

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMASARAN PERABOT
PADA CV.MUSTIKA JEPARA**

TUGAS AKHIR

**Diajukan untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Program
Strata Satu Prodi Teknik Komputer**

OLEH

**ROSALINA NASUHA
1414030102**



**PROGRAM STUDI TEKNIK KOMPUTER FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
BANDA ACEH
2020**

ABSTRAK

CV.Mustika Jepara merupakan retail dan distributor untuk pemasaran aneka perabot rumah tangga. Disamping itu juga perusahaan ini bertujuan untuk membantu wirausahawan dalam mengembangkan bisnis usahanya. CV.Mustika Jepara menjual berbagai perabotan untuk keperluan rumah tangga maupun perkantoran, perabotan yang ditawarkan kepada pelanggan merupakan perabotan yang sering dipakai oleh kebanyakan rumah tangga dan perkantoran. Pada saat ini pengolahan data penjualan masih menggunakan buku catatan penjualan dan sebagian data dipindahkan ke komputer dengan menggunakan aplikasi office seperti Microsoft Word dan Excell. Penggunaan aplikasi office masih mempunyai kendala bagi pekerja seperti sering hilangnya data diakibatkan virus yang selalu terjadi pada saat file disalin ke data yang terbaru. Tujuan tugas akhir adalah merancang sistem informasi pemasaran perabot jepara pada CV.Mustika Jepara menggunakan bahasa PHP dan MySQL. Penelitian menghasilkan Form sales mempunyai beberapa input adalah nama sales, alamat dan telepon. Selanjutnya Form pelanggan mempunyai satu input diantaranya nama sales, alamat dan telepon. Form merek mempunyai input nama merek. Form produk mempunyai beberapa input yaitu yaitu kode produk, nama produk, merek dan harga. Form produk masuk terdapat beberapa field input yaitu tanggal, produk masuk dan jumlah. Dan samping itu terdapat beberapa laporan yaitu laporan produk, produk masuk, penjualan dan komplain produk dari pelanggan.

Keyword: Pemasaran, Sistem Informasi, Web.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang dengan rahmat dan kasih sayang telah memberikan kekuatan dan kesehatan sehingga penulis telah dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Selawat dan salam tak lupa penulis sanjungkan kepangkuan Nabi besar Muhammad SAW, keluarga beserta para sahabatnya, berkat jasa beliau kita dapat menikmati indahnya hidup di alam yang disinari dengan kilauan cahaya ilmu pengetahuan dibawah panji agama Allah SWT.

Selanjutnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini terutama sekali kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan moril maupun materil.
2. Bapak M.Fadhli, S.Kom., M.Kom, selaku Dekan Fakultas Teknik dan sekaligus sebagai Pembimbing II
3. Bapak Zulfan, ST., MT, selaku Ketua Prodi Teknik Komputer Fakultas Teknik Universitas Serambi Mekkah
4. Bapak Saisa, ST., MT selaku Pembimbing I
5. Bapak Dedi Satria, S.Si., M.Sc selaku Pembimbing II

Semua masukan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis semoga amal baiknya mendapat pahala disisi Allah SWT. Penulis menyadari dalam penyusunan proposal ini masih banyak sekali terdapat kekurangan dan kekhilafan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritikan yang bersifat membangun untuk kesempurnaan penulisan proposal ini pada masa yang akan datang.

Banda Aceh, 14 April 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	 3
2.1 Penjualan	3
2.1.1 Pengertian Penjualan.....	3
2.1.2 Jenis-Jenis Penjualan.....	4
2.1.3 Fungsi Penjualan	4
2.1.4 Tahap-tahap penjualan	5
2.1.5 Tujuan Penjualan.....	6
2.2 Perabot.....	6
2.3 Konsep Sistem Informasi	10
2.4 Konsep Rekayasa Perangkat Lunak	16
2.5 Konsep Perancangan Sistem	18
2.6 Pengertian Basis Data	18
2.7 DBMS	20
2.8 Arsitektur Aplikasi	21
2.9 Pengertian Internet	22
2.10 Aplikasi dan Teknologi Web	24
2.11 Perangkat Lunak Pendukung.....	28
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	 31
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	31
3.2 Metode Penelitian yang digunakan	31
3.3 Analisa Rancangan.....	33
3.3.1 Prosedur Sistem Berjalan	33
3.3.2 Prosedur Sistem Usulan	33
3.4 Rancangan Sistem	34
3.4.1 Entity Relationship Diagram.....	34
3.4.2 Rancangan DFD	35
3.4.2.1 Diagram Konteks	35
3.4.2.2 Diagram Berjenjang	35
3.4.2.3 Data Flow Diagram.....	36
3.4.3 Rancangan Database	38
3.4.4 Skema Tabel.....	39
3.4.5 Rancangan Antarmuka	39

BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1	Hasil	46
4.2	Pembahasan.....	53
BAB V	PENUTUP	54
5.1	Kesimpulan	54
5.2	Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. Daftar Database yang didukung PHP	12
Tabel 3.1. Tabel Jurusan	28
Tabel 3.2. Tabel Mahasiswa	28
Tabel 3.3. Tabel Judul Kerja Praktek	29
Tabel 3.4. Tabel Katagori	29
Tabel 3.5. Tabel Lokasi	29
Tabel 3.6. Tabel Pembimbing I	30
Tabel 3.7. Tabel Pembimbing 2	30
Tabel 3.8. Tabel Kerja Praktek	30

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Diagram Informasi	8
Gambar 2.2. Lima Komponen Sistem Informasi	9
Gambar 3.1. Flowmap Berjalan	22
Gambar 3.2. Flowmap Usulan	23
Gambar 3.3. Relasi tabel	24
Gambar 3.4. Entity Relationship Diagram (ERD)	25
Gambar 3.5. Bagan Berjenjang	26
Gambar 3.6. Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses Nomor 1	27
Gambar 3.7. Form masuk Administrasi	31
Gambar 3.8. Form Input Administrasi	32
Gambar 3.9. Form Input Jurusan	32
Gambar 3.10. Form Input Mahasiswa	33
Gambar 3.11. Form Input Judul Kerja Praktek	33
Gambar 3.12. Form Input Katagori	34
Gambar 3.13. Form Input Lokasi	34
Gambar 3.14. Form Input Pembimbing 1	35
Gambar 3.15. Form Input Pembimbing 2	35
Gambar 3.16. Form Input Pendataan Kerja Praktek	36
Gambar 3.17. Laporan Pengesahan Judul	37
Gambar 3.18. Laporan Status Judul Kerja Praktek	37

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV.Mustika Jepara merupakan retail dan distributor untuk pemasaran aneka perabot rumah tangga. Disamping itu juga perusahaan ini bertujuan untuk membantu wirausahawan dalam mengembangkan bisnis usahanya. CV.Mustika Jepara menjual berbagai perabotan untuk keperluan rumah tangga maupun perkantoran, perabotan yang ditawarkan kepada pelanggan merupakan perabotan yang sering dipakai oleh kebanyakan rumah tangga dan perkantoran.

CV.Mustika Jepara dalam mengembangkan bisnis usahanya. Pada saat ini pengolahan data pemasaran masih menggunakan buku catatan pemasaran dan sebagian data dipindahkan ke komputer dengan menggunakan aplikasi *office seperti Microsoft Word dan Excell*. Penggunaan aplikasi *office* masih mempunyai kendala bagi pekerja seperti sering hilangnya data diakibatkan virus yang selalu terjadi pada saat file disalin ke data yang terbaru.

Berdasarkan hal ini, maka diperlukan sebuah Sistem Pemasaran Mesin Produksi, supaya data dapat disimpan dalam sebuah sistem database dan lebih mudah diproses dalam bentuk laporan. maka penulis mengusulkan judul penelitian ” Sistem Informasi Pemasaran Manajemen Pemasaran pada CV.Mustika Jepara”

1.2 Batasan Masalah

Dari tujuan penelitian di atas maka diperlukan batasan penelitian mengenai pembuatan Sistem data Pemasaran pada CV.Mustika Jepara adalah :

1. Pembuatan sistem informasi hanya pada pemasaran perabot rumah tangga dan perkantoran serta rekap data pemasaran.
2. Sistem informasi dibangun menggunakan bahasa PHP dan database MySQL.

1.3 Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang, yang telah dijelaskan, maka rumusan dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang sistem informasi manajemen pemasaran pada CV.Mustika Jepara?.
2. Bagaimana menyajikan sistem informasi manajemen pemasaran pada CV.Mustika Jepara menggunakan bahasa PHP dan mySQL?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan, maka tujuan penelitian ini dapat dirumuskan:

1. Merancang sistem informasi manajemen pemasaran pada CV.Mustika Jepara.
2. Menyajikan sistem informasi manajemen pemasaran pada CV.Mustika Jepara menggunakan bahasa PHP dan mySQL.

1.3 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan mamfaat bagi karyawan pada bidang pemasaran mesin produksi dan peneliti sendiri. Dari segi manfaat bagi CV.Mustika Jepara maka diharapkan dengan aplikasi ini dapat menyimpan dokumen pemesanan mesin produksi secara digital dan permanen pada sistem terkomputerisasi. Begitu pula bagi peneliti sendiri berharap dengan hasil ini dapat meningkatkan pemahaman peneliti mengenai manajemen pemasaran perabot.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pemasaran

2.1.1. Pengertian Pemasaran

Pemasaran adalah salah satu aktivitas operasi dari koperasi, selain itu pemasaran juga merupakan salah satu tujuan utama dari koperasi. Pemasaran merupakan bagian yang penting, baik untuk perusahaan industri, perusahaan perdagangan maupun koperasi.

”Pemasaran (*selling*) adalah suatu kegiatan yang ditujukan untuk mencari pembeli, mempengaruhi, dan memberi petunjuk agar pembeli dapat menyesuaikan kebutuhannya dengan produksi yang ditawarkan serta mengadakan perjanjian mengenai harga yang menguntungkan bagi kedua pihak.” (Moekijat, 2018:488)

“Pemasaran merupakan suatu transaksi pendapatan yaitu barang atau jasa yang dikirim seorang pelanggan untuk imbalan kas suatu kewajiban untuk membayar.” (Wijaya, 2018 : 92)

Sedangkan menurut Philip Kotler yang diterjemahkan oleh Hendra Teguh dalam bukunya yang berjudul “Manajemen Pemasaran” menyatakan bahwa “Pemasaran adalah proses sosial yang didalamnya individu dan kelompok mendapatkan apa yang mereka butuhkan dan inginkan dengan menciptakan, menawarkan dan secara bebas merupakan produk yang bernilai dengan pihak lain.”

Berdasarkan tiga definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa pemasaran adalah persetujuan kedua belah pihak antara penjual dan pembeli, dimana penjual menawarkan suatu produk dengan harapan pembeli dapat memberikan sejumlah uang sebagai alat tukar produk tersebut, sebesar harga jual yang disepakati.

Pemasaran juga dapat dikatakan sebagai suatu tugas memperkenalkan, mempengaruhi dan memberikan petunjuk agar pembeli dapat mengetahui produk barang atau jasa yang ditawarkan, serta mengadakan transaksi atau perjanjian mengenai harga yang menguntungkan kedua belah pihak, jadi didalam pemasaran

tercipta suatu proses pertukaran barang atau jasa antara penjual dengan pembeli. Di dalam perekonomian kita, seseorang yang menjual sesuatu akan mendapatkan imbalan berupa uang. Dengan alat tukar yang berupa uang, orang akan lebih mudah memenuhi segala keinginannya, dan pemasaran menjadi lebih mudah dilakukan.

2.1.2. Jenis-Jenis Pemasaran

Menurut Abdurahman (2018:490) mengemukakan mengenai jenis-jenis pemasaran yang terbagi dalam empat jenis, yaitu :

1. Pemasaran Mutlak

Pemasaran mutlak adalah pemasaran yang tidak mengandung syarat-syarat baik dari pihak penjual maupun dari pihak pembeli.

2. Pemasaran Yang Ditangguhkan

Pemasaran yang ditangguhkan adalah suatu pemasaran yang pelaksanaannya telah ditunda sampai waktu dikemudian hari atas perintah pengadilan atau pegawai yang berwenang.

3. Pemasaran Dengan Uang Tunai

Pemasaran dengan uang tunai adalah suatu pemasaran yang pembayarannya harus dilakukan penuh sebelum pada waktu penerimaan barang-barang.

4. Pemasaran Dengan Syarat

Pemasaran dengan syarat adalah suatu pemasaran yang menyatakan bahwa pemindahan hak yang terakhir itu tergantung pada dipenuhinya rangkaian syarat-syarat tertentu, seperti pembayarannya harus dilakukan, penerimaan barang-barang itu dan lain-lain.

2.1.3. Fungsi Pemasaran

Menurut Pearson (2017:125) membahas mengenai fungsi pemasaran, antara lain :

1. Mendorong, menciptakan, mengembangkan, dan menggunakan strategi pemasaran yang memungkinkan perusahaan mencapai atau melebihi target pemasaran guna meneruskan serta meningkatkan usahanya.
2. Untuk mencapai dan memelihara pangsa pasar tertentu atau posisi yang telah dicapai dalam sebuah target industri.
3. Sebagai mesin pendorong pencapaian tujuan jangka panjang dan jangka pendek guna memperoleh keuntungan dan mencapai pertumbuhan yang diinginkan.

2.1.4. Tahap-Tahap Pemasaran

Dalam kegiatan pemasaran, ada tahap yang ditempuh oleh penjual agar tujuan pemasaran dapat tercapai. Menurut Pearson (2017:237), yaitu :

1. Persiapan Sebelum Pemasaran

Disini kegiatan dilakukan dengan mempersiapkan tenaga penjual dengan memberikan pengertian tentang barang yang akan dijual, pasar yang dituju, dan teknik-teknik pemasaran yang harus dilakukan. Selain itu perlu juga pemberian pengetahuan mengenai motivasi dan perilaku pembeli dalam segmen pasar yang dituju.

2. Penentuan Lokasi Pembeli Potensial

Dengan menggunakan data pembelian tahun lalu maupun sekarang, penjual dapat menentukan karakteristik calon pembeli potensial. Olehkarena itu, pada tahap ini ditentukan lokasi dari segmen pasar yang menjadi sasarannya.

3. Pendekatan Pendahuluan

Sebelum melakukan pemasaran harus dipelajari semua data yang berhubungan dengan lokasi pasar dan kemungkinan persaingan di lokasi. Juga penting untuk mengenalkan produk lebih awal lewat promosi di tempat-tempat yang telah ditentukan sebagai tempat potensial untuk menjual produk.

4. Melakukan Pemasaran

Dalam tahap ini penjual telah sampai pada penjualan produk pada segmen pasar yang telah ditetapkan. Pemasaran harus memperhatikan permintaan pasar akan

produk karena seringkali terjadi permintaan mendadak yang tidak dapat dipenuhi oleh penjual sehingga mengakibatkan kepercayaan konsumen terhadap produk mengalami penurunan.

5. Pelayanan Purna Jual

Setelah produk dijual dan diterima oleh pembeli atau konsumen tahap selanjutnya adalah pelayanan purna jual dimana penjual mempersiapkan penerimaan kembali barang-barang yang cacat atau rusak, mendengarkan keluhan konsumen tentang kelemahan produk yang dibelinya dan melayani penggantian kembali barang-barang yang rusak itu sesuai dengan jaminan (garansi) produk yang diberikan, pemberian jasa reparasi, latihan tenaga operasional dan cara penggunaannya, serta pengantaran barang kerumah.

2.1.5. Tujuan Pemasaran

Pada umumnya, perusahaan mempunyai tiga tujuan umum dalam pemasarannya seperti yang dikemukakan oleh Swasta (2019:80) :

1. Berusaha mencapai volume pemasaran tertentu.
2. Berusaha mencapai laba atau profit akhir melebihi biaya yang dikeluarkan.
3. Menunjang pertumbuhan perusahaan.

Usaha-usaha untuk mencapai ketiga tujuan tersebut tidak sepenuhnya hanya dilakukan oleh pelaksanaan pemasaran atau para penjual. Dalam hal ini perlu adanya kerjasama yang baik dalam perusahaan khususnya koperasi.

2.2 Perabot

Menurut Suryono (2016:44) bahwa Perabot kantor (office furniture) merupakan sarana prasarana yang menunjang kegiatan administrasi dalam suatu kantor seperti meja, kursi, lemari dan sebagainya. Perabot kantor merupakan sarana kantor yang tidak habis pakai dan dapat digunakan berulang-ulang dalam jangka

waktu panjang. Biasanya terbuat dari bahan kayu, besi ataupun bahan lainnya yang tahan lama.

2.3 Konsep Sistem Informasi

Semua organisasi membutuhkan aliran informasi yang membantu manajer untuk mengambil bermacam keputusan yang dibutuhkan. Aliran informasi ini diatur dan diarahkan dalam suatu sistem informasi. Sistem informasi berperan dalam proses pengambilan keputusan operasional harian sampai perencanaan jangka panjang.

Sebelum komputer ada, sistem informasi sudah menjadi kebutuhan organisasi. Ini berarti sistem informasi tidak selamanya berbasis komputer. Namun dengan berkembangnya fungsi komputer, sistem informasi saat ini umumnya didukung penuh oleh komputer. Dengan demikian istilah sistem informasi lebih sering berarti sistem informasi berbasis komputer. Sistem informasi berbasis komputer mempunyai 6 bagian: *hardware*, *software*, data/informasi, prosedur, komunikasi dan orang. Sistem informasi ditentukan dalam perusahaan bergantung pada sifat dan struktur bisnisnya. Ini berarti sistem informasi bersifat modifikatif terhadap kebutuhan organisasi. Komponen prosedur dalam sistem informasi berkaitan dengan prosedur manual dan prosedur berbasis komputer serta standar untuk mengolah data menjadi informasi yang berguna. Suatu prosedur adalah urutan langkah yang dilakukan untuk menyelesaikan satu atau lebih aktifitas pengolahan informasi. Pengolahan informasi ini dapat dikerjakan dengan pengguna, atau kombinasi pengguna dan *staff* teknik. Suatu bisnis terdiri dari berbagai macam prosedur yang digabungkan secara logis untuk membentuk suatu sistem. Sebagai contoh sistem yang umumnya ada dalam suatu organisasi adalah sistem penggajian, personalia, akuntansi, dan gudang.

Data mengalir dari bermacam sumber seperti : konsumen yang membeli produk atau layanan, penjual yang menyediakan barang, bank, agen pemerintah, dan agen asuransi. Sistem informasi membantu organisasi mengolah data tersebut menjadi informasi yang lengkap dan berguna.

2.3.1 Pengertian Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Dari pengertian diatas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa suatu sistem merupakan elemen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi dalam melakukan kegiatan bersama untuk mencapai suatu tujuan tertentu. (Davis, 2017:102)

2.3.2 Karakteristik Sistem

Suatu sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu memiliki komponen-komponen (*components*), batas sistem (*boundary*), lingkungan luar sistem (*environment*), penghubung (*connect*), masukan (*input*), keluaran (*output*), pengolah (*process*) dan sasaran (*objective*) dan tujuan (*goal*) terdiri atas (McLeod, 2017:200).

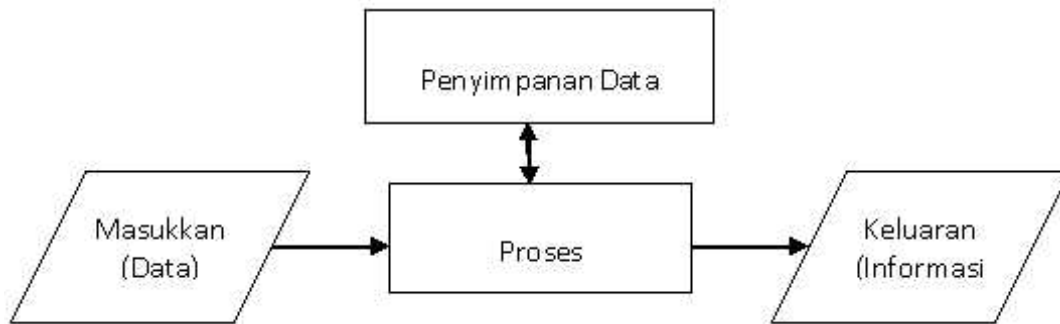
1. **Komponen Sistem** : Komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu sub sistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap sistem baik besar maupun kecil, selalu mengandung komponen-komponen atau subsistem-subsistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Suatu sistem dapat mempunyai suatu yang lebih besar yang disebut *supra system*.
2. **Batas Sistem** yaitu Batas sistem merupakan daerah-daerah yang membatasi antara satu sistem dengan sistem lainnya dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.
3. **Lingkungan Luar Sistem** adalah Lingkungan luar sistem dari suatu sistem adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem yang dapat bersifat menguntungkan dan dapat pula merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem yang harus dijaga dan dipelihara. Sedangkan yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, karena akan mengganggu kelangsungan hidup sistem.

4. Penghubung Sistem adalah penghubung sistem merupakan media penghubung antara satu sub sistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lainnya. Dengan penghubung akan terjadi interaksi antar subsistem, sehingga membentuk satu kesatuan.
5. Masukan Sistem yaitu Masukan adalah suatu energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Contoh *maintenance input* di dalam sistem komputer adalah program, yang digunakan untuk mengoperasikan komputer. Sedangkan *signal input* adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran. Contoh *signal input* di dalam sistem komputer adalah data, yang dapat diolah menjadi Informasi.
6. Keluaran Sistem adalah Keluaran (*Output*) merupakan hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna.
7. Pengolah Sistem yaitu Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya, yang bertugas merubah masukan menjadi keluaran.
8. Sasaran Sistem adalah Suatu sistem pasti memiliki tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Suatu operasi sistem akan berguna dan berhasil apabila mencapai sasaran atau tujuannya. Sasaran sistem sangat menentukan masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.

2.3.3 Pengertian Informasi

Dari suatu pendapat yang dikemukakan oleh Jogianto (2017:127) dalam bukunya *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, bahwa: “Informasi adalah data yang diolah menjadi suatu bentuk tertentu yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya”.

Berikut akan diperlihatkan gambar mengenai hubungan antara data dengan informasi :



Gambar 2.1 Perubahan Data Menjadi Informasi

Sumber: Jogianto (2017:127)

Informasi merupakan hasil pengolahan dari sebuah model, formasi, organisasi, ataupun suatu perubahan bentuk dari data yang memiliki nilai tertentu, dan bisa digunakan untuk menambah pengetahuan bagi yang menerimanya setelah diolah sedemikian rupa. Dalam hal ini, data bisa dianggap sebagai obyek dan informasi adalah suatu subyek yang bermanfaat bagi penerimanya. Informasi juga bisa disebut sebagai hasil pengolahan atau pemrosesan data (Al-Bahra, 2017:44).

2.3.4 Sistem Informasi

Menurut Davis (2017:243) di dalam bukunya *Accounting Information Systems* mendefinisikan sistem informasi sebagai berikut: “Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategis dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan”.

Dari definisi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa sistem informasi merupakan perpaduan antara manusia, alat teknologi, media, prosedur dan pengendalian yang bertujuan untuk menata jaringan komunikasi sehingga dapat membantu dalam pengambilan keputusan yang tepat. Kegiatan yang terdapat pada sistem informasi antara lain :

- a. Input, menggambarkan suatu kegiatan untuk menyediakan data yang akan diproses
- b. Proses, menggambarkan bagaimana suatu data diproses untuk menghasilkan suatu informasi yang bernilai tambah

- c. Output, suatu kegiatan untuk menghasilkan laporan dari proses diatas
- d. Penyimpanan, suatu kegiatan untuk memelihara dan menyimpan data
- e. Kontrol, suatu aktifitas untuk menjamin bahwa sistem informasi tersebut berjalan sesuai dengan yang diharapkan Sistem informasi dalam sebuah sistem meliputi pemasukan data (*input*) kemudian diolah melalui suatu model dalam pemrosesan data, dan hasil informasi akan ditangkap kembali sebagai suatu input dan seterusnya sehingga membentuk siklus informasi yang dapat diperoleh dari sistem informasi sebagai sistem khusus dalam organisasi untuk mengolah informasi tersebut.

2.3.5 Komponen Sistem Informasi

Menurut Kadir (2018:146) Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building blok*) yaitu :

- a. *Hardware* yaitu suatu perangkat keras dalam komputer yang kita bisa sentuh dan rasakan.
- b. *Software* yaitu suatu perangkat lunak di dalam komputer yang berfungsi untuk mengoperasikan suatu aplikasi di dalam sistem komputer.
- c. Data yaitu sekumpulan karakter yang diterima sebagai masukan (*input*) untuk sistem informasi dan disimpan serta diolah.
- d. Prosedur yaitu suatu urutan pekerjaan tata usaha yang biasanya melibatkan beberapa orang dalam satu bagian atau lebih, dan disusun untuk menjamin adanya perlakuan yang seragam terhadap transaksi-transaksi perusahaan yang terjadi.
- e. *User* yaitu orang yang terlibat dalam sistem informasi seperti operator, pemimpin sistem informasi, dan sebagainya.

Dari pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa komponen sistem informasi dapat terdiri atas *hardware*, *software*, prosedur dan user, dimana masing-masing komponen terintegrasi satu dengan yang lainnya.

2.3.6 Tujuan Sistem Informasi

Sistem Informasi memiliki beberapa tujuan (Murdict, 2017:120), yaitu:

1. Integrasi sistem
 - a. Menghubungkan sistem individu/kelompok
 - b. Pengkolektifan data dan penyambungan secara otomatis
 - c. Peningkatan koordinasi dan pencapaian sinergi
2. Efisiensi pengelolaan
 - a. Penggunaan basis data dalam upaya kesamaan pengadministrasian data
 - b. Pengelolaan data berkaitan dengan karakteristik Informasi
 - c. Penggunaan dan pengambilan Informasi
3. Dukungan keputusan untuk manajemen
 - a. Melengkapi Informasi guna kebutuhan proses pengambilan keputusan
 - b. Akuisisi Informasi eksternal melalui jaringan komunikasi

Dari pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi memiliki tujuan yang dapat terdiri integrasi sistem, efisiensi pengelolaan dan dukungan keputusan untuk menjadi informasi yang terintegrasi.

2.3.7 Manfaat Sistem Informasi

Sistem Informasi memiliki beberapa manfaat (Sadiman, 2016:204), yaitu:

1. Menghemat tenaga kerja
2. Peningkatan efisiensi
3. Mempercepat proses
4. Perbaikan dokumentasi
5. Pencapaian standar
6. Perbaikan keputusan

2.4 Konsep Rekayasa Perangkat Lunak

Rekayasa Perangkat Lunak adalah aplikasi dari sebuah pendekatan kuantifiabel, disiplin, dan sistematis kepada pengembangan, operasi, dan pemeliharaan perangkat

lunak. Usaha yang berhubungan dengan rekayasa perangkat lunak dapat dikategorikan ke dalam tiga fase umum dengan tanpa mempedulikan area aplikasi, ukuran proyek, atau kompleksitasnya (Scoot, 2017:97), yaitu :

1. Fase Definisi (*Definition Phase*) : Fase ini berfokus pada “apa” (*what*); dimana pada definisi ini pengembang perangkat lunak harus mengidentifikasi informasi apa yang akan diproses, fungsi dan unjuk kerja apa yang dibutuhkan, tingkah laku sistem seperti apa yang diharapkan, antarmuka apa yang akan dibangun, batasan perancangan serta kriteria validasi untuk mendefinisikan sistem yang sukses. Tugas teknis yang harus selalu ada dalam fase ini yaitu rekayasa sistem atau informasi, perencanaan proyek perangkat lunak, serta analisis kebutuhan.
2. Fase Pengembangan (*Development Phase*) : Fase ini berfokus pada “bagaimana” (*how*), yaitu dimana selama masa pengembangan perangkat lunak, teknisi harus mendefinisikan bagaimana data dikonstruksikan, bagaimana fungsi-fungsi diimplementasikan sebagai sebuah arsitektur perangkat lunak, bagaimana detail prosedur akan diimplementasikan, bagaimana antarmuka dikarakterisasi, bagaimana rancangan akan diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman serta bagaimana pengujian akan dilakukan. Tugas teknis yang harus selalu ada dalam fase ini yaitu rancangan perangkat lunak, pemunculan kode, dan pengujian perangkat lunak.
3. Fase Pemeliharaan (*Maintenance Phase*) : Fase ini berfokus pada “perubahan” (*change*), yang dihubungkan dengan koreksi kesalahan, penyesuaian yang dibutuhkan ketika lingkungan perangkat lunak berkembang, serta perubahan kebutuhan pelanggan. Fase ini mengaplikasikan kembali langkah-langkah pada fase definisi dan pengembangan namun semuanya tetap bergantung pada konteks perangkat lunak yang ada.

Untuk menyelesaikan masalah aktual di dalam sebuah setting industri, rekayasa perangkat lunak atau tim perekayasa harus menggabungkan strategi pengembangan yang melingkupi lapisan proses, metode, dan alat-alat bantu serta fase-fase generik. Strategi ini sering diacukan sebagai model proses atau paradigma rekayasa perangkat lunak. Model

proses untuk rekayasa perangkat lunak dipilih berdasarkan sifat aplikasi dan proyeknya, metode dan alat-alat bantu yang akan dipakai, dan kontrol penyampaian yang dibutuhkan.

Dibawah ini adalah kunci dalam rekayasa perangkat lunak (Supriyanto, 2017:112), diantaranya :

1. Metode : '*how to*' yang bersifat teknis meliputi bidang-bidang perencanaan proyek, estimasi, analisis persyaratan, perancangan, coding, pengujian, dan pemeliharaan.
2. *Tool* : memberikan dukungan automasi bagi metode.
3. Prosedur : mengintegrasikan metode dan *tool*.

2.5 Konsep Perancangan Sistem

Menurut McLeod (2017:112) Perancangan sistem secara umum adalah "suatu tahap dimana di dalamnya terdapat identifikasi komponen-komponen sistem informasi yang akan dirancang secara rinci yang bertujuan untuk memberikan gambaran kepada pengguna atau *user* mengenai sistem yang baru".

Sedangkan desain sistem secara terinci dimaksudkan untuk pembuat program komputer dan ahli teknik lainnya yang akan mengimplementasikan sistem. Penggambaran dan rancangan model sistem Informasi secara logika dapat dibuat dalam bentuk Diagram Konteks dan Diagram Alir Data atau *Data Flow Diagram* (DFD).

Diagram konteks merupakan arus data yang berfungsi untuk menggambarkan keterkaitan aliran-aliran data antar sistem dengan bagian luar (kesatuan luar). Kesatuan luar ini merupakan sumber arus data atau tujuan data yang berhubungan dengan sistem informasi tersebut.

Diagram Alir Data atau *Data Flow Diagram* (DFD) adalah suatu model yang menjelaskan arus data mulai dari pemasukan sampai dengan keluaran data. Tingkatan DFD dimulai dari diagram konteks yang menjelaskan secara umum suatu sistem atau batasan sistem aplikasi yang akan dikembangkan. Kemudian DFD dikembangkan menjadi DFD tingkat 0 atau level 0 dan kemudian DFD level 0 dikembangkan lagi menjadi level 1 dan selanjutnya sampai sistem tersebut tergambar secara rinci menjadi tingkatan-tingkatan lebih rendah lagi. DFD merupakan penurunan atau

penjabaran dari diagram konteks. Dalam pembuatan DFD harus mengacu pada ketentuan sebagai berikut :

1. Setiap penurunan level yang lebih rendah harus mempresentasikan proses tersebut dalam spesifikasi proses yang jelas.
2. Penurunan dilakukan apabila memang diperlukan.
3. Tidak semua bagian dari sistem harus dengan jumlah level yang sama.

2.6 Pengertian Basis Data

Basis data terdiri dari kata basis dan data. Basis dapat diartikan gudang atau tempat bersarang dan data yang berarti representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia, hewan, peristiwa, konsep dan sebagainya yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasinya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa basis data merupakan kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (*redudansi*) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan. Atau bisa diartikan sebagai kumpulan file, tabel, arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik.

Konsep sebuah basis data adalah terdiri atas tabel-tabel yang terorganisasi. Tabel-tabel tersebut dapat saling berelasi untuk menghasilkan suatu informasi, untuk mengakses data yang ada dalam tabel-tabel tersebut digunakan sebuah perintah SQL (*Structured Query Language*) (Al Bahra, 2017:201).

2.6.1 DDL (*Data Definition Language*)

Merupakan kelompok perintah yang digunakan untuk melakukan pendefinisian *database* dan pendefinisian tabel. Dengan kelompok perintah dalam DDL ini maka kita dapat membuat tabel, mengubah strukturnya, menghapus tabel, membuat indeks untuk tabel, dan lain-lain yang bermuara pada pembentukan struktur *database*. DDL adalah bagian dari SQL yang digunakan untuk mendefinisikan data dan objek *database*.

Tabel 2.1 DDL

Perintah	Keterangan
CREATE	Untuk mendefinisikan database, maupun tabel sebagai data yang akan disimpan maupun diakses
ALTER	Untuk memodifikasi tabel, baik itu menambah, menghapus, maupun mengganti kolom/field pada tabel
DROP	Untuk menghapus tabel dan database

Sumber: Al Bahra, 2017:201

2.6.2 DML (*Data Manipulation Language*)

Perintah SQL digunakan untuk melakukan manipulasi data dalam database, menambahkan (*insert*), Mengubah (*update*), menghapus (*delete*), mengambil dan mencari data (*query*). DML atau *Data Manipulation Language* adalah bagian dari SQL yang digunakan untuk memulihkan dan memanipulasi data.terdapat perintah-perintah yang digunakan dalam DML adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Perintah DML

Perintah	Keterangan
SELECT	Untuk mengambil atau menampilkan data dari tabel pada database
INSERT	Untuk menyisipkan data pada tabel
UPDATE	Untuk memperbaharui nilai suatu data dalam database
DELET	Untuk menghapus record pada tabel

Sumber: Al Bahra, 2017:201

2.7. DBMS (Database Management System)

Database adalah kumpulan data yang saling berkaitan, berhubungan yang disimpan secara bersama-sama sedemikian rupa tanpa pengulangan yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan. Data-data ini harus mengandung semua Informasi untuk mendukung semua kebutuhan sistem. Proses dasar yang dimiliki oleh *database* ada 4, yaitu :

1. Pembuatan data-data baru (*create database*)
2. Penambahan data (*insert*)
3. Mengubah data (*edit*)
4. Menghapus data (*delete*)

Database Management System merupakan sistem pengoperasian dan sejumlah data pada komputer. Dengan sistem ini dapat merubah data, memperbaiki data yang salah dan menghapus data yang tidak dapat dipakai. Salah satu tujuan DBMS adalah untuk menyediakan fasilitas atau antarmuka dalam melihat atau menikmati data kepada pemakai.

2.8 Arsitektur Aplikasi

Menurut Kadir (2016:89), arsitektur aplikasi dapat pula dikatakan sebagai struktur desain dari suatu sistem komputer dengan semua kelengkapan yang telah siap untuk digunakan oleh *user*. Arsitektur ini bertujuan agar bagian teknologi informasi memenuhi kebutuhan-kebutuhan bisnis strategis organisasi. Oleh karena itu, arsitektur aplikasi memadukan kebutuhan informasi, komponen sistem informasi, dan teknologi pendukung.

Hal-hal yang akan dijelaskan mengenai arsitektur aplikasi adalah pengertian jaringan komputer, tipe-tipe jaringan komputer, topologi jaringan komputer, serta manfaat jaringan komputer.

2.8.1 Pengertian Jaringan Komputer

Menurut Sadiman (2016:1), pengertian jaringan komputer (*computer network*) adalah hubungan dua buah simpul (umumnya berupa komputer) atau lebih yang tujuan utamanya adalah untuk melakukan pertukaran data.

Ditinjau dari prakteknya, jaringan komputer memungkinkan untuk melakukan berbagi perangkat lunak, perangkat keras, bahkan berbagi kekuatan pemrosesan.

2.8.2 Tipe-tipe Jaringan Komputer

Menurut Sadiman, (2016:67) dalam bukunya "*Jaringan Komputer*", bahwa jaringan komputer dapat dibedakan berdasarkan cakupan geografisnya. Ada empat kategori utama jaringan komputer yaitu:

a. LAN (*Local Area Network*)

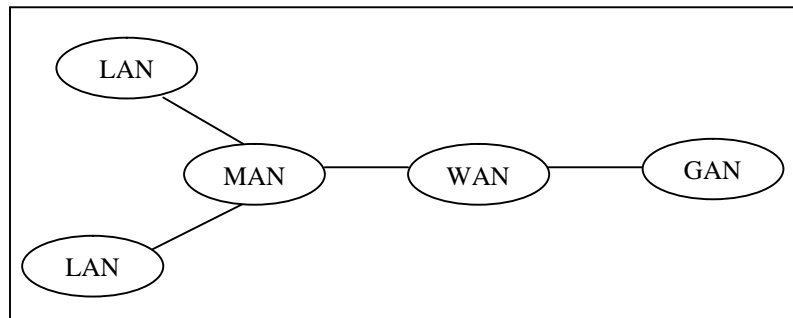
LAN adalah jaringan komputer yang digunakan untuk menghubungkan komputer yang berada didalam suatu area yang kecil. Suatu LAN biasanya bekerja pada kecepatan mulai 10 Mbps sampai 100 Mbps. LAN menjadi populer karena memungkinkan banyak pengguna untuk memakai sumber daya secara bersama-sama.

b. MAN (*Metropolitan Area Network*)

MAN merupakan suatu jaringan yang cakupannya meliputi suatu kota. MAN menghubungkan LAN-LAN yang lokasinya berjauhan. Jangkauan MAN bisa mencapai 10 km sampai beberapa ratus km. Suatu MAN biasanya bekerja pada kecepatan 1,5 sampai 150 Mbps.

c. WAN (*Wide Area Network*)

WAN adalah jaringan yang dirancang untuk menghubungkan komputer-komputer yang terletak pada suatu cakupan geografis yang luas, seperti hubungan dari satu kota ke kota lain di dalam suatu negara. Cakupan WAN bisa meliputi 100 km sampai 1000 km, dan kecepatan antar kota bisa bervariasi antara 1,5 Mbps sampai 2,4 Gbps.



Gambar 2.2 *Interaksi antara LAN, MAN, WAN, dan GAN*
 Sumber: Sadiman (2016:67)

2.9 Pengertian Internet

Pengertian internet menurut Fanny (2013:2), merupakan contoh jaringan terbesar yang menghubungkan jutaan komputer yang tersebar di seluruh penjuru dunia dan tak terikat pada satu organisasipun.

ARPAnet (*US Defense Advanced Research Project Agency*) atau Departemen Pertahanan Amerika pada tahun 1969 membuat jaringan komputer yang tersebar untuk menghindari terjadinya informasi terpusat, apabila terjadi perang dapat mudah dihancurkan. Bila satu bagian dari sambungan *network* terganggu serangan musuh, jalur yang melalui sambungan itu secara otomatis dipindahkan ke sambungan lainnya. Setelah itu internet digunakan oleh kalangan akademis (UCLA) untuk keperluan penelitian dan pengembangan teknologi. Selanjutnya, pemerintah Amerika memberikan izin ke arah komersial pada awal tahun 1990.(Nugroho, 2017:37).

Menurut Sadiman (2016:32), Internet memiliki banyak fasilitas, diantaranya:

1. *E-mail*, berfungsi untuk melakukan pertukaran surat elektronik.
2. *Telnet*, berfungsi sebagai fasilitas yang memungkinkan pemakai melakukan koneksi ke suatu sistem komputer.
3. *FTP (File Transfer Protocol)*, berfungsi sebagai sarana untuk melakukan *transfer* berkas dari komputer lokal ke suatu komputer lain atau sebaliknya.
4. *World Wide Web (WWW)*, merupakan sistem yang memungkinkan pengaksesan informasi dalam internet melalui pendekatan *hypertext*.

Ada beberapa istilah dalam internet diantaranya :

1. *Web database* adalah sistem penyimpanan data yang dapat diakses oleh bahasa pemrograman tertentu. Tidak seperti database konvensional yang hanya ditujukan untuk platform tertentu. Web database dapat diakses oleh aplikasi web yang tentunya lebih bersifat umum.
2. *HTML (HyperText Markup Language)* adalah bahasa standar dalam membuat dokumen web. Sesungguhnya HTML justru tidak dibuat untuk mempublikasikan informasi di web, namun oleh karena kesederhanaan serta kemudahan penggunaannya, HTML kemudian dipilih untuk mendistribusikan informasi di web. Perintah-perintah HTML diletakkan dalam file berekstensi *.html dan ditandai dengan mempergunakan tag (tanda) berupa karakter "<" dan ">".
3. *Website* adalah suatu tempat penyimpanan data dan informasi yang berdasarkan topik tertentu yang merupakan nama dari alamat di internet.
4. *Webpage* adalah halaman khusus dari suatu situs *web* tertentu yang berisi informasi yang dipecah menjadi beberapa halaman.
5. *Homepage* adalah sampul halaman yang berisi menu atau daftar isi dari sebuah situs *web* dan merupakan halaman pertama dalam suatu sajian informasi.

2.10 Aplikasi dan Teknologi Web

Menurut (Nugroho, 2017:67), pada awalnya aplikasi *web* dibangun hanya dengan menggunakan bahasa yang disebut HTML (*HyperText Markup Language*). Pada perkembangan berikutnya, sejumlah skrip dan objek dikembangkan untuk memperluas kemampuan HTML. Pada saat ini banyak skrip antara lain PHP dan ASP, sedangkan contoh yang berupa objek adalah applet.

Aplikasi *web* itu sendiri dapat dibagi menjadi dua yaitu *web* statis dan *web* dinamis. *Web* statis dibentuk dengan menggunakan HTML saja. Kekurangan aplikasi seperti ini terletak pada keharusan untuk memelihara program secara terus-menerus

untuk mengikuti setiap perubahan yang terjadi. Sedangkan dengan menggunakan *web* dinamis, dimungkinkan untuk membentuk sistem informasi berbasis *web*.

Teknologi yang digunakan untuk membentuk *web* dinamis, terdapat dua macam pengelompokan yaitu teknologi dari sisi klien dan teknologi dari sisi server. Teknologi *web* pada sisi klien diimplementasikan dengan mengirimkan kode perluasan HTML atau program tersendiri dan HTML ke klien. Klienlah yang bertanggung jawab dalam melakukan proses terhadap seluruh kode yang diterima. Kelemahan pendekatan ini terdapat kemungkinan bahwa *browser* pada klien tidak mendukung fitur kode perluasan HTML. Teknologi *web* pada sisi *server* memungkinkan pemrosesan kode di dalam *server* sehingga kode yang sampai pada pemakai berbeda dengan kode asli pada *server*. *HTML (HyperText Markup Language)* adalah bahasa standar dalam membuat dokumen web. Sesungguhnya HTML justru tidak dibuat untuk mempublikasikan informasi di web, namun oleh karena kesederhanaan serta kemudahan penggunaannya, HTML kemudian dipilih untuk mendistribusikan informasi di web.

2.10 Internet

Internet adalah sebuah jaringan global, yang menghubungkan komputer-komputer yang terdapat diseluruh dunia. Internet bisa diumpamakan seperti kumpulan-kumpulan jaringan yang saling berhubungan dan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa standar atau bahasa yang umum. Internet merupakan sistem jaringan yang mendunia, sehingga internet juga bisa dikatakan sebagai sebuah jaringan berskala raksasa (Nugroho, 2017:33).

2.10.1 World Wide Web

Pada awalnya internet adalah sebuah proyek yang dimaksudkan untuk menghubungkan para ilmuwan dan peneliti di Amerika, namun saat ini telah tumbuh menjadi media komunikasi global yang dipakai semua orang di muka bumi. Pertumbuhan ini membawa beberapa masalah penting yang mendasar, diantaranya kenyataan bahwa internet tidak diciptakan pada jaman *Graphical User Interface (GUI)* seperti saat ini.

Internet dimulai pada masa dimana orang masih menggunakan alat-alat akses yang tidak *user friendly* yaitu terminal berbasis teks serta perintah-perintah *command line* yang panjang serta sukar diingat, sangat berbeda dengan komputer masa sekarang ini yang menggunakan klik tombol mouse pada layar grafik berwarna. Kemudian orang mulai berfikir untuk membuat sesuatu yang lebih baik. Popularitas internet mulai berkembang pesat seperti jamur di musim penghujan setelah standar baru yaitu HTTP dan HTML diperkenalkan kepada masyarakat. HTTP (*Hypertext Transfer Protokol*) membuat pengaksesan informasi melalui TCP/IP menjadi lebih mudah dari sebelumnya. HTML (*Hypertext MarkupLanguage*) memungkinkan orang menyajikan informasi yang secara visual lebih menarik. Permunculan HTTP dan HTML kemudian membuat orang mengenal istilah baru dalam internet yang sekarang menjadi sangat populer, bahkan sedemikian populernya sehingga sering dianggap identik dengan internet itu sendiri, yaitu *World Wide Web* (www) atau *web* (Pamungkas, 2016:34).

Pada prinsipnya *web* bekerja dengan cara menampilkan file-file html yang berasal dari *server web* pada program *client* khusus, yaitu *browser web*. Program *browser web* pada *client* mengirimkan perintah kepada *server web*, yang kemudian akan dikirimkan oleh *server* dalam bentuk html. File html berisi instruksi-instruksi yang diperlukan untuk menentukan tampilan, perintah html ini kemudian diterjemahkan oleh *browser web* sehingga isi informasinya dapat ditampilkan secara visual kepada pengguna di layar komputer.

2.10.2 Hypertext Transfer Protokol (HTTP)

Web merupakan terobosan baru sebagai teknologi sistem informasi yang menghubungkan data dari banyak sumber dan layanan yang beragam macamnya di internet. Pengguna tinggal mengklik tombol mousenya pada *link-link hypertext* yang ada untuk melompat ke dokumen-dokumen *web*, *server FTP (File Transfer Protokol)*, *e-mail* ataupun layanan-layanan lain. *Server* dan *browser web* berkomunikasi satu sama lain dengan protocol yang memang di buat khusus untuk ini, yaitu HTTP. HTTP bertugas menangani permintaan-permintaan (*request*) dari *browser* untuk mengambil dokumen-dokumen *web* (Ramadhan, 2000:77).

HTTP bisa dianggap sebagai system yang bermodel *client-server*. *Browser web*, sebagai *clientnya*, mengirimkan permintaan kepada *server web* untuk mengirimkan dokumen-dokumen *web* yang dikehendaki pengguna. *Server web* lalu memenuhi permintaan ini dan mengirimkannya melalui jaringan kepada *browser*. Setiap permintaan akan dilayani dan ditangani sebagai suatu koneksi terpisah yang berbeda.

Semua dokumen *web* dikirim sebagai file teks biasa. Sewaktu mengirimkan *request* kepada *server web*, *browser* juga mengirimkan sedikit informasi tentang dirinya, termasuk jeni-jenis file yang bisa dibaca olehnya. Informasi ini lalu digunakan oleh *server web* untuk menentukan apakah dokumen yang diminta bisa dikirimkan kepada *browser* atau tidak.

2.10.3 *Hypertext Markup Language* (HTML)

HTML dewasa ini dikenal sebagai bahasa standard untuk membuat dokumen *web*. Sesungguhnya *Hypertext Markup Language* (HTML) justru tidak dibuat untuk mempublikasikan informasi di *web*, namun oleh karena kesederhanaan serta kemudahan penggunaannya, HTML kemudian dipilih orang untuk mendistribusikan informasi di *web*. Perintah-perintah HTML diletakkan dalam *file* berekstensi *.html dan ditandai dengan menggunakan tag (tanda) berupa karakter “<” dan “>” . Tidak seperti bahasa pemrograman berstruktur procedural seperti Pascal atau C, HTML tidak mengenal jumping ataupun looping. Kode-kode HTML dibaca oleh *browser* dari atas ke bawah tanpa adanya lompatan-lompatan.

Struktur sebuah dokumen HTML pada dasarnya dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu header dan body. Masing-masing ditandai oleh pasangan container tag <head> dan <body>. Bagian head berisikan judul dokumen dan informasi-informasi dasar lainnya, sedangkan bagian body adalah data dokumennya. Pengaturan format teks dan pembentukan link dilakukan terhadap objeknya langsung dengan ditandai oleh tag-tag HTML.

Ini adalah bagian tubuh dokumen. Semua yang ditulis di sini akan ditampilkan ke layer browser</body></html> HTML diatur oleh konsorsium WWW (W3C). Semua perubahan atas standard bahasa HTML harus disahkan terlebih dahulu oleh konsorsium

ini. Sejauh ini, HTML telah mengalami berbagai revisi sepanjang hidupnya. Standar paling akhir yang sekarang diperkenalkan adalah standar HTML 4.0 yang mendukung antara lain CSS (cascading style sheet), *dynamic content positioning* (penempatan isi secara otomatis) dan sebagainya.

2.10.4 Electronic Mail / Email / Messaging

Email atau kalau dalam istilah Indonesia, surat elektronik, adalah fasilitas internet yang memungkinkan para pengguna internet untuk saling berkirim pesan melalui alamat elektronik di internet. Para pengguna email memiliki sebuah *mailbox* (kotak surat) elektronik yang tersimpan dalam suatu *mailserver*. Suatu *Mailbox* memiliki sebuah alamat sebagai pengenalan agar dapat berhubungan dengan *mailbox* lainnya, baik dalam bentuk penerimaan maupun pengiriman pesan. Pesan yang diterima akan ditampung dalam *mailbox*, selanjutnya pemilik *mailbox* sewaktu-waktu dapat mengecek isinya, menjawab pesan, menghapus, atau menyunting dan mengirimkan pesan email. Layanan email biasanya dikelompokkan dalam dua basis, yaitu email berbasis *client* dan email berbasis *web*. Bagi pengguna email berbasis *client*, aktifitas per-emailan dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak *email client*, misalnya Eudora atau Outlook Express. Perangkat lunak ini menyediakan fungsi-fungsi penyuntingan dan pembacaan email secara *offline* (tidak tersambung ke internet), dengan demikian, biaya koneksi ke internet dapat dihemat. Koneksi hanya diperlukan untuk melakukan pengiriman (*send*) atau menerima (*recieve*) email dari *mailbox*. Sebaliknya, bagi pengguna email berbasis *web*, seluruh kegiatan per-emailan harus dilakukan melalui suatu situs web. Dengan demikian, untuk menggunakannya haruslah dalam keadaan *online*. Alamat email dari ISP (internet *Service Provider*) umumnya berbasis *client*, sedangkan email berbasis *web* biasanya disediakan oleh penyelenggara layanan email gratis seperti Hotmail (<http://www.hotmail.com/>) atau YahooMail (Peranginangin, 2016:98).

2.11 Perangkat Lunak Pendukung

Dalam pembangunan sistem informasi ini, digunakan beberapa perangkat lunak pendukung diantaranya yaitu:

2.11.1 PHP

PHP adalah bahasa pemrograman *script* yang paling banyak dipakai saat ini. PHP banyak dipakai untuk memrogram situs web dinamis, walaupun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain. Contoh terkenal dari aplikasi PHP adalah phpBB. PHP juga dapat dilihat sebagai pilihan lain dari ASP.NET/C#/VB.NET Microsoft, ColdFusion Macromedia, JSP/Java Sun Microsystems, dan CGI/Perl. Contoh aplikasi lain yang lebih kompleks berupa CMS yang dibangun menggunakan PHP adalah Mambo, Joomla!, Postnuke, Xaraya, dan lain-lain (Nugroho, 2017:65).

2.11.2 Kelebihan dari PHP

Kelebihan PHP dari bahasa pemrograman yang lainnya adalah (Ramadhan, 2000:23) sebagai berikut:

1. Bahasa pemrograman PHP adalah sebuah bahasa script yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.
2. Web Server yang mendukung PHP dapat ditemukan dimana-mana dari mulai IIS sampai dengan apache, dengan konfigurasi yang relatif mudah.
3. Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis-milis dan developer yang siap membantu dalam pengembangan.
4. Dalam sisi pemahaman, PHP adalah bahasa scripting yang paling mudah karena referensi yang banyak.
5. PHP adalah bahasa open source yang dapat digunakan di berbagai mesin (linux, unix, windows) dan dapat dijalankan secara runtime melalui console serta juga dapat menjalankan perintah-perintah sistem .

2.11.3 MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: *database management system*) atau DBMS yang *multithread*, *multi-user*, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL),

tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL. Terdapat beberapa API tersedia yang memungkinkan aplikasi-aplikasi komputer yang ditulis dalam berbagai bahasa pemrograman untuk dapat mengakses basis data MySQL antara lain: bahasa pemrograman C, C++, C#, bahasa pemrograman Eiffel, bahasa pemrograman Smalltalk, bahasa pemrograman Java, bahasa pemrograman Lisp, Perl, PHP, bahasa pemrograman Python, Ruby, REALbasic dan Tcl. Sebuah antarmuka ODBC memanggil MyODBC yang memungkinkan setiap bahasa pemrograman yang mendukung ODBC untuk berkomunikasi dengan basis data MySQL. Kebanyakan kode sumber MySQL dalam ANSI C (Pamungkas, 2000:23).

Untuk melakukan administrasi dalam basis data MySQL, dapat menggunakan modul yang sudah termasuk yaitu *command-line* (perintah: `mysql` dan `mysql admin`). Juga dapat diunduh dari situs MySQL yaitu sebuah modul berbasis grafik (*GUI*): *MySQL Administrator* dan *MySQL Query Browser*. Selain itu terdapat juga sebuah perangkat lunak gratis untuk administrasi basis data MySQL berbasis web yang sangat populer yaitu phpMyAdmin. Untuk perangkat lunak untuk administrasi basis data MySQL yang dijual secara komersial antara lain: MySQL front, Navicat dan EMS SQL Manager for MySQL .

2.11.4 Web Browser

Dalam dunia web, perangkat lunak *client* yaitu *browser web* mempunyai tugas yang sama yaitu menterjemahkan informasi yang diterima oleh server web dan menampilkannya pada layar komputer pengguna, oleh karena HTTP memungkinkan *server web* mengirimkan beragam data, seperti teks atau gambar, *browser* harus bisa mengenali berbagai macam data yang akan diterimanya, dan selanjutnya harus tahu cara untuk menampilkannya dengan benar. Teks ditampilkan sebagai teks dan gambar ditampilkan sebagai gambar. Umumnya *browser web* menerima data dalam bentuk HTML. File HTML sebenarnya adalah file teks biasa yang selain berisi informasi yang hendak ditampilkan kepada pengguna, juga mempunyai perintah-perintah untuk mengatur tampilan data tersebut. Browserlah yang memiliki kuasa penuh dalam

menterjemahkan perintahperintah tadi. Meskipun sudah dibuat consensus untuk menstandarkan format dan elemen-elemen HTML, setiap jenis browser bisa menterjemahkan file HTML secara berbeda. Beberapa *server web* memiliki feature seperti *server side programming*, *sevurity control* dan lain sebagainya. Meskipun beragam macamnya, secara fungsional semua jenis *server web* adalah sama saja, yaitu berfungsi melayani permintaan-permintaan dari *browser web*. Banyak web browser yang bisa digunakan untuk mengakses web, diantaranya internet explorer, mozilla firefox, opera, safari, dan masih banyak lagi web browser lain yang bisa digunakan untuk mengakses web (Nugroho, 2017:44).

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Waktu dan tempat penelitian pengambilan data untuk kepentingan desain pada CV. Mustika Jepara. Penelitian dilakukan dalam empat bulan dengan jadwal penelitian yang terlihat pada Tabel 3.1

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

No	Uraian	BULAN															
		I				II				III				IV			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pemcarian referensi																
2	Pembuatan proposal																
3	Seminar Proposal																
4	Membuat Aplikasi																
5	Sidang Akhir																

3.2 Metode Penelitian yang Digunakan

Dalam perancangan aplikasi pada tugas akhir ini penulis menggunakan metode penelitian dengan menggunakan metode Waterfall. Metode Waterfall adalah metode yang menyarankan sebuah pendekatan yang sistematis dan sekuensial melalui tahapan-tahapan yang ada pada SDLC untuk membangun sebuah perangkat lunak. Metode ini adalah sebuah metode yang tepat untuk membangun sebuah perangkat lunak yang tidak terlalu besar dan sumber daya manusia yang terlibat dalam jumlah yang terbatas.

Dari gambar dapat dilihat bahwa tahapan pada metode Waterfall diawali oleh tahap analisis kebutuhan yang merupakan tahap awal pembangunan sebuah perangkat lunak. Tahap ini didefinisikan sebagai sebuah tahap yang menghasilkan sebuah kondisi yang diperlukan oleh pengguna untuk menyelesaikan permasalahan ataupun mencapai sebuah tujuan. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan

kebutuhan-kebutuhan pengguna dan kemudian mentransformasikan ke dalam sebuah deskripsi yang jelas dan lengkap.

Tahapan kedua adalah tahap analisis sistem yang bertujuan untuk menjabarkan segala sesuatu yang nantinya akan ditangani oleh perangkat lunak. Tahapan ini adalah tahapan dimana pemodelan merupakan sebuah representasi dari object di dunia nyata. Untuk memahami sifat perangkat lunak yang akan dibangun, analisis harus memahami domain informasi, dan tingkah laku yang diperlukan.

Tahap ketiga adalah tahap perancangan perangkat lunak yang merupakan proses multi langkah dan berfokus pada beberapa atribut perangkat lunak yang berbeda yaitu struktur data, arsitektur perangkat lunak, dan detil algoritma. Proses ini menerjemahkan kebutuhan ke dalam sebuah model perangkat lunak yang dapat diperkirakan kualitasnya sebelum dimulainya tahap implementasi.

Tahap implementasi adalah tahap yang mengkonversi apa yang telah dirancang sebelumnya ke dalam sebuah bahasa yang dimengerti komputer. Kemudian komputer akan menjalankan fungsi-fungsi yang telah didefinisikan sehingga mampu memberikan layanan-layanan kepada penggunanya.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengujian. Terdapat dua metode pengujian perangkat lunak yang umum digunakan, yaitu metode *black-box* dan *white-box*. Pengujian dengan metode *blackbox* merupakan pengujian yang menekankan pada fungsionalitas dari sebuah perangkat lunak tanpa harus mengetahui bagaimana struktur di dalam perangkat lunak tersebut. Sebuah perangkat lunak yang diuji menggunakan metode *black-box* dikatakan berhasil jika fungsi-fungsi yang ada telah memenuhi spesifikasi kebutuhan yang telah dibuat sebelumnya. Sedangkan metode *white-box* menguji struktur internal perangkat lunak dengan melakukan pengujian pada algoritma yang digunakan oleh perangkat lunak.

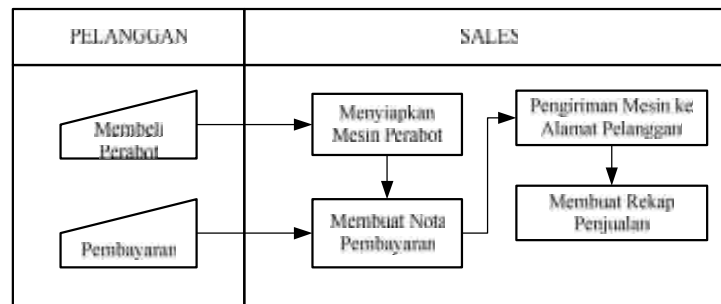
Tahap akhir dari metode *Waterfall* adalah tahap perawatan. Tahap ini dapat diartikan sebagai tahap penggunaan perangkat lunak yang disertai dengan perawatan dan perbaikan. Perawatan dan perbaikan suatu perangkat lunak diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena dalam prakteknya ketika perangkat lunak tersebut digunakan terkadang masih terdapat kekurangan ataupun penambahan fitur-fitur baru yang dirasa perlu.

3.3 Analisa Rancangan

Penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikan. Dalam analisa rancangan ini terdapat beberapa prosedur yang telah dianalisa adalah prosedur sistem berjalan dan prosedur sistem usulan.

3.3.1 Prosedur Sistem Berjalan

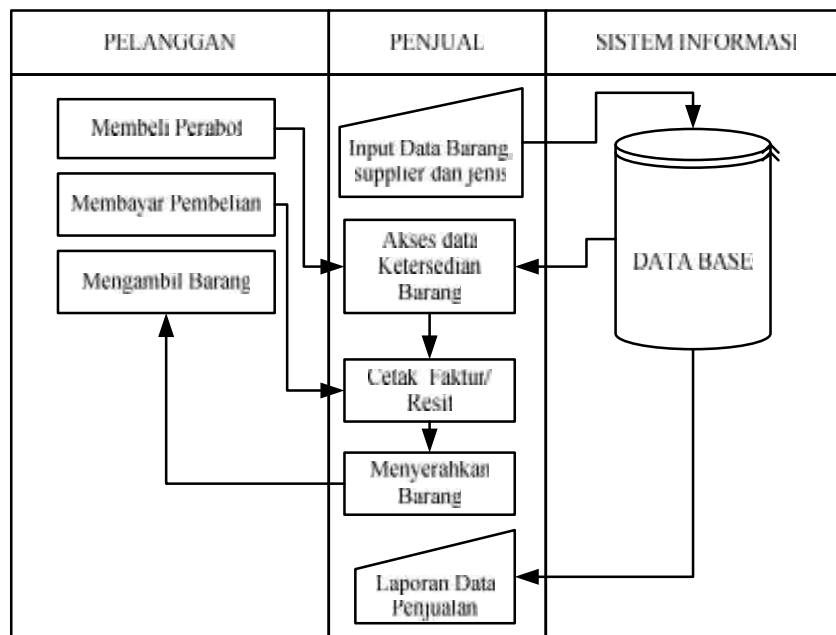
Flowmap berjalan pada gambar 3.1 menggambarkan proses kegiatan dari penjual ke penjual. Diawali oleh pelanggan membuat pembelian dan sales menyiapkan perabot, membuat nota pembayaran. Setelah membuat nota pembayaran pelanggan membuat pembayaran serta dilanjutkan oleh sales untuk membuat pengiriman perabot ke alamat pelanggan dan membuat rekap penjualan.



Gambar 3.1 Flowmap Sistem Berjalan

3.3.2 Prosedur Sistem Usulan

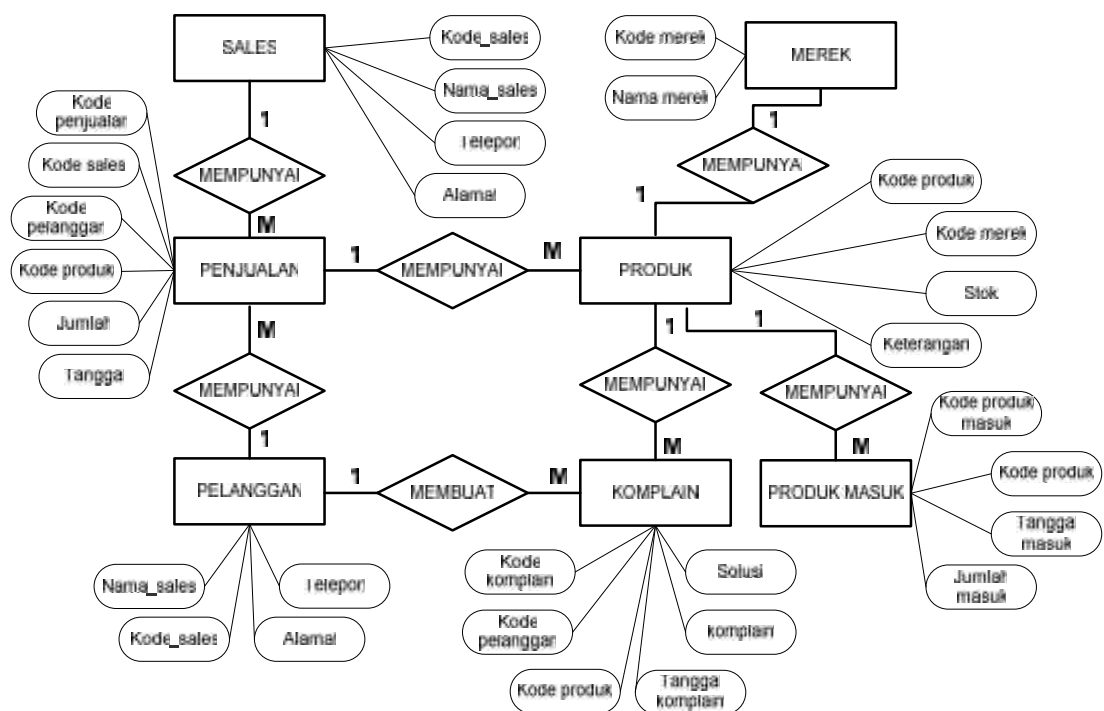
Flowmap usulan gambar 3.2 menunjukkan proses pengolahan data penjualan pada CV.Mustika Jepara yang akan dibangun nantinya. Pada proses awalnya aliran data dilakukan pelanggan. Penjual pertama sekali menginput data barang, supplier, jenis dan menyimpannya pada system informasi. Setelah itu pelanggan membeli barang dan penjual mengakses data ketersediannya barang melalui system informasi. Jika barang ada maka cetak faktur/resit dan dilanjutkan memberikan barang ke pelanggan dan pelanggan membayarnya. Untuk laporan data penjualan dapat langsung diakses melalui system informasi.



Gambar 3.2 Flowmap Sistem Usulan

3.5 Rancangan Sistem

3.5.1 Entity Relationship Diagram (ERD)



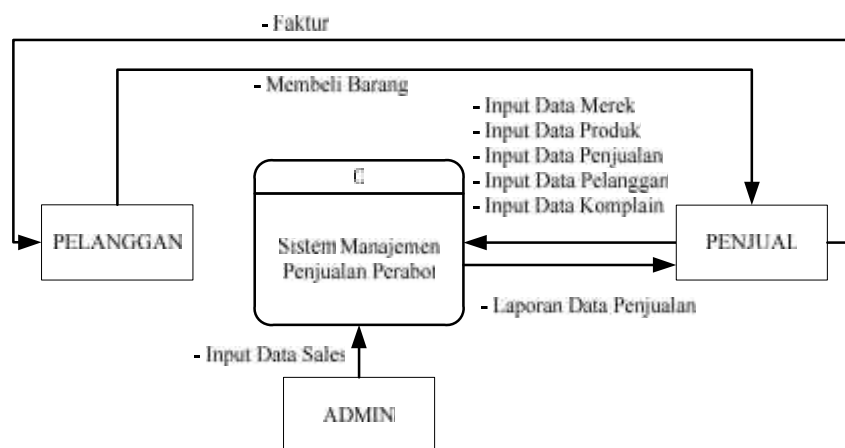
Gambar 3.3 Entity Relationship Diagram sistem yang diusulkan

Komponen penyusun ERD pengolahan data penjualan CV.Mustika Jepara Banda Aceh adalah terlihat pada gambar 3.3. maksud gambar adalah sales mempunyai banyak penjualan, banyak penjualan mempunyai banyak pelanggan, setiap penjualan mempunyai banyak produk, setiap produk mempunyai satu merek, setiap produk mempunyai satu jenis, setiap produk mempunyai banyak produk masuk dan setiap produk mempunyai banyak komplain, setiap pelanggan membuat banyak komplain.

3.5.2 Rancangan DFD

3.5.2.1 Diagram Konteks

Diagram Konteks pada gambar 3.4 menggambarkan dua objek pengguna aplikasi system yaitu penjual dan admin. Sedangkan penjual berinteraksi langsung dengan penjual. Disisi penjual terdapat beberapa aktifitas yaitu petugas menginput data merek, jenis perabot, produk, penjualan, pelanggan, komplain. Sedangkan admin hanya menginput data sales. Pada sisi pelanggan hanya mendapatkan resit setelah proses pembelian.

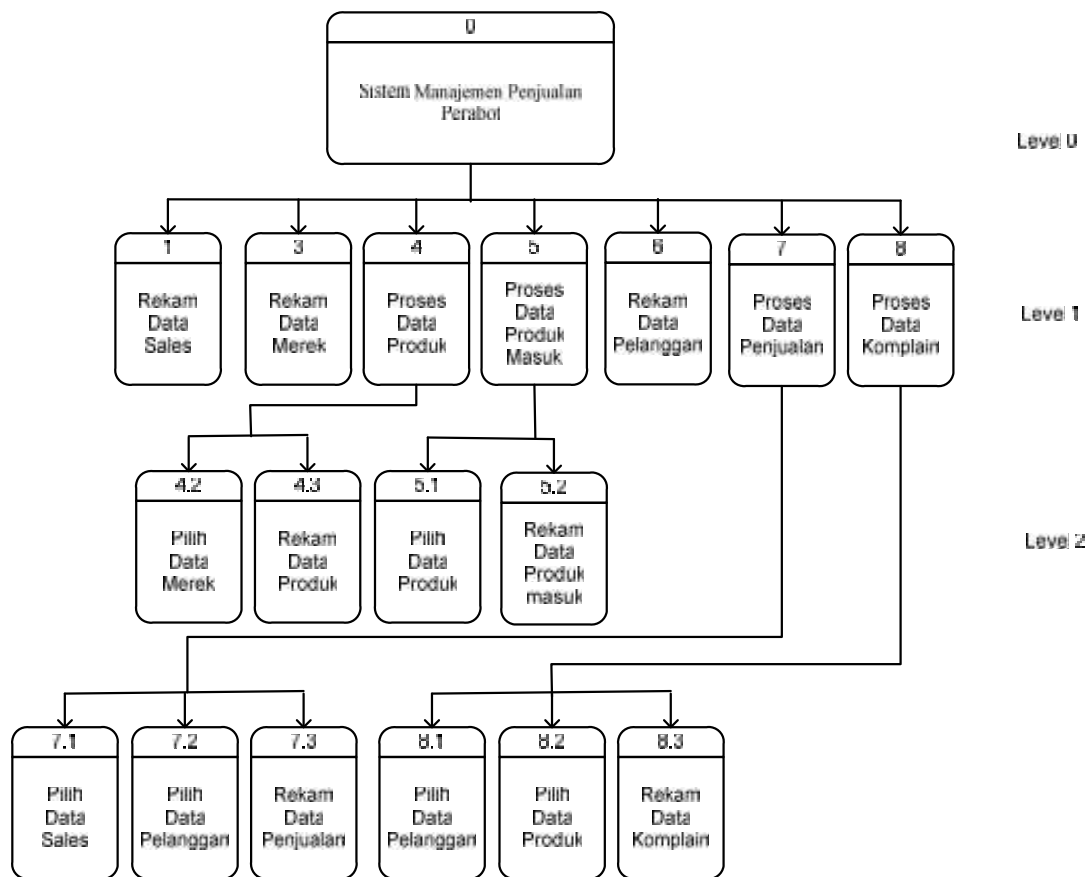


Gambar 3.4 Diagram Konteks Sistem Usulan

3.5.2.2 Diagram Berjenjang

Pada diagram jenjang seperti terlihat pada gambar 3.5 dapat dijelaskan bahwa system informasi pengolahan data penjualan terdapat beberapa aksi penginputan data dan proses yang melingkupi level 0, 1 dan 2. Pada level 0 secara umum adalah system informasi penjualan perabot produksi CV.Mustika Jepara. Sedangkan pada

level 1 terdapat beberapa aksi user yaitu aksi 1 rekam data sales, aksi 2 rekam data jenis, aksi 3 rekam data merek, aksi 4 proses data produk, aksi 5 proses data produk masuk, aksi 6 rekam data pelanggan, aksi 7 proses data penjualan dan aksi 8 adalah proses data komplain. Pada level 2 terdapat aksi lanjutan dari level 1 yaitu aksi 4.1 pilih data jenis, aksi 4.2 pilih data merek, aksi 4.3 rekam data produk, aksi 5.1 pilih data produk, aksi 5.2 rekam data produk masuk, aksi 7.1 pilih data sales, aksi 7.2 pilih data pelanggan, aksi 7.3 rekam data penjualan, aksi 8.1 pilih data pelanggan, aksi 8.2 pilih data produk dan aksi 8.3 rekam data komplain.

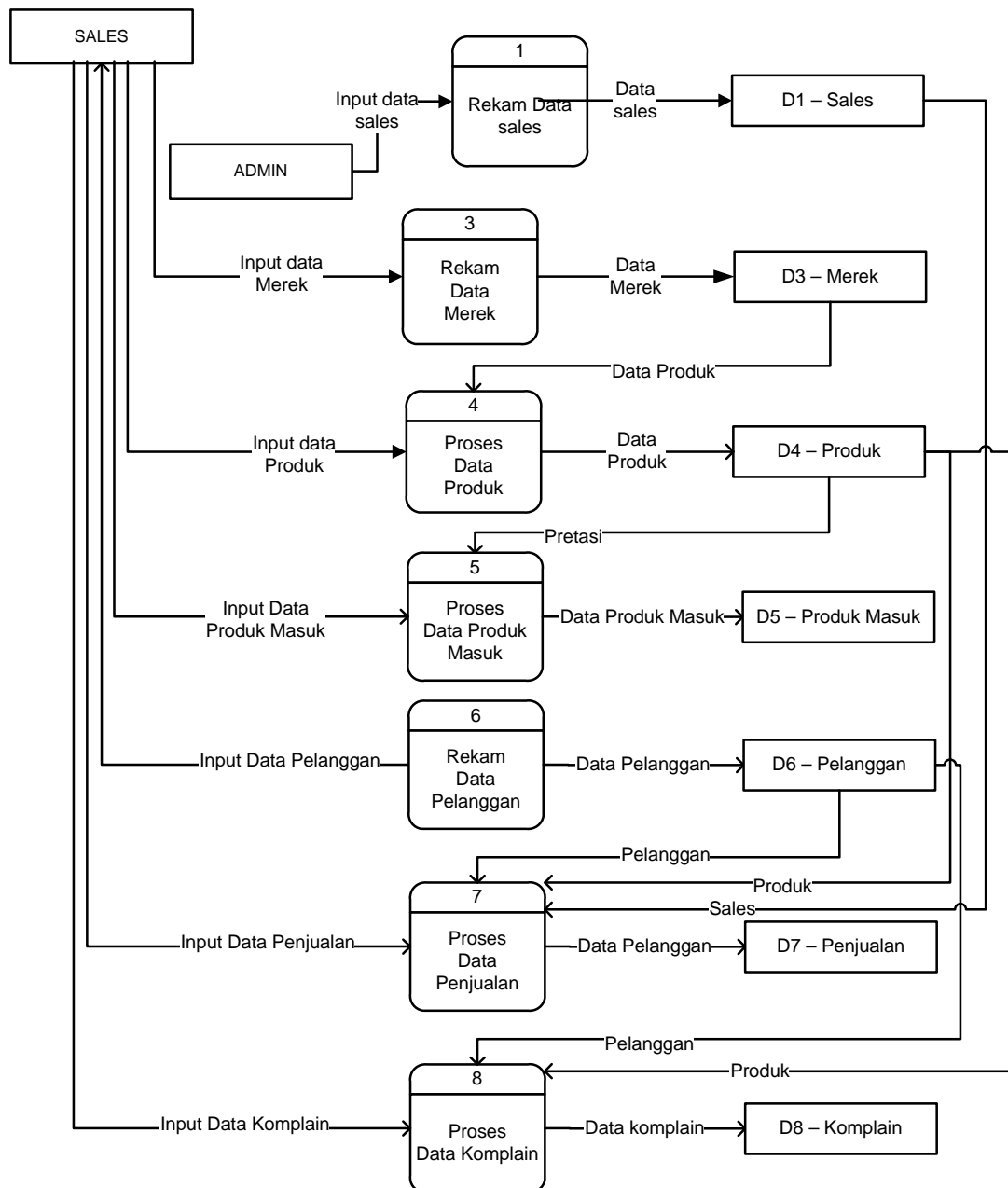


Gambar 3.5 Bagan Berjenjang

3.5.2.3 Data Flow Diagram

Pada gambar 3.6 dapat dijelaskan bahwa data flow dibawah terdapat aksi penginputan yaitu admin menginput data sales dan disimpan pada D1-salesl. Sedangkan penginputan data jenis disimpan pada D2-jenis, data merek disimpan

pada D3-merek, data produk disimpan pada D4-produk, data prduk masuk disimpan pada D5 Produk Masuk, data pelanggan pada D6 Pelanggan, data penjualan pada D7 Penjualan, dan diakhiri dengan data complain disimpan pada D8 komplain.



Gambar 3.6 Data Flow Diagram Level 1

3.5.3 Rancangan Database

Pada database aplikasi pengelolaan pesanan pada CV.Mustika Jepara Banda Aceh ini terdapat beberapa table diantara seperti terlihat pada Tabel 3.2 sampai dengan Tabel 3.9.

Tabel 3.2. Sales

No	Field Name	Type	Width	Dec
1	kode_sales	Int	5	PK
2	Nama_sales	varchar	30	
3	Telepon	varchar	15	
4	Alamat	Text		

Tabel 3.3. Pelanggan

No	Field Name	Type	Width	Dec
1	kode_pelanggan	Int	5	PK
2	Nama_pelanggan	Varchar	30	
3	Telepon	Varchar	15	
4	Alamat	Text		

Tabel 3.4. Merek

No	Field Name	Type	Width	Dec
1	kode_merek	Int	5	PK
2	Nama_merek	Varchar	30	

Tabel 3.6. Produk

No	Field Name	Type	Width	Dec
1	kode_produk	Varchar	5	PK
2	Kode_merek	Int	5	FK
3	Kode_jenis	Int	5	FK
4	Stok	Int	3	
5	Keterangan	Text		

Tabel 3.7 Produk Masuk

No	Field Name	Type	Width	Dec
1	kode_produk_masuk	Int	5	PK
2	Kode_produk	Varchar	5	FK
3	Tanggal_masuk	Date		
4	Jumlah_masuk	Int	3	

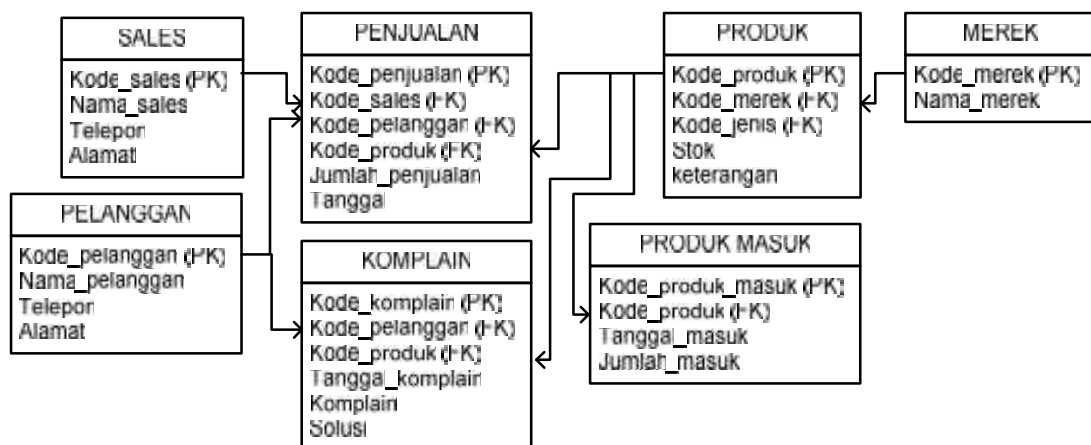
Tabel 3.8 Penjualan

No	Field Name	Type	Width	Dec
1	kode_penjualan	Int	5	PK
2	Kode_sales	Int	5	FK
3	Kode_pelanggan	Int	5	FK
4	Kode_produk	Varchar	5	FK
5	Jumlah_penjualan	Tinyint	3	
6	Tanggal	Date		

Tabel 3.9 Komplain

No	Field Name	Type	Width	Dec
1	kode_komplain	Int	5	PK
2	Kode_produk	Varchar	5	FK
3	Kode_pelanggan	Int	5	FK
4	Tanggal_komplain	Date		
5	Komplain	Text		
6	Solusi	Text		

3.5.4 Skema Tabel



Gambar 3.7 Skema tabel

3.5.5 Rancangan Antarmuka

Halaman ini adalah Halaman form login yang terlihat pada gambar 3.8 adalah form yang berfungsi sebagai tempat otentifikasi user. Pada form ini terdapat 2 input yaitu username dan password. Penggunaan form ini adalah user memasukkan username dan password setelah itu klik tombol login. Jika data user tidak

diidentifikasi maka halaman form akan kembali ke form logi. Jika data user benar maka akan langsung masuk ke form input data

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMASARAN
PERABOT CV.MUSTIKA JEPARA**

FORM LOGIN

Username

Password

Gambar 3.8 Form Login

Halaman form Sales yang terlihat pada gambar 3.9 berfungsi sebagai form input data sales. Form tersebut mempunyai beberapa input adalah kode sales, nama sales, telepon dan alamat. Penggunaan form ini diawali dengan memasukkan data input pada textfield yang sesuai dengan nama entitinya dan dilanjutkan dengan mengklik tombol simpan. Jika data tersebut tersimpan maka semua data yang diinputkan akan ditampilkan pada tabel daftar dibawah form input. Pada tabel daftar data yang telah diinputkan dan terdapat 2 ikon proses, diantaranya adalah ikon link edit dan ikon link hapus. Ikon-ikon tersebut mewakili proses untuk tiap datanya.

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMASARAN
PERABOT CV.MUSTIKA JEPARA**

Form Sales

Kode Sales Telepon

Nama Sales Alamat

Kode Sales	Nama Sales	Telepon	Alamat	Edit	Hapus
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	Edit	Hapus
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	Edit	Hapus
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	Edit	Hapus

Gambar 3.9 Form Sales

Halaman form pelanggan yang terlihat pada gambar 3.10 berfungsi sebagai form input data pelanggan. Form tersebut mempunyai beberapa input adalah kode pelanggan, nama pelanggan, telepon dan alamat. Penggunaan form ini diawali

dengan memasukkan data input pada textfield yang sesuai dengan nama entitinya dan dilanjutkan dengan mengklik tombol simpan. Jika data tersebut tersimpan maka semua data yang diinputkan akan ditampilkan pada tabel daftar dibawah form input. Pada tabel daftar data yang telah diinputkan dan terdapat 2 ikon proses, diantaranya adalah ikon link edit dan ikon link hapus. Ikon-ikon tersebut mewakili proses untuk tiap datanya.

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMASARAN
PERABOT CV.MUSTIKA JEPARA**

Form Pelanggan

Kode Pelanggan Telepon

Nama Pelanggan Alamat

Kode Pelanggan	Nama Pelanggan	Telepon	Alamat	Edit	Hapus
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	Edit	Hapus
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	Edit	Hapus
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	Edit	Hapus

Gambar 3.10 Form Pelanggan

Halaman form merek yang terlihat pada gambar 3.11 berfungsi sebagai form input data merek. Form tersebut mempunyai beberapa input adalah kode merek dan nama merek.

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMASARAN
PERABOT CV.MUSTIKA JEPARA**

Form Merek

Kode Merek Nama Merek

Kode Merek	Nama Merek	Edit	Hapus
XXXXXX	XXXXXX	Edit	Hapus
XXXXXX	XXXXXX	Edit	Hapus
XXXXXX	XXXXXX	Edit	Hapus

Gambar 3.11 Form Merek

Penggunaan form ini diawali dengan memasukkan data input pada textfield yang sesuai dengan nama entitinya dan dilanjutkan dengan mengklik tombol simpan. Jika data tersebut tersimpan maka semua data yang diinputkan akan ditampilkan pada tabel daftar dibawah form input. Pada tabel daftar data yang telah diinputkan dan terdapat 2 ikon proses, diantaranya adalah ikon link edit dan ikon link hapus. Ikon-ikon tersebut mewakili proses untuk tiap datanya.

Halaman form produk yang terlihat pada gambar 3.13 berfungsi sebagai form input data produk. Form tersebut mempunyai beberapa input adalah produk, jenis, merek dan stok. Penggunaan form ini diawali dengan memasukkan data input pada textfield yang sesuai dengan nama entitinya dan dilanjutkan dengan mengklik tombol simpan. Jika data tersebut tersimpan maka semua data yang diinputkan akan ditampilkan pada tabel daftar dibawah form input. Pada tabel daftar data yang telah diinputkan dan terdapat 2 ikon proses, diantaranya adalah ikon link edit dan ikon link hapus. Ikon-ikon tersebut mewakili proses untuk tiap datanya.

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMASARAN
PERABOT C.V.MUSTIKA JEPARA**

Form Produk

Kode produk

Merek

Jenis

Stok

Kode Produk	Merek	Jenis	Stok	Edit	Hapus
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	Edit	Hapus
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	Edit	Hapus
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	Edit	Hapus

Gambar 3.12 Form Produk

Halaman form produk masuk yang terlihat pada gambar 3.14 berfungsi sebagai form input data produk masuk. Form tersebut mempunyai beberapa input adalah kode produk masuk, produk, tanggal masuk dan jumlah.

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMASARAN
PERABOT CV.MUSTIKA JEPARA**

Form Produk Masuk

Kode produk masuk

Produk

Tanggal Masuk

Jumlah

Kode Produk Masuk	Produk	Tanggal Masuk	Jumlah	Edit	Hapus
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	Edit	Hapus
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	Edit	Hapus
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	Edit	Hapus

Gambar 3.14 Form Produk Masuk

Penggunaan form ini diawali dengan memasukkan data input pada textfield yang sesuai dengan nama entitinya dan dilanjutkan dengan mengklik tombol simpan. Jika data tersebut tersimpan maka semua data yang diinputkan akan ditampilkan pada tabel daftar dibawah form input. Pada tabel daftar data yang telah diinputkan dan terdapat 2 ikon proses, diantaranya adalah ikon link edit dan ikon link hapus. Ikon-ikon tersebut mewakili proses untuk tiap datanya.

Halaman form penjualan yang terlihat pada gambar 3.15 berfungsi sebagai form input data penjualan. Form tersebut mempunyai beberapa input adalah produk, jenis, merek dan stok. Penggunaan form ini diawali dengan memasukkan data input pada textfield yang sesuai dengan nama entitinya dan dilanjutkan dengan mengklik tombol simpan. Jika data tersebut tersimpan maka semua data yang diinputkan akan ditampilkan pada tabel daftar dibawah form input. Pada tabel daftar data yang telah diinputkan dan terdapat 2 ikon proses, diantaranya adalah ikon link edit dan ikon link hapus. Ikon-ikon tersebut mewakili proses untuk tiap datanya.

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMASARAN
PERABOT CV.MUSTIKA JEPARA**

Form Penjualan

Kode Penjualan	<input type="text"/>	Produk	<input type="text"/>
Sales	<input type="text"/>	Jumlah	<input type="text"/>
Pelanggan	<input type="text"/>	Tanggal	<input type="text"/>
<input type="button" value="SIMPAN"/>			

Kode penjualan	Sales	Pelanggan	Produk	Jumlah	Jumlah	Edit	Hapus
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	Edit	Hapus
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	Edit	Hapus
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	Edit	Hapus

Gambar 3.15 Form Penjualan

Halaman form komplain yang terlihat pada gambar 3.16 berfungsi sebagai form input data komplain. Form tersebut mempunyai beberapa input adalah produk, jenis, merek dan stok. Penggunaan form ini diawali dengan memasukkan data input pada textfield yang sesuai dengan nama entitinya dan dilanjutkan dengan mengklik tombol simpan. Jika data tersebut tersimpan maka semua data yang diinputkan akan ditampilkan pada tabel daftar dibawah form input. Pada tabel daftar data yang telah diinputkan dan terdapat 2 ikon proses, diantaranya adalah ikon link edit dan ikon link hapus. Ikon-ikon tersebut mewakili proses untuk tiap datanya.

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMASARAN
PERABOT CV.MUSTIKA JEPARA**

Form Komplain

Kode Komplain	<input type="text"/>	Tanggal Komplain	<input type="text"/>
Pelanggan	<input type="text"/>	Komplain	<input type="text"/>
Produk	<input type="text"/>	Solusi	<input type="text"/>
<input type="button" value="SIMPAN"/>			

Kode Komplain	Pelanggan	Produk	Tanggal komplain	Komplain	Solusi	Edit	Hapus
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	Edit	Hapus
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	Edit	Hapus
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	Edit	Hapus

Gambar 3.16 Form Komplain

Halaman laporan penjualan per tanggal yang terlihat pada gambar 3.17 dengan informasi yang ditampilkan adalah data kode penjualan, sales, pelanggan, produk dan jumlah. Sedangkan laporan komplain pada Gambar 3.18 dengan

informasi kode komplain, pelanggan, produk, tanggal komplain dan solusi. Sedangkan pada Gambar 3.19 adalah laporan produk masuk dengan informasi yaitu produk, tanggal masuk dan jumlahnya.

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMASARAN PERABOT CV.MUSTIKA JEPARA					
LAPORAN PENJUALAN PER TANGGAL					
Kode penjualan	Nates	Petangga	Produk	Jumlah	Jumlah
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX

Gambar 3.17 Laporan Penjualan per tanggal

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMASARAN PERABOT CV.MUSTIKA JEPARA					
LAPORAN KOMPLAIN					
Kode Komplain	Pelangg	Produk	Tanggal komplain	Komplain	Solusi
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX

Gambar 3.18 Laporan Komplain

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMASARAN PERABOT CV.MUSTIKA JEPARA			
LAPORAN PRODUK MASUK			
Kode Produk Masuk	Produk	Tanggal Masuk	Jumlah
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX

Gambar 3.19 Laporan produk masuk

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Halaman ini adalah Halaman form login yang terlihat pada Gambar 4.2 adalah form yang berfungsi sebagai tempat otentifikasi user. Pada form ini terdapat 2 input yaitu username dan password.



The screenshot shows a web application interface for 'Sistem Informasi Manajemen Pemasaran Perabot CVMustika Jepara'. On the left, there is a login form titled 'Login Peragas :'. It contains two input fields: 'Username' and 'Password', followed by a 'Login' button. To the right of the form, there is a section titled 'Produk-produk Perabot Jepara berkualitas' with a paragraph of text describing the company's role as a retailer and distributor. Below the text are two images: one of a wooden sofa set and another of a wooden display cabinet. At the bottom center, there is a small copyright notice: 'Rozalia Nuzula © 2020'.

Gambar 4.2 Halaman form login

Penggunaan form ini adalah user memasukkan username dan password setelah itu klik tombol login. Jika data user tidak diotentifikasi maka halaman form akan kembali ke form login. Jika data user benar maka akan langsung masuk ke form input data.

Halaman form sales yang terlihat pada Gambar 4.3 berfungsi sebagai form input data sales. Form tersebut mempunyai beberapa input adalah nama sales, alamat dan telepon. Penggunaan form ini diawali dengan memasukkan data input pada textfield yang sesuai dengan nama entitinya dan dilanjutkan dengan

mengklik tombol simpan. Jika data tersebut tersimpan maka semua data yang diinputkan akan ditampilkan pada tabel daftar dibawah form input. Pada tabel daftar data yang telah diinputkan dan terdapat 2 ikon proses, diantaranya adalah ikon link edit dan ikon link hapus. Ikon-ikon tersebut mewakili proses untuk tiap datanya.

Sistem Informasi Manajemen Pemasaran Perabot
CV Mustika Jepara

Menu :

- UTAMA
- SALES
- PELANGGAN
- MERKE
- PRODUK
- PRODUK MASUK
- LAPORAN PRODUK
- LAPORAN PRODUK MASUK
- LAPORAN PENJUALAN
- LAPORAN KOMPLAIN
- ALLAH

FORM INPUT DATA SALES

Nama Sales: _____

Alamat: _____

Telepon: _____

Simpan

DAFTAR SALES

No	Nama	Alamat	Telepon	Edit	Hapus
1	Sediman	Lumboro	08526056368	EDIT	HAPUS
2	Sugidi	Lumpajang	08526056369	EDIT	HAPUS

Revisi: March 2010

Gambar 4.3 Halaman form sales

Halaman form pelanggan yang terlihat pada Gambar 4.4 berfungsi sebagai form input data pelanggan. Form tersebut mempunyai beberapa input diantaranya nama pelanggan, alamat dan telepon. Penggunaan form ini diawali dengan memasukkan data input pada textfield yang sesuai dengan nama entitinya dan dilanjutkan dengan mengklik tombol simpan. Jika data tersebut tersimpan maka semua data yang diinputkan akan ditampilkan pada tabel daftar dibawah form input. Pada tabel daftar data yang telah diinputkan dan terdapat 2 ikon proses, diantaranya adalah ikon link edit dan ikon link hapus. Ikon-ikon tersebut mewakili proses untuk tiap datanya.

Sistem Informasi Manajemen Pemasaran Perabot
CVMustika Jepara

Menu :

- UTAMA
- SALES
- PELANGGAN
- MERK
- PRODUK
- PRODUK MASUK
- LAPORAN PRODUK
- LAPORAN PRODUK MASUK
- LAPORAN PENJUALAN
- LAPORAN KOMPLAIN
- KELUAR

FORM INPUT DATA PELANGGAN

Nama Pelanggan:

Alamat:

Telepon:

DAFTAR PELANGGAN

No	Nama	Alamat	Telepon	Membeli Produk	Rincian Pembelian	Edit	Hapus
1	Isabella Nana	Kemuning	05126016177	MEDIA PRODUK	RUJAYAT PELIBELIAN	EDIT	HAPUS
2	Mardani	Mentawai	05126016176	MEDIA PRODUK	RUJAYAT PEMBELIAN	EDIT	HAPUS

Rosalina Nisaula © 2020

Gambar 4.4 Halaman form pelanggan

Halaman form merek yang terlihat pada Gambar 4.5 berfungsi sebagai form input data merek produk Perabot. Form tersebut mempunyai satu input yaitu nama merek. Penggunaan form ini diawali dengan memasukkan data input pada textfield yang sesuai dengan nama entitinya dan dilanjutkan dengan mengklik tombol simpan. Jika data tersebut tersimpan maka semua data yang diinputkan akan ditampilkan pada tabel daftar dibawah form input.

Sistem Informasi Manajemen Pemasaran Perabot
CVMustika Jepara

Menu :

- UTAMA
- SALES
- PELANGGAN
- MERK
- PRODUK
- PRODUK MASUK
- LAPORAN PRODUK
- LAPORAN PRODUK MASUK
- LAPORAN PENJUALAN
- LAPORAN KOMPLAIN
- KELUAR

FORM INPUT DATA MERK

Merek Produk:

MERK PRODUK

No	Merek Produk	Edit	Hapus
1	MODIS	EDIT	HAPUS
2	CHITOST	EDIT	HAPUS
3	JITAPA	EDIT	HAPUS

Rosalina Nisaula © 2020

Gambar 4.5 Halaman form merek

Halaman form produk yang terlihat pada Gambar 4.6 berfungsi sebagai form input data produk. Form tersebut mempunyai input yaitu kode produk, nama produk, merek dan harga. Penggunaan form ini diawali dengan memasukkan data input pada textfield yang sesuai dengan nama entitinya dan dilanjutkan dengan mengklik tombol simpan. Jika data tersebut tersimpan maka semua data yang diinputkan akan ditampilkan pada tabel daftar dibawah form input. Pada tabel daftar data yang telah diinputkan dan terdapat 2 ikon proses, diantaranya adalah ikon link edit dan ikon link hapus. Ikon-ikon tersebut mewakili proses untuk tiap datanya.

Sistem Informasi Manajemen Pemasaran Perabot
CV. Mustika Jepara

Menu :

- UTAMA
- SALES
- PELANGGAN
- MERKE
- PRODUK
- PRODUK MASUK
- LAPORAN PRODUK
- LAPORAN PRODUK MASUK
- LAPORAN PENJUALAN
- LAPORAN KOMPLAIN
- KELUAR

FORM PRODUK

Kode Produk:

Nama Produk:

Merek: --PILIH MEREK--

Harga:

DAFTAR PRODUK PERABOT

No	Kode Produk	Nama Produk	Merek	Harga	Stok	Edit	Hapus
1	KP001	MEJA MAKAN UP 01	JEKARA	Rp. 7000000	8	EDIT	HAPUS
2	KP002	SKR. KURSI JAMU JEPARA	JEKARA	Rp. 1200000	8	EDIT	HAPUS

Kecamatan Ngeles 10/05/2020

Gambar 4.6 Halaman form produk

Halaman form stok masuk yang terlihat pada Gambar 4.7 berfungsi sebagai form input data produk masuk. Form tersebut mempunyai input yaitu tanggal, produk masuk dan jumlah. Penggunaan form ini diawali dengan memasukkan data input pada textfield yang sesuai dengan nama entitinya dan dilanjutkan dengan mengklik tombol simpan. Jika data tersebut tersimpan maka semua data yang diinputkan akan ditampilkan pada tabel daftar dibawah form input. Pada tabel daftar data yang telah diinputkan dan terdapat 2 ikon proses, diantaranya adalah ikon link edit dan ikon link hapus. Ikon-ikon tersebut mewakili proses untuk tiap datanya.

Sistem Informasi Manajemen Pemusatan Perabot
UIN Mustika Jember

Menu :

- UTAMA
- SALES
- PELANCON
- MEREC
- PRODUK
- PRODUK MASUK
- LAPORAN PRODUK
- LAPORAN PRODUK MASUK
- LAPORAN PENJUALAN
- LAPORAN KOMPLAIN
- KELUAR

FORM DATA STOK MASUK

Tanggal:

Produk Masuk:

Jumlah:

DAFTAR STOK MASUK

No	Tanggal	Nama produk	Jumlah	Edit	Hapus
1	2010-11-01	SET KURSI TAMU IP.01	1	<input type="button" value="EDIT"/>	<input type="button" value="HAPUS"/>
2	2010-11-01	MEJA MAKAN IP 01	5	<input type="button" value="EDIT"/>	<input type="button" value="HAPUS"/>

Desain Mustika © 2010

Gambar 4.7 Halaman form stok/produk masuk

Halaman form penjualan yang terlihat pada Gambar 4.8 berfungsi sebagai form input data penjualan. Form tersebut mempunyai input yaitu nomor faktur, produk, jumlah unit dan sales. Penggunaan form ini diawali dengan memasukkan data input pada textfield yang sesuai dengan nama entitinya dan dilanjutkan dengan mengklik tombol simpan. Jika data tersebut tersimpan maka semua data yang diinputkan akan ditampilkan pada tabel daftar dibawah form input. Pada tabel daftar data yang telah diinputkan dan terdapat 2 ikon proses, diantaranya adalah ikon link edit dan ikon link hapus. Ikon-ikon tersebut mewakili proses untuk tiap datanya.

Sistem Informasi Manajemen Pemusutan Perabot
CVS Mustika Jepara

Menu :
 UTAMA
 SALES
 PELANINGAN
 MERKEK
 PENJUALAN
 PRODUK
 PRODUK MASUK
 TAMBAH/ISI/OK/PRODUK
 LAPORAN PRODUK
 LAPORAN PENJUALAN
 KELUAR

FORM PENJUALAN UNTUK Sdr Ibrahim Yunus
 Nomor Faktur: 1234
 Produk: **-PILIH PRODUK-**
 Jumlah Unit:
 Sales: **-PILIH SALES-**
 Simpan

PENJUALAN PRODUK NO FAKTUR: 1234 - Sdr Ibrahim Yunus

No	Tanggal	Nama Produk	Jumlah	Harga/Unit	Total Harga	Sales	Hapus
1	2020-06-14	MEJAMAKAN JP-01	1 Pcs	Rp.7000000	Rp.7000000	Sayuli	EDIT

ENTRE FAKTUR: SPESIAL FAKTUR:

Revisi: Nomor 00-2020

Gambar 4.8 Halaman form penjualan

CV.MUSTIKA JEPARA
 SUPPLIER PERALATAN JEPARA
FAKTUR PEMBELIAN
 NO.FAKTUR: 1234 - Sdr Ibrahim Yunus

No	Tanggal	Nama Produk	Jumlah	Harga	Total Harga	Sales
1	2020-06-14	MEJAMAKAN JP-01	1 Pcs	Rp.7000000	Rp.7000000	Sayuli
					Rp.7000000	

Gambar 4.9 Halaman faktur

Halaman form komplain yang terlihat pada Gambar 4.9 berfungsi sebagai form input data komplain. Form tersebut mempunyai input yaitu isi komplain. Penggunaan form ini diawali dengan memasukkan data input pada textfield yang sesuai dengan nama entitinya dan dilanjutkan dengan mengklik tombol simpan. Jika data tersebut tersimpan maka semua data yang diinputkan akan ditampilkan pada tabel daftar dibawah form input. Pada tabel daftar data yang telah diinputkan dan terdapat 2 ikon proses, diantaranya adalah ikon link edit dan ikon link hapus. Ikon-ikon tersebut mewakili proses untuk tiap datanya.

Sistem Informasi Manajemen Pemasaran Perabot
CV. Minatika Jepara

Menu :

- UTAMA
- SALES
- PELANGGAN
- MEREK
- PRODUK
- PRODUK MASUK
- LAPORAN PRODUK
- LAPORAN PRODUK & SALES
- LAPORAN PENJUALAN
- LAPORAN KOMPLAIN
- EXIT

FORM INPUT DATA KOMPLAIN Sdr. Ibrahim Yumus
ATAS PRODUK MEJA MAKAN JP-01 PEMBELIAN TANGGAL 2020-05-14

Komplain

DAFTAR KOMPLAIN PRODUK DARI Sdr. Ibrahim Yumus

No	Tanggal	Pelanggan	Produk	Komplain	Status	Form Status	Hapus

Revisi: Nomor 01 2020

Gambar 4.9 Halaman form komplain

Halaman laporan daftar persediaan produk Perabot yang terlihat pada Gambar 4.10 terdapat informasi diantaranya kode produk, nama produk, merek, harga dan stok. Sedangkan pada Daftar Stok Masuk Produk yang terlihat pada Gambar 4.11 terdapat beberapa informasi yang ditampilkan yaitu tanggal, nama produk dan jumlahnya. Begitu juga pada laporan penjualan keseluruhan yang terdapat pada Gambar 4.12 terdapat beberapa informasi yang ditampilkan yaitu tanggal, nama produk, jumlah, harga, pelanggan dan sales.

DAFTAR PERSEDIAAN PRODUK PERABOT TANGGAL 2020-05-14					
No	Kode Produk	Nama Produk	Merek	Harga	Stok
1	KP-01	MEJA MAKAN JP-01	JIPSA	Rp.7000000	4 Unit
2	KPC02	SET KURSI TAMU JP-01	JEPARA	Rp.12000000	5 Unit

Gambar 4.10 Laporan data daftar persediaan produk Perabot

DAFTAR STOK MASUK PRODUK			
No	Tanggal	Nama Produk	Jumlah
1	2020-11-02	SET KURSI TAMU JP-01	5 Unit
2	2020-11-03	MEJA MAKAN JP-01	5 Unit

Gambar 4.11 Laporan data stok produk masuk

CV MUSTIKA JEPARA LAPORAN PENJUALAN PRODUK KESELURUHAN						
No	Tanggal	Nama Produk	Jumlah	Harga	Pelanggan	Sales
1	2015-11-16	MEJA MAKAN JP-01	1 Pcs	Rp.7000000	brahim Yunus	Sudinman
2	2015-11-16	SET KURSI TAMU JP-01	1 Pcs	Rp.12000000	brahim Yunus	Sayuti
3	2015-11-16	SET KURSI TAMU JP-01	1 Pcs	Rp.12000000	Wardati	Sayuti
4	2020-05-14	MEJA MAKAN JP-01	1 Pcs	Rp.7000000	brahim Yunus	Sayuti

Gambar 4.12 Laporan data penjualan produk secara keseluruhan

DAFTAR KOMPLAIN PRODUK KESELURUHAN						
No	Tanggal	Pelanggan	Produk	Komplain	Solusi	Tutupi Solusi
1	2020-05-18	brahim Yunus Kontopang [HP:08528158577]	MEJA MAKAN JP-01	terdapat goresan seperti ci- nuker dan getah pada bagian	Sudah diambil foto yang kemudian akan kami kirim	SOLUSI
2	2020-05-18	brahim Yunus Kontopang [HP:08528158577]	MEJA MAKAN JP-01	antara samudangan tidak terdapat spring yang ada	Sudah kita balok dengan memasukkan spring yang salingan produk	SOLUSI
3	2020-05-19	Wardati Montasi [HP:08122000149]	SET KURSI TAMU JP-01	antara samudangan tidak terdapat spring yang ada		SOLUSI
4	2020-05-14	brahim Yunus Kontopang [HP:08528158577]	MEJA MAKAN JP-01	terdapat goresan pada sisi dari produk		SOLUSI

Gambar 4.13 Laporan data komplain produk

4.2 Pembahasan

Sistem informasi data aset pada CV. Mustika Jepara telah dibuat dengan tampilan keluaran seperti form sales, pelanggan, merek, produk, produk masuk, penjualan produk dan komplain produk yang telah dibeli.

Pada Form sales mempunyai beberapa input adalah nama sales, alamat dan telepon. Selanjutnya Form pelanggan mempunyai satu input diantaranya nama sales, alamat dan telepon. Form merek mempunyai input nama merek. Form produk mempunyai beberapa input yaitu yaitu kode produk, nama produk, merek dan harga. Form produk masuk terdapat beberapa field input yaitu tanggal, produk masuk dan jumlah.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa Rancangan sistem informasi yang dihasilkan dapat mengolah data penjualan produk perabot jepara khususnya pada lingkungan CV. Mustika Jepara dengan menginputkan form yang telah dibangun yaitu Form sales mempunyai beberapa input adalah nama sales, alamat dan telepon. Selanjutnya Form pelanggan mempunyai satu input diantaranya nama sales, alamat dan telepon. Form merek mempunyai input nama merek. Form produk mempunyai beberapa input yaitu yaitu kode produk, nama produk, merek dan harga. Form produk masuk terdapat beberapa field input yaitu tanggal, produk masuk dan jumlah. Dan simping itu terdapat beberapa laporan yaitu laporan produk, produk masuk, penjualan dan komplain produk dari pelanggan.

5.2 Saran

Rancangan sistem informasi ini masih banyak kekurangan baik bagi penulis maupun pihak CV. Mustika Jepara. Oleh karenanya, maka penulis memberikan peran-peran untuk perbaikan ke depan diharapkan partisipasi dari pihak CV. Mustika Jepara untuk memelihara dan memperbaharui sistem informasi website ini dan Ketepatan dalam proses pengisian data perlu diperhatikan agar tidak terjadi kesalahan dalam proses pengisian data karena dapat berakibat fatal dalam proses pengolahan Informasi yang akan disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, 2018, **Kamus Ensiklopedia Ekonomi Keuangan Dan Perdagangan**, Jakarta: Intan Pariwara
- Al-Bahra. B.L.B. 2017. **Konsep Sistem Basis Data dan Implementasinya**. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Davis, Gordon., 2017, **Pengantar Teknologi dan Informasi**, Semarang, Salemba Infotek
- Jogiyanto, H.M.,2017, **Analisis Desain Sistem Informasi**, Yogyakarta, Penerbit Andi Publisher
- Kadir, Abdul 2018, **Pengenalan Sistem Informasi**. ANDI Yogyakarta.
- McLeod, Raymond., 2017, **Pengantar Teknologi dan Informasi**, Semarang, Salemba Infotek
- Moekijat, 2018, **Dasar-Dasar Pemasaran**, Semarang: Rajawali press
- Nugroho, B., 2017, **Pengenalan Php dan Mysql**, Gavamedia, Yogyakarta
- Pamungkas .,2016, **Tips dan Trik PHP dan Myql**, Jakarta, PT. Elex Media Komputindo
- Peranginangin, K., 2016, **Aplikasi Web pada Sistem Perkantoran**, Yogyakarta, Andi Publisher
- Pearson ,2017, **Proposal Penjualan dan Perdagangan**, Jakarta:Elexmedia
- Ramadhan, Andi., 2000, **Cara Mudah Merancang Aplikasi Sistem Informasi Stok Barang Menggunakan MySql**, Jakarta, Gramedia.
- Robert G. Murdick., 2017, **Pengantar Teknologi dan Informasi**, Semarang, Salemba Infotek
- Sadiman, 2016, **Teknologi Informasi dan Komunikasi**, Jakarta, Erlangga.
- Swasta,Basu 2019, **Manajemen Penjualan**, Yogyakarta : Penerbit BPF
- Scoot, Gregory M. 2017, **Pengantar Teknologi dan Informasi**, Semarang, Salemba Infotek

Supriyanto, Aji., 2017, **Pengantar Teknologi dan Informasi**, Semarang, Salemba Infotek

Suryono, 2016, **Mesin-mesin Produksi**, Malang: Penerbit KKTF Malang

Wijaya,Amin. 2018, **Pengantar Administrasi Bisnis**, Yogyakarta: Andi Publisher