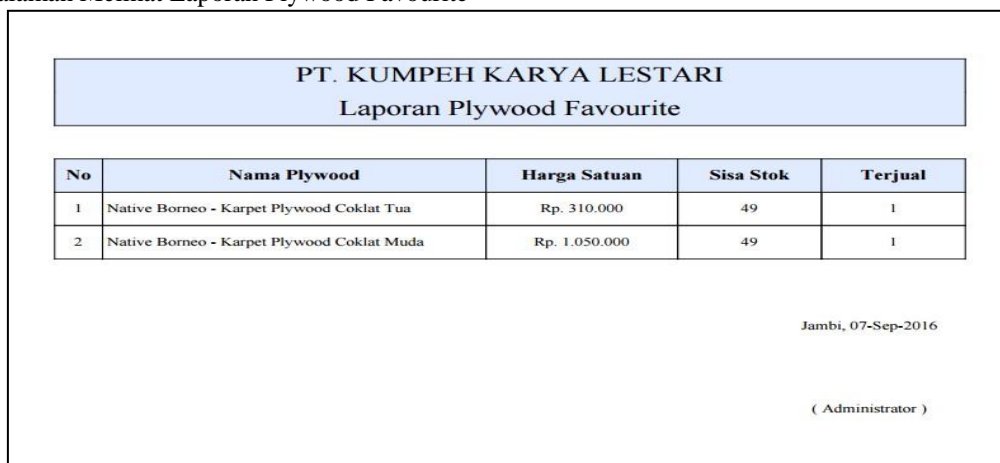
Gambar 4.63 Melihat Laporan Pemesanan

16. Halaman Melihat Laporan Material Favourite



Gambar 4.64 Laporan Material Favourite

17. Halaman Melihat Laporan Plywood Favourite



Gambar 4.65 Halaman Melihat Laporan Plywood Favourite

5. KESIMPULAN

Dari perancangan sistem penjualan dan pemesanan berbasis web pada PT. Kumpuh Karya Lestari Jambi ini, maka dapat di tarik beberapa kesimpulan diantaranya :

1. Melalui penjualan berbasis web diharapkan kinerja perusahaan dan jangkauan pemasaran terhadap konsumen semakin meluas dan meningkat
2. Sistem pemesanan berbasis web mempermudah konsumen untuk mendapatkan informasi lebih lengkap dan cepat, mulai dari metode pembayaran hingga transaksi pembayaran.

SARAN

Saran yang dapat penulis berikan guna pengembangan sistem penjualan dan pemesanan berbasis web ini yang lebih baik lagi adalah :

1. Sistem yang di usulkan ini memfokuskan pada pembahasan mengenai pemesanan terhadap barang saja dan belum memperhatikan aspek multimedia. Oleh karena itu penulis menyarankan agar aplikasi web ini dapat di kembangkan lebih sempurna oleh peneliti selanjutnya.
2. Perusahaan hendaknya dapat membuat Harga bahan baku triplek atau plywood secara historial pertanggal dan perbulan agar konsumen atau pelanggan dapat membedakan informasi harga setiap bulannya

6. REFERENSI

- Al Fatta, Hanif. 2007. Analisis & Perancangan Sistem Informasi. Yogyakarta : Andi Yogyakarta.
- Anhar, 2010. *Panduan Mengenai PHP dan MySQL*. Jakarta: andi.
- Darma, Jarot, S&Shenia, A. 2009. *Buku Pintar Menguasai Internet*. Jakarta: Mediakita.
- Fauzi, Ahmad. 2008. *Pengantar Teknologi Informasi*. Bandung: Graha Ilmu.
- Hermawan, Dadang;&Ahmadi, Candra. 2013. E-Bisnis dan E-Commerce. Yogyakarta: Andi.
- Haryanto, Karim; & Hendarti, Henny. 2009. *Nasional Informatika* . UPN Veteran. Yogyakarta: Binus University.
- Hariyanto, Bambang. 2004. Sistem Manajemen Basis Data Permodelan, Perancangan, dan Terapannya. Bandung: Informatika.
- Kadir, Abdul. 2003. *Dasar Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP*. Yogyakarta:andi.
- Loudon. Jenep;&Loudon C.H Kennet. 2007. Sistem Informasi Manajemen. Jakarta: Salemba Empat.
- Madcom. 2011. *Adobe Dreamweaver CS6 Dengan PHP & MySQL*, Yogyakarta : Andi
- McLeod, Jr. Raymond;&P. Schell, George. 2007. *Management Informasi System* Tenth edition. New Jersey nited States of Amerika: person Prentice Hall
- Indra, Dedy. 2013. Perancangan E-Commerce Pada Dwitama Komputer. Tesis Tidak Terpublikasi. Jambi: Stikom Dinamika Bangsa.
- Nurchayono, Fendi. 2012. *Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, Volume 4, Nomor 3.
- Nugroho. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Objek Dengan Metode USDD*. Yogyakarta: Benny Hermawan.
- Nugroho, Bunafit. 2008. Aplikasi Pemograman Web Dinamis Dengan PHP dan MySQL. Yogyakarta: Andi.
- O' Brain, James d& Marakas, George. 2011. Manajemen Information System. Amerika : M. Graw.Hill/If winn.
- Indra, Dedy. 2013. Perancangan E-Commerce Pada Dwitama Komputer. Tesis Tidak Terpublikasi. Jambi: Stikom Dinamika Bangsa.
- Rosa, A. & Shalahuddin, M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika.
- [17]Raharjo, Budi. 2011. *Belajar Otodidak Membuat Data Base Menggunakan MySQL*. Bandung: Informatika.
- Rudyanto, M. 2011. *Aplikasi web dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi
- Saputro, Uji. 2008. *Teknologi Informasi dan Komunikasi* : Bumi Aksara..
- Sidik, Betha. 2005. *Pemograman Web Dengan HTML*. Edisi kedua. Bandung: Informatika.
- Yulianto, Lies;& iswanto, Yogi. 2014. *Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, Volume 11 No 2
- Wangdra, Tonny; & Hapzi, Ali. MM.2010. *Sistem Informasi Bisnis SI-BIS*. Babuose Media (<http://www.biopolish.com/mengenal-plywood-atau-tripleks-496/>). Diakses pada tanggal 06 Mei 2016. (<http://id.techinasia.com/toko-online-popular-di-indonesia>). Diakses pada tanggal 20 Mei 2016.