

**Sistem Penjualan Online
Produk Rumah Kreatif Bukit Asam**



LAPORAN AKHIR

**Disusun Sebagai Persyaratan Untuk Menyelesaikan
Pendidikan Diploma III Jurusan Manajemen Informatika
Politeknik Negeri Sriwijaya**

Oleh :

Widya Restu Utari

0615 3080 0634

**MANAJEMEN INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA PALEMBANG
2018**



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139
Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918
Website : www.polsriwijaya.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR (LA)

Nama : Widya Restu Utari
NPM : 061530800634
Jurusan : Manajemen Informatika
Program Studi : Manajemen Informatika
Judul Laporan Akhir : **Sistem Penjualan Online Rumah Kreatif Bukit Asam**

Telah diujikan pada Ujian Laporan Akhir tanggal 23 Juli 2018
Dihadapan Tim Penguji Jurusan Manajemen Informatika
Politeknik Negeri Sriwijaya

Palembang, Agustus 2018

Tim Pembimbing :

Pembimbing I,

Dr. Indri Arivanti, SE, M.Si.
NIP. 197306032008012008

Pembimbing II,

Hetty Meileni, S.Kom., M.T.
NIP. 197905142008122002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Manajemen Informatika

Indra Satriadi, S.T., M.Kom.
NIP. 197211162000031002

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Akhir yang berjudul **“Sistem Penjualan Online Produk Rumah Kreatif Bukit Asam”** yang terdiri dari 5 bab yaitu pendahuluan, tinjauan pustaka, gambaran umum perusahaan, hasil dan pembahasan serta penutup ini bisa diselesaikan dengan tepat waktu. Penyusunan Laporan Akhir ini adalah salah satu syarat untuk menyelesaikan program Diploma III pada Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya.

Selama menyelesaikan Laporan Akhir ini penulis banyak sekali mendapat bantuan, bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
2. Bapak Carlos RS, ST.,M.T. selaku Pembantu Direktur I Politeknik Negeri Sriwijaya.
3. Bapak Aladin, S.E.,M.Si.,AK,Ca. selaku Pembantu Direktur II Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Ir. Irawan Rusnadi, M.T. selaku Pembantu Direktur III Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Bapak Drs. Zakaria, M.T. selaku Pembantu Direktur IV Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Bapak Indra Satriadi, ST.,M.Kom selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya.
7. Bapak Sony Oktapriandi, S.Kom., M.Kom. selaku Sekretaris Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya.
8. Ibu Indri Ariyanti, SE.,M.Si selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Hetty Meileni, S.Kom., M.T. selaku Dosen Pembimbing II.

9. Bapak dan Ibu dosen pengajar di Jurusan Manajemen Informatika yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi kami.
10. Kedua orangtua yang senantiasa memberikan doa dan dukungan kepada kami.
11. Semua Staff Karyawan Rumah Kreatif Bukit Asam dan Staff CSR PT Bukit Asam.
12. Teman-teman seperjuangan Jurusan Manajemen Informatika khususnya kelas 6 IB.
13. Keluarga Besar Bidiksiba atas dukungan dan semangatnya.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Laporan Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Laporan Akhir ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan penulisan yang akan datang. Akhir kata penulis berharap semoga Laporan Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya, khususnya mahasiswa-mahasiswi Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai, Aamiin.

Palembang, Juli 2018

Penulis

ABSTRAK

Rumah Kreatif Bukit Asam merupakan wadah bagi UKM (Usaha Kecil Menengah) mitra binaan PT Bukit Asam untuk meningkatkan kapasitas dan kapabilitas UKM dibawah naungan PT Bukit Asam Tbk. Tujuan penyusunan Laporan Akhir ini adalah untuk membuat Sistem Penjualan Online Produk Rumah Kreatif Bukit Asam menggunakan bahasa pemrograman *PHP* serta *database MySQL*. Masalah yang dihadapi adalah sistem penjualan saat ini UKM yang tergabung dan menjadi mitra binaan yang memasarkan produk mereka menggunakan jejaring sosial seperti *facebook* dan *whatsapp* yang dimiliki oleh masing-masing UKM. Ataupun menggunakan toko online seperti *OLX*, *bukalapak* dan lain-lain. Karena menggunakan media jejaring sosial dan toko online, proses penjualan tidak terkoordinir. Serta menyulitkan pengelola Rumah Kreatif Bukit Asam dalam memantau proses penjualan yang berlangsung. Metode yang digunakan untuk pembuatan sistem informasi ini menggunakan metode *Waterfall*. Dengan dibuatnya sistem informasi ini diharapkan dapat mempermudah proses penjualan produk Rumah Kreatif Bukit Asam.

Kata Kunci: Sistem Penjualan, UKM, Produk, toko online, jejaring sosial

ABSTRACT

Bukit Asam Creative house is a medium for UKM, PT Bukit Asam business partner to improve capacity and capability UKM below the cope of PT Bukit Asam Tbk. The purpose of this final report is making Online Selling Product System of Bukit Asam Creative House using program language php and MySQL's database. The problem encountered is the online selling system right now, UKM that combine and become the partner which is selling their product using social media like facebook and whatsapp from each UKM or using online shop like OLX, Bukalapak etc. Because using social media and online shop, selling process isnt coordinate. For Creative House Bukit Asam also difficult to control the process of available selling process. The using method to make this information system is Waterfall method. By making this information system, it hopes that selling product process from Bukit Asam Creative House become easier.

Keywords: Selling System, UKM, Product, online shop, social media

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

Lebih baik gagal dalam berusaha daripada tak melakukan usaha sama sekali.

“Barang siapa yang keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah”.

(HR. Turmudzi)

“Jadilah seperti karang di lautan yang selalu kuat meskipun terus dihantam ombak dan lakukanlah hal yang bermanfaat karena hidup tidak abadi”.

(Anonim)

Kami persembahkan Kepada :

- ❖ Orang tua kandungku tercinta
- ❖ Saudara kandungku
- ❖ Keluarga besarku
- ❖ Staff Rumah Kreatif Bukit Asam dan Staff CSR PT Bukit Asam Tbk
- ❖ Dosen-dosen yang telah membimbing kami selama ini
- ❖ Keluarga Besar Kelas 6SB
- ❖ Keluarga BDKSBA
- ❖ The jomfis (Aisyatu Munawaroh dan Irma Rafika)
- ❖ Teman seperjuangan Ella Lenia

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR	ii
LEMBAR PENGESAHAN JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	3
1.5 Metodologi	3
1.5.1 Lokasi Pengumpulan Data dan Waktu Penelitian	3
1.5.2 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.3. Sistematika Penulisan	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Teori Umum	6
2.1.1 Pengertian Komputer	6
2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak	6
2.1.3 Pengertian Data	7
2.1.4 Pengertian Informasi	7
2.1.5 Metode Pengembangan Sistem	8
2.2 Teori Judul	9
2.2.1 Pengertian Sistem	9
2.2.2 Pengertian Penjualan	9
2.2.3 Pengertian <i>Online</i>	9
2.2.4 Pengertian Produk	10
2.2.5 Pengertian Rumah Kreatif Bukit Asam.....	10
2.2.6 Pengertian Sistem Penjualan <i>Online</i> Produk Rumah Kreatif Bukit Asam	10
2.3 Teori Khusus	10
2.3.1 Pengertian DFD (<i>Data Flow Diagram</i>)	10
2.3.2 Pengertian <i>Blockchart</i>	13
2.3.3 Pengertian ERD (<i>Entity Relation Diagram</i>)	15
2.3.4 Pengertian Bagan Alir (<i>Flowchart</i>).....	16
2.3.5 Pengertian Kamus Data	19
2.4. Teori Program	20
2.4.1 Basis Data (<i>Database</i>)	20
2.4.2 Pengertian <i>MySQL</i>	20
2.4.3 <i>Web Editor</i>	20
2.4.3.1 <i>Notepad++</i>	21
2.4.4 Bahasa Pemrograman	21

2.4.4.1 Javascript.....	21
2.4.2.2 HTML	21
2.4.2.2.1 Pengertian <i>HTML (Hypertext Markup Language)</i>	21
2.4.2.2.2 Struktur Dasar HTML	21
2.4.2.3 PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>).....	22
2.4.2.3.1 Pengertian PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>)...	22
2.4.2.3.2 Skrip PHP	22
2.4.5 Webservers	23
2.4.5.1 Pengertian <i>XAMPP</i>	24
BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	25
3.1 Latar Belakang Didirikan Rumah Kreatif Bukit Asam.....	25
3.2 Visi dan Misi Rumah Kreatif Bukit Asam	26
3.2.1 Visi Rumah Kreatif Bukit Asam	26
3.2.2 Misi Rumah Kreatif Bukit Asam	26
3.3 Makna dan Detail Elemen Visual Logo	27
3.3.1 Makna Logo	27
3.3.1.1 Wadah Kreatifitas UKM	27
3.3.1.2 Bersinergi dengan BUMN	27
3.3.2 Detail Elemen Visual Logo	27
3.4 Struktur Kepengurusan, Tugas dan Wewenang	28
3.4.1 Stuktur Kepengurusan	28
3.4.2 Tugas dan Kepengurusan	30
3.5 Prinsip Rumah Kreatif Bukit Asam	31
3.5.1 Penyedia Tempat Kerja	31
3.5.2 Berdiskusi dan Mengembangkan Diri serta Bisnis	31

3.6 Konsep Rumah Kreatif Bukit Asam	31
3.7 Fokus Area Kerja	32
3.8 Sistem Yang Sedang Berjalan	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	35
4.1.1 Penyelidikan Awal	35
4.1.2 Studi Kelayakan	35
4.1.3 Tempat dan Waktu Penelitian	36
4.1.4 Alat dan Bahan	37
4.1.4.1 Alat	37
4.1.4.2 Bahan	37
4.1.5 Prosedur Sistem yang akan Diterapkan.....	38
4.1.6 Analisis Kebutuhan	38
4.1.6.1 Kebutuhan Fungsional	38
4.1.6.2 Kebutuhan Non Fungsional	39
4.2 Desain Sistem	39
4.2.1 Perancangan Sistem	39
4.2.1.1 Diagram Konteks	40
4.2.1.2 <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	41
4.2.1.3 Blockchart	44
4.2.1.4 <i>Flowchart</i>	46
4.2.1.4.1 <i>Flowchart</i> Admin.....	46
4.2.1.4.2 <i>Flowchart</i> Pembeli.....	48
4.2.1.4.3 <i>Flowchart</i> UKM.....	49
4.2.1.5 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	50

4.3 Kamus Data	51
4.3.1 Desain Tabel.....	53
4.3.1.1 Merancang <i>Database</i>	57
4.3.2 Desain Tampilan Program	57
4.3.2.1 Desain Halaman <i>Login</i>	64
4.3.2.2 Desain Halaman <i>Home</i>	64
4.3.2.3 Desain Halaman Keranjang	66
4.3.2.4 Desain Halaman Admin	67
4.3.2.4.1 Desain Halaman Awal Admin	67
4.3.2.4.2 Desain Halaman Menu Master Data Admin	67
4.3.2.4.3 Desain Halaman Menu Proses Admin	68
4.3.2.4.4 Desain Halaman Input Data UKM	69
4.3.2.4.5 Desain Halaman Tabel UKM	70
4.3.2.4.6 Desain Halaman Input Kategori	70
4.3.2.4.7 Desain Halaman Tabel Kategori	71
4.3.2.4.8 Desain Halaman Konfirmasi	71
4.3.2.6.7 Desain Halaman Pelanggan	72
4.3.2.5 Desain Halaman UKM	73
4.3.2.5.1 Desain Halaman Awal UKM	73
4.3.2.5.2 Desain Halaman Input Produk	74
4.3.2.5.3 Desain Halaman Tabel Produk	75
4.3.2.5.4 Desain Halaman Input Gambar	76
4.3.2.5.5 Desain Halaman Tabel Gambar	77
4.4 Pengkodean <i>Database</i>	78
4.4.1 Pengkodean Tabel login	78
4.4.2 Pengkodean Tabel ukm	79
4.4.3 Pengkodean Tabel pelanggan	79

4.4.4 Pengkodean Tabel barang	80
4.4.5 Pengkodean Tabel gambar	80
4.4.6 Pengkodean Tabel kategori	81
4.4.7 Pengkodean Tabel tr	81
4.4.8 Pengkodean Tabel tr_detail	81
4.4.9 Pengkodean Tabel keranjang	82
4.4.10 Pengkodean Tabel kirim	82
4.4.11 Pengkodean Tabel konfirmasi	83
4.4.12 Pengkodean Tabel ulasan	83
4.5 Tampilan Aplikasi	84
4.5.1 Tampilan Halaman Login	84
4.5.2 Tampilan Halaman Registrasi	85
4.5.3 Tampilan Halaman Admin	85
4.5.2.1 Tampilan Halaman Awal Admin	85
4.5.2.2 Tampilan Halaman Input UKM	86
4.5.2.3 Tampilan Halaman Tabel UKM.....	87
4.5.2.4 Tampilan Halaman Input Kategori.....	88
4.5.2.5 Tampilan Halaman Konfirmasi.....	89
4.5.3 Tampilan Halaman UKM	89
4.5.3.1 Tampilan Halaman Input Produk	89
4.5.3.2 Tampilan Halaman Tabel Produk	90
4.5.3.3 Tampilan Halaman Input Gambar	90
4.5.3.4 Tampilan Halaman Tabel Gambar	91
4.5.4 Tampilan Halaman Pembeli	92
4.5.4.1 Tampilan Halaman Home Pembeli	92
4.5.3.2 Tampilan Halaman About	93
4.6 Pengujian Sistem	93

4.7 Pemeliharaan Sistem	94
4.7.1 Pembahasan	95
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	96
5.1 Kesimpulan	96
5.2. Saran	96

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Simbol-Simbol <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	11
Tabel 2.2 Simbol-Simbol <i>Blockchart</i>	13
Tabel 2.3 Simbol-Simbol <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	15
Tabel 2.4 Simbol-Simbol dalam <i>Flowchart</i>	17
Tabel 2.5 Simbol-Simbol yang Ada dalam Kamus Data	19
Tabel 3.1 Detail Elemen Visual Logo	27
Tabel 4.1 Studi Kelayakan	36
Tabel 4.2 login	57
Tabel 4.3 ukm	58
Tabel 4.4 pelanggan	58
Tabel 4.5 barang.....	59
Tabel 4.6 gambar	59
Tabel 4.7 kategori.....	60
Tabel 4.8 keranjang	60
Tabel 4.9 tr	61
Tabel 4.10 tr_detail	61
Tabel 4.11 konfirmasi	62
Tabel 4.12 bukti	62
Tabel 4.13 ulasan	63
Tabel 4.14 keranjang	63
Tabel 4.15 <i>Black Box Testing</i>	93

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Logo Rumah Kreatif Bukit Asam	27
Gambar 3.1 Struktur Kepengurusan Rumah Kreatif Bukit Asam.....	29
Gambar 3.2 Sistem Yang Sedang Berjalan	33
Gambar 4.1 Studi Kelayakan	36
Gambar 4.2 Diagram Konteks.....	40
Gambar 4.3 DFD Level 0.....	42
Gambar 4.4 <i>Blockchart</i> yang akan diterapkan	43
Gambar 4.5 <i>Flowchart</i> Admin yang akan diterapkan.....	47
Gambar 4.6 <i>Flowchart</i> Pembeli	48
Gambar 4.7 <i>Flowchart</i> UKM.....	49
Gambar 4.8 <i>Flowchart</i> Maaajer yang akan ditrapkan.....	50
Gambar 4.9 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> yang akan diterapkan ..	52
Gambar 4.10 Desain Halaman Login.....	64
Gambar 4.11 Desain Halaman Home.....	65
Gambar 4.12 Desain Halaman Produk.....	66
Gambar 4.13 Desain Halaman Deatil Produk	67
Gambar 4.14 Desain Halaman Keranjang.....	68
Gambar 4.15 Desain Halaman Awal Admin.....	64
Gambar 4.16 Desain Halaman Menu Admin	65
Gambar 4.17 Desain Halaman Input Data UKM	66
Gambar 4.18 Desain Halaman Input Kategori	67
Gambar 4.19 Desain Halaman Input Transaksi Detail.....	68
Gambar 4.20 Desain Halaman Konfirmasi Pemesanan	69
Gambar 4.21 Desain Halaman Pelanggan.....	70

Gambar 4.22	Desain Halaman Awal UKM	71
Gambar 4.23	Desain Halaman Input Produk	72
Gambar 4.24	Desain Halaman Input Gambar	73
Gambar 4.25	Desain Halaman Barang.....	74
Gambar 4.26	Desain Halaman Gambar	78
Gambar 4.27	Tampilan Halaman Login.....	81
Gambar 4.28	Tampilan Halaman Awal Admin	82
Gambar 4.29	Tampilan Halaman Input UKM	83
Gambar 4.29	Tampilan Halaman Konfirmasi	83
Gambar 4.30	Tampilan Halaman Input Produk	84
Gambar 4.31	Tampilan Halaman Tabel Kategori	85
Gambar 4.32	Tampilan Halaman Tabel Produk	86
Gambar 4.33	Tampilan Halaman Input Gambar.....	87
Gambar 4.34	Tampilan Halaman Tabel Gambar	88
Gambar 4.35	Tampilan Halaman Home Pembeli	89
Gambar 4.36	Tampilan Halaman Produk.....	90
Gambar 4.37	Tampilan Halaman About	91
Gambar 4.38	Tampilan Halaman Registrasi	92