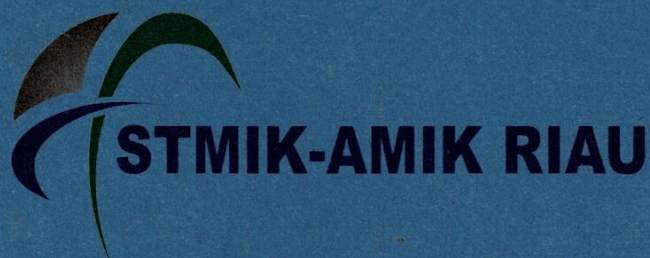


# **SKRIPSI**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN  
KERAJINAN TANGAN BERBASIS WEB PADA  
TOKO SASOSA ART PEKANBARU**



**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Komputer**

**OLEH :**

**YUDA IRAWAN**  
**NPM : 09.10.031.802.282**

**JURUSAN : TEKNIK INFORMATIKA**


**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
( STMIK - AMIK ) RIAU  
PEKANBARU  
2013**

## LEMBAR PENGESAHAN

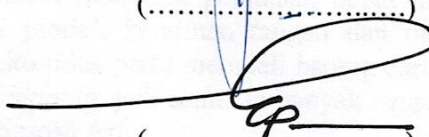
Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan di depan Panitia Ujian / Tim Penguji pada Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIK Riau, pada hari Selasa Tanggal 02 Bulan September Tahun 2013

Panitia Ujian / Tim Penguji


1. SUSI ERLINDA, M.Kom  
Pembimbing I
2. KARPEN, M.Kom  
Penguji I
3. T. SY. EIVA FATDHA, M.Kom  
Penguji II



(.....)



(.....)



(.....)

Yuda Irawan, 0910031802282

Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kerajinan Tangan Berbasis Web Pada Toko Sasosa Art Pekanbaru, di bawah bimbingan Susi Erlinda, M.Kom.  
110+xiii hal/14 tabel/91 gambar/9 pustaka (2003-2013).

### ABSTRAK

Perdagangan menggunakan teknologi *internet* memberikan peluang yang besar, hal ini sangatlah disayangkan jika dilewatkan terutama pada toko Sasosa Art. Toko ini menjual bermacam-macam produk kerajinan tangan dari dalam ataupun luar daerah. Tetapi selama ini kerajinan tangan tersebut masih diperjual belikan pada masyarakat sekitar, padahal kerajinan tersebut layak untuk diperjual belikan kemasyarakat luas bahkan ke berbagai daerah. Minimnya pengetahuan dan penggunaan Teknologi Informasi menyebabkan kesulitan untuk memasarkan produk secara luas. Menjual produk secara *online* akan mendatangkan laba yang lebih besar dibandingkan menggunakan cara lama seperti melalui telepon ataupun langsung datang ke lokasi penjualan yang menyebabkan kurangnya efektif jarak dan waktu. Setelah dilakukan analisa, ternyata dengan menerapkan sistem informasi penjualan dapat membantu toko ini dalam menyebarkan informasi produk kerajinan tangan dan melakukan penjualan secara online. Pihak pemilik toko tidak perlu membeli barang dari supplier karena telah menggunakan metode *dropshipping*, jadi semakin banyak *supplier* akan semakin meningkatkan pendapatan toko Sasosa Art.

Kata kunci : Sistem Informasi Penjualan, Penjualan Kerajinan Tangan, *dropshipping*, toko Sasosa Art

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar belakang masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Rumusan Masalah .....	3
1.5 Tujuan Dan Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metodologi Penelitian .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	7
BAB II TINJAUAN UMUM DAN LANDASAN TEORI .....	10
2.1 Tinjauan Umum .....	10
2.1.1 Sejarah Singkat Toko Sasosa Art .....	10
2.1.2 Struktur Organisasi .....	11
2.1.3 Deskripsi Tugas .....	11

2.2	Landasan Teori .....	12
2.2.1	Konsep Dasar Sistem Dan Sistem Informasi .....	12
2.2.1.1	Pengertian Sistem .....	12
2.2.1.2	Pengertian Informasi .....	13
2.2.1.3	Pengertian Sistem Informasi .....	13
2.2.1.4	Komponen Sistem Informasi .....	14
2.2.2	Pengertian Perancangan Sistem .....	16
2.2.3	Pengertian Penjualan .....	16
2.2.4	Tool Perancangan Sistem .....	17
2.2.4.1	Data Flow Diagram .....	17
2.2.4.2	Flow Chart .....	20
2.2.4.3	ERM (Entity Relationship Modelling).....	25
2.2.5	Konsep Dasar Pengolahan Data .....	26
2.2.5.1	Pengertian Basis Data .....	26
2.2.5.2	Komponen Lingkungan Basis Data .....	28
2.2.6	Pemrograman Web .....	29
2.2.6.1	World Wide Web (www).....	29
2.2.6.2	PHP (Personal Home Page) .....	30
2.2.7	Metode Dropshipping .....	33
2.2.8	Pustaka Yang Terkait Dengan Penelitian .....	34
2.2.9	Perbedaan Penelitian Dengan Penelitian Terdahulu .....	41

<b>BAB III</b>	<b>ANALISA DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>43</b>
	3.1 Analisa Sistem .....	43
	3.1.1 Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan.....	43
	3.1.2 Kelemahan Pada Sistem Yang Sedang Berjalan.....	45
	3.1.3 Analisa Sistem Yang Diusulkan.....	46
	3.2 Perancangan Sistem.....	48
	3.2.1 Perancangan Global .....	49
	3.2.1.1 Contex Diagram .....	49
	3.2.1.2 Data Flow diagram.....	50
	3.2.1.3 Entity Relationship Model .....	51
	3.2.1.4 Hirarki Program .....	54
	3.2.2 Perancangan Detail/Terinci.....	56
	3.2.2.1 Perancangan Output .....	56
	3.2.2.2 Perancangan Input .....	65
	3.2.2.3 Perancangan Struktur Database .....	68
	3.2.2.3 Perancangan Logika Program .....	74
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI SISTEM .....</b>	<b>79</b>
	4.1 Tahap Implementasi .....	80
	4.2 Hasil Implementasi .....	81

4.2.1 Halaman Kustomer .....	81
4.2.2 Halaman Admin .....	86
4.2.3 Halaman Supplier .....	96
4.2.4 Tampilan Laporan .....	100
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>109</b>
5.1 Kesimpulan.....	109
5.2 Saran.....	109

#### DAFTAR PUSTAKA