



**RANCANGAN WEBSITE SEBAGAI SARANA PROMOSI PADA INDUSTRI  
HERBAL - HERBAL**

**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menempuh Ujian Akhir  
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer Pada Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Pembangunan Panca Budi  
Medan**

---

**SKRIPSI**

---

**OLEH :**

**MA : DODI PRAYOGO**  
**RA : 1514370120**  
**RA : SISTEM KOMPUTER**  
**RA : KEAMANAN JARINGAN KOMPUTER**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**

## **ABSTRAK**

**DODI PRAYOGO**

**Rancangan Website Sebagai Sarana Promosi Pada Industri Herbal Segar**

**2019**

Website sebagai salah satu media digital yang berperan sebagai wadah dari sebuah profil pribadi, perusahaan ataupun penyedia produk dan jasa untuk menjadi salah satu media yang menggunakan adanya jaringan internet yang saat ini semakin banyak digunakan oleh masyarakat untuk menghabiskan waktu maupun mencari informasi yang sedang dicari, maka dari itu peran dari sebuah website bisa dikatakan menjadi salah satu media promosi yang berbentuk digital jika yang ditawarkannya adalah produk dan jasa yang ingin melebarkan target pasarnya secara luas. Herbal Segar adalah salah satu perusahaan penyedia produk dan barang yang berada di kota Medan dimana Herbal Segar berfokus pada barang perbaikan, Herbal Segar merupakan yang pertama di Medan dan merupakan penyedia produk yang unik dalam hal produk obat – obatan herbal, karena ingin memudahkan para calon konsumennya dalam menggali informasi maupun melihat lebih detail tentang produk yang ditawarkan. Maka dari hal tersebut terciptalah perancangan desain website sebagai salah satu media promosi Herbal Segar Medan. Sebuah produk obat – obatan herbal yang unik dan dengan adanya perancangan desain ini diharapkan para calon konsumen dan target pasarnya lebih mengerti akan inovasi yang ditawarkan berdasarkan keunikan dan pembeda dari penyedia produk lainnya yang ada di kota Medan.

**Kata kunci :** Website, Aplikasi jasa, Media Promosi, Obat Herbal, Industri Segar

## DAFTAR ISI

### Halaman

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b>	
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Pengertian Sistem Informasi.....	5
2.2 Pengertian Sistem.....	6
2.2.1 Karakteristik Sistem.....	7
2.2.2 Klasifikasi Sistem.....	8
2.3 Pengertian Informasi.....	9
2.4 Perancangan Sistem.....	10
2.5 Pengertian Internet.....	10
2.6 WWW (Word Wide Web).....	11
2.6.1 Web Browser.....	12
2.6.2 Web Server.....	13
2.6.3 Website.....	13
2.6.4 Homepage.....	14
2.6.5 Script.....	14
2.7 Hyper Text Markup Language (HTML).....	15
2.8 App Serv 2.5.10.....	16
2.9 Sekilas Tentang PHP.....	17
2.10 HTTP ( <i>Hypertext</i> Transfer Protocol).....	20
2.11 MYSQL.....	21
2.11.1 Perintah Dasar MYSQL.....	23
2.12 Konektifitas PHP dan MYSQL.....	24
2.13 Data Flow Diagram.....	26
2.14 Entity Relationship Diagram.....	27
2.15 Macromedia Dreamweaver.....	28
2.16 Database.....	29

2.16.1 Database Management System	29
2.16.2 Manfaat	30
2.17 Pengertian Pemasaran	31
2.18 Flowchart	33
<b>BAB III GAMBARAN UMUM</b>	
3.1 Metode Pengumpulan Data	34
3.2 Sumber Data	35
3.3 Teknik Pengumpulan Data	35
3.4 Teknik Analisis Data	36
3.5 Tahap Analisa	37
3.6 Analisa Sistem Yang Berjalan	37
3.7 Analisa Sistem Yang Diusulkan	39
3.8 Perancangan Sistem	40
3.9 Perancangan Database	44
3.10 Perancangan	49
3.11 Perancangan Admin	56
3.12 Flowchart	65
<b>BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Form Halaman Pengunjung	69
4.2 Tampilan Form Halaman Admin	78
4.3 Tampilan Halaman Utama Admin	78
4.4 Tampilan Halaman Profil	79
4.5 Tampilan Halaman Hubungi Kami	80
4.6 Tampilan Halaman Cara Pembelian	80
4.7 Tampilan Halaman Ongkos Kirim	81
4.8 Tampilan Halaman Kategori Produk	82
4.9 Tampilan Halaman Produk	83
4.10 Tampilan Halaman Order	84
4.11 Tampilan Halaman Banner	86
4.12 Tampilan Halaman Manajemen Modul	86
4.13 Tampilan Halaman Modul YM (Yahoo Masenger)	87
4.14 Tampilan Halaman Admin	87
4.15 Tampilan Halaman Penjualan Langsung	88
4.16 Tampilan Halaman Laporan	88
<b>BAB V PENUTUP</b>	
1. Kesimpulan	90
2. Saran	90
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>BIOGRAFI PENULIS</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## KATA PENGANTAR

Puji Tuhan yang Maha Esa karena dengan berkat dan kasih anugerah-Nya penulis masih diberikan kesehatan sehingga akhirnya Skripsi ini dapat diselesaikan oleh penulis dengan baik, lancar, dan tepat waktu dalam menyelesaikannya.

Skripsi ini dilakukan guna memenuhi salah satu syarat kurikulum dalam menyelesaikan pendidikan pada Program Studi S1 Sistem Komputer Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Pembangunan Panca Budi dengan judul Skripsi : **“Rancangan Website Sebagai Sarana Promosi Pada Prokduksi Herbal - Herbal”**

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada banyak pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan Skripsi ini.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Untuk orang tua saya yang tercinta dan yang saya sayangi ayahanda dan ibunda, Bapak Ir. Toto Sutego dan Chairani AMD serta keluarga yang selalu memberikan semangat, motivasi, do'a yang tiada henti-hentinya dan membantu dalam segi moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi ini.
2. Rektor Universitas Pembangunan Panca Budi, Bapak Dr. H. Muhammad Isa Indrawan, S.E., M.M.
3. Rektor I, Bapak Ir. Bhakti Alamsyah, M.T., Ph.D.
4. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi, Ibu Sri Shindi Indira, ST., M.Sc.
5. Ketua Program Studi Sistem Komputer, Bapak Eko Hariyanto, S.Kom., M.Kom.
6. Dosen Pembimbing I, Dr.Muhammad Iqbal, S.Kom., M.Kom.
7. Dosen Pembimbing II, Ibu Darmeli Nasution, S.Kom., M.Kom.
8. Untuk sahabat penulis Rinaldi dan teman-teman seperjuangan Skripsi lainnya yang telah memberikan masukan, do'a, dukungan serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis juga menyadari bahwa penyusunan Skripsi ini belum sempurna baik dalam penulisan maupun isi disebabkan keterbatasan kemampuan penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca untuk penyempurnaan isi Skripsi ini.

Medan, Oktober 2019  
Penulis

**(DODI PRAYOGO)**  
1514370120

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat dan berkembangnya ilmu pengetahuan, banyak orang semakin berlomba-lomba menciptakan sesuatu yang berguna bagi masyarakat atau kelompok orang. Hal yang berguna itu tidak hanya sebatas pada dunia pendidikan atau hiburan (entertain) saja. Tetapi juga merambah pada dunia bisnis dan perdagangan.

Berjalannya suatu usaha dagang tak terlepas dari penerapan sistem yang baik, serta sarana informasi dan promosi yang handal, sehingga kebutuhan akan informasi yang cepat, tepat, dan akurat sangat dibutuhkan dalam bidang usaha, dan kemudahan mengakses internet saat ini menggambarkan betapa internet sangat bermanfaat dan menguntungkan. Untuk membuat sistem usaha dagang berbasis web sendiri merupakan tindakan mengikuti teknologi yang ada, disamping itu juga sistem berbasis web ini bisa terus di up date, apalagi dengan menggunakan PHP dan MySQL pengolahan basis data bisa terkendali. Ini jelas sangat membantu dan menguntungkan bagi pelaku usaha dagang.

Melihat dari kenyataan diatas maka penulis mencoba membuat sistem usaha dagang yang mana nantinya akan membantu bagi pelaku usaha dagang dalam melakukan pengolahan data.

Rancangan sistem usaha dagang berbasis web ini didasarkan atas keinginan penulis untuk menyediakan suatu aplikasi bagi pelaku usaha atau yang ingin membuka usaha, karna penulis sendiri adalah seorang pelaku Usaha Dagang. Atas dasar pemikiran tersebut maka penulis menuangkan masalah ini ke dalam Skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI SARANA PROMOSI PADA INDUSTRI HERBAL SEGAR.”**

## **1.2 Perumusan Masalah**

Adapun rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana aplikasi yang dirancang dapat menghasilkan sebuah website yang menarik sehingga dapat memenuhi keingintahuan masyarakat khususnya dalam sistem informasi pemasaran.
- b. Bagaimana informasi yang disediakan dalam aplikasi ini sehingga pengunjung dapat merasakan manfaatnya.
- c. Bagaimana situs ini dapat dipercaya oleh masyarakat sebagai situs yang memiliki akses website secara resmi.

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang sebenarnya. Hal-hal yang dibatasi dalam pokok penulisan skripsi ini adalah:

- a. Aplikasi sistem informasi pemasaran ini merupakan sebuah aplikasi yang akan dibuat dalam membantu proses pemasaran dan penjualan yang dilakukan berbasis website.
- b. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam aplikasi sistem informasi pemasaran adalah menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai Database.
- c. Aplikasi sistem informasi pemasaran ini akan menampilkan sebuah sistem informasi pemasaran dimana pengguna dapat membeli produk-produk yang disediakan melalui situs pemasaran.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan pembuatan Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Web ini adalah:

- a. Merancang sebuah informasi pemasaran berbasis web untuk para pelanggan baik yang berada diwilayah sekitar Medan maupun diluar wilayah Medan. Sehingga para pelanggan tidak perlu lagi datang mengunjungi tempat usaha bila waktu tidak mencukupi ataupun jarak pelanggan cukup jauh.
- b. Mempermudah para pelanggan untuk melihat produk-produk yang dijual.

- c. Pencatatan akan lebih akurat karna setiap transaksi penjualan akan tercatat dengan jelas.
- d. Mengaplikasikan PHP dan MySQL untuk menghasilkan Sistem Informasi.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Web adalah:

- a. Mengetahui apa saja kebutuhan pelanggan, Sistem Informasi pemasaran mengolah data data pemasaran sehingga perusahaan dapat mengetahui barang atau jasa apa yang disukai atau tidak disukai oleh pelanggan serta kebutuhan mengenai barang apa saja yang diinginkan oleh pelanggan.
- b. Mengetahui perencanaan strategi yang lebih efisien dan efektif, informasi yang dihasilkan oleh informasi pemasaran dapat digunakan untuk membuat perencanaan dan pemasaran yang membuat perusahaan mampu mencapai sasaran pemasaran.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Sistem Informasi**

Sistem Informasi Secara etimologis, sistem informasi berasal dari kata “sistem” dan “informasi”. Sistem adalah seperangkat komponen yang saling berinteraksi, saling terkait, saling bergantung yang berfungsi secara keseluruhan untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem yang efektif harus sinergis. Sistem biasanya beroperasi di lingkungan yang berada di luar dirinya sendiri. Sistem juga dapat didefinisikan sebagai kombinasi antara personil, bahan, fasilitas dan peralatan yang bekerja sama untuk mengubah masuk (input) menjadi keluaran (output) yang berarti dan dibutuhkan [2]. Pada tingkat yang paling mendasar, informasi adalah propagasi sebab dan akibat dalam sebuah sistem. Informasi disampaikan baik sebagai isi pesan atau melalui pengamatan langsung atau tidak langsung terhadap apapun. Hal yang dirasakan dapat ditafsirkan sebagai pesan tersendiri, dan dalam pengertian itu, informasi selalu disampaikan sebagai isi pesan, oleh karena itu informasi adalah sebuah pesan yang memiliki berbagai pengertian yang berbeda tergantung pada konteksnya [3]. Terdapat banyak sekali persepektif teori tentang sistem informasi. Perbedaan pandangan timbul oleh berbagai latar belakang dan sudut pandang orientasi disiplin ilmu [4]. Sistem informasi menurut O'Brien & Marakas dalam [5] dapat berupa kombinasi orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, sumber data, dan kebijakan serta prosedur yang mengatur, mengambil, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam suatu

organisasi. Beheshtiyani dalam [6], mengatakan bahwa sistem informasi meliputi seperangkat individu, data / informasi, metode, perangkat lunak, perangkat keras dan komunikasi yang aktif dalam organisasi untuk memberikan informasi yang berguna untuk mempercepat dan mempermudah kegiatan, menciptakan koordinasi dan pengendalian, membantu analisis masalah, mendukung pengambilan keputusan, serta mengurangi ketidakpastian dalam pengambilan keputusan.

## 2.2 Sistem

Terdapat dua kelompok pendekatan di dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemennya. Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu. Sedangkan pengertian prosedur itu sendiri menurut Richard F. Neuschel, prosedur adalah suatu urutan operasi *klerikal* (tulis-menulis), biasanya melibatkan beberapa orang di dalam satu atau lebih departemen, yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi-transaksi bisnis yang terjadi. (Eko Suharyanto, Joni Eka Chandra, Fergyanto E Gunawan; 2017)

Dalam kamus Inggris-Indonesia-nya John M. Echols dan Hassan Shadily, "sistem" diartikan sebagai susunan. Seperti misalnya yang terdapat dalam kata *system syaraf* berarti susunan syaraf, *sistem jaringan* berarti susunan jaringan dan lain sebagainya. Menurut M.J Alexander dalam buku *Information System Analysis : Theory and Application*, sistem merupakan suatu group dari elemen-elemen baik yang berbentuk fisik maupun non-fisik yang menunjukkan suatu

kumpulan salingberhubungan di antaranya dan berinteraksi bersama-sama menuju satu atau lebih tujuan, sasaran atau akhir dari sebuah sistem. Dalam pengertian lain, “sistem” jugabisa diartikan sebagai “cara”. Seperti misalnya kita sering mendengar kata-kata seperti sistem pengamatan, sistem penilaian, sistem pengajaran dan lain sebagainya. Istilah sistem juga banyak dipakai dan dihubungkan dengan kata-kata seperti system pendidikan, sistem perangkat lunak, sistem transportasi dan lain sebagainya.

Dari sekian banyaknya arti dari kata sistem, kita akan mengambil pengertian bahwa sistem adalah suatu kesatuan utuh yang terdiri dari beberapa bagian yang saling berhubungan dan berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu.

#### **a. Karakteristik Sistem**

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat yang tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen (*components*), batas sistem (*boundary*), lingkungan luar system (*environments*), penghubung (*interface*), masukan (*input*), keluaran (*output*), pengolah (*process*), dan sasaran (*objectives*) atau tujuan (*goal*).

Komponen-komponen system atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu sub sistem atau bagian-bagian dari sistem. Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Penghubung merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan

subsistem yang lainnya. Keluaran dari satu subsistem akan menjadi masukan untuk subsistem yang lainnya dengan melalui penghubung.

Masukan adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem dapat berupa masukan perawatan dan masukan sinyal. Masukan perawatan dimasukkan supaya sistem dapat beroperasi sedangkan sinyal untuk mendapatkan keluaran. Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan atau sasaran kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.

#### **b. Klasifikasi Sistem**

Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara suatu komponen dengan komponen lainnya. Karna system informasi memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi dalam system. Oleh karena itu, system dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa sudut pandang (jogiyanto:2005:687), yaitu :

- 1) Sistem abstrak dan system fisik. Merupakan pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Misalnya hubungan antara manusia dengan Tuhan. System secara fisik misalnya manusia dengan komputer.

2) Sistem klasifikasikan secara ilmiah dan system secara buatan.

Sistem ilmiah adalahn system yang terjadi karna proses alam tidak dibuat oleh manusia. Misalnya penggantian siang dan malam. System secara buatan misalnya system yang dirancang oleh manuasia, seperti computer yang berinteraksi dengan manusia.

### **2.3 Informasi**

Menurut Gordon B. Davis dalam bukunya *Management Informations System :Conceptual Foundations, Structures, and Development* menyebut informasi sebagaidata yang telah diolah menjadi bentuk yang berguna bagi penerimanya dan nyata,berupa nilai yang dapat dipahami di dalam keputusan sekarang maupun masa depan.

Menurut Barry E. Cushing dalam buku *Accounting Information System and Business Organization*, dikatakan bahwa informasi merupakan sesuatu yang menunjukkan hasil pengolahan data yang diorganisasi dan berguna kepada orang yang menerimanya.

Menurut Robert N. Anthony dan John Dearden dalam buku *Management Control Systems*, menyebut informasi sebagai suatu kenyataan, data, item yang menambah pengetahuan bagi penggunanya. Menurut Stephen A. Moscove dan Mark G. Simkin dalam bukunya *Accounting Information Systems : Concepts and Practise* mengatakan informasi sebagai kenyataan atau bentuk-bentuk yang berguna yang dapat digunakan untuk pengambilan keputusan bisnis.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa informasi merupakan hasil dari pengolahan data menjadi bentuk yang lebih berguna bagi yang menerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian nyata dan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengambilan suatu keputusan.

#### **2.4 Perancangan Sistem**

Dalam jurnal Rahmad dan Setiady (2014): ‘Perancangan sistem merupakan salah satu unsur atau tahapan dari keseluruhan pembangunan sistem komputerisasi. Perancangan sistem untuk pengembangan sistem informasi biasanya memerlukan jangka waktu yang lebih lama daripada pemecahan masalah pada umumnya memperlihatkan aliran data utama pada sistem’.

#### **2.5 Pengertian Internet**

Internet adalah sarana atau jaringan yang menghubungkan satu komputer dengan komputer lainnya diseluruh dunia melalui suatu saluran dan server [17]. Pengembangan Internet berawal dari proyek penelitian Departemen pertahanan Amerika Serikat yang disebut dengan *Department of Defense’s Advanced Research Projects Agency* (DARPA) [18]. Tujuannya adalah untuk menghubungkan komunikasi di daerah-daerah yang jauh yang kesulitan alat komunikasi yang ada pada saat itu. Pada mulanya Internet di terapkan di lembaga-lembaga penelitian, perguruan tinggi, dan perusahaan-perusahaan telekomunikasi yang tertarik dengan temuan baru ini. Internet merupakan jaringan global yang menghubungkan sangat banyak komputer kedalam satu jaringan baik berupa komputer pribadi (stand alone)

maupun komputer korporasi. Gabungan komputer dalam jaringan internet tersebut memungkinkan terjadinya komunikasi data antara satu komputer dengan komputer lainnya. Jaringan ini tidak dimiliki oleh suatu organisasi atau institusi, karena tak satu pihakpun yang mengatur dan memilikinya. Komunikasi di Internet menggunakan standar protocol tertentu yang telah ditetapkan bersama. Protokol standar tersebut disebut TCP/IP ( Transmission Control Protocol/Internet Protocol) yang disepakati bersama. Dengan kata lain ketika suatu komputer terhubung ke dalam jaringan Internet, maka harus menggunakan standar komunikasi pengiriman dan penerimaan data yang telah disepakati tersebut. Standar protokol tersebut adalah untuk keseragaman pengiriman dan penerimaan data seluruh dunia sehingga tidak terjadi kekacauan dalam dunia Internet. Dalam Internet juga tersedia berbagai fasilitas aplikasi yang mendukung keperluan komunikasi data tersebut. Aplikasi tersebut antara lain e-mail, Mailing 3 List (milis), Newsgroup, File Transfer Protocol (FTP), Internet Relay Chat, World Wide Web (WWW) [19].

## **2.6 WWW (World Wide Web)**

Menurut Fathansyah (2012:464) “World Wide Web (WWW atau web) merupakan sistem informasi terdistribusi yang berbasis hypertext”.

*Web* merupakan fasilitas *hiperteks* untuk menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi dan data multimedia lainnya. *PHP* merupakan salah satu *script* (perintah-perintah program). *Server Side* yang sangat populer diterapkan dalam sebuah situs *web*.

Web terdiri dari 2 komponen dasar yaitu :

*a) Server Web*

Sebuah computer (server) dan software yang menyimpan dan mendistribusikan data computer lainnya melalui jaringan *internet*.

*b) Browser Web*

Web Browser adalah suatu program atau *software* yang digunakan untuk menjelajahi internet atau untuk mencari informasi dari suatu web yang tersimpan didalam komputer.

**a. Web Browser**

*Webbrowser* adalah suatu program yang digunakan untuk mrnjrlajahi dunia internet atau untu mencari informasi tentang suatu halaman web yang tersimpan di komputer. Awalnya, webbrowser hanya berorientasi pada teks dan belum dapat menampilkan gambar. Namun web browser sekarang tidak hanya menampilkan gambar dan teks dan belum dapat menampilkan gambar dan teks saja, tetapi sudah memutar tes multimedia. Browser juga dapat mengirim dan menerima email, mengolah bahasa HTML sebagai input dan menjadikan halaman web sebagai output yang informatif.

**b. Web Server**

*Webserver* adalah sebuah aplikasi server yang melayani permintaan HTTP atau HTTPS dari browser dan mengirimkannya kembali dalam bentuk halaman-halaman web. Halaman-halaman web yang dikirim oleh web server biasanya berupa file-file HTML dan CSS yang nantinya akan

diparsing atau ditata oleh browser sehingga menjadi halaman-halaman web yang bagus dan mudah dibaca.

Cara kerja dari web server sebenarnya sangat mudah kita pahami. Contoh paling mudah seperti berikut; kita akan membuka sebuah halaman website, yang biasanya berupa URL <http://www.wikipedia.org/home.htm>. Kita akan mengetikkan URL tersebut di peramban atau *browser* kemudian menekan tombol enter, tanpa kita ketahui proses yang terjadi di belakang layar atau di dalam browser itu sendiri, maka akan muncullah halaman website di layar monitor komputer kita. Proses yang akan terjadi pada browser adalah *browser* akan membentuk koneksi dengan web server, meminta halaman website dan menerimanya. Web server kemudian mengecek permintaan tersebut apakah tersedia atau tidak.

### **c. Website**

Website adalah kumpulan halaman web yang diletakkan dalam satu tempat/site/situs (EMS,2009:1). Website juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara atau video atau gabungan dari semuanya. Baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk 1 rangkaian bangunan yang saling terkait, dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan (hyperlink). Bersifat statis apabila isi informasi tetap, jarang berubah dan informasinya searah hanya dari pemilik website. Bersifat dinamis apabila isi informasi website selalu berubah-ubah.

#### **d. Homepage**

Homepage adalah halaman muka atau utama yang ditampilkan dari sebuah website di internet. Jadi halaman ini muncul pertama saat website diakses. Tampilan homepage menggambarkan isi seluruh isi situs tersebut, Biasanya homepage mempunyai nama file index html atau index htm. Agar tampilan homepage lebih menarik, design homepage dirancang dan dilengkapi dengan tampilan-tampilan menarik seperti huruf yang bergerak-gerak, gambar-gambar yang memikat, animasi hingga penggunaan multimedia lainnya.

#### **e. Script**

Script adalah semacam program yang terdiri dari sebuah set instruksi-instruksi untuk sebuah aplikasi atau utility program (Yudhi Purwanto, 2000 : 20). Sebuah script dapat disatukan dalam sebuah web page. Terdapat dua jenis script yaitu script client dan script server. Script yang berjenis *Server Side* secara umum dapat dikatakan bahwa *Script* tersebut ditolah oleh server.

### **2.7 Hyper Text Markup Language (HTML)**

Hyper Text Markup Language (HTML) merupakan salah satu format yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi berjalan di halaman web (sunarfrihantono,2003:1).

HyperText Markup Language (HTML) adalah sebuah bahasa yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi

di dalam sebuah penjelajah web Internet dan pemformatan hiperteks sederhana yang ditulis dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi. Dengan kata lain, berkas yang dibuat dalam perangkat lunak pengolah kata dan disimpan dalam format ASCII normal sehingga menjadi halaman web dengan perintah-perintah HTML. HTML adalah sebuah standar yang digunakan secara luas untuk menampilkan halaman web.

Setiap dokumen HTML memiliki struktur dasar atau susunan file sebagai berikut :

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<title>berisi teks yang akan muncul pada title bar browser</title>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

Berisi tentang text, gambar, atau apapun yang ingin ditampilkan pada halaman web ada pada halaman ini.

```
</body>
```

```
</html>
```

## **2.8 AppServ 2.5.10**

Appserv merupakan aplikasi yang berfungsi untuk install beberapa program antara lain Apache, PHP, MySQL dalam waktu yang singkat. Banyak orang mengeluh-eluhkan tentang susahnya install Apache, PHP, MySQL. Dengan adanya AppServ, mempermudah orang untuk membuat web server dan database.

AppServ ini mempunyai beberapa versi antara lain : AppServ versi 2.5.9, 2.5.10 , 2.6.0 (terbaru).

Tujuan aplikasi AppServ antara lain adalah mempermudah dalam membuat database dan membuat web server. Dalam membuat database biasanya yang digunakan adalah MySql dan dalam pembuatan skrip menggunakan pHP. Antara pHP dan MySql saling berhubungan disebabkan skrip pada pHP akan muncul pada halaman web dan dimasukan dalam MySql (database). Jadi awal pembuatan web, dilakukan menggunakan skrip html (untuk penampilan) dan skrip pHP untuk proses dari skrip html. Apabila kita mengetikan atau akan memasukan data kedalam database yang terhubung dengan web, pada halaman web browser kita masukan yang akan diinput dan kemudian akan diproses oleh pHP dan akan dimasukan kedalam database.

## **2.9 Sekilas Tentang PHP**

PHP adalah bahasa scripting yang populer yang sering digunakan untuk pengembangan web. Dibuat pada tahun 1994 oleh Rasmus Lerdorf, penjelmaan pertama PHP adalah sekumpulan binari Common Gateway Interface (CGI) sederhana yang ditulis dalam bahasa pemrograman C [10]. PHP 3.0 adalah versi pertama yang sangat mirip dengan PHP seperti yang ada saat ini. Pada musim dingin tahun 1998, tak lama setelah PHP 3.0 diluncurkan secara resmi, Andi Gutmans dan Zeev Suraski mulai mengerjakan penulisan ulang inti PHP.

Tujuan desain adalah untuk meningkatkan kinerja aplikasi yang kompleks, dan memperbaiki modularitas basis kode PHP. Mesin baru, yang dijuluki 'Zend

Engine' (terdiri dari nama depan mereka, Zeev dan Andi), memenuhi tujuan desain ini dengan sukses, dan pertama kali diperkenalkan pada pertengahan 1999. PHP 4.0, berdasarkan mesin ini, dan digabungkan dengan berbagai macam tambahan fitur baru, resmi dirilis pada Mei 2000, hampir dua tahun setelah pendahulunya. PHP 5 dirilis pada bulan Juli 2004 setelah pengembangan yang panjang dan beberapa prarilis. Hal ini terutama didorong oleh intinya, Zend Engine 2.0 dengan model objek baru dan puluhan fitur baru lainnya [10]. Yang menarik kode *PHP* juga bisa berkomunikasi dengan *database* dan melakukan perhitungan yang kompleks sambil jalan. Pada saat ini, *PHP* cukup populer sebagai peranti pemrograman *web*, terutama di lingkungan *Linux*. Walaupun demikian, *PHP* sebenarnya juga dapat berfungsi pada *server-server* yang berbasis *UNIX*, *Windows NT*, dan *Macintosh*, bahkan versi untuk *Windows95/98* pun tersedia. *PHP* adalah suatu bahasa pemrograman *Open Source* yang digunakan secara luas terutama untuk pengembangan *web* dan dapat disimpan dalam bentuk *HTML*. Keuntungan utama menggunakan *PHP* adalah *script PHP* tidak hanya benar-benar sederhana bagi pemula, tetapi juga menyediakan banyak fitur tambahan untuk *programmer professional*.

Secara singkat, kelebihan-kelebihan *PHP* meliputi :

- a. *Script PHP* sederhana, mudah dibuat, dan mempunyai kecepatan akses tinggi.
- b. Dapat berjalan dalam *server web* yang berbeda dan dalam sistem operasi yang berbeda. *PHP* dapat berjalan pada system operasi *Linux/Unix*, *Windows*, dan *Macintosh*.

- c. Bersifat *Open Source* sehingga diterbitkan secara gratis.
- d. Dapat berjalan pada *server web Microsoft Personal Web Server*, *Apache*, *IIS*, *Xitami* dan sebagainya.
- e. Termasuk bahasa yang *embedded* (bisa ditempel atau diletakkan dalam *tag HTML*).

#### 1. Script PHP

Skrip *PHP* berkedudukan sebagai *tag* dalam bahasa *HTML*. Sebagaimana diketahui, *HTML (Hypertext Markup Language)* adalah bahasa standar untuk membuat halaman-halamanweb. *HTML* disimpan dengan ekstensi *.htm* atau *html*.

Struktur dokumen *HTML* adalah sebagai berikut :

```
<HTML>
    <HEAD>
        <TITLE>Judul Website</TITLE>
    </HEAD>
    <BODY>
        **ISI DARI DOKUMEN**
    </BODY>
</HTML>
```

Script yang dituliskan dapat disisipkan ke dalam *HTML*, formatnya adalah sebagai berikut :

```
<?PHP
```

**\*\*skrip PHP ditulis di sini\*\***

?>

*PHP* terletak di dalam dokumen *HTML* dijalankan bersama dengan dokumen *HTML* pada saat dipanggil di *browser*, tetapi untuk skrip *PHP* sendiri dijalankan menggunakan *Web Server*. Walaupun nantinya skrip ini disimpan dengan ekstensi \*.php tetapi perintah-perintah atau *tag-tag HTML* yang kita buat tetap terbaca oleh *browser*.

Penulisan skrip *PHP* yang paling umum digunakan bila dikombinasi dengan.

*HTML* adalah sebagai berikut :

<HTML>

<HEAD>

<TITLE>di sini judul yang akan dibaca oleh browser</TITLE>

</HEAD>

<BODY>

<?PHP

**\*\*skrip PHP ditulis di sini\*\***

?>

</BODY>

</HTML>

## 2.10 HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*)

*HTTP (Hypertext transfer protocol)* adalah salah satu layanan jaringan internet yang menangani lalu lintas pengiriman data. Melalui layanan *HTTP*, setiap *server* di jaringan internet dapat mengirimkan data dan menyajikan informasinya kepada pengguna internet. Jaringan paling luas yang ditangani *HTTP* adalah *world wide web. (www)*.

*HTTP* berfungsi sebagai suatu *system* pendistribusian dan pengguna informasi secara bersama di internet *protocol* merupakan aturan dan standarisasi yang memungkinkan terjadinya pertukaran informasi antar komputer. Dengan adanya *HTTP*, maka komputer dengan sistem tertentu (misalnya *Windows*) dapat berinteraksi dengan komputer yang menggunakan sistem lain (misalnya *Unix* atau *Linux*). *Protocol HTTP* digunakan dengan *world wide web* sejak tahun 1990.

Cara kerja dalam sistem komunikasi *HTTP* pada intinya terletak pada proses pengiriman permintaan oleh klien dan pemberian respon permintaan oleh *server* internet. Klien mengirimkan sebuah permintaan tertentu melalui *protocol HTTP*, permintaan akan dilanjutkan ke *server* yang terkait. Setelah permintaan tersebut diterima maka *server* akan memberikan respon dengan menampilkan informasi tertentu beserta pesan status atau hasil pemberian respon. Pada kasus tertentu, respon yang diterima oleh klien tidak selalu membawa hasil seperti yang diharapkan. Status keberhasilan dan kegagalan pemrosesan sebuah permintaan akan ditampilkan kepada klien dalam kode tertentu.

## 2.11 MYSQL

Salah satu contoh database management system adalah MySQL. MySQL adalah database open source terpopuler di dunia. Dengan kinerja, kehandalan dan kemudahan penggunaan yang terbukti, MySQL telah menjadi pilihan database terdepan untuk aplikasi berbasis web, yang digunakan oleh properti web profil tinggi termasuk Facebook, Twitter, YouTube, Yahoo! dan banyak lagi [9].

Kata “SQL” dari "MySQL" adalah singkatan dari "Structured Query Language". SQL adalah bahasa standar yang paling umum digunakan untuk mengakses database. Bergantung pada lingkungan pemrograman yang kita pakai, kita bisa memasukkan SQL secara langsung (misalnya, untuk men-generate laporan), memasukkan pernyataan SQL ke dalam kode yang ditulis dalam bahasa lain, atau menggunakan API khusus yang dapat menyembunyikan sintaks SQL [7]. (Eko Suharyanto, Joni Eka Chandra, Fergyanto E Gunawan; 2017)

Cikal bakal *MySQL* adalah mini *SQL* yang dikembangkan oleh *MySQL AB* (perusahaan IT Swedia) sejak tahun 1979 di bawah komando Michael Widenius Monty. *MySQL release 1.0* dikeluarkan Mei 1996 secara terbatas untuk kalangan sendiri.

Baru dilepas untuk public bulan Oktober 1996 setelah muncul versi

3. *MySQL* dapat didefinisikan sebagai :

- a. *MySQL* merupakan system manajemen database. Database merupakan struktur penyimpanan data. Untuk menambah, mengakses, dan

memproses data yang disimpan dalam sebuah database komputer, diperlukan system manajemen database seperti *MySQL Server*.

- b. *MySQL* merupakan sistem manajemen database atau basis data terhubung (*relational database manajemen system*). Database terhubung menyimpan data pada tabel-tabel terpisah. Hal tersebut akan menambah kecepatan dan fleksibilitasnya. Kata *SQL* pada *MySQL* merupakan singkatan dari "*Structured Query Language*". *SQL* merupakan bahasa standar yang digunakan untuk mengakses *database* dan ditetapkan oleh *ANSI/ISO SQL Standard*.
- c. *MySQL* merupakan *software Open Source*. *Open Source* berarti semua orang diizinkan menggunakan dan memodifikasi *software*. Semua orang dapat mendownload *software MySQL* dari internet dan menggunakannya tanpa membayar.
- d. *Server database MySQL* mempunyai kecepatan akses tinggi, mudah digunakan, dan andal. *MySQL* dikembangkan untuk menangani database yang besar secara cepat dan telah sukses digunakan selama bertahun-tahun. Konektivitas, kecepatan, dan keamanannya membuat *server MySQL* cocok untuk mengakses *database* di internet.
- e. *MySQL Server* bekerja di klien/server atau *system embedded*. *Software database MySQL* merupakan *system klien/server* yang terdiri atas *multithreadSQL server* yang mendukung *software* klien dan *library* yang berbeda, *tool administratif*, dan sejumlah *Application Programming Interfaces (APIs)*.

f. *MySQL* tersedia dalam beberapa macam bahasa.

**a) Perintah Dasar MySQL**

Statement-statement yang ada dalam MySQL diantaranya :

**1) Create Database**

Digunakan untuk membuat database baru.

Syntax dasar:

```
CREATE DATABASE database_nama
```

**2) Create Table**

Digunakan untuk membuat tabel data baru dalam sebuah database. Syntax dasar:

```
CREATE TABLE(Column_name1 table_nama data_type)
```

**3) Select**

Digunakan untuk memilih data dari table database.

Syntax dasar:

```
SELECT column_name(s)
```

```
FROM table_name
```

**4) Insert Into**

Digunakan untuk menambahkan data baru di tabel database.

Syntax dasar :

```
INSERT INTO table_name
```

```
VALUES (value1,value2,value3, . . .)
```

**5) Update**

Digunakan untuk mengubah/memperbarui data di tabel database.

Syntax dasar:

UPDATE table\_name

SET column1=value,column2=value, . . .

WHERE some\_column=some\_value

#### 6) Delete

Digunakan untuk menghapus data di table database. Tambahkan perintah Where untuk memfilter data-data tertentu yang akan dihapus. Jika tanpa perintah Where, maka seluruh data dalam tabel akan terhapus.

Syntax dasar :

DELETE FROM table\_name

### 2.12 Konektifitas PHP dan MySQL

Seperti hal nya dengan pemograman lain yang menggunakan database, hal pertama yang harus kita lakukan adalah menghubungkan ke server database.

PHP menyediakan sejumlah fungsi yang digunakan untuk mengakses basis data Mysql.

#### a) mysql\_connect ()

Fungsi mysql\_connect () adalah untuk membuat koneksi ke server

MySQL

Sintaks :

\$koneksi=mysql\_connect(\$host,\$user,\$pass)

**b) mysql\_select\_db().**

Digunakan untuk menentukan database default yang akan diakses pada *server*

Sintaks :

```
$pilih= ("mysql_select_db($db,$koneksi);
```

**c) mysql\_query()**

Digunakan untuk melakukan eksekusi SQL dan untuk memanipulasi database yang berhasil dilakukan koneksinya dengan menggunakan `mysql_select_db()`

Sintaks :

```
$hasil=mysql_query("SQL statement");
```

**d) mysql\_fetch\_array().**

Digunakan untuk melakukan pemrosesan hasil *query* yang dilakukan sebelumnya dengan perintah `mysql_query()`

```
Sintaks ;$array= mysql_fetch_array($hasil);
```

### 2.13 Data Flow Diagram

Alat utama untuk merepresentasikan proses komponen sistem dan arus data di antaranya adalah data flow diagram (DFD). Data flow diagram menawarkan model grafis logis dari arus informasi, mempartisi sistem menjadi modul yang menunjukkan tingkat detail yang dapat diatur. Ini secara ketat menentukan proses

atau transformasi yang terjadi di dalam setiap modul dan antarmuka yang ada di antara keduanya [11]. Adapun keuntungan menggunakan DFD adalah meningkatkan pemahaman keterkaitan antara sistem dan sub-sistem, selain sebagai alat yang efektif dalam berkomunikasi dengan pengguna. Data Flow Diagram menggambarkan sistem sebagai jaringan kerja antar fungsi yang berhubungan satu sama lain dengan aliran dan penyimpanan data.

Adapun Pengertian DFD secara umum adalah suatu network yang menggambarkan suatu system automat/komputerisasi, manualisasi gabungan dari keduanya, yang penggambarannya disusun dalam bentuk komponen system yang saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya (Rosa As, 2011:89)

DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir (misalnya lewat telpon, surat dan sebagainya) atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan (misalnya file kartu, *microfiche*, *hard disk*, *tape*, diskette dan lain sebagainya). DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur (*structured Analysis and design*). DFD merupakan alat yang cukup populer sekarang ini, karena dapat menggambarkan arus data di dalam sistem dengan terstruktur dan jelas. Lebih lanjut DFD juga merupakan dokumentasi dari sistem yang baik.

**Tabel 1.1** Simbol DFD

Simbol	Keterangan
	External Entity, merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang bisa berupa orang, organisasi atau sistem lain
	Proses, merupakan proses seperti perhitungan aritmatik penulisan suatu formula atau pembuatan laporan
	Data Store (Simpan Data), data berupa suatu file atau database pada sistem komputer atau catatan manual
	Data Flow (arus data), arus data ini mengalir diantara proses, simpan data dan kesatuan luar

## 2.14 Entity Realionship Diagram

Pengertian ERD Menurut Jogiyanto (2001 : 700) Adalah suatu komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut yang mempresentasikan seluruh fakta dari dunia nyata yang ditinjau. Entity Relation Diagram menggambarkan data dan hubungan antar data secara global dengan menggunakan Entity Relation Diagram. Simbol-simbol pada ERD meliputi sebagai berikut:

### 1. Entitas

Entitas adalah suatu objek yang dapat didefinisikan dalam lingkungan pemakai, sesuatu yang penting bagi pemakai dalam konteks sistem yang akan dibuat. Sebagai contoh pelanggan, pegawai dll.

### 2. Atribut

Atribut adalah properti atau karakteristik yang dimiliki oleh suatu entitas dimana properti atau karakteristik itu bermakna atau berarti bagi organisasi atau perusahaan

## 2.15 Macromedia Dreamweaver

Macromedia *Dreamweaver* merupakan software webdesign yang paling banyak digunakan di dunia. Macromedia *Dreamweaver* adalah sebuah HTML editor professional untuk mendesain secara visual dan mengelola situs web maupun halaman web. Bilamana kita menyukai untuk berurusan dengan kode-kode HTML secara manual atau lebih menyukai bekerja dengan lingkungan secara visual dalam melakukan editing, Dreamweaver membuatnya menjadi lebih mudah dengan menyediakan tool-tool yang sangat berguna dalam peningkatan kemampuan dan pengalaman kita dalam mendesain.

## 2.16 Database

*Database* dapat dipahami sebagai suatu kumpulan data terhubung (*interrelated data*) yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, tanpa mengatap satu sama lain atau tidak perlu suatu kerangkaan data, walaupun ada

kerangkapan data harus seminimal mungkin dan terkontrol, data disimpan dengan cara-cara tertentu sehingga mudah digunakan satu atau lebih program-program aplikasi secara optimal, data disimpan tanpa mengalami ketergantungan dengan program yang akan menggunakannya, data disimpan sedemikian rupa sehingga proses penambahan, pengembalian, dan modifikasi data dapat dilakukan dengan mudah dan terkontrol. (Sutanta, Edhy 2002:4).

*Database* juga dapat didefinisikan sebagai salah satu bagian sari sistem informasi secara keseluruhan (Adi, Nugroho. 2005 : 24).

Berdasarkan pengertian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa basis data adalah kumpulan data yang saling terhubung satu sama lain yang disimpan dalam satu media dan dapat digunakan oleh satu atau lebih program-program aplikasi.

#### **a. Database Management System**

System basis data adalah system pengelolaan basis data (*Dababase Management System /DBMS*), merupakan basis data dan seperangkat lunak (*Software*) untuk pengelolaan basis data. (Edhie, Sutanta, 2004: 229).

Basis data juga dapat didefinisikan sebagai pengelolaan secara fisik tidak dilakukan oleh pemakai secara langsung, tetapi ditangani oleh sebuah perangkat lunak (system) yang khusus atau spesifik. Perangkat lunak inilah yang disebut DBMS yang akan menentukan bagaimana data diorganisir, disimpan, diubah dan diambil kembali. DBMS juga

menerapkan mekanisme pengamanan data, dan sebagainya (Fathansyah, 2002 : 11).

Berdasarkan penjelasan di atas maka penulis menyimpulkan bahwa *Database Management System* (DBMS) merupakan sebuah *software* yang dirancang untuk memodifikasi dan merekayasa, tidak sekedar mengolah menghitung supaya informasi yang dibutuhkan oleh pengguna *databasenya* bertumbuh dengan cepat.

#### **b. Manfaat Database**

Manfaat *database management system* :

- 1) Kepraktisan. System yang berbasis kertas akan menggunakan kertas yang sangat banyak untuk menyimpan informasi, sedangkan DBMS menggunakan media penyimpanan sekunder yang berukuran kecil tetapi padat informasi.
- 2) Kecepatan. Mesin dapat mengambil atau mengubah data jauh lebih cepat daripada manusia.
- 3) Mengurangi kejemuhan. Orang cenderung menjadi bosan kalau melakukan tindakan-tindakan berulang yang menggunakan tangan (misalnya harus mengganti suatu informasi).

### **2.17 Pengertian Pemasaran**

Menurut Kotler dan Armstrong (2015:29) pemasaran sebagai proses dimana perusahaan menciptakan nilai bagi pelanggan dan membangun hubungan dengan pelanggan yang kuat untuk menangkap nilai dari konsumen sebagai imbalan.

Proses dalam pemenuhan kebutuhan dan keinginan manusia inilah yang menjadi konsep pemasaran. Mulai dari pemenuhan produk (*product*), penetapan harga (*price*), pengiriman barang (*place*), dan mempromosikan barang (*promotion*). Seseorang yang bekerja dibidang pemasaran disebut pemasar. Pemasar ini sebaiknya memiliki pengetahuan dalam konsep dan prinsip pemasaran agar kegiatan pemasaran dapat tercapai sesuai dengan kebutuhan dan keinginan manusia terutama pihak konsumen yang dituju.

Strategi pemasaran merupakan hal yang sangat penting bagi perusahaan dimana strategi pemasaran merupakan suatu cara mencapai tujuan dari sebuah perusahaan. Hal ini juga didukung oleh pendapat Swastha “Strategi adalah serangkaian rancangan besar yang menggambarkan bagaimana sebuah perusahaan harus beroperasi untuk mencapai tujuannya. ”Sehingga dalam menjalankan usaha kecil khususnya diperlukan adanya pengembangan melalui strategi pemasarannya. Karena pada saat kondisi kritis justru usaha kecil yang mampu memberikan pertumbuhan terhadap pendapatan masyarakat. Pemasaran menurut W. Y. Stanton pemasaran adalah sesuatu yang meliputi seluruh sistem yang berhubungan dengan tujuan untuk merencanakan dan menentukan harga sampai dengan mempromosikan dan mendistribusikan barang dan jasa yang bisa memuaskan kebutuhan pembeli.

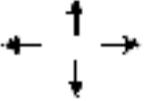
## **2.18 Flowchart**

Flowchart adalah Bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah. Flowchart merupakan cara penyajian dari suatu algoritma. Tujuan Utama dari penggunaan Flowchart adalah untuk

menggambarakan suatu tahapan penyelesaian masalah secara sederhana, terurai, rapi dan jelas dengan menggunakan simbol-simbol yang standar. Tahap penyelesaian masalah yang disajikan harus jelas, sederhana, efektif dan tepat.

**Tabel 2.2** Simbol-simbol Flowchart

No.	Simbol	Fungsi
1		Proses, suatu simbol yang menunjukkan suatu sistem pengolahan yang digunakan oleh komputer.
2		Input dan output, untuk memasukkan data ataupun menunjukkan hasil dari proses
3		Decision, suatu kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban atau pilihan
4		Terminal Untuk memulai atau mengakhiri dari suatu program
5		Off Line Connector, Merupakan simbol masukan atau keluaran suatu procedure pada lembar kertas lainnya
6		Connector, suatu prosedur akan masuk atau akan keluar melalui simbol ini dalam lembar yang sama
7		Document, merupakan simbol untuk data berbentuk kertas maupun untuk info
8		Simbol untuk output yang ditunjukkan ke suatu drive seperti printer dan lain-lain

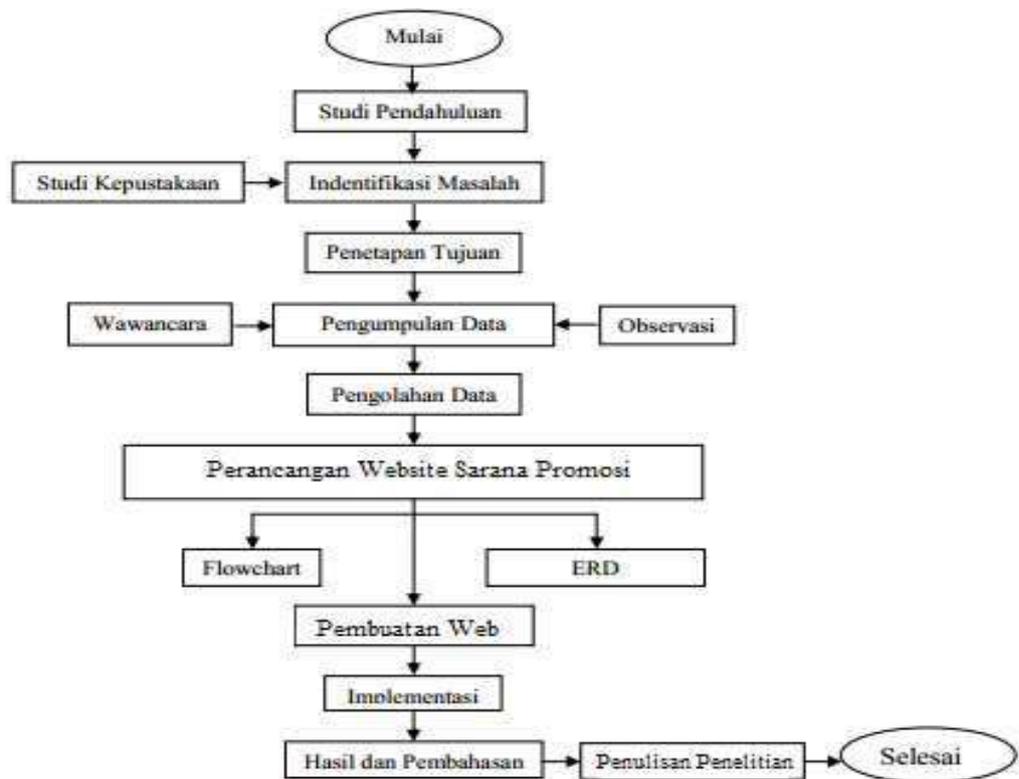
9		Untuk menyatakan sekumpulan langkah proses yang ditulis sebagai prosedur
10		Arus atau flow, merupakan prosedur yang dapat dilakukan dari atas kebawah, dari bawah keatas, dari kiri kekanan, dari kanan kekiri.
11		Predefined proses, suatu simbol untuk menyediakan tempat-tempat pengolahan dalam storage.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan mengidentifikasi dan membuat alur perancangan yang akan dilaksanakan, agar dalam proses pencarian data tidak terjadi penyimpangan dalam mengemukakan tujuan yang ingin dicapai. Dalam tahapan ini, rancangan perencanaan yang dilakukan dalam pembuatan Tugas Akhir ini dapat dilihat dalam diagram metodologi penelitian dan pengumpulan data berikut ini:



**Gambar 3.1** Gambar Metodologi Penelitian dan pengumpulan data

### **3.2 Sumber Data**

Setelah melakukan identifikasi dan membuat alur perancangan dalam proses pengumpulan data, langkah selanjutnya yang dilakukan dalam proses pembuatan website ini yaitu menentukan sumber data. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini, sebagian besar merupakan data sekunder yang merupakan data yang sudah diolah, data yang diperoleh dengan mengambil data-data laporan, catatancatatan dan hasil penelitian atau kajian terdahulu yang berhubungan langsung dengan masalah yang dibahas. Sumber data tersebut diantaranya bersumber dari: buku literasi, wawancara dan website milik beberapa ahli di bidang multimedia.

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam kegiatan pembuatan website ini dilakukan dengan 3 cara, yaitu: studi pustaka, wawancara, dan observasi. 1. Studi pustaka, yaitu pengumpulan data dari perpustakaan yang dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari buku literatur, majalah, artikel internet dan informasi lainnya sebagai bahan tinjauan pustaka yang berkaitan dengan pembuatan *website* ini. 2. Wawancara, mencari data dengan cara melakukan tanya jawab pada pihak terkait, yang mempunyai wewenang atas data-data yang berhubungan dengan obyek penelitian (Keyna Galeri). 3. Observasi, pada tahapan ini diadakan kegiatan pengamatan mengenai struktur dan navigasi *website* yang akan dibangun, agar dapat menjadi website yang STIKOM *user friendly*.

### 3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada proses pembuatan website ini menggunakan metode kualitatif, yaitu metode pembahasan yang menganalisis serta membahas permasalahan dalam bentuk kalimat yang kemudian dilakukan analisis guna mendapat kesimpulan. Menggunakan metode kualitatif karena data kualitatif bersifat induktif. Artinya, suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, kemudian dikembangkan sesuai dengan pola tertentu untuk menjadi hipotesis. Teknik analisis data penelitian kualitatif dilakukan dalam 3 tahap berikut, diantaranya adalah analisis data sebelum di lapangan, analisis data di lapangan dan data selesai di lapangan.

1. Analisis data sebelum di lapangan, dalam tahapan ini dilakukan analisa terhadap data hasil studi pendahuluan, atau data sekunder yang akan digunakan untuk menentukan arah fokus penelitian. Fokus penelitian dalam tahap ini masih bersifat sementara, dan akan berkembang setelah melakukan penelitian di lapangan.
2. Analisa selama di lapangan, pada tahap ini analisis data dilakukan dengan mengumpulkan data secara langsung melalui wawancara dengan Bapak Karsam, MA., Ph.D selaku pemilik sekaligus pengelola Keyna Galeri serta observasi secara langsung di Keyna Galeri. Pada tahap ini, wawancara dilakukan sampai peneliti memperoleh data yang valid mengenai pentingnya website untuk Keyna Galeri. STIKOM SURABAYA 33
3. Analisa data setelah di lapangan, pada tahap ini dilakukan kajian-kajian atas data yang telah diperoleh untuk memperoleh sebuah gambaran umum dan menyuruh dari obyek penelitian atau situasi. Proses selanjutnya adalah menyusun dan

menentukan hipotesa ataupun kesimpulan sehingga dapat menentukan tema yang dihasilkan.

### **3.5 Tahap Analisa**

Tujuan dari analisa sistem adalah untuk menentukan masalah dalam upaya memperbaiki sistem. Sehingga diharapkan dengan dilakukannya analisa sistem, maka permasalahan yang ada akan teratasi dan menghasilkan suatu sistem yang sempurna.

### **3.6 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan**

Analisis sistem adalah penguraian dari sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponen dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan.

#### **a. Analisa Sistem yang Berjalan**

Prosedur yang merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh sistem agar dapat memberikan hasil dalam bentuk laporan penjualan di *Herbal Segar* seperti susu kacang kedelai, susu kacang merah, paket jamu bersalin dan yang lainnya. Untuk mempermudah mengetahui sistem informasi pemasaran di Herbal segar yang berjalan saat ini, berikut alur dokumen yang sedang berjalan :

- 1) Konsumen yang akan melakukan pembelian barang di Herbal segar mencari barang yang dibutuhkan oleh konsumen di Herbal segar atau dapat memesan via telpon.
- 2) Produsen akan melakukan pengecekan ketersediaan barang yang diminta oleh konsumen.
- 3) Jika jenis barang yang diminta oleh konsumen tersedia dan harga barang telah disepakati maka akan dilakukan transaksi jual beli
- 4) Jika konsumen melakukan pemesanan barang menggunakan via telpon maka pihak produsen akan melakukan pengiriman barang melalui jasa pengiriman barang ke alamat konsumen.
- 5) Pihak produsen akan mengirimkan nomor rekening untuk pembayaran dengan sistem. Kemudian konsumen melakukan pemesanan via telpon
- 6) Produsen mencatat persediaan barang yang telah terjual maupun stok barang.

#### **b) Evaluasi Sistem**

Sistem yang sedang berjalan saat ini belum menggunakan sistem komputerisasi sehingga dalam tahap pemasaran dan penjualan di Herbal Segar belum terealisasi secara luas, saat ini para pelanggan Herbal Segar bukan hanya berada di kota P. Brandan saja, namun ada yang di Medan dan kota-kota lain.

Maka dengan ini peneliti bermaksud membangun sistem informasi pemasaran secara online agar dapat mempermudah para pelanggan yang ada

diluar kota P.Brandan dapat mengetahui jenis-jenis barang yang ada di Herbal Segar dan melakukan pembelian secara online tanpa perlu datang kekota P.Brandan.

### **3.7 Analisa Sistem yang Diusulkan**

Analisa sistem dengan cara manual yang ada pada saat ini dinilai kurang efektif dan efisien. Untuk itu penulis mengembangkan sistem yang ada ke suatu sistem yang lebih baik dengan menggunakan berbasis *on line* menggunakan database MYSQL. Sistem yang akan dikembangkan ini diharapkan mampu menghasilkan informasi yang efektif, efisien serta ekonomis dan dapat dipercaya keakuratan informasi yang dihasilkan.

Sistem ini juga mempunyai kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

a) Kelebihan

- 1) Pengelolaan data dapat dilakukan dengan cepat dan hasil yang diperoleh lebih efektif dan efisien serta dapat diakses kapanpun.
- 2) Data dapat tersimpan dengan baik tanpa harus mengalami kerusakan
- 3) Pengaksesan data dapat dilakukan dengan cepat dan efisien
- 4) Penyajian informasi lebih tepat waktu dan tersusun rapi
- 5) Pengaksesan oleh pengguna dapat dilakukan di seluruh kota Indonesia tanpa perlu mendatangi Home Industri Herbal Segar

b) Kekurangan

- 1) Membutuhkan pengguna atau karyawan yang mengerti akan mengoperasikan komputer sehingga program aplikasi dapat dijalankan dengan baik dan benar
- 2) Membutuhkan biaya yang lumayan besar untuk menyediakan perangkat operasional aplikasi berupa seperangkat komputer
- 3) Memerlukan perawatan yang intensif secara berkesinambungan.

### 3.8 Perancangan Sistem

Dalam membangun suatu sistem informasi yang akan kita buat diperlukan adanya suatu perancangan sistem. Perancangan sistem informasi diperlukan agar kita dapat melakukan semua kegiatan semua sesuai dengan prosedur.

Perancangan sistem informasi tentu mempunyai suatu tujuan dari perancangan sistem informasi penjualan Herbal Segar masih banyak kekurangan.

Tujuan dari perancangan sistem yang penulis ajukan adalah sebagai berikut:

- a) Membangun suatu aplikasi yang dapat membantu konsumen mengetahui informasi-informasi mengenai produk yang terdapat pada Home Industri Herbal Segar.
- b) Membuat suatu aplikasi pemasaran konsumen secara *on line* berbasis *website*.

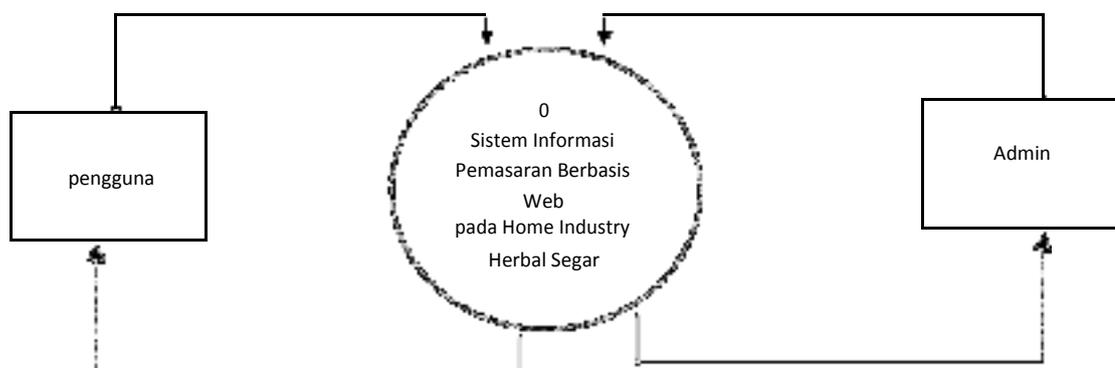
### a. Perancangan Sistem Yang Baru

Dari gambaran yang telah dijelaskan di atas, maka dapat digambarkan perancangan dari prosedur yang akan dibangun. Adapun prosedur sistem informasi yang diusulkan adalah sebagai berikut:

- 1) Calon konsumen membuka web melalui internet
- 2) Konsumen kemudian memilih katagori barang yang diinginkan
- 3) Konsumen lalu melakukan pemesanan melalui web
- 4) Secara otomatis sistem akan menyimpan data pesanan konsumen
- 5) Dengan melihat data pesanan yang sudah ada di database, admin akan mengkonfirmasi pesan tersebut melalui email konsumen
- 6) Konsumen akan melakukan pembayaran via transfer
- 7) Selanjutnya barang tersebut akan dikirimkan pada pihak

### konsumen b. Diagram Konteks

Dibawah ini merupakan gambaran diagram konteks yang diusulkan dalam perancangan sistem informasi penjualan

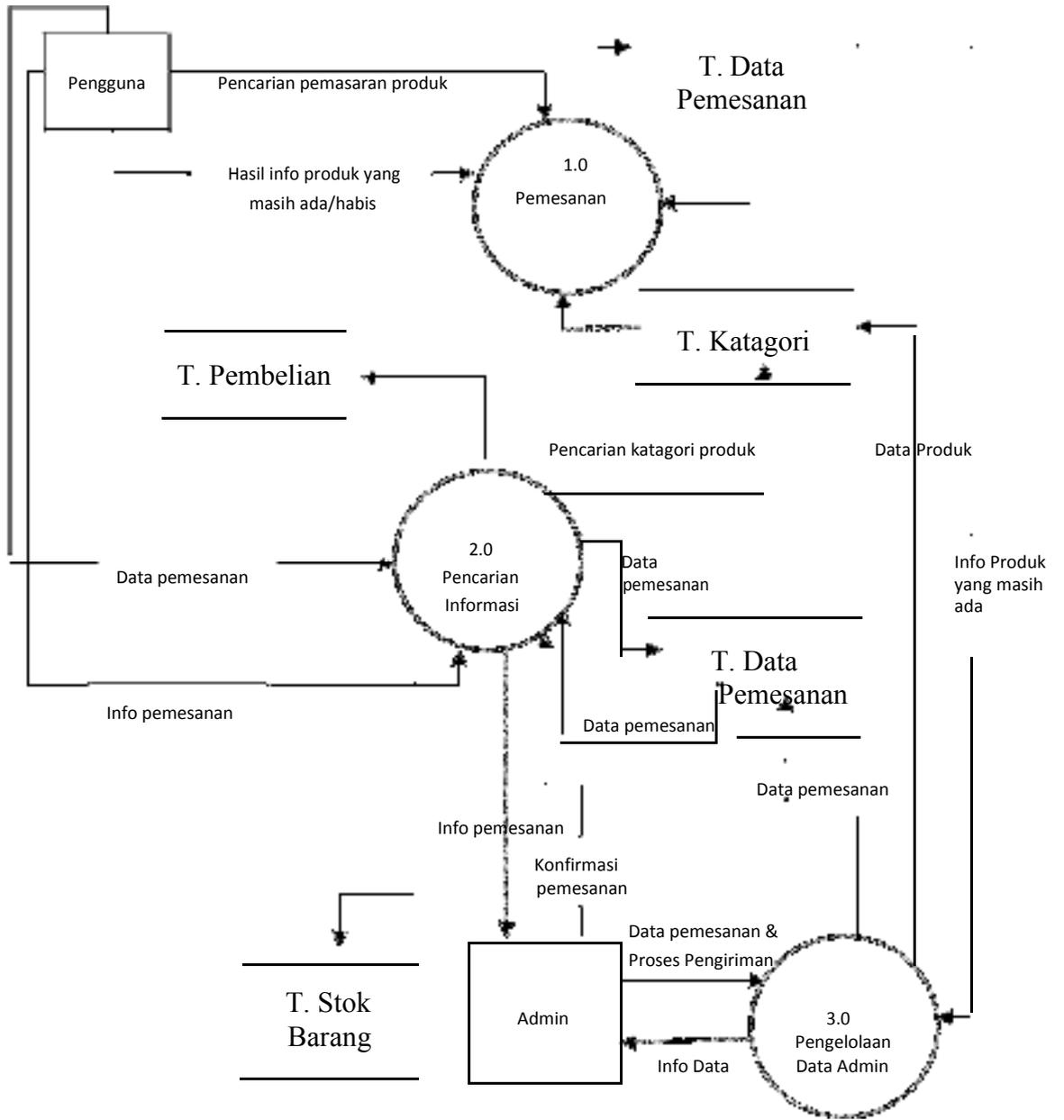


**Gambar 3.2 Diagram Konteks yang diusulkan**

### **c. Data Flow Diagram**

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu model logika yang menggambarkan jalannya suatu data, dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut.

Dimana arus data mempunyai level atau tingkatan, level 1 merupakan diagram arus data yang mendasar dari sebuah proses, sedangkan level 2 dan seterusnya adalah merupakan pengembangan dari proses-proses yang ada pada level 1 bertujuan untuk lebih mudah dimengerti dan dipahami. Gambar dibawah ini menunjukkan DFD Level 1 dari perancangan dan pembuatan sistem informasi pemasaran di Herbal segar :



**Gambar 3.3 DFD Level 1**

### 3.9 Perancangan Database

Pada umumnya database berupa himpunan kelompok data atau arsip yang saling berhubungan yang diorganisasikan sedemikian rupa agar kemudian kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah. Adapun database yang penulis buat dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

#### a) Tabel Admin

Tabel admin digunakan untuk menyimpan data administrator yang terdiri dari admin, produk, katagori, order, kota, produk dan lain sebagainya. Berikut ini struktur tabelnya :

**Tabel 3.1** Tabel Admin

<b>Field Name</b>	<b>Type</b>	<b>Size</b>	<b>Description</b>
Username	Varchar	50	username
Password	Varchar	30	password
nama_lengkap	Varchar	100	nama lengkap admin
Email	Varchar	100	email
no_telp	Varchar	20	telepon/Hp
Level	Varchar	20	Level
Blokir	Enum	Y','N'	blokir

#### b) Tabel Data Konsumen

Tabel ini untuk menyimpan data pelanggan yaitu pihak yang menjadi pelanggan usaha. Berikut ini struktur tabelnya :

**Tabel 3.2** Tabel Data Konsumen

<b>Field Name</b>	<b>Type</b>	<b>Size</b>	<b>Description</b>
id_orders	Int	5	kode pemesanan
nama_kustomer	Varchar	100	nama pelanggan
Alamat	Text	25	alamat pelanggan
Telpon	Varchar	20	no telp pelanggan
Email	Varchar	50	Email
status_order	Varchar	50	status pemesanan
tgl_order	Date		tanggal pemesanan
jam_order	Time		jam pemesanan
id_kota	Int	3	kode kota

**c) Tabel Katagori**

Tabel ini digunakan untuk memasukkan katagori produk yang tersedia.

Adapun bentuk tabelnya terlihat pada Tabel dibawah ini

**Tabel 3.3** Tabel Katagori

<b>Field Name</b>	<b>Type</b>	<b>Size</b>	<b>Description</b>
id_kategori	Int	5	Kode Pemesanan
nama_kategori	Varchar	100	
kategori_seo	Varchar	100	

**d) Tabel Data Produk**

Tabel ini untuk menyimpan data seluruh produk yang tersedia

Home Industry Herbal Segar. Berikut struktur tabelnya :

**Tabel 3.4** Tabel Data Produk

<b>Field Name</b>	<b>Type</b>	<b>Size</b>	<b>Description</b>
<u>id_produk</u>	Varchar	10	Kode produk
id_kategori	Int	5	Pilihan
nama_produk	Varchar	100	Nama produk
deskripsi	Teks		
harga	Int	20	
Stok	Int	5	
berat	Decimal	5,2	
tgl_masuk	Date		
gambar	Varchar	25	
dibeli	Int	5	
diskon	Decimal	10.0	

**e) Tabel Pembelian Produk**

Tabel data pembelian digunakan untuk mengolah data pembelian barang yang dilakukan oleh pengunjung. Adapun bentuk tabelnya terlihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 3.5** Tabel Pembelian Produk

<b>Field Name</b>	<b>Type</b>	<b>Size</b>	<b>Description</b>
id_orders	Int	5	kode pemesanan
Id_produk	Varchar	10	Kode produk
Jumlah	Int	5	Jumlah produk
harga	Decimal	10.0	Harga produk
diskon	Decimal	10.0	Disdkon produk
hrgdiskon	Decimal	10.0	Harga diskon produk

**f) Tabel Hubungi**

Tabel hubungi digunakan dalam mengolah data ketika pengunjung

mengirimkan pesan pada admin, struktur tabelnya adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.6** Tabel Hubungi

Field Name	Type	Size	Description
Id_hubungi	Int	5	Kode hubungi
Nama	Varchar	50	Nama konsumen
Email	Varchar	100	Email konsumen
subjek	Varchar	100	Judul
Pesan	Text		Isi pesan
Tanggal	Date		Tanggal email

**g) Tabel Kota**

Tabel kota digunakan untuk memasukkan data kota untuk pengiriman barang kepada konsumen, dan dalam menentukan ongkos kirim, berikut tabelnya:

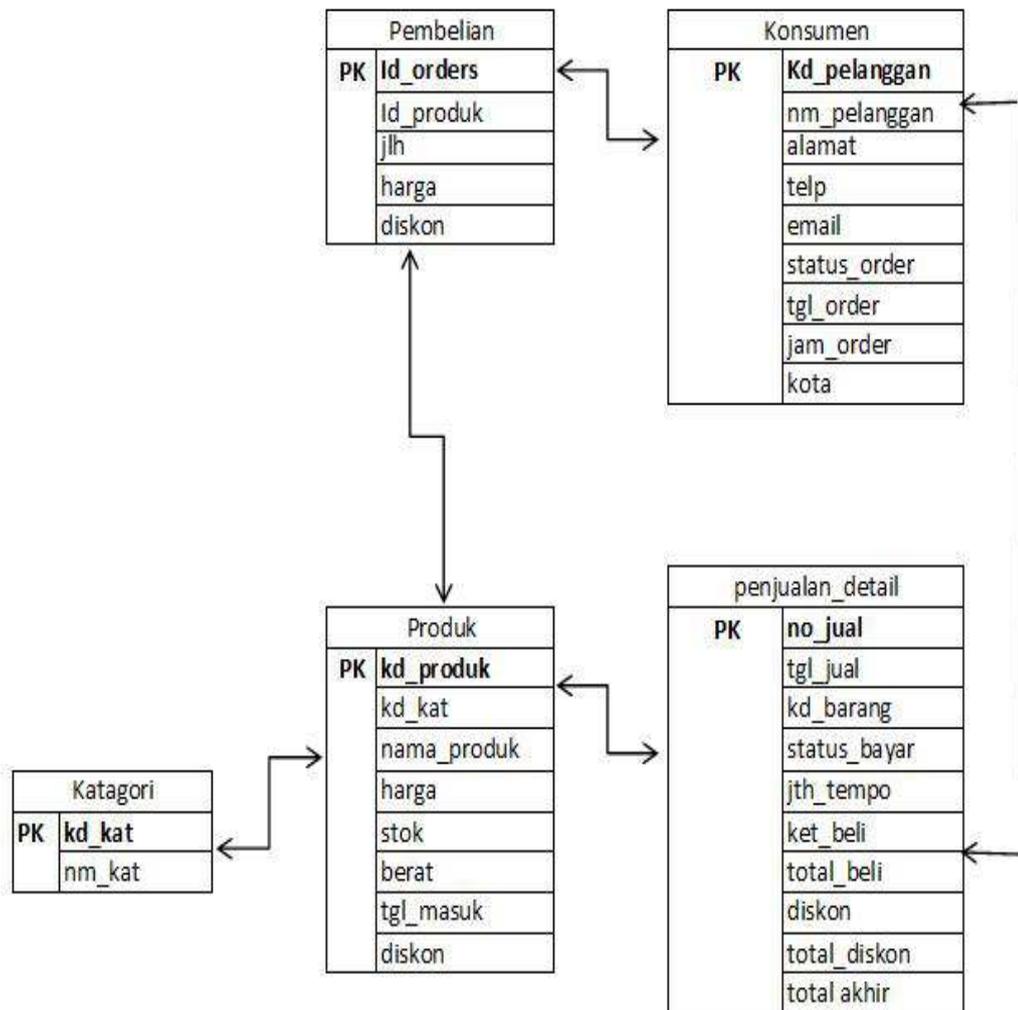
**Tabel 3.7** Tabel Kota

Field Name	Type	Size	Description
Id_kota	Int	3	Kode kota
Nama_kota	Varchar	100	Nama kota
Ongkos_kirim	Int	10	Ongkos kirim

**h) Entity Realitionsip Diagram (ERD)**

Entity Realitionsip Diagram ini menggambarkan hubungan antara tabel-tabel yang terdapat pada database penjualan, yang dimana didalam terdapat field kunci(primary key) dan terdapat kunci utama

(foreign key). Kedua kunci ini digunakan untuk menghubungkan antar tabel.

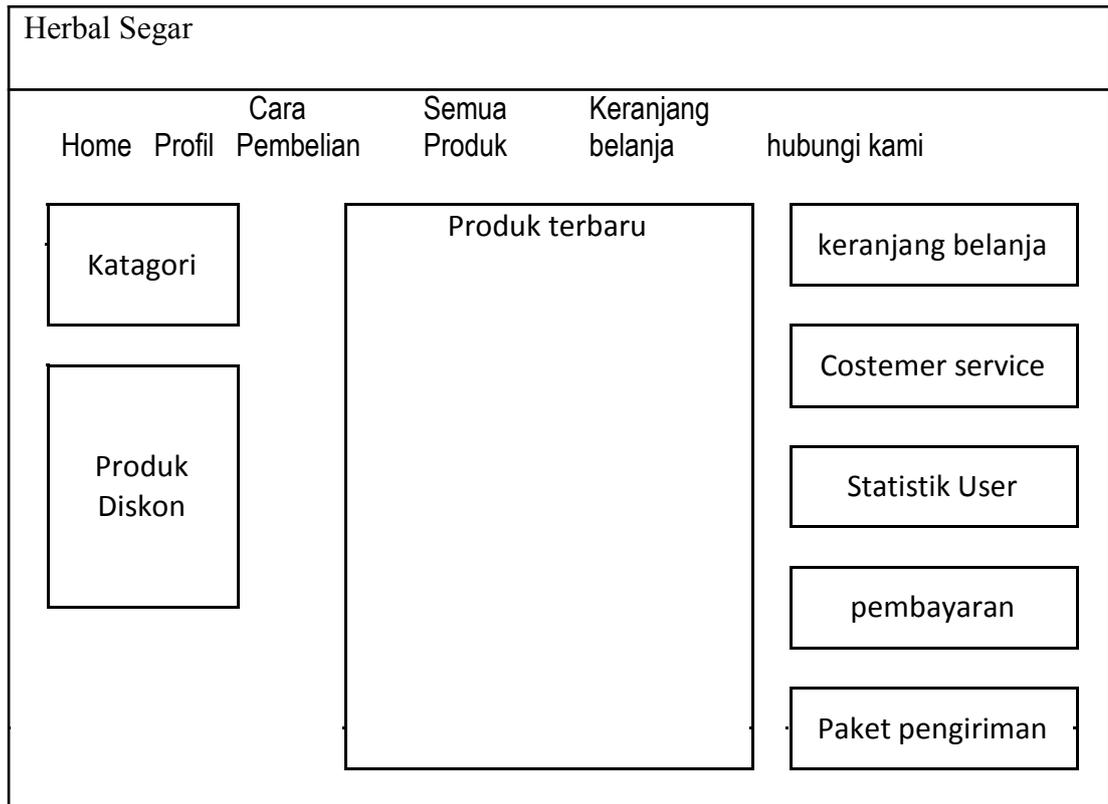


**Gambar 3.4 ERD**

### 3.10 Perancangan

### a. Perancangan form menu utama pengunjung

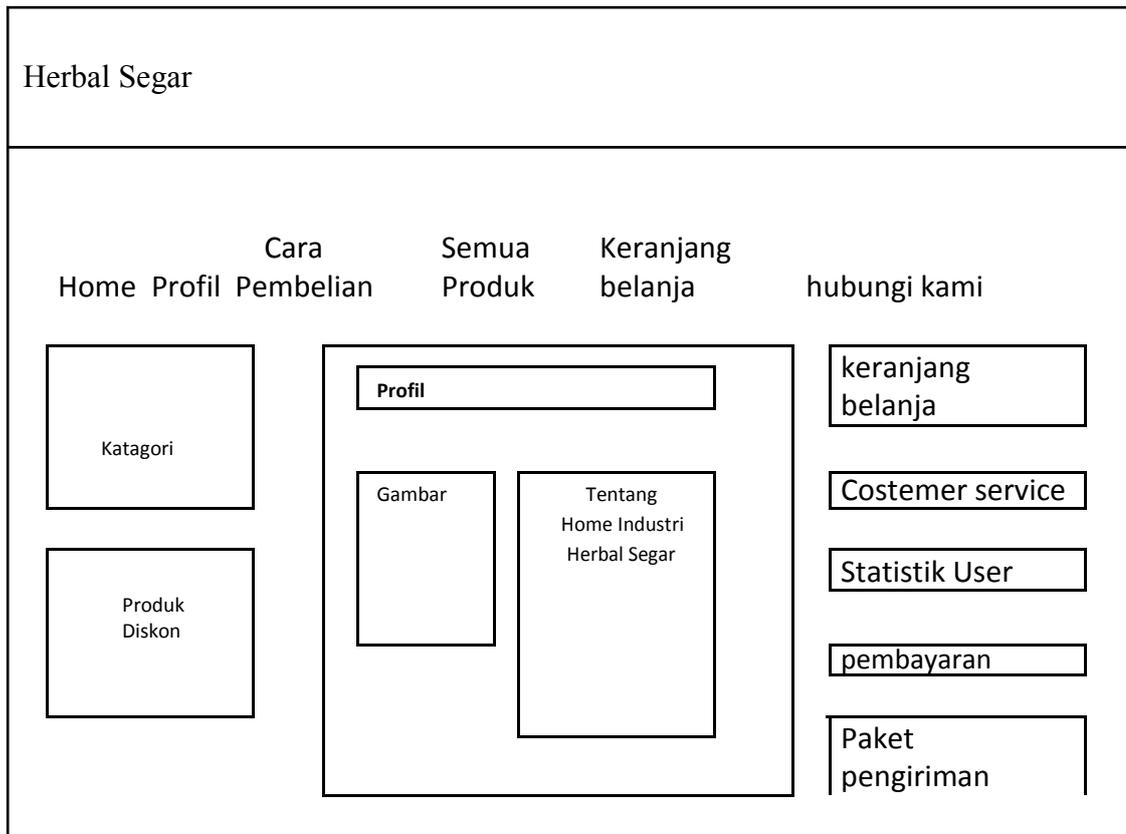
Perancangan form menu utama pengunjung adalah tampilan yang akan dilihat pengunjung pertama kali. Adapun bentuk tampilannya seperti dibawah ini



**Gambar 3.5 Perancangan Halaman Utama Pengunjung**

### b. Perancangan form menu profil

Perancangan form menu utama profil adalah tampilan tentang Home Industry Herbal Segar. Adapun bentuk tampilannya seperti dibawah ini.

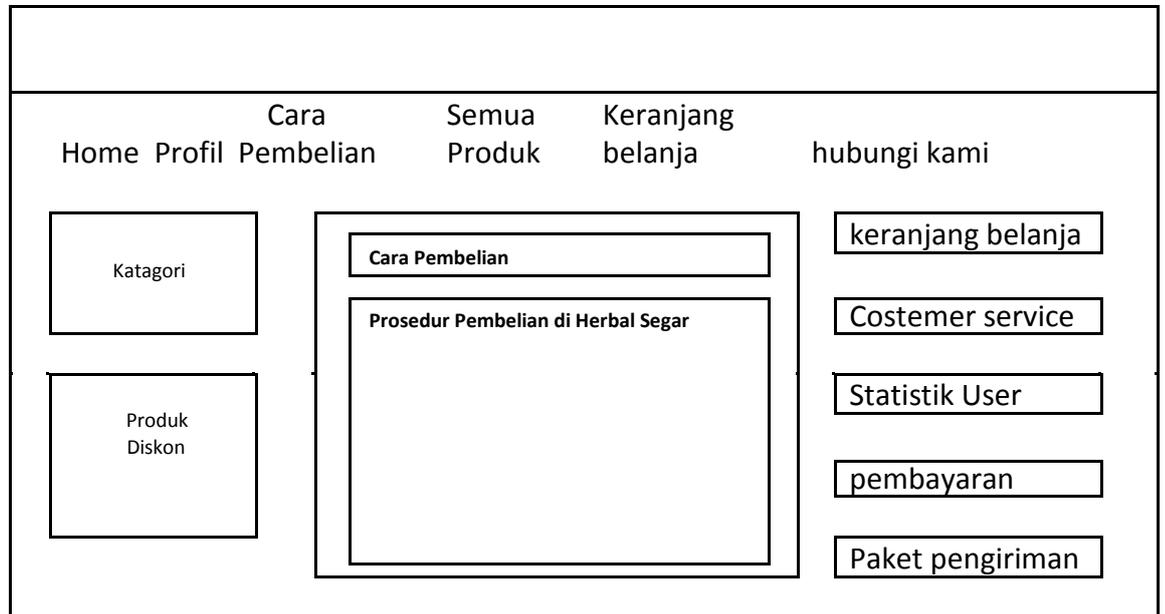


**Gambar 3.6 Perancangan Form Menu Profil**

**c. Perancangan form menu cara pembelian**

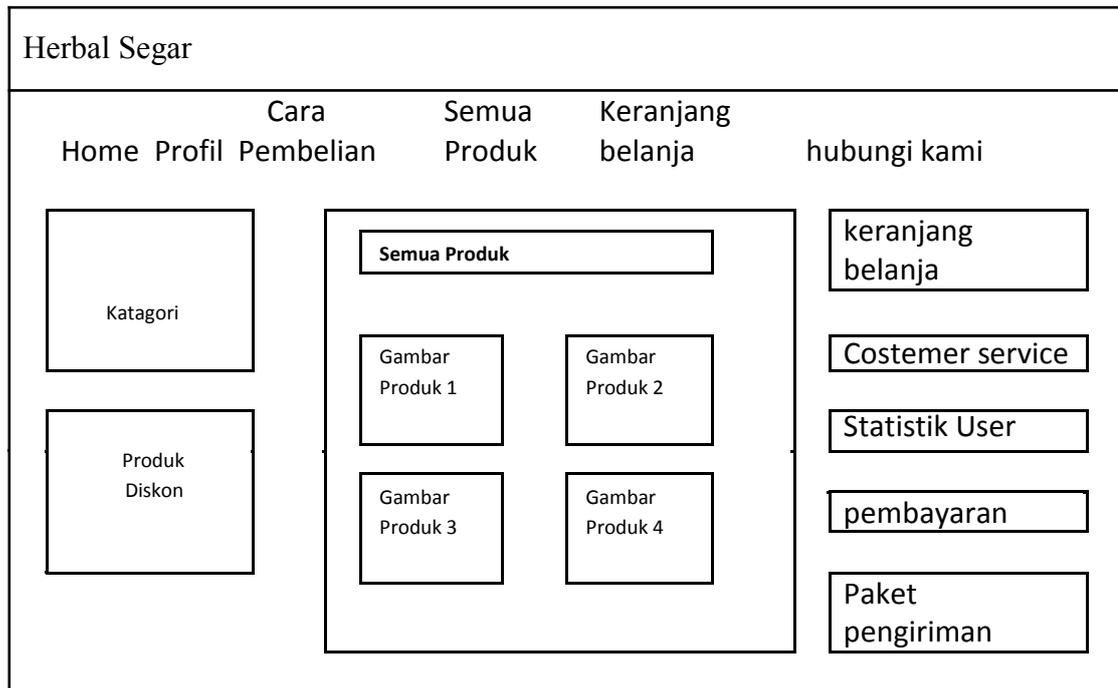
Perancangan form menu cara pembelian ini merupakan tata cara berbelanja di Home Industry Herbal Segar. Seperti inilah bentuk tampilannya:

**Gambar 3.7 Perancangan Form Cara Pembelian**

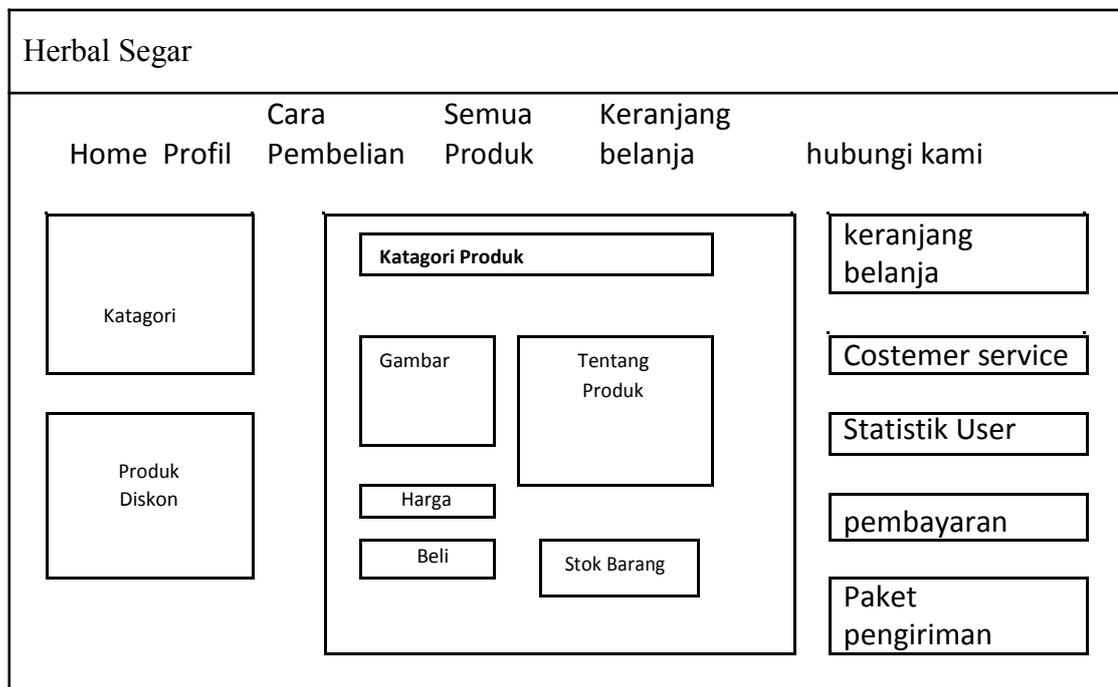


**d. Perancangan form semua produk**

Perancangan form menu semua adalah tampilan semua produk yang ada pada Home Industri Herbal Segar, anda juga dapat melakukan proses pemesanan barang pada menu ini dan melihat informasi tentang produk yang ada . Adapun bentuk tampilannya seperti form-form dibawah ini :



**Gambar 3.8 Perancangan Form Semua Produk**



**Gambar 3.9 Perancangan Form Katagori Produk**

### e. Perancangan form Keranjang Belanja

Form keranjang belanja digunakan oleh pengunjung dalam memilih dan memilah barang apa saja yang ingin dipesan dan dibeli.

Keranjang Belanja							
No	Produk	Nama Produk	Kg	Qty	Harga	Sub Total	Hapus
1							
2							

Jumlah Harga :  
 Berat Total :

**Gambar 3.10 Perancangan Form Keranjang Belanja**

Data Pembeli	
Nama	<input type="text"/>
Alamat Lengkap	<input type="text"/>
Telpon/Hp	<input type="text"/>
Email	<input type="text"/>
Kota Tujuan	<input type="text" value="-pilih kota-"/>
<input type="button" value="Proses"/>	

**Gambar 3.11 Perancangan Form Data Pembeli**

Form data pembeli digunakan sebagai pengisian identitas konsumen yang akan membeli produk agar memudahkan admin dalam melakukan transaksi dan pengiriman barang.

Sedangkan untuk form proses transaksi selesai untuk memberitahukan pengunjung tentang data yang diinput konsumen berupa data konsumen, barang yang dipesan dan keterangan ongkos kirim. Adapun bentuk form proses transaksi selesai adalah seperti gambar dibawah ini :

**Proses Transaksi Selesai**

Data Pemesanan beserta order :  
 Nama :  
 Alamat Lengkap :  
 Telpon :  
 E-mail :

Nomor Order :

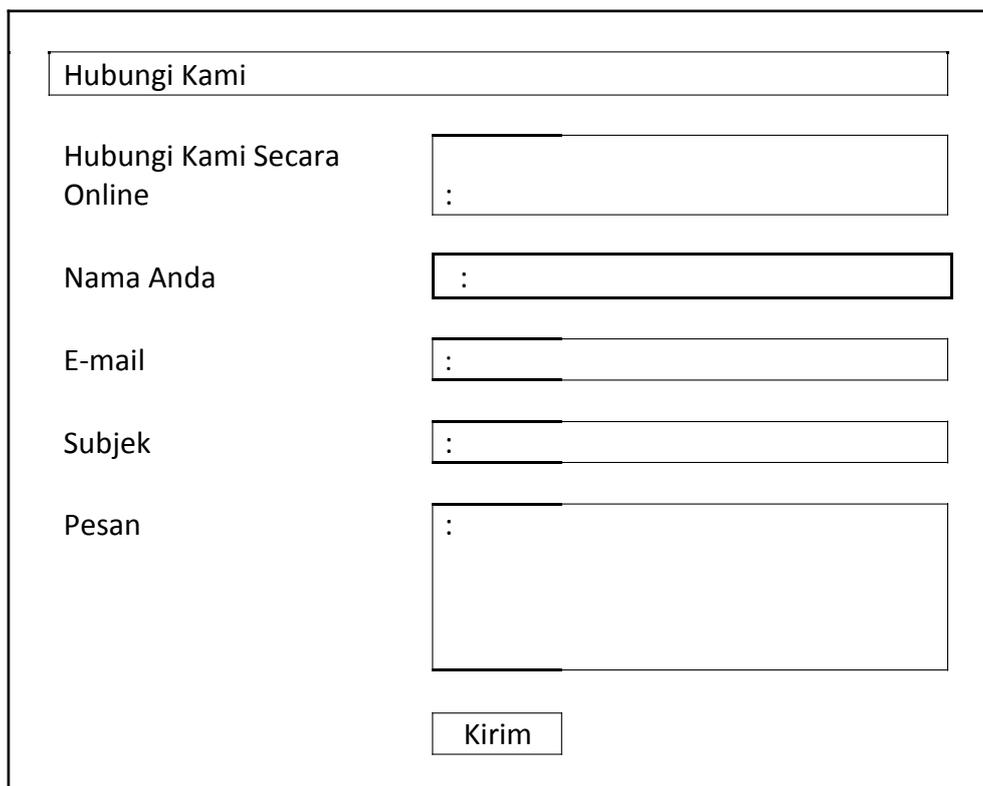
No	Nama Produk	Kg	Qty	Harga	Sub Total
1					
2					
3					

Total  
 Ongkos Kirim Untuk Tujuan Anda  
 Total Berat  
 Total Ongkos Kirim  
 Grand Total

**Gambar 3.12**Perancangan Form Proses Transaksi Selesai

**f. Perancangan form Hubungi Kami**

Perancangan form menu hubungi kami adalah untuk memudahkan konsumen dalam berinteraksi kepada produsen atau admin, melalui menu ini pengunjung dapat memberikan konfirmasi, komentar saran atau pesan-pesan yang berkaitan tentang produk-produk di Herbal Segar. Adapun bentuk tampilannya seperti form dibawah ini :



The image shows a contact form titled "Hubungi Kami". It contains the following fields and labels:

- Hubungi Kami Secara Online : [input field]
- Nama Anda : [input field]
- E-mail : [input field]
- Subjek : [input field]
- Pesan : [text area]
- [Kirim button]

**Gambar 3.13 Perancangan Form Hubungi Kami**

### **3.11 Perancangan Admin**

- a) **Perancangan Admin**

Perancangan menu admin digunakan untuk merencanakan form masukkan admin yang akan masuk dalam proses pengolahan data untuk sistem informasi pemasaran pada Herbal Segar, dimana sebelum admin dapat melakukan manajemen data barang, penjualan dan pembelian barang di herbal segar, mereka diharuskan untuk terlebih dahulu masuk dan login. Adapun bentuk perancangan terlihat seperti gambar dibawah ini :

<b>Area Login</b>
User Name <input style="width: 80%;" type="text"/>
Password <input style="width: 80%;" type="password"/>
<input type="button" value="Login"/>

**Gambar 3.14 Perancangan Form Area Login**

#### **b) Perancangan Form Halaman utama admin**

Perancangan Form Halaman utama admin digunakan disaat admin telah berhasil masuk melalui form login. Adapun bentuk perancangannya terlihat pada gambar berikut :

<b>Control Panel</b>	
<input type="checkbox"/> Profil <input type="checkbox"/> Hubungi Kami <input type="checkbox"/> Cara Pembelian	Selamat Datang  Hai Administrator, Selamat datang dihalaman Admin

<input type="checkbox"/> Ongkos Kirim	Silahkan klik menu pilihan yang berada disebelah kiri untuk mengelola content website
<input type="checkbox"/> Katagori Produk	
<input type="checkbox"/> Produk	
<input type="checkbox"/> Order	
<input type="checkbox"/> Banner	
<input type="checkbox"/> Manajemen Modul	
<input type="checkbox"/> Modul YM	
<input type="checkbox"/> Ganti Password	
<input type="checkbox"/> Penjualan Langsung	
<input type="checkbox"/> Laporan	

**Gambar 3.15** Perancangan Form Halaman utama admin

### c) Perancangan Form Profil

Perancangan Form Profil digunakan oleh admin untuk mengolah data profil yang akan di update melalui situs web. Bentuk perancangannya terlihat pada gambar berikut :

Profil	
Browser Untuk Ganti Foto	<input type="text" value="Browser"/>
<input type="text" value="Deskripsi"/>	
<input type="button" value="Update"/>	

**Gambar 3.16** Perancangan Form Profil

### d) Perancangan Form Hubungi Kami

Perancangan Form Hubungi kami berguna menyimpan data pengunjung yang mengirimkan email ataupun konfirmasi bagi web

Herbal Segar, dan diolah oleh admin untuk membalas dan menghapus pesan tersebut. Bentuk perancangannya terlihat pada gambar berikut :

Hubungi Kami					
no	nama	email	subjek	tanggal	aksi
1					
2					
3					

**Gambar 3.17 Perancangan Form Hubungi Kami**

**e) Perancangan Form Cara Pembelian**

Perancangan Form Cara Pembelian digunakan dalam mengolah prosedur cara pembelian di Home Industri Herbal Segar. Adapun bentuk perancangannya terlihat pada gambar berikut :

Cara Pembelian
<p><b>Prosedur Cara Pembelian</b></p>
<p><b>Update</b></p>

**Gambar 3.18 Perancangan Form Cara Pembelian**

**f) Perancangan Form Ongkos Kirim**

Perancangan Form ongkos Kirim digunakan dalam menetapkan ongkos pengiriman barang beserta jasa pengiriman barang. Adapun bentuk perancangannya terlihat pada gambar berikut :

Ongkos kirim			
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">           Tambah Ongkos Kirim         </div>			
No	nama kota	ongkos kirim	aksi
			edit/Hapus

**Gambar 3.19 Perancangan Form Ongkos Kirim**

#### **g) Perancangan Form Katagori Produk**

Perancangan Form Katagori Produk digunakan untuk melakukan pengelompokan terhadap jenis-jenis barang yang sama dan produk yang berbeda. Adapun bentuk perancangannya terlihat pada gambar berikut :

Tambah Katagori	
Nama Katagori :	<input style="width: 150px; height: 20px;" type="text"/>
<input type="button" value="Simpan"/>	<input type="button" value="Batal"/>

**Gambar 3.20 Perancangan Form Katagori Produk**

#### **h) Perancangan Form Produk**

Perancangan Form Produk digunakan untuk penginputan data seluruh produk yang ada di Home Industry Herbal Segar. Adapun bentuk perancangannya terlihat pada gambar berikut :

Tambah Produk	
Nama Produk	:
Kode Produk	:
Katagori	:
Berat	:
Harga	:
Diskon	:
Stok	:
Deskripsi	:
Gambar	Browser
Simpan	Batal

**Gambar 3.21 Perancangan Form Produk**

### i) Perancangan Form Order

Perancangan Form Order digunakan untuk melihat apa saja yang telah dipesan oleh konsumen dan untuk penyimpanan data konsumen, serta tujuan pengiriman beserta ongkos barang. Dan admin dapat mengubah status konsumen menjadi lunas apabila konsumen atau pelanggan telah melakukan pembayaran dan mengkonfirmasi pengiriman ke pihak herbal segar. Adapun bentuk perancangannya terlihat pada gambar berikut :

Detail Order					
No. Order	:	<input type="text"/>			
Tgl & Jam Order	:	<input type="text"/>			
Status Order		<input type="button" value="Lunas Δ"/> <input type="button" value="Ubah Status"/>			
No	Nama Produk	Kg	Jumlah	Harga	Sub Total
1					
2					
3					
		Total	:		
		Ongkos Kirim	:		
		Total Berat	:		
		Total Ongkos Kirim	:		
		Grand Total	:		
DATA KONSUMEN					
Nama Pembeli	:				
Alamat Pengiriman	:				
No. Telp/Hp	:				
Email	:				

**Gambar 3.22 Perancangan Order Detail**

### j) Perancangan Form Banner

Perancangan Form Banner digunakan dalam penyimpanan dan pengolahan data jasa paket pengiriman barang. Perancangannya adalah sebagai berikut :

Banner				
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Tambah Banner</div>				
no	Judul	URL	Tgl Posting	aksi
				edit/Hapus

**Gambar 3.23 Perancangan Form Banner**

### k) Perancangan Form Manajemen Modul

Perancangan Form Manajemen Modul digunakan dalam menambah, menghapus dan mengedit modul-modul yang ada pada halaman admin. Adapun bentuk perancangannya terlihat pada gambar berikut :

Modul				
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Tambah Modul</div>				
no	Nama Modul	Link	Aktif	aksi
				edit/Hapus

**Gambar 3.24 Perancangan Form Modul**

### l) Perancangan Form Modul YM (Yahoo Messager)

Perancangan Form Modul YM digunakan untuk menyimpan, menghapus, dan menambah yahoo massager. Terlihat pada gambar berikut :

YM Status Modul			
<input type="button" value="Tambah YM"/>			
no	Nama	User Name	aksi
1			edit/Hapus
2			
3			

**Gambar 3.25 Perancangan Form Modul YM**

### m) Perancangan Form Ganti Password

Perancangan Form Ganti Password digunakan oleh Admin untuk mengubah password administrator. Berikut gambar formnya :

Ganti Password	
Masukkan Password Lama	: <input type="text"/>
Masukkan Password Baru	: <input type="text"/>
Masukkan Lagi Password Baru	: <input type="text"/>
<input type="button" value="Proses"/>	<input type="button" value="Batal"/>

**Gambar 3.26 Perancangan Form Ganti Password**

#### n) Perancangan Form Penjualan Langsung

Perancangan Form Penjualan langsung digunakan dalam melakukan transaksi tanpa melalui web, pengunjung langsung datang ke Herbal Segar dan melakukan proses pembayaran langsung. Berikut formnya :

Pilih Katagori Produk		<input type="text" value="Δ"/>				
Kode	nama produk	Berat	Harga	diskon	stok	jumlah
Keranjang Belanja						
kode	nama produk	Jumlah	harga	diskon	Sub total	
<input type="button" value="Batal Semua"/>			<input type="button" value="Selesai"/>			

**Gambar 3.27 Perancangan Form Penjualan Langsung**

#### o) Perancangan Form Laporan

Form Laporan berisikan laporan penjualan produk yang terjadi selama proses penjualan berlangsung di Home Industri Herbal Segar. Berikut gambar formnya

LAPORAN			
Dari Tanggal	tgl ▾	Bln ▾	Thn ▾
s/d tanggal	tgl ▾	Bln ▾	Thn ▾
<input type="button" value="Proses"/>	<input type="button" value="Batal"/>		

**Gambar 3.28 Perancangan Form Laporan**

NO	Faktur	Tanggal	Nama Produk	Qty	Harga	Sub Total
1						
2						

Total keseluruhan :

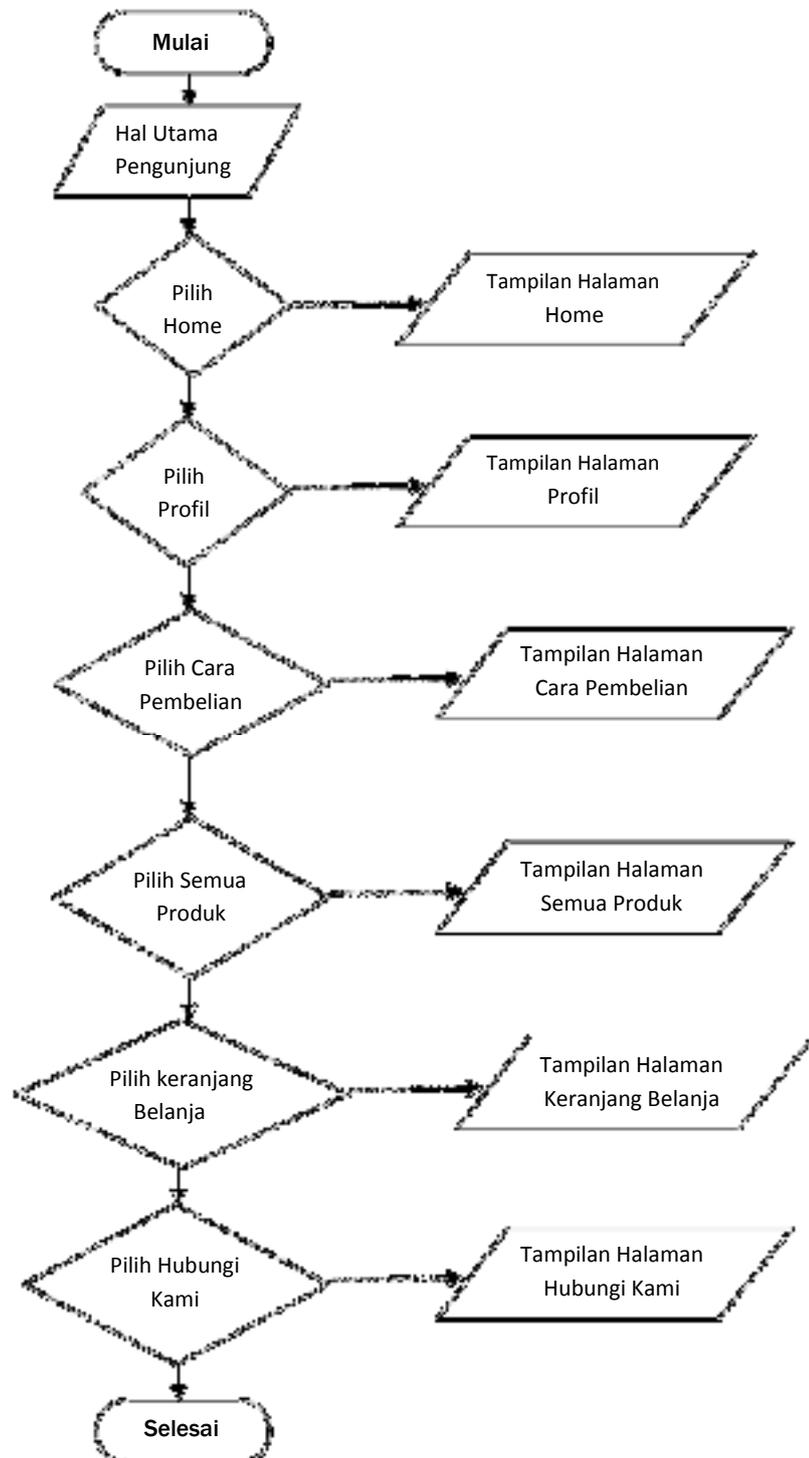
Jumlah yang rerjual :

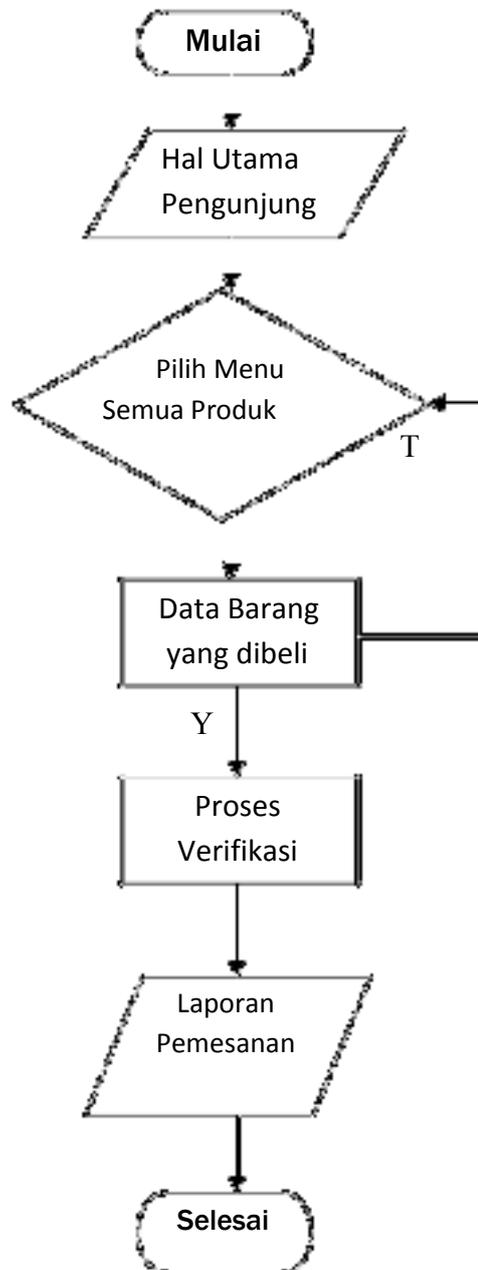
Jumlah Keseluruhan yang terjual :

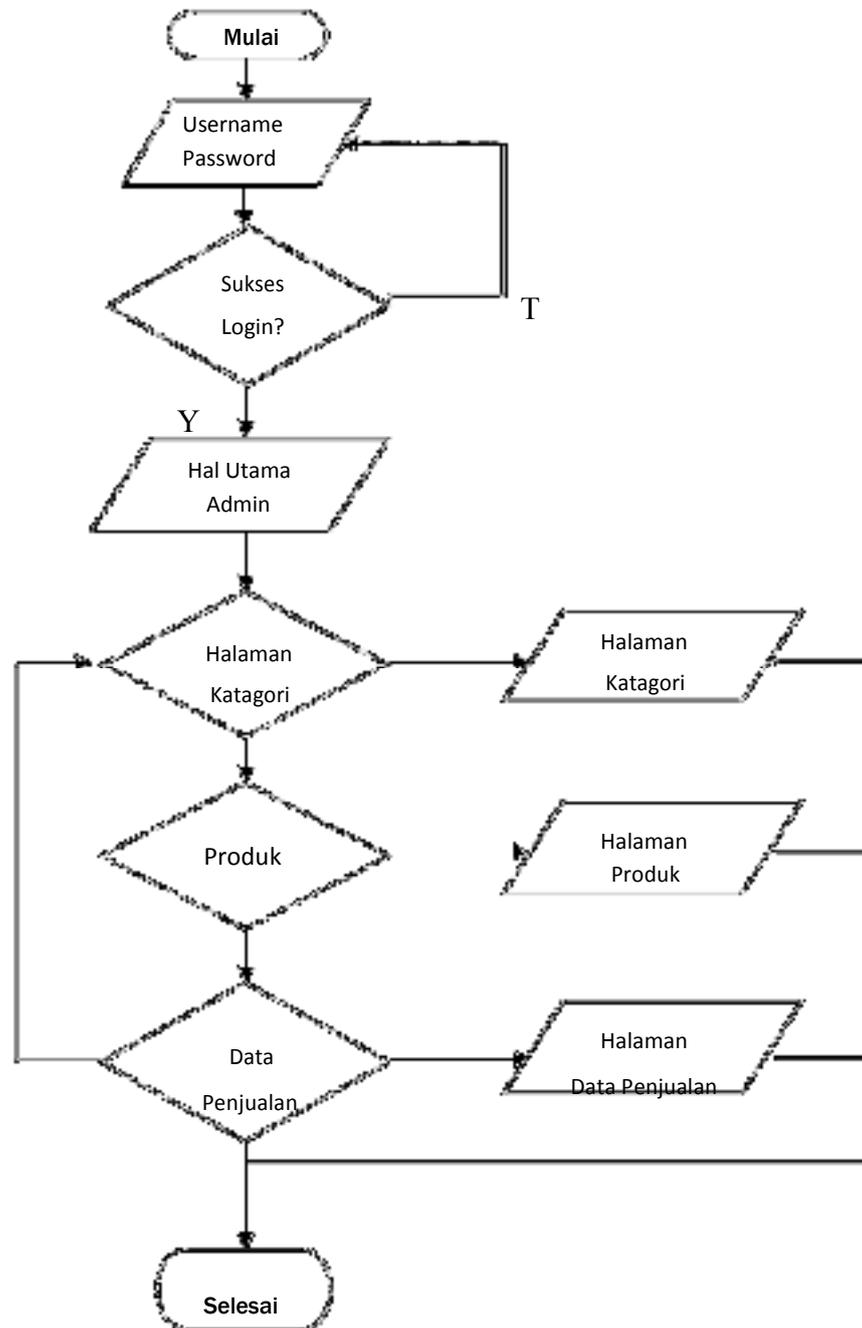
**Gambar 3.29 Perancangan Form Detail Laporan Penjualan**

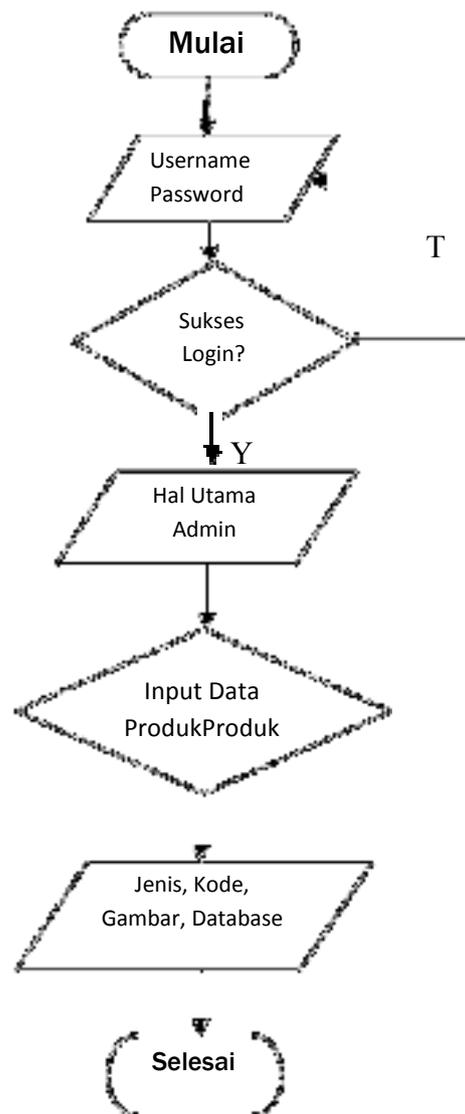
### 3.12 Flowchart

Flowchart atau Bagan alir merupakan suatu gambaran secara grafik yang terdiri dari simbol simbol dari algoritma-algoritma dalam suatu program, yang menyatakan arah dari alur program. Flowchart dapat membantu penulis dalam melakukan proses pembuatan program. Adapun bentuk-bentuk proses bagan alir dalam sistem informasi Pemasaran di Herbal Segar dapat dilihat dihalaman berikut ini :

**a. Flowchart Halaman utama Pengunjung****Gambar 3.30 Flowchart Halaman utama Pengunjung**

**b. Flowchart Pembelian Barang****Gambar 3.31 Flowchart Pembelian Barang**

**c. Flowchart Administrator****Gambar 3.32 Flowchart Adminisrator**

**d. Flowchart Data Produk****Gambar 3.33 Flowchart Data Produk**

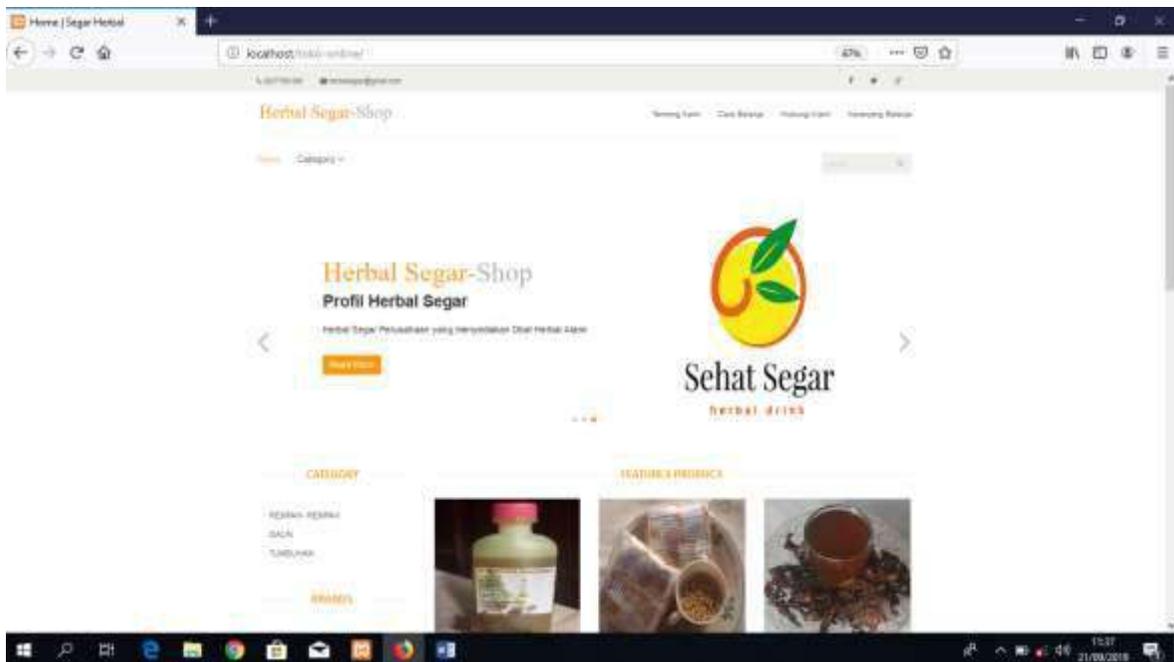
## BAB IV

### IMPLEMENTASI HASIL

#### 4.1 Form Halaman Pengunjung

##### a. Form Halaman Home

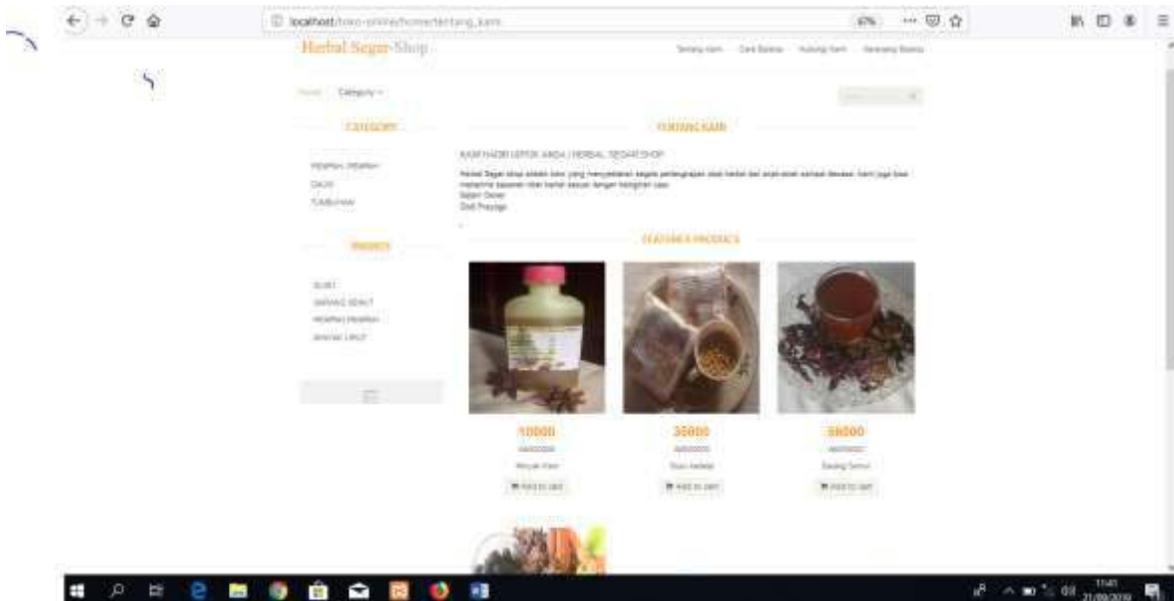
Menu *Home* adalah sebuah jendela yang memuat semua menu dalam program, untuk menuju setiap menu yang ada pada menu utama, berikut ini adalah tampilan menu utama pada *website Home Industry Herbal Segar* :



Gambar 4.1 Halaman *Home*

## b. Form menu Profil

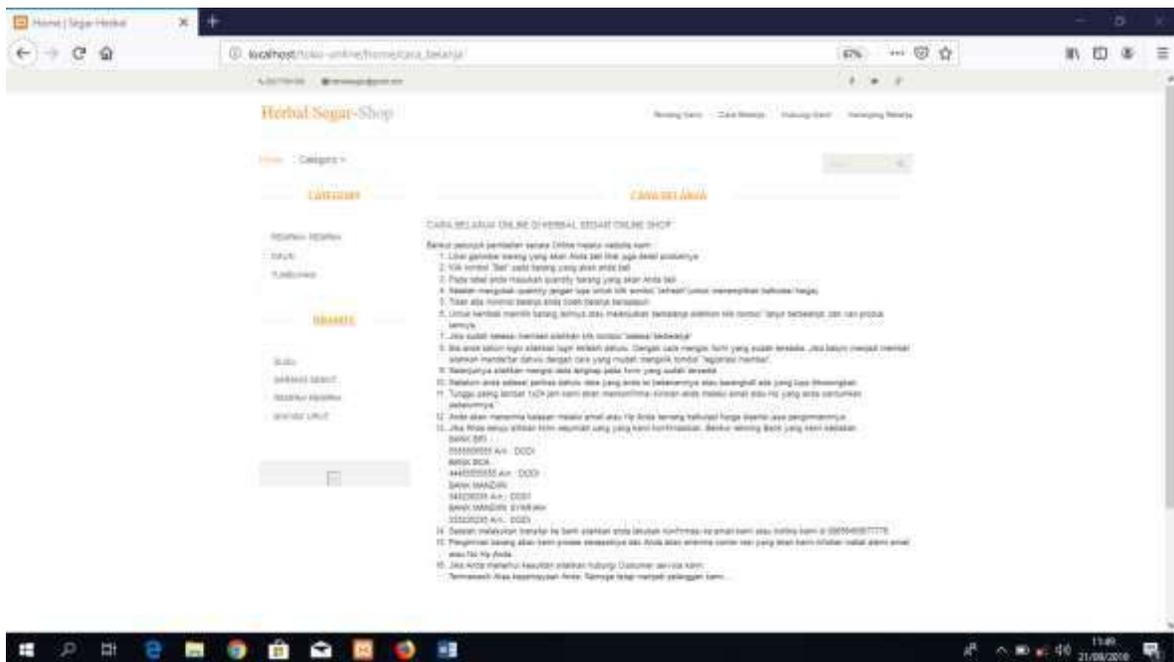
Pada menu profil menerangkan secara singkat mengenai Home Industry Herbal Segar. Berikut ini adalah tampilan menu profil pada *website Home Industry Herbal Segar* :



**Gambar 4.2 Halaman Profil**

### c. Form Menu Cara Pembelian

Pada menu cara pembelian tertera prosedur tata cara pembelian yang akan dilakukan di Home Industry Herbal Segar. Berikut ini adalah tampilan menu cara pembelian pada *website Home Industry Herbal Segar* :

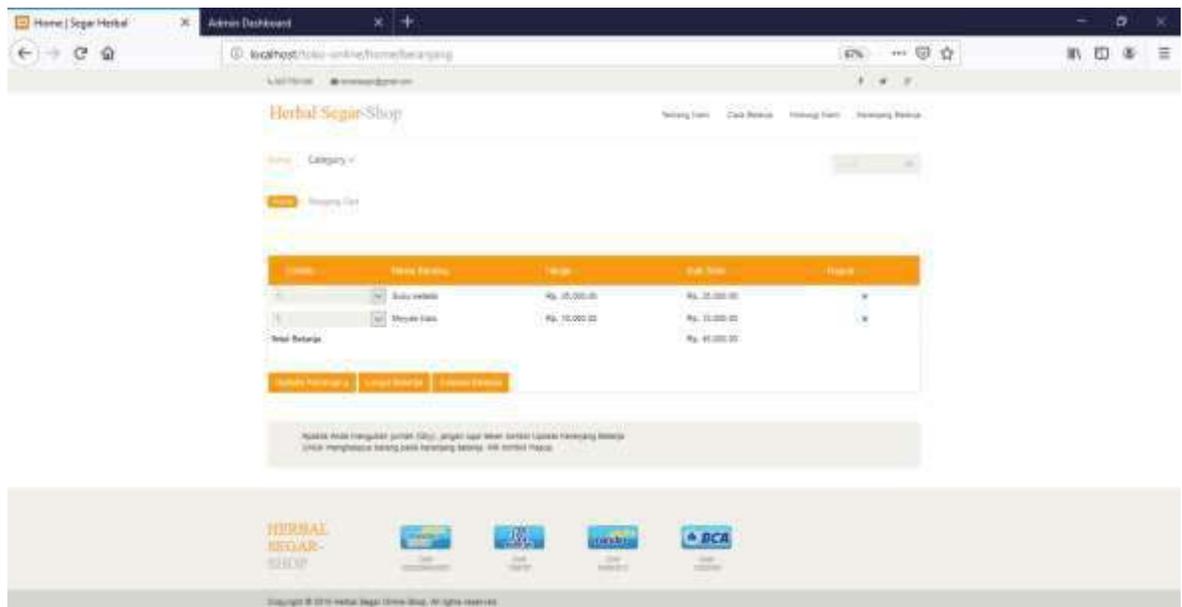


**Gambar 4.3 Halaman Cara Pembelian**



### e. Form Keranjang Belanja

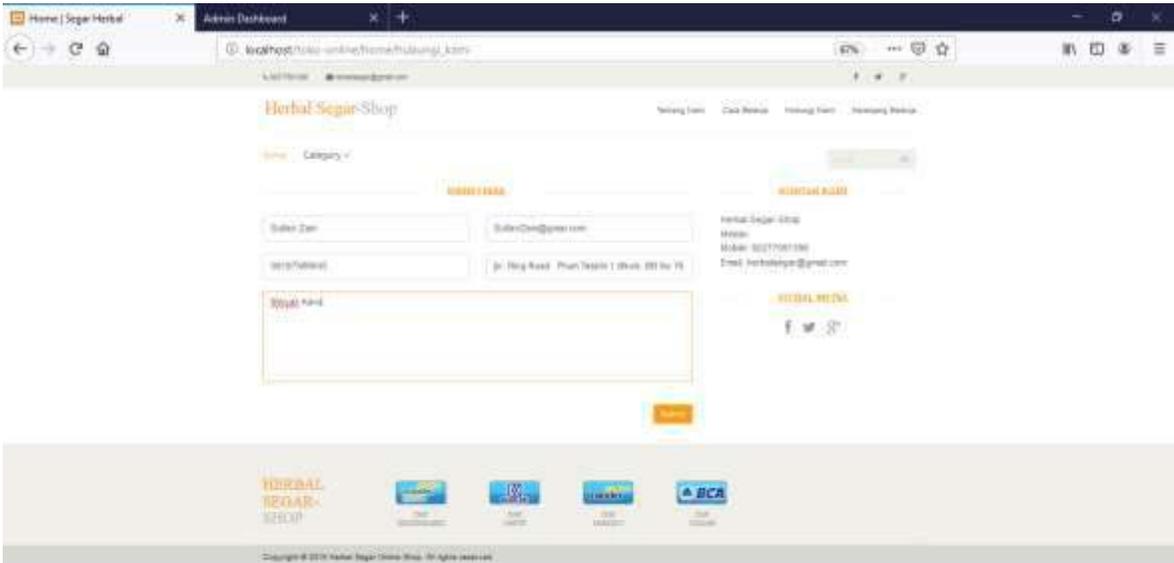
keranjang belanja digunakan dalam menyimpan barang yang telah dipilih oleh konsumen, serta dapat ditambah jumlahnya ataupun dikurangi menurut selera konsumen, berikut tampilannya :



Gambar 4.6 Form Belanja Keranjang

### f. Form Data Pembeli

Form data pembeli berguna untuk pengisian dan penyimpanan identitas konsumen yang telah memilih produk yang akan dibeli, serta memudahkan admin dalam melakukan transaksi dan pengiriman barang, tampilannya seperti gambar dibawah ini:



The image shows a screenshot of a web browser displaying the Admin Dashboard for Herbal Segar Shop. The dashboard includes a navigation menu with options like 'Kelola Produk', 'Kelola Kategori', 'Kelola User', and 'Kelola Pesanan'. The main content area features a form for adding a new customer, with fields for 'Nama', 'Kategori', 'Nama Depan', 'Email', 'No. Handphone', and 'Alamat'. A 'Simpan' button is located at the bottom right of the form. On the right side, there is a contact information section for Herbal Segar Shop, including a phone number, mobile number, and email address. The footer of the page displays the Herbal Segar Shop logo, social media icons for WhatsApp, Telegram, and Facebook, and a copyright notice for 2019.

**Gambar 4.7 Form Data Pembeli**



## 1. Tampilan Form Halaman Admin

### a. Tampilan Halaman Login Admin

Tampilan menu login merupakan tampilan yang dirancang sedemikian rupa. Dimana dalam proses login admin, operator bisa langsung login ke tampilan menu utama admin. Tampilan login dapat dilihat pada gambar berikut :



**Gambar 4.10 Tampilan Halaman Login Admin**

### b. Tampilan Halaman Utama Admin

Jika Admin telah sukses melewati proses login maka akan secara otomatis admin akan langsung memasuki halaman utama admin dan dapat mengolah data melalui menu-menu yang tersedia di halaman utama admin. Tampilan halaman utama admin adalah sebagai berikut :





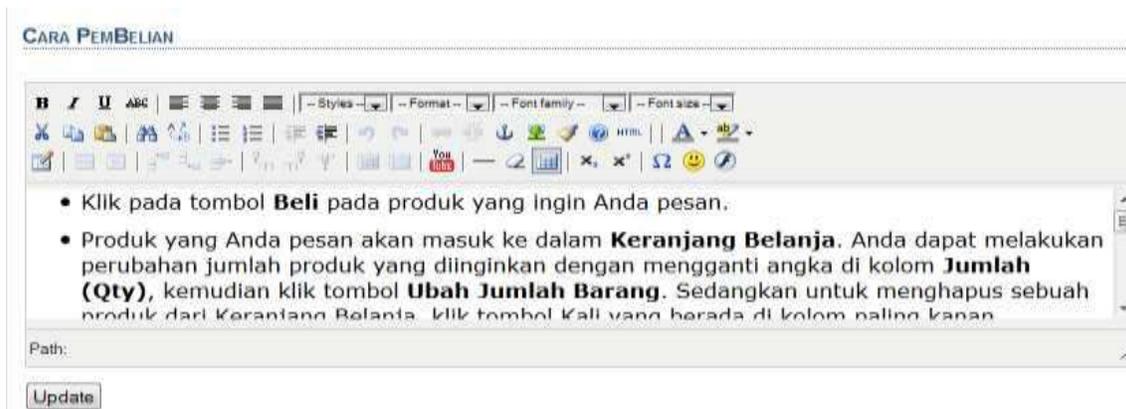


No	Kode Transaksi	Nama Penerima	Email	Alamat	No Telp	Provinsi	Kota	Kode Pos	Bank	Jasa Pengiriman	Aksi
1	20141007002	Bahung	bahung_bahung.com	Magelang	0273470137	Jawa Tengah	Magelang	56107	BN	TMS	[Pesan] [Kirim]
2	20150818001	eko	eko@gmail.com	Bojonegara	343434	Sulawesi Utara	Bojonegara	96343	Mandiri Syariah	JNE	[Pesan] [Kirim]

**Gambar 4.13 Tampilan Halaman Hubungi Kami**

#### e. Tampilan Halama Cara Pembelian

Tampilan Halaman cara pembelian berisikan prosedur pembelian di Home Industri Herbal Segar. Berikut tampilannya :



**CARA PEMBELIAN**

• Klik pada tombol **Beli** pada produk yang ingin Anda pesan.  
 • Produk yang Anda pesan akan masuk ke dalam **Keranjang Belanja**. Anda dapat melakukan perubahan jumlah produk yang diinginkan dengan mengganti angka di kolom **Jumlah (Qty)**, kemudian klik tombol **Ubah Jumlah Barang**. Sedangkan untuk menghapus sebuah produk dari Keranjang Belanja, klik tombol **Kali** yang berada di kolom paling kanan.

Path:

**Gambar 4.14 Tampilan Halaman Cara Pembelian**

#### f. Tampilan Halaman Ongkos Kirim

Pada halaman Ongkos Kirim admin akan memasukkan data jumlah ongkos kirim pada tiap kota yang akan melakukan proses pengiriman barang baik berupa tujuan, paket pengiriman, kota, dan biayanya, berikut tampilan tabelnya :

## ONGKOS KIRIM

Tambah Ongkos Kirim

NO	NAMA KOTA	ONGKOS KIRIM	AKSI
1	Surabaya	13.000	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
2	Palembang	23.000	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
3	Lainnya	10.000	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
4	Samarinda	19.500	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
5	Balikpapan	18.500	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
6	Banjarmasin	17.500	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
7	Aceh	25.000	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
8	Medan	20.000	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
9	Semarang	10.000	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
10	Bandung	13.500	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
11	Jakarta	13.000	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>

**Gambar 4.15 Tampilan Tabel Ongkos Kirim**



**Gambar 4.16 Tampilan Tambah Ongkos**

### **Kirim g. Tampilan Halaman Katagori Produk**

Dalam melakukan proses pengelompokkan terhadap semua produk maka diperlukannya pemilahan atau katagori produk untuk mempermudah dalam penyusunan barang . Tampilan halamannya adalah sebagai berikut :

KATEGORI

Tambah Kategori

NO	NAMA KATEGORI	AKSI
1	Susu Kacang Merah	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
2	Susu Kacang Kedelai	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
3	Sarang Semut	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
4	Jamu	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
5	Minyak Urut	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
6	Mazuri	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>

Gambar 4.17 Tampilan Halaman Katagori Produk



Gambar 4.18 Tampilan Halaman Tambah Katagori

### h. Tampilan Halaman Produk

Kita dapat melihat seluruh produk dalam halaman produk yang merupakan tempat penyimpanan data dari seluruh produk. Dalam penambahan produk ataupun jumlah produk dapat dilakukan pada halaman tambah produk. Tampilan halamannya adalah sebagai berikut :

PRODUK

Tambah Produk

NO	NAMA PRODUK	KODE	KG	HARGA	DISKON	STOK	TGL. MASUK	AJSE
1	Minuman Serang Semut	SS-001	0.50	20.000	0	16	07 Desember 2013	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">hapus</a>
2	Susu Kacang Merah	SM-001	0.25	30.000	2000	11	07 Desember 2013	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">hapus</a>
3	Susu Kacang Kacela	SK-001	0.25	17.000	2000	45	07 Desember 2013	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">hapus</a>
4	Pisipik Lunt	ML-001	0.20	15.000	0	22	07 Desember 2013	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">hapus</a>
5	Mazun A	M-001	0.25	90.000	0	20	07 Desember 2013	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">hapus</a>
6	Jamu Melainkan	JM-001	1.50	230.000	20000	20	07 Desember 2013	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">hapus</a>

**Gambar 4.19 Tampilan Halaman Produk**

**TAMBAH PRODUK**

---

Nama Produk:

Kode Produk:

Kategori:

Berat:  (Kg)

Harga:

Diskon:

Stok:

Deskripsi:
 

Susu Kacang merah dapat meningkatkan energi karena tinggi kandungan zat besi. Makanan ini mengandung banyak zat besi yang merupakan sumber utama yang diperlukan untuk meningkatkan metabolisme dan energi tubuh. Kacang merah juga membantu sirkulasi oksigen ke seluruh tubuh.

Susu Kacang merah menawarkan manfaat yang luar biasa bagi otak. Makanan ini mengandung banyak vitamin K yang menyediakan nutrisi penting untuk otak dan sistem saraf.

Serat yang hadir dalam kacang merah dapat membantu mempertahankan gerakan usus yang sehat. Jika digunakan dalam jumlah yang tepat, kacang merah membantu membersihkan saluran pencernaan. Buang air besar secara teratur berhubungan dengan rendahnya risiko kanker usus besar.

Susu Kacang merah sangat baik untuk kesehatan tubuh Anda, terutama jantung. Susu Kacang merah juga mengandung banyak magnesium dan serat yang bertanggung jawab untuk menurunkan kadar kolestrol jahat, meningkatkan kolesterol baik, dan menurunkan risiko stroke.

Gambar: 

Ganti Gambar:  No file selected.

\* Apabila gambar tidak diubah, dikosongkan saja.  
\* Tipe gambar harus JPG/JPEG dan ukuran lebar 170 px dan tinggi 245 px

**Gambar 4.20 Tampilan Halaman Tambah Produk**

### i. Tampilan Halaman Order

Order merupakan halaman yang menyimpan data pesanan konsumen, beserta data identitas konsumen dan pencantuman biaya dan ongkos barang. Berikut tampilan halaman order :

**ORDER**

NO.ORDER	NAMA KONSUMEN	TGL. ORDER	JAM	STATUS	AKSI
6	Dara	18 Desember 2013	14:01:58	Lungguang	<a href="#">Detail</a>
5	Ayunda Arianda	18 Desember 2013	11:19:00	Baru	<a href="#">Detail</a>
4	naufal	11 Desember 2013	15:27:44	Lunas	<a href="#">Detail</a>
3	Mehrunissa	08 Desember 2013	13:35:55	Lunas	<a href="#">Detail</a>
2	Anto	07 Desember 2013	14:39:42	Lunas	<a href="#">Detail</a>
1	Budi	07 Desember 2013	14:29:06	Lunas	<a href="#">Detail</a>

**Gambar 4.21 Tampilan Halaman Order**

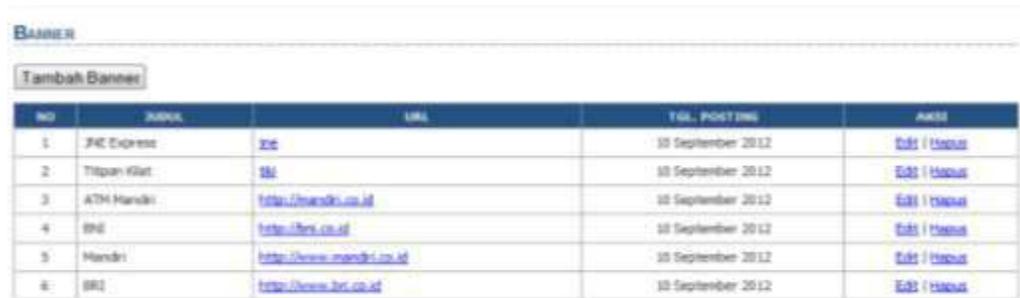
**DETAIL ORDER**

No. Order	19			
Tgl. & Jam Order	18 Desember 2013 & 11:19:00			
Status Order	Lunas ▾ <input type="button" value="Ubah Status"/>			
NAMA PRODUK	BERAT(KG)	JUMLAH	HARGA SATUAN	SUB TOTAL
Minuman Sarang Semut	0.50	1	Rp. 20.000	Rp. 20.000
Jamu Melahirkan	1.50	1	Rp. 250.000	Rp. 250.000
Total Rp. :				<b>270.000</b>
Ongkos Kirim Rp. :				<b>20.000/Kg</b>
Total Berat :				<b>2 Kg</b>
Total Ongkos Kirim Rp. :				<b>40.000</b>
Grand Total Rp. :				<b>310.000</b>
DATA KUSTOMER				
Nama Pembeli	Ayunda Arianda			
Alamat Pengiriman	Jl. Palangkaraya Medan			
No. Telpon/HP	081361510915			
Email	Avunda@yahoo.com			

**Gambar 4.22 Tampilan Halaman Detail Order**

### j. Tampilan Halaman Banner

Tampilan Halaman Banner digunakan dalam penyimpanan dan pengolahan data jasa paket pengiriman barang. Tampilannya sebagai berikut :



NO	NAMA	URL	TGL. POSTING	AKSI
1	J&K Express	<a href="#">jkc</a>	10 September 2012	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
2	Titiqan Klat	<a href="#">tkl</a>	10 September 2012	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
3	ATM Mandiri	<a href="http://www.mandiri.co.id">http://www.mandiri.co.id</a>	10 September 2012	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
4	BNI	<a href="http://www.bni.co.id">http://www.bni.co.id</a>	10 September 2012	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
5	Mandiri	<a href="http://www.mandiri.co.id">http://www.mandiri.co.id</a>	10 September 2012	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
6	BRI	<a href="http://www.bri.co.id">http://www.bri.co.id</a>	10 September 2012	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>

**Gambar 4.23 Tampilan Halaman Banner**

### k. Tampilan Halaman Manajemen Modul

Halaman Manajemen Modul digunakan oleh admin dalam mengolah, mengedit, dan menambah modul-modul yang ada pada web Home Industri Herbal Segar, berikut tampilan Manajemen Modulnya :



NO	NAMA MODUL	LINK	AKTIF	AKSI
1	Profil	?module=profil	Y	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
2	Hubungi Kami	?module=hubungi	Y	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
3	Cara Pembelian	?module=carabeli	Y	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
4	Ongkos Kirim	?module=ongkoskirim	Y	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
5	Kategori Produk	?module=kategori	Y	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
6	Produk	?module=produk	Y	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
7	Order	?module=order	Y	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
10	Banner	?module=banner	Y	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
11	Manajemen Modul	?module=modul	Y	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
12	Modul YM	?module=ym	Y	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
13	Ganti Password	?module=password	Y	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
14	Penjualan Langsung	?module=langsung	Y	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
15	Laporan	?module=laporan	Y	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>

**Gambar 4.24 Tampilan Nama Modul**

**Gambar 4.25 Tampilan Tambah Modul**

### **l. Tampilan Halaman Modul YM (Yahoo Massager)**

Tampilan Modul YM digunakan untuk menyimpan, mengapus, dan menambah yahoo massager. Terlihat pada gambar berikut :

**YM STATUS MODUL**

Tambah YM

NO	NAMA	USERNAME	AKSI
1	Ayu Articho	ayuandho	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>

**Gambar 4.26 Tampilan Modul YM**

### **m. Tampilan Halaman Ganti Password**

Halaman Ganti Password digunakan oleh Admin untuk mengubah password administrator. Berikut tampilannya :

**Gambar 4.27 Tampilan Halaman Ganti Password**

### n. Tampilan Halaman Penjualan Langsung

Tampilan Halaman Penjualan Langsung adalah halaman yang menangani pembeli secara langsung tanpa melalui perantara web, pengunjung dapat langsung mengunjungi Home Industri Herbal Segar, dan dihalaman inilah admin akan menyimpan data pembelian pengunjung, berikut tampilannya :

Pilih Kategori Produk:

KODE	NAMA PRODUK	BERAT(KG)	HARGA	DISKON	STOK	JUMLAH
JM-001	Jamu Melahirkan	1.50	250.000	20000	20	<input type="text" value="1"/>

#### KERANJANG BELANJA

KODE	NAMA PRODUK	JUMLAH	HARGA SATUAN	DISKON	SUB TOTAL
M-001	Mazun A	4	Rp. 50.000	0	Rp. 200.000
MU-001	Minyak Urut	2	Rp. 15.000	0	Rp. 30.000
SS-001	Minuman Sarang Semut	1	Rp. 20.000	0	Rp. 20.000
<b>Total Item</b>		<b>7</b>	<b>Total Bayar</b>		<b>Rp. 250.000</b>

[Batal Semua](#)

[Selesai](#)

**Gambar 4.28 Tampilan Halaman Penjualan Langsung**

### o. Tampilan Halaman Laporan

Tampilan Halaman Laporan digunakan untuk mencetak laporan penjualan yang berisikan jumlah, dan data produk yang telah terjual beserta tanggal penjualannya, berikut tampilannya :



Gambar 4.29 Tampilan Halaman Pemilihan Tanggal Laporan

No	Faktur	Tanggal	Nama Produk	Qty	Harga	Sub Total
1	23	26-12-2013 : 2	Susu Kacang Kedelai	2	15.000,-	30.000,-
2	23	26-12-2013 : 1	Maron A	1	50.000,-	50.000,-
3	23	26-12-2013 : 1	Minyak Urut	1	15.000,-	15.000,-
4	22	26-12-2013 : 1	Minuman Sarang Semut	1	20.000,-	20.000,-
5	22	26-12-2013 : 1	Susu Kacang Merah	1	18.000,-	18.000,-
6	22	26-12-2013 : 1	Susu Kacang Kedelai	1	15.000,-	15.000,-
7	23	26-12-2013 : 1	Jamu Melahirkan	1	230.000,-	230.000,-

Total keseluruhan : Rp. 378.000,-  
 Jumlah yang terjual : 7 unit  
 Jumlah keseluruhan yg terjual : 8 unit

Gambar 4.30 Tampilan Halaman Laporan

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan dari penelitian dan hasil program yang telah dibuat oleh penulis, maka dengan ini penulis mengambil beberapa kesimpulan tentang pembuatan Web Home Industri Herbal Segar ini adalah sebagai berikut :

- a. Perancangan sistem informasi tentu saja mempunyai suatu tujuan, dalam hal ini sistem informasi yang ada di Home Industri Herbal Segar masih banyak kekurangan. Tujuan dari perancangan sistem yang penulis ajukan adalah Membangun suatu aplikasi yang dapat membantu para konsumen mengetahui informasi-informasi mengenai Home Industri Herbal Segar dan membuat suatu aplikasi pemesanan konsumen secara online berbasis website.
- b. Membuat sistem yang berintegrasi dengan database yang terstruktur yang diaplikasikan dengan bahasa pemrograman PHP dan MySQL.
- c. Membuat aplikasi mengenai produk yang ada di Home Industri Herbal Segar berbasis web, sehingga dapat diakses setiap saat melalui internet.

#### **5.2 Saran**

Adapun saran yang penulis kemukakan terhadap pengguna dari sistem yang dibangun ini adalah :

- a. Diharapkan pada Home Industri Herbal Segar sebagai pihak pengguna aplikasi ini agar dapat menambah fasilitas komputer dalam proses penggunaan sistem informasi ini.
- b. Diharapkan Home Industri Herbal Segar terus melengkapi seluruh data produk yang ada agar konsumen dapat melihat hasil data produk yang dijual pada Home Industri Herbal Segar secara lengkap. Semakin lengkap data yang tersedia maka semakin akurat pula proses penyampaian informasi kepada calon pembeli
- c. Diharapkan adanya pengembangan lebih lanjut dari *website* yang dirancang sehingga menjadi informasi yang lebih baik lagi untuk menanggulangi dan mengelola data yang lebih besar di masa yang akan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A. (2018). Pembangunan Model Electronic Government Pemerintahan Desa Menuju Smart Desa. *Jurnal Teknik dan Informatika*, 5(1), 1-5.
- Hakim, Lukmanul, (2016) *Trik Rahasia Master PHP Terbongkar Lagi*, Yogyakarta : Penerbit Lokomedia.
- Hartanto, S. (2017). Implementasi fuzzy rule based system untuk klasifikasi buah mangga. *TECHSI-Jurnal Teknik Informatika*, 9(2), 103-122.
- Harumy, T. H. F., & Sulistianingsih, I. (2016). Sistem penunjang keputusan penentuan jabatan manager menggunakan metode mfep pada cv. Sapo durin. In *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia* (pp. 6-7).
- Havena, M., & Marlina, L. (2018). The Technology of Corn Processing as an Effort to Increase The Income of Kelambir V Village. *Journal of Saintech Transfer*, 1(1), 27-32.
- Herdianto, H. (2018). Perancangan Smart Home dengan Konsep Internet of Things (IoT) Berbasis Smartphone. *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research Information Technology*, 6(2).
- Jayan, 2015, *CSS untuk Orang Awam*, Palembang : Penerbit Maxikom.
- Khairul, K., Haryati, S., & Yusman, Y. (2018). Aplikasi Kamus Bahasa Jawa Indonesia dengan Algoritma Raita Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 11(1), 1-6.
- Kurnia, D. (2017). Analisis QoS Pada Pembagian Bandwidth Dengan Metode Layer 7 Protocol, PCQ, HTB Dan Hotspot Di SMK Swasta Al-Washliyah Pasar Senen. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 2(2), 102-111.
- Marlina, L., Muslim, M., Siahaan, A. U., & Utama, P. (2016). Data Mining Classification Comparison (Naïve Bayes and C4. 5 Algorithms). *Int. J. Eng. Trends Technol*, 38(7), 380-383.
- Marlina, L., Putera, A., Siahaan, U., Kurniawan, H., & Sulistianingsih, I. (2017). Data Compression Using Elias Delta Code. *Int. J. Recent Trends Eng. Res*, 3(8), 210-217.
- Noerlina, (2010), *Perancangan Sistem Informasi Berbasis Object Oriented Studi Kasus*, Jakarta : Penerbit Mitra Wacana Media.
- Nugroho, Aryo, MCTS, *Mengimplementasikan SQL Server 2010*, Semarang : Penerbit Elex Media Komputindo.

- Putri, R. E., & Siahaan, A. (2017). Examination of document similarity using Rabin-Karp algorithm. *International Journal of Recent Trends in Engineering & Research*, 3(8), 196-201.
- Rahim, R., Supiyandi, S., Siahaan, A. P. U., Listyorini, T., Utomo, A. P., Triyanto, W. A., ... & Khairunnisa, K. (2018, June). TOPSIS Method Application for Decision Support System in Internal Control for Selecting Best Employees. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1028, No. 1, p. 012052). IOP Publishing.
- Roviuddin, (2014), *Web Programming*, Edisi Pertama, Jakarta : Penerbit Mitra Wacana Media.
- Saputra Agus, Agustine Feni, 2015, *Membangun Sistem Aplikasi E-Commerce dan SMS*, Jakarta : Penerbit PT Elex Media Komputindo.
- Sari, R. D., Supiyandi, A. P. U., Siahaan, M. M., & Ginting, R. B. (2017). A Review of IP and MAC Address Filtering in Wireless Network Security. *Int. J. Sci. Res. Sci. Technol*, 3(6), 470-473.
- Siahaan, MD Lesmana, Melva Sari Panjaitan, and Andysah Putera Utama Siahaan. "MikroTik bandwidth management to gain the users prosperity prevalent." *Int. J. Eng. Trends Technol* 42.5 (2016): 218-222.
- Sidik, A. P. (2018). Algoritma RSA dan Elgamal sebagai Algoritma Tambahan untuk Mengatasi Kelemahan Algoritma One Time Pad pada Skema Three Pass Protocol.
- Tasril, V. (2018). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Penerimaan Beasiswa Berprestasi Menggunakan Metode Elimination Et Choix Traduisant La Realite. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 1(1), 100-109.
- Wiswakarma, Komang, (2012), *Membuat Catalog Online dengan PHP dan CSS*, Cetakan Pertama, Gianyar, Bali : Penerbit Lokomedia.