

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN
PEMESANAN PRODUK BERBASIS WEB
(Studi Kasus di CV. Richness Development Bandung)**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menempuh Ujian
Sidang Sarjana di Program Studi Sistem Informasi**

Oleh :
VIKTOR NICOLAS NORE
11.04.020



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS WIDYATAMA
BANDUNG
2013**

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMESANAN
PRODUK BERBASIS WEB
(Studi Kasus di CV. Richness Development Bandung)

Tugas Akhir
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknik
Universitas Widyatama

Oleh :
Victor Nicolas Nore
11.04.020

Telah disetujui dan disahkan di Bandung, Januari 2013

Pembimbing Kampus,

Muh. Rozahi Istambul, S Kom., M.T.

NID. 0414106701

Ka. Prodi Sistem Informasi,

Dekan Fakultas Teknik,

M. Rozahi Istambul, S.Komp., M.T.

NID. 0414106701

Setiadi Yazid, Ir., M.Sc., Ph.D.

NID. 1130905137



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Victor Nicolas
NPM : 11.04.020
Tempat dan Tanggal Lahir : Palu, 18 Agustus 1986
Alamat : Jl. Dr. Cipto No. 7 Bandung

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir ini adalah benar hasil karya saya sendiri. Bila terbukti tidak demikian, saya bersedia menerima segala akibatnya.

Bandung, Maret 2013

Victor Nicolas Nore



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1..... Latar Belakang	1
1.2..... Identifikasi Masalah	3
1.3..... Rumusan Masalah	3
1.4..... Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.4.1..... Maksud Penelitian	4
1.4.2..... Tujuan Penelitian	4
1.5..... Batasan Masalah	4
1.6..... Metodologi Penelitian	5
1.7..... Sistematika Penulisan	5
BAB II. LANDASAN TEORI	
2.1..... Konsep Dasar Sistem	7
2.1.1 Pengertian Dasar Sistem.....	7
2.1.2 Elemen Sistem.....	7
2.1.3 Karakteristik Sistem.....	7
2.1.4 Daur Hidup Sistem.....	9
2.1.5 Decision Support Sistem.....	9
2.2..... Konsep Dasar Informasi	9
2.2.1 Pengertian Data.....	9
2.2.2 Pengertian Informasi.....	10
2.3..... Konsep Dasar Sistem Informasi	10
2.4..... Konsep Sistem Informasi Penjualan	10
2.4.1 Pengertian Penjualan.....	10
2.4.2 Pengertian Strategi Penjualan.....	10
2.4.3 Pengertian Sistem Informasi Penjualan.....	11

2.5.....	E-Commerce	11
2.6.....	Pengertian Internet	13
2.7.....	(HTTP) Hypertext Transfer Protocol	13
2.8.....	World Wide Web	13
2.9 (HTML) Hypertext Markup Language.....		14
2.10 Tinjauan Perangkat Lunak.....		15
2.10.1 PHP (Hypertext Preprocessor).....		15
2.10.2 Struktur Data PHP.....		16
2.10.3 MySQL.....		16
2.10.4 Perbedaan MySQL dan SQL.....		16
2.10.5 Adobe Dreamweaver.....		17
2.10.6 XAMPP.....		17
2.11 Pengertian Web Hosting		18
BAB III. ANALISIS SISTEM		
3.1.....	Objek Penelitian	20
3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan.....		20
3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan.....		20
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan.....		21
3.1.4. Deskripsi Tugas.....		22
3.2 Analisis Sistem Yang Berjalan.....		23
3.2.1. Analisis Dokumen.....		23
3.2.2 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan.....		24
3.2.3 Prosedur Pemesanan Barang.....		25
3.2.4 Prosedur Pasokan Barang.....		27
3.2.5 Prosedur Pembuatan Laporan Penjualan.....		28
3.2.6 Diagram Konteks.....		30
3.2.7 Data Flow Diagram.....		30
3.2.8 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan.....		31
3.3.....	Perancangan Sistem	32
3.3.1 Tujuan Perancangan Sistem.....		32
3.3.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan.....		32
3.3.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan.....		33
3.4.....	Metode Penelitian	34
3.4.1. Desain penelitian.....		35
3.4.2. Metode Pengumpulan Data.....		35
3.4.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem.....		36
3.4.3.1. Metode Pendekatan Sistem.....		36
3.4.3.2. Metode Pengembangan Sistem.....		37

BAB IV. PERANCANGAN SISTEM

4.1.....	Alat Bantu Analisis Dan Perancangan	39
4.1.1.....	Pengujian Software	41
4.1.2.....	Data Flow Diagram	42
4.1.3.....	Kamus Data	45
4.1.4.....	Perancangan Basis Data	48
4.1.4.1.....	Normalisasi	49
4.1.4.2.....	Relasi Tabel	54
4.1.4.3.....	Entity Relationship Diagram (ERD)	55
4.1.4.4.....	Struktur File	56
4.1.4.5.....	Kodefikasi	59
4.1.5.....	Perancangan Antar Muka	60
4.1.5.1.....	Struktur Menu	61
4.1.5.2.....	Perancangan Input	62
4.1.5.3.....	Perancangan Output	69

BAB V. IMPLEMENTASI SISTEM

5.1.....	Implementasi	74
5.1.1.....	Batasan Implementasi	74
5.1.2.....	Implementasi perangkat lunak	74
5.1.3.....	Implementasi perangkat keras	75
5.1.4.....	Implementasi antar muka	75
5.1.4.1.....	Implementasi antarmuka Konsumen	75
5.1.4.2.....	Implementasi Antarmuka Admin	77

5.1.5.....	Penggunaan Program	
.....	83
5.2.....	Pengujian	
.....	88
5.2.1.....	Rencana Pengujian	
.....	89
5.2.2.....	Kasus dan Hasil Pengujian	
.....	89
5.2.2.1. Pegujian Login User.....		90
5.2.2.2. Pengujian Daftar Menber.....		92
5.2.2.3. Pengujian Proses Input Jumlah Request Order.....		93
5.2.3.....	Kesimpulan Hasil Pengujian	
.....	94

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1.....	Kesimpulan	
.....	95
6.2.....	Saran	
.....	95

DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada kehafirat Tuhan Yesus Kristus, yang telah memberikan rahmat dan karuniaNYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Produk Berbasis WEB”*. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan agar dapat mengikuti Sidang Sarjana Strata-1 Fakultas Teknik jurusan Sistem Informasi Universitas Widyatama. Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangannya mengingat keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis. Oleh karena itu penulis menerima segala kritikan dan saran dari semua pihak dalam penyempurnaan skripsi ini.

Penulis banyak mendapat pengarahan, bimbingan dan bantuan mulai dari saat mempersiapkan, menyusun hingga dapat menyelesaikan skripsi. Dalam kesempatan ini, perkenankan penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Muh. Rozahi Istambul, S Kom., M.T, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi merangkap Dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan dari awal sampai dengan selesainya skripsi ini.
2. Bapak Setiadi Yazid, Ir., M.Sc., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Widyatama Bandung
3. Bapak Dr.H.Mame Sutoko,Ir., DEA, selaku Rektor Universitas Widyatama Bandung
4. Ibu Prof.Dr.Hj. Koesbandijah A.K.,M.S.,Ak, selaku Ketua Yayasan Universitas Widyatama Bandung
5. Segenap Dosen pengajar Jurusan Sistem Informasi Universitas Widyatama, yang telah membekali penulis ilmu pengetahuan yang sangat berharga.

Selain itu, penulis juga ingin mengucapkan terimakasih yang tidak terhingga kepada :

1. Ayah dan Ibu tercinta yang telah memberikan pengorbanan yang begitu besar dan tidak terbatas kepada penulis baik moril maupun materil serta doa dan kasih sayangnya sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah ini.
2. Kakak dan Adik-ku, terimakasih atas bantuan , dukungan, dan kasih sayangnya.
3. Penyemangatku Berty agustina, terima kasih atas semangat, dukungan, dan kasih sayang yang luar biasa kepada penulis selama proses hingga penyelesaian skripsi ini.

4. Semua teman-teman seperjuangan Universitas widyatama yang tidak mungkin penulis sebutkakan satu persatu, terimakasih atas kebersamaan dan bantuannya.

Bamdung, Maret 2013

Victor Nicolas



ABSTRACT

CV Richness Development represent place selling and producing clothes which focused for a better result at service and quality. Customer difficult to know product which wish and difficultly for promotion media. Above mentioned cause sales target at CV Richness development progressively down. Target of this research is to design a information and know the analysis and examination program at CV Richness development.

Desain research used have the character of descriptive with approach case study at CV Richness, and also technique of data collecting used cover the source of primary data that is by observation and interview, while source of data secunder that is by seeing document. Approach method used by structure and method of system development by information of clothes sale base on the web made now use the method prototype, by using system development tools as flowmap, context diagram, DFD, and appliance scheme of proposed database as ERD. While making of software in this research, writer use PHP and Macromedia Dreamwaver and for database use Mysql.

Result of research show that scheme of information system of clothes sale base on the web can assist the consumer in accessing of information concerning sold clothes product, system implementation of information, hardware, data bases and also interface by yielded application. Final phase is perform the examination to application by using method Blackbox.

Keyword : information system, sale, website.

ABSTRAK

CV. richness Development merupakan tempat memproduksi pakaian yang memfokuskan pada pelayanan dan kualitas barang yang dihasilkan dengan baik. Sulitnya konsumen untuk mengetahui produk yang diinginkan dan sulitnya mencari media promosi. Hal tersebut menyebabkan semakin menurunnya target penjualan pada CV. Richness Development. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk merancang sebuah system informasi penjualan dan pemesanan pakaian berbasis web, mengetahui implementasi system dan mengetahui analisis dan pengujian program pada CV. Richness Development.

Desain penelitian yang digunakan adalah bersifat *deskriptif* dengan pendekatan studi kasus pada CV. Richness development. Metode pendekatan yang digunakan terstruktur dan metode pengembangan system informasi penjualan pakaian berbasis web yang dibuat sekarang menggunakan metode *prototype*, dengan alat bantu pengembangan sistem berupa flowmap, diagram konteks, DFD, dan alat perancangan database yang diusulkan berupa ERD. Sedangkan pembuatan perangkat lunak dalam skripsi ini, penulis menggunakan perangkat lunak PHP dan Macromedia Dreamwaver dan untuk database menggunakan MySql.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan sistem informasi penjualan dan pemesanan berbasis web dapat membantu konsumen dalam mengakses informasi mengenai produk yang dijual dan dalam melakukan pemesanan produk, mengimplementasikan sistem informasi yang meliputi implementasi perangkat lunak, perangkat keras, basis data serta antarmuka dari aplikasi yang dihasilkan. Tahap akhir adalah mengadakan pengujian terhadap aplikasi dengan menggunakan metode Blackbox.

Kata kunci : sistem informasi, penjualan, website.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman dibidang teknologi, perusahaan-perusahaan makin dipicu untuk menggunakan teknologi yang maju sebagai alat atau media untuk tetap bertahan dan memenangkan persaingan yang kian hari terasa ketat dan keras. Internet merupakan suatu media yang sudah tidak asing lagi diberbagai belahan dunia yang memiliki banyak fungsi. Akhir-akhir ini penggunaan internet yang menjurus kepada *cyberspace* kelihatannya akan mendominasi seluruh kegiatan di atas permukaan bumi dimasa kini dan masa datang dan secara umum akan berubah menjadi alat untuk persaingan antara perusahaan yang satu dengan yang lainnya. Ini pun akan membawa dampak yang sangat besar bagi perusahaan. Dampak pada aspek persaingan adalah terbentuknya tingkat kompetisi yang semakin tajam. Globalisasi ekonomi juga membuat perubahan menjadi konstan, pesat, radikal, dan serentak. Sehingga perusahaan harus memiliki kemampuan yang cepat untuk beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi sehingga perusahaan akan mampu bersaing dengan para kompetitornya.

Evolusi yang terjadi pada internet merupakan satu fenomena yang paling menarik dalam kemajuan teknologi yang terjadi sekarang. Satu aspek yang boleh dibbilang utama dalam evolusi ini adalah munculnya *electronic commerce (e-commerce)* dalam lingkungan bisnis. *E-commerce* mengubah hampir semua fungsi bisnis area dan setiap kegiatannya, mulai dari transaksi jual belinya sampai periklanannya. Dengan lahirnya *E-commerce* ini memudahkan konsumen untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ketempatnya.

CV. Richness Development berdiri pada tahun 2007, merupakan perusahaan yang bergerak dibidang industry pakaian. Pakaian yang diproduksi

mencakup beberapa kategori antara lain kaos, jaket, tanktop, dan topi. Proses penjualannya yaitu mengerjakan barang pesanan konsumen dan membuat produk dengan *brand* sendiri.

Dalam melakukan kegiatannya perusahaan ini masih menggunakan proses konvensional pada saat konsumen ingin memesan pembuatan produk. Konsumen masih diharuskan mengirim desain produk dan rincian pesannya melalui email kepada pihak perusahaan. Pengiriman informasi melalui email seringkali menimbulkan masalah karena format informasi pemesanan seperti desain dan rincian pesanan yang dikirimkan oleh konsumen sering tidak sesuai dengan kebutuhan informasi yang harus diperoleh pihak perusahaan untuk pembuatan barang yang dipesan. Hal tersebut tentu mengakibatkan proses transaksi yang berulang-ulang dan membutuhkan waktu yang lama.

Belum terdapatnya media pemasaran secara *online* menambah masalah yang ada pada CV. Richness Development. Saat ini suatu bidang usaha tentu kurang kompetitif jika tidak memiliki media pemasaran *online* seperti *website*. Konsumen sangat kesulitan mencari informasi tentang keberadaan CV. Richness Development yang tentunya mengakibatkan perusahaan tersebut kurang dikenal oleh banyak orang.

Dengan adanya masalah yang dihadapi oleh perusahaan CV. Richness Development tersebut maka dibutuhkan kehadiran sebuah *website*. Hal ini sangat penting karena keberadaan suatu *website* dapat membantu penyampaian informasi produk dan harga secara detail kepada konsumen. Selain itu melalui *website* akan dapat mengakses informasi yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja. Suatu *website* akan menjelaskan bagaimana proses perusahaan dalam melakukan kegiatannya sehingga dapat ditampilkan waktu pemesanan dan waktu yang dibutuhkan untuk mengirimkan pesanan hingga sampai kepada pelanggan yang memesannya.

Pelanggan akan dapat memperkirakan kapan ia harus memesan dan kapan pesannya akan dikirimkan. Tidak hanya itu saja, keberadaan suatu *website* akan dapat memperluas jangkauan pemasaran perusahaan ini, maka diperlukan sebuah program aplikasi yang mendukung dalam proses pemasaran dan pemesanan

produk pada CV. Richness Development Bandung untuk dijadikan bahan penulisan Usulan Penelitian dengan judul : ***“Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Produk Berbasis Web Pada CV. Richness Development Bandung “***.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan penulis, diperlukan media informasi pemesanan dan pemasaran pada CV. Richness Development. Maka dari itu penulis mencoba untuk mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Tidak ada media informasi pemasaran dan penjualan yang komunikatif dan informatif untuk menjelaskan secara detail produk-produk yang ada di CV. Richness Development.
2. Belum memiliki sistem penjualan secara *online* sehingga kurang bisa bertahan dalam persaingan dengan konveksi lain.
3. Belum tersedia media informasi yang dapat memudahkan pemesanan oleh konsumen terhadap produk yang dijual.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diajukan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sistem pemesanan dan penjualan yang komunikatif dan informatif untuk CV. Richness Development?
2. Bagaimana merancang media informasi penjualan *online* berbasis web pada CV. Richness Development?
3. Bagaimana pengujian media informasi pemesanan berbasis web pada CV. Richness Developmen untuk memudahkan konsumen?

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan tentunya memiliki maksud dan tujuan yang jelas. Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini yaitu :

1.4.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi penjualan dan pemesanan yang berbasis web pada CV. Richness Development.

1.4.2 Tujuan

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan di CV. Richness Development.
2. Lebih memperluas area pemasaran sehingga menambah jumlah konsumen.
3. Media informasi penjualan produk akan lebih komunikatif dan informatif untuk promosi produk secara detail.

1.5 Batasan Masalah

Permasalahan yang tercakup tidak berkembang terlalu jauh atau menyimpang terlalu jauh dari tujuannya dan tidak mengurangi efektifitas pemecahannya. Maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi yang dibuat hanya meliputi system pemesanan dan penjualan produk pada CV. Richness Development.
2. Pembayaran transaksi dilakukan secara *offline*, dimana pembeli melakukan transfer uang secara manual ke rekening yang telah ditentukan.
3. Jangkauan penjualan produk hanya melayani pembelian yang berada di Indonesia.
4. Pada perancangan sistem pemesanan dan penjualan ini, tidak dibahas tentang laporan keuangan per periode apapun.

5. Aplikasi ini tidak memuat tentang informasi data pembelian bahan baku yang dibutuhkan.
6. Pengiriman hanya menggunakan jasa JNE.
7. Aplikasi ini tidak membahas tentang berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk proses pengiriman produk ke konsumen.

1.6 Metodologi Penelitian

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan berdasarkan dari dokumen yang telah diberikan oleh pihak yang bersangkutan.

2. Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem menggunakan analisa berorientasi objek dengan metoda *prototyping*, yang dilanjutkan dengan perancangan yang meliputi perancangan proses, perancangan basis data dan antarmuka.

3. Pengimplementasian

Implementasi hasil perancangan yaitu pengkodean dengan menggunakan bahasa pemrograman yang telah di tetapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan Tugas Akhir ini menggunakan kerangka pembahasan yang terbentuk dalam susunan bab, dengan uraian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, pembatasan masalah atau ruang lingkup, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini memuat teori-teori yang menjadi dasar pengetahuan yang digunakan dalam menyusun laporan untuk membangun *Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Produk Berbasis Web Pada CV. Richness Development Bandung*.

BAB III ANALISIS SISTEM

Pada bab ini diuraikan mengenai analisa sistem yang sudah ada sebelumnya dan sistem yang akan dibuat.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

Menguraikan tentang perancangan sistem yang mencakup perancangan basis data dan pemodelan sistem dengan DFD (*Data Flow Diagram*) dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.

BAB V IMPLEMENTASI SISTEM

Berisi tentang implementasi hasil desain pada bab empat dan penyesuaian kebutuhan sistem agar sistem berjalan dengan optimal.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penyusunan laporan Tugas Akhir yang telah disusun.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem

System adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang paling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.[16]

2.1.1 Pengertian Dasar Sistem

Sebelum mempelajari lebih jauh tentang suatu sistem, akan lebih baik bila kita mengetahui terlebih dahulu mengenai definisi dari sistem itu sendiri. Adapun definisi sistem dari pendapat beberapa pakar antara lain :

sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. [1]

sistem merupakan kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan dalam mencapai suatu tujuan.

Dari definisi sistem menurut beberapa pakar tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen atau sub-sub sistem yang saling berhubungan dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai suatu tujuan.[1]

2.1.2 Elemen Sistem

Elemen Sistem adalah suatu system terdiri dari sejumlah elemen yang saling berinteraksi, yang artinya saling kerjasama membentuk satu kesatuan.

Pendekatan suatu system yang merupakan suatu jaringan prosedur lebih menekankan pada urutan – urutan operasi didalam sistem, sedangkan pendekatan yang menekankan pada elemen-elemen atau komponen merupakan interaksi antar elemen atau komponen atau mencapai sasaran atau tujuan sistem.[17]

2.1.3 Karakteristik Sistem

Sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat yang tertentu yaitu mempunyai komponen (*Components*), batas sistem (*Boundary*), lingkungan (*Environments*), penghubung (*Interface*), masukan (*Input*), keluaran (*Output*), pengolah (*Process*), dan sasaran (*Objectives*) atau tujuan (*Goals*). [17]

Sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu:

1. Komponen Sistem

Suatu system terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling kerjasama membentuk satu kesatuan.

2. Proses Pengolahan Sistem

Sistem itu terdiri untuk menjalankan fungsi tertentu dan mempunyai sistem yang lain secara keseluruhan.

3. Batasan (*Boundary*) Sistem

Merupakan daerah yang membatasi antara suatu system dengan sistem yang lainnya.

4. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Adalah apapun diluar batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem, lingkungan luar system dapat bersifat menguntungkan dan juga dapat bersifat merugikan sistem tersebut.

5. Penghubung (*Interface*) Sistem

Merupakan media penghubung antara suatu subsistem dengan subsistem lainnya.

6. Masukkan Sistem (*Input*)

Adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem, masukan dapat berupa masukan perawatan (*Maintenace Input*), dan masukan sinyal (*Signal Input*), *maintenance input* adalah energi yang dimasukkan supaya system tersebut dapat beroperasi. Sedangkan *signal input* adalah energy yang diproses untuk mendapatkan keluaran.

7. Keluaran Sistem (*Output*)

Adalah hasil energy yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain kepada supra sistem.

8. Sasaran Sistem

Suatu system pasti memiliki sasaran atau tujuan (*Goal*). Sasaran dari system sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan system dan keluaran yang akan di hasilkan sistem.

2.1.4 Daur Hidup Sistem

Siklus hidup sistem yaitu proses evolusioner yang diikuti dalam penerapan sistem atau sub sistem informasi berbasis komputer. Siklus hidup system terdiri dari serangkaian tugas yang mengikuti langkah-langkah pendekatan system, karena tugas-tugas tersebut mengikuti pola yang teratur dan dilakukan secara *topdown*. Siklus hidup system sering disebut sebagai pendekatan air terjun (*waterfall approach*) bagi pembanguna dan pengembangan system. Pembangunan system hanyalah salah satu dari serangkaian dari daur hidup suatu system, meskipun demikian proses ini merupakan aspek yang sangat penting.[1]

2.1.5 Decision Support Sistem (DSS)

Kelas sistem informasi terkomputerisasi pada level yang lebih tinggi adalah *Decision Support System* (DSS). DSS hampir sama dengan SIM tradisional kerana keduanya sama-sama tergantung pada basis data sebagai sumber data. DSS berangkat dari SIM tradisional kerana menekankan pada fungsi mendukung pembuatan keputusan di seluruh tahap-tahapnya, meskipun keputusan aktual masih wewenang eksklusif pembuat keputusan. DSS lebih sesuai untuk orang-orang atau kelompok yang menggunakannya daripada SIM tradisional.[1]

2.2 Konsep Dasar Informasi

Informasi merupakan salah satu sumber daya penting dalam manajemen modern. Banyak keputusan strategis yang bergantung kepada informasi.

Menurut Ebert dan Griffin dalam Abdul Kadir (2003 : 26) manajemen informasi ialah sebagai operasi-operasi internal yang mengatur sumber daya informasi dalam perusahaan untuk mendukung kinerja dan hasil bisnis.[1]

2.2.1. Pengertian Data

Dalam membentuk suatu system informasi, diperlukan komponen masukan berupa data-data yang diperlukan sebagai bahan mentah system tersebut.

Menurut Abdul Kadir (2003 : 29) data adalah deskripsi tentang benda, kejadian, aktivitas, dan transaksi yang tidak mempunyai makna atau tidak berpengaruh secara langsung kepada pemakai.

Data sering kali disebut sebagai bahan mentah informasi. Malalui suatu proses transformasi, data dibuat menjadi bermakna.

2.2.2 Pengertian Informasi

Mendefinisikan informasi sebagai data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut.

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang.

Dari definisi informasi menurut beberapa pakar tersebut dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang sudah diolah yang memiliki arti sehingga berguna bagi penggunanya.[3]

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu system di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan bagi pihak luar tertentu dengan laporan- laporan yang diperkirakan.[13]

2.4 Konsep Sistem Informasi Penjualan

Berikut ini merupakan pengertian teori dasar yang berhubungan dengan kasus yang akan dianalisis, yaitu sebagai berikut :

2.4.1 Pengertian Penjualan

Penjualan merupakan aktivitas utama perusahaan. Pendapatan perusahaan sangat ditentukan oleh besar kecilnya penjualan. Kegiatan penjualan itu sendiri berhubungan erat dengan kegiatan marketing atau pemasaran, dimana penjualan merupakan bagian dari marketing. Bagi perusahaan distributor, kegiatan penjualan menjadi tugas para *salesman*. [5]

2.4.2 Pengertian Strategi Penjualan

Strategi penjualan adalah perencanaan aktivitas penjualan: metode klien mencapai, perbedaan kompetitif dan sumber daya yang tersedia. Penjualan strategi sangat penting, jika tidak daerah yang paling penting yang dibutuhkan untuk menghasilkan keuntungan bagi perusahaan Anda. *Coming up with the perfect*

formula regarding sales and marketing strategies is imperative for your success. Datang dengan rumus yang sempurna tentang penjualan dan strategi pemasaran adalah suatu keharusan bagi keberhasilan Anda. [3]

2.4.3 Pengertian Sistem Informasi Penjualan

Sistem Informasi Penjualan adalah suatu sistem informasi yang mengorganisasikan serangkaian prosedur dan metode yang dirancang untuk menghasilkan, menganalisa, menyebarkan dan memperoleh informasi guna mendukung pengambilan keputusan mengenai penjualan.[3]

2.5 E-Commerce

E-Commerce merupakan bagian dari *e-lifestyle* yang memungkinkan transaksi jual beli yang dilakukan secara online dari sudut tempat manapun. Ada beberapa definisi *E-Commerce* dari beberapa sumber diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Berhubungan dengan pembelian dan penjualan barang atau jasa melalui *Internet*, khususnya *Word Wide Web*.
2. Suatu tindakan melakukan transaksi bisnis secara elektronik dengan menggunakan *Internet* sebagai media komunikasi yang paling utama.
3. Menjual barang dagangan atau jasa melalui *Internet*.

Definisi *E-Commerce* yang lain adalah *E-Commerce* merupakan suatu cara belanja atau berdagang secara *online* atau *direct selling* yang memanfaatkan fasilitas *Internet* dimana terdapat *Website* yang dapat menyediakan layanan “*get and deliver*”. *E-Commerce* akan merubah semua kegiatan marketing dan juga memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan *trading* (perdagangan).[4]

Adapun proses yang terjadi dalam *E-Commerce* adalah sebagai berikut :

- a. Presentasi Elektronik (Pembuatan *Website*) untuk produk dan layanan.
- b. Pemesanan secara langsung dan tersedianya tagihan
- c. Otomasi *account* pelanggan secara aman (nomor rekening ataupun kartu kredit)
- d. Pembayaran dilakukan secara langsung (*online*)

Beberapa kelebihan yang dimiliki bisnis dengan cara *E-Commerce* antara lain :

1. Murah dan Efisien

Hasil riset yang dilakukan oleh sebuah konsultan asing ternama pada tahun 1997 menyimpulkan bahwa ongkos transaksi perbankan yang dilakukan melalui internet jauh lebih murah dibandingkan dengan melalui ATM, telepon, dan kantor cabang. Selain model pembuatan yang murah, biaya operasional toko *online* juga jauh berbeda dengan operasional toko secara fisik. Umumnya, biaya operasional yang diperlukan untuk penanganan toko *online* yang masih dikelola sendiri adalah biaya akses internet yang bahkan bisa gratis jika menggunakan hotspot.

2. Akses tanpa Batas

Saat sebuah bisnis memiliki alamat di *Internet* (URL), apa yang ditampilkan akan bisa diakses oleh pengunjung dari belahan dunia manapun. Semakin sering alamat tersebut dikunjungi, semakin besar pula potensi untuk mendapatkan *revenue*.

3. *Revenue Stream*

Selain biaya operasional yang murah, *E-Commerce* sangat mungkin memberikan *revenue* yang bisa jadi sulit diperoleh melalui cara yang konvensional.

4. Memperpendek jarak

Pengiriman produk yang dilakukan secara *online* memungkinkan pengiriman dilakukan dengan seketika.

Resiko dan kerugian *E-Commerce* :

1. Kehilangan segi financial secara langsung karena kecurangan .
2. Pecurian informasi rahasia berharga
3. Kehilangan kesempatan bisnis karena gangguan pelayanan
4. Penggunaan akses ke sumber oleh pihak yang tidak berhak
5. Kehilangan kepercayaan dari para konsumen

6. Kerugian- kerugian yang tidak berharga

2.6 Pengertian Internet

Internet adalah sebuah jaringan komputer global yang terbentuk dari jaringan-jaringan komputer lokal dan regional yang memungkinkan komunikasi data antar komputer yang terhubung ke jaringan tersebut.[4]

2.7 (HTTP) Hypertext Transfer Protocol

(HTTP) Hypertext Transfer Protocol adalah sebuah protokol jaringan lapisan aplikasi yang digunakan untuk sistem informasi terdistribusi, kolaboratif, dan menggunakan hipermedia. Penggunaannya banyak pada pengambilan sumber daya yang saling terhubung dengan tautan, yang disebut dengan dokumen hiperteks, yang kemudian membentuk *World Wide Web* pada tahun 1990 oleh fisikawan Inggris, Tim Berners-Lee. Hingga kini, ada dua versi mayor dari protokol HTTP, yakni HTTP/1.0 yang menggunakan koneksi terpisah untuk setiap dokumen, dan HTTP/1.1 yang dapat menggunakan koneksi yang sama untuk melakukan transaksi. Dengan demikian, HTTP/1.1 bisa lebih cepat karena memang tidak usah membuang waktu untuk pembuatan koneksi berulang-ulang. [8]

2.8 World Wide Web

Salah satu layanan aplikasi di internet ini adalah *World Wide Web* (WWW), pelayanan yang cukup baru dikembangkan di internet dan menjadi layanan aplikasi yang paling populer digunakan pemakai jaringan internet dan perkembangannya terus dilakukan sampai saat ini untuk menyempurnakan teknologi ini. WWW atau yang biasa disebut *web* saja, bekerja menggunakan teknologi yang disebut *hypertext*, yang kemudian dikembangkan menjadi suatu *protocol* aplikasi yang disebut *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP). Dengan adanya fasilitas ini menjadikan *web* sebagai salah satu aplikasi yang paling luwes untuk menjelajahi internet. Dengan menggunakan WWW, pengaksesan beragam sumber informasi di internet misalnya *gopher*, *Wide Area Information System* (WAIS), *File Transfer Protocol* (FTP), *mail*, dan sebagainya, dapat dilakukan

melalui suatu cara yang menggabungkan beberapa jenis representasi dan metode pengaksesan informasi dan menyajikannya dalam beragam bentuk informasi seperti teks, grafik, suara, animasi, video, dan sebagainya. [13]

2.9 *(HTML) Hypertext Markup Language*

Merupakan salah satu varian dari SGML (*Standard Generalized Markup Language*), yaitu sebuah standar dari ISO (*International Organization for Standardization*) untuk pertukaran dokumen secara elektronik. HTML sendiri secara formal diumumkan sebagai RFC 1866. Yang dipergunakan dalam pertukaran dokumen melalui protokol HTTP. Tata penulisan yang digunakan dalam dokumen Web. Dokumen ini, akan dieksekusi oleh *browser*, sehingga *browser* mampu menghasilkan suatu dokumen sesuai dengan keinginan yang mendesain *page*. Dokumen ini mempunyai kemampuan menampilkan gambar, suara, teks, maupun penyediaan *link* terhadap halaman web lainnya, baik dengan alamat yang sama serta alamat yang berbeda

HyperText Markup Language (HTML) adalah sebuah bahasa *markup* yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah Penjelajah web Internet dan formatting hypertext sederhana yang ditulis kedalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi. Dengan kata lain, berkas yang dibuat dalam perangkat lunak pengolah kata dan disimpan kedalam format ASCII normal sehingga menjadi home page dengan perintah-perintah HTML. Bermula dari sebuah bahasa yang sebelumnya banyak digunakan di dunia penerbitan dan percetakan yang disebut dengan SGML (*Standard Generalized Markup Language*), HTML adalah sebuah standar yang digunakan secara luas untuk menampilkan halaman web. HTML saat ini merupakan standar [Internet](#) yang didefinisikan dan dikendalikan penggunaannya oleh *World Wide Web Consortium* (W3C). HTML dibuat oleh kolaborasi Caillau TIM dengan Berners-lee robert ketika mereka bekerja di CERN pada tahun 1989 (CERN adalah lembaga penelitian fisika energi tinggi di Jenewa).

2.10 Tinjauan Perangkat Lunak

Berikut ini adalah tinjauan singkat tentang perangkat lunak yang digunakan penulis untuk membantu penulisan dan pembuatan penelitian ini.

2.10.1 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP merupakan singkatan dari "PHP: *Hypertext Preprocessor*", adalah sebuah bahasa scripting yang terpasang pada HTML. Sebagian besar sintaks mirip dengan bahasa C, Java, asp dan Perl, ditambah beberapa fungsi PHP yang spesifik. Tujuan utama bahasa ini adalah untuk memungkinkan perancang web untuk menulis halaman web dinamik dengan cepat.[7]

Kelebihan PHP dari bahasa pemrograman lain :

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

2.10.2 Struktur Pada PHP

Struktur Kendali atau statement adalah bagian penting dalam suatu bahasa pemrograman, karena bagian ini mengatur jalurnya eksekusi suatu program. Struktur Penulisan php, dapat dituliskan berdiri sendiri atau disisipkan pada script HTML. Bentuk penulisan script PHP, diawali dengan tag `<?>` dan diakhiri dengan `</?>`. Setiap akhir baris perintah script php selalu diakhiri dengan tanda titik koma `;` dan tidak harus berada dalam satu baris.[14]

2.10.3 MySQL

MySQL adalah suatu perangkat lunak database relasi (*Relation Database Management System/RDMS*) seperti halnya Oracle, PostgreSQL, Microsoft SQL. MySQL jangan disama-artikan dengan SQL (*Structure Query Language*) yang didefinisikan sebagai sintaks perintah-perintah tertentu dalam bahasa (program) yang digunakan untuk mengelola suatu *database*. [2]

Kelebihan MySQL :

1. MySQL Merupakan sebuah database yang mampu menyimpan data berkapasitas sangat besar hingga berukuran gigabyte sekalipun.
2. MySQL didukung oleh *server* ODBC, yang artinya *database* MySQL dapat diakses menggunakan aplikasi apa saja termasuk berupa visual seperti delpi mapun Visual Basic.
3. MySQL adalah *database* yang menggunakan enkripsi *password*
4. MySQL merupakan *server database* multi *user* artinya *database* ini dapat digunakan oleh banyak orang.
5. MySQL dapat menciptakan lebih dari 16 kunci per table dan satu kunci memungkinkan belasan *fields*

2.10.4 Perbedaan MySQL dan SQL

MySQL dan SQL adalah dua “makhluk” yang berbeda. Mudahnya MySQL adalah softwarena dan SQL adalah bahasa perintahnya. Awalnya MySQL dijalankan pada sistem operasi Unix dan Linux. Tapi bagi para penggemar windowspun sekarang sudah tersedia MySQL versi Mereka yang menggunakan linux (*RedHat, Mandrake*) biasanya SQL sudah terinstall secara *default*. Bila belum bisa di install maka dengan mudah dapat menginstalnya menggunakan RPM (*Redhat Package Manager*), merupakan prosedur instalasi *software* yang menjadi standart de-facto untuk linux, walaupun anda tidak menggunakan linux RedHat.

MySQL merupakan *database* yang paling digemari sebagai piranti perangkat lunak yang *open source*, dengan alasan bahwa program ini merupakan *database* yang sangat kuat dan cukup stabil untuk digunakan sebagai media

penyimpanan data. Sebagai sebuah *database Server* yang mampu untuk memajemen database dengan baik, MySQL terhitung merupakan *database* yang paling digemari dan paling banyak digunakan dibanding *database* lainnya. [5]

2.10.5 Adobe Dreamweaver

Adobe Dreamweaver merupakan salah satu *software* dari kelompok Adobe yang banyak digunakan untuk mendesain situs Web. Adapun Adobe Dreamweaver itu sendiri adalah sebuah HTML editor professional untuk mendesain secara visual dan mengelolah situs atau halaman Web. Adobe Dreamweaver memiliki performa yang lebih baik dan memiliki tampilan yang memudahkan anda untuk membuat halaman web, maupun dalam jendela kode rumus. Adobe Dreamweaver didukung dengan cara pemakaian yang praktis dan standar, dan juga didukung untuk pengembangan penggunaan CSS, XML, dan RSS, dan kemudahan-kemudahan lain yang diperlukan.

Dreamweaver merupakan *software* yang digunakan oleh Web desainer maupun Web programmer dalam mengembangkan Web. Hal ini disebabkan ruang kerja, fasilitas, dan kemampuan Dreamweaver yang mampu meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam desain maupun membangun sebuah situs Web. [8]

2.10.6 Xampp

Xampp adalah satu paket komplet *web server* yang mudah dipasang di berbagai system operasi. Dalam paketnya sudah terkandung Apache (*web server*), MySql (*database*), PHP (*server side scripting*), dan berbagai pustaka bantu lainnya. Xampp tersedia untuk linux, windows, Macos maupun solaris sehingga sangat memudahkan membuat *web server* multiplatform. [10]

2.11 Pengertian Web Hosting

Web Hosting dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam harddisk tempat menyimpan berbagai data, file-file, gambar, video, data email, statistik, database dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di

website. Besarnya data yang bisa dimasukkan tergantung dari besarnya *web hosting* yang disewa/dipunyai, semakin besar *web hosting* semakin besar pula data yang dapat dimasukkan dan ditampilkan dalam website.

Web Hosting juga diperoleh dengan menyewa. Pengguna akan memperoleh kontrol panel yang terproteksi dengan username dan password untuk administrasi websitenya. Besarnya *hosting* ditentukan ruangan harddisk dengan ukuran MB (*Mega Byte*) atau GB (*Giga Byte*). Lama penyewaan *web hosting* rata-rata dihitung per tahun. Penyewaan *hosting* dilakukan dari perusahaan-perusahaan penyewa *web hosting* yang banyak dijumpai baik di Indonesia maupun Luar Negeri. Lokasi peletakan pusat data (*datacenter*) *web hosting* bermacam-macam. Ada yang di Jakarta, Singapore, Inggris, Amerika, dll dengan harga sewa bervariasi.

Hosting (disebut juga *Web Hosting* / sewa *hosting*) adalah penyewaan tempat untuk menampung data-data yang diperlukan oleh sebuah website dan sehingga dapat diakses lewat Internet. Data disini dapat berupa file, gambar, email, aplikasi/program/script dan database. Pengertian *Hosting* dapat diibaratkan sebagai contoh berikut; sebuah website diibaratkan sama dengan kios/ruangan di Mall.

Perusahaan *Hosting* menyediakan hardware, jaringan (infrastruktur), email (telepon), dan sebagainya agar anda dapat membuka/membuat website. *Server* (gedung Mall) kami dihuni oleh banyak pelanggan, masing-masing pelanggan mempunyai batas penggunaan *diskspace* (batasan ruangan) dan tentu saja setiap pelanggan mengoperasikan websitenya masing-masing. [11]

BAB III ANALISIS SISTEM

3.1 Objek Penelitian

Dalam menentukan objek penelitian, penulis di CV. Richness Development yang beralamat di Jl. Cikutra Barat /Bojong Tengah No. 3 Bandung.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

CV. Richness Development didirikan oleh Tyo Sulestiyo sejak tahun 2007, bergerak dalam bidang konveksi pakaian. Berawal dari minat dan hobby pemilik dalam dunia desain. Setelah itu beliau mendapat ide untuk menyalurkannya dalam dunia pakaian untuk di komersilkan. Pertama kali hasil produksi pakaian tersebut dijual *hand to hand*, dari teman, saudara.

Dengan melihat peningkatan produksi pada tahun 2007 - 2008 yang cukup menjanjikan maka pada tahun 2009 pemilik mendaftarkan dan menjadikan usahanya menjadi CV sehingga resmi menjadi CV. Richness Development.

Pada saat ini CV. Richness Development cukup berhasil memasarkan produk-produknya ke beberapa outlet di luar kota Bandung, seperti di kota Palembang, Pontianak, dan Samarinda.

Adapun alasan beliau membangun usaha ini adalah sebagai bentuk dari perealisasi kreatifitas generasi muda yang positif dan inovatif, dan juga untuk mengembangkan bakat, minat dan hobby positif yang ada dalam diri pemiik.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

a. Visi Perusahaan

Visi CV. Richness Development adalah diakui dalam penjualan pakaian di Indonesia dengan mengedepankan kepuasan konsumen dan kesejahteraan yang terlibat didalam CV. Richness itu sendiri, serta ingin memperluas jaringan pemasaran keseluruh Indonesia bahkan ke luar negeri

b. Misi Perusahaan

1. Menjadikan penjualan pakaian sebagai suatu usaha bisnis penjualan yang terdepan bagi CV itu sendiri.
2. Menjalankan kegiatan usaha yang mengutamakan suatu hubungan ikatan yang baik dan menciptakan suatu kenyamanan dalam usaha.

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Tata kerja yang baik, teratur dan rapi diharapkan dapat terwujud dan terlaksana apabila ada struktur organisasi yang sederhana dapat bekerja secara efisien serta memungkinkan adanya pemisah tugas, tanggung jawab dan wewenang jelas pada setiap bagian yang ada pada CV. Richness Development itu sendiri

Pembagian kerja adalah suatu keharusan didalam organisasi agar tidak menjadi tumpang tindih pekerjaan. Pembagian kerja bukan hanya perlu dilihat dari manfaat yang diperoleh dari penerapan spesialisasi, tetapi mewujudkan penempatan orang yang tepat.

Sumber : CV. *Richness Development*, Bandung. [18]

Gambar 3. Struktur Organisasi

3.1.4 Deskripsi Tugas

Dapat dijelaskan mengenai Tugas pokok dan fungsi setiap bagian organisasi. Penjabaran dari tugas pokok dan fungsi setiap bagian adalah sebagai berikut :

1. *Owner* / Pemilik

Tugas dan tanggung jawab dari Pemilik adalah sebagai berikut :

- a. Pemimpin tertinggi yang menetapkan langkah-langkah pokok dalam melaksanakan kebijakan di CV. Richness Development.
- b. Memiliki wewenang sebagai pengambil keputusan setiap kegiatan di CV. Richness Development.
- c. Menerima dan mengevaluasi laporan dari bawahan.

2. Penanggung Jawab

Adapun tugas dan tanggung jawab dari penanggung jawab yaitu :

- a. Bertanggung jawab atas semua kegiatan yang berada dibawah pimpinannya

- b. Bertanggung jawab atas target yang telah diberikan oleh pimpinan
 - c. Bertanggung jawab atas segala produk yang telah atau yang akan dipasok serta promosi yang telah atau yang akan dilakukan.
 - d. Melakukan *quality control* terhadap produk yang akan dijual atau dipasarkan.
3. Bagian Produksi
- Adapun tugas dan tanggung jawab Bagian Produksi yaitu :
- a. Mengkoordinasi semua kegiatan produksi sehingga proses produksi dapat berjalan dengan lancar.
 - b. Mengambil segala keputusan yang berhubungan dengan apa yang akan diproduksi atas persetujuan *owner* melalui penanggung jawab
4. Bagian Penjualan
- Adapun tugas dan tanggung jawab Bagian Penjualan yaitu :
- a. Melakukan semua kegiatan penjualan
 - b. Membuat laporan penjualan dan bertanggung jawab atas laporan penjualan.

3.2 Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan akan membahas mengenai Prosedur, *flowmap*, Diagram Kontek dan *data flow diagram* pada sistem informasi penjualan yang sedang berjalan di CV. Richness Developmentsaat ini.

3.2.1. Analisis Dokumen

Analisis Dokumen adalah kegiatan penguraian dari suatu sistem yang utuh menjadi beberapa bagian dengan maksud untuk mengidentifikasi dokumen yang ada pada sistem, menemukan permasalahan dan apa saja kebutuhan – kebutuhan untuk perbaikan sistem yang sedang berjalan.

Tabel 4..
Analisis Dokumen

No	Dokumen	Uraian
1	DataRincian Produksi	Deskripsi : Dokumen yang berisi tentang desain dan rincian produksi. Fungsi : Untuk menyimpan rincian produksi dari konsumen Sumber : Bag. penjualan Rangkap : 2
2	DataPasokan	Deskripsi : Dokumen yang berisi tentang informasi barang yang di pasok oleh pihak konveksi kepada pihak outlet. Fungsi : Untuk menyimpan rincian data pasokan yang dipasok oleh pihak toko pembeli. Sumber : Bag. penjualan Rangkap : 2
3	Desain Gambar	Deskripsi : Dokumen berupa gambar baik gambar cetak atau file gambar. Fungsi : Sebagai gambar desain untuk produksi barang yang dipesan. Sumber : Konsumen
4	Rincian pesanan	Deskripsi : Dokumen yang berisi rincian pesanan barang yang dipesan oleh konsumen. Fungsi : Sebagai informasi utama untuk proses produksi barang

		Sumber : Konsumen
5	Laporan penjualan	Deskripsi : Dokumen yang berisi tentang laporan penjualan tiap satu bulan. Fungsi : Sebagai informasi rincian penjualan yang sudah dilakukan selama satu bulan. Sumber : Bag. Penjualan

3.2.2. Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

Analisis prosedur yang berjalan menjelaskan sistem yang saat ini ada pada CV. Richness Development yang mencakup prosedur pemesanan barang, prosedur pasokan barang, prosedur pembuatan laporan penjualan, diagram konteks, serta data flow diagram.

3.2.3. Prosedur Pemesanan Barang

Prosedur pemesanan yang ada di CV. Richness Development terdiri dari :

A. Alur prosedur pemesanan barang

Alur prosedur pemesanan barang adalah sebagai berikut :

1. Konsumen yang akan memesan pembuatan barang akan mengirimkan / memberikan desain serta rincian pemesanan barang.
2. Bagian penjualan akan mengecek apakah desain sudah rinci atau belum, dan rincian pesanan sudah memenuhi jumlah minimum pemesanan atau tidak.

3. Jika desain dan rincian pesanan tidak valid, bagian penjualan akan menginformasikan kepada konsumen untuk diperbarui desain atau rincian pesannya.
4. Jika desain dan rincian valid, maka bagian penjualan akan membuat faktur rincian pesanan rangkap dua dan akan menginformasikannya kepada konsumen untuk dilakukan pembayaran
5. Konsumen melakukan pembayaran dan menginformasikan pembayarannya ke bagian penjualan.
6. Jika pembayarannya sesuai, bagian penjualan akan membuat rencana produksi yang berisi desain dan rincian produk yang akan diproduksi. Rincian rencana produksi ini kemudian diarsipkan oleh bagian produksi (A1).
7. Bagian penjualan akan memberikan desain dan rincian produksi kepada bagian produksi.
8. Bagian produksi segera melakukan pembuatan barang pesanan. Kemudian membuat data barang jadi dan menyimpannya di arsip (A2).

B. Flowmap pemesanan barang

Gambar 4. Flowmap Pemesanan Barang

3.2.4. Prosedur Pasokan Barang

Prosedur pasokan barang yang ada di CV. Richness Development terdiri dari :

A. Alur prosedur pasokan barang

1. Bagian penjualan menentukan jenis dan jumlah barang yang akan diproduksi dengan membuat rincian produksi dan memberikannya ke bagian produksi.
2. Bagian produksi membuat desain sesuai dengan jenis barang yang ada pada rincian barang. Setelah desain jadi, desain tersebut diserahkan kembali kepada Penanggung jawab untuk dilakukan pengecekan jika ada yang ingin diperbaiki dalam desain.
3. Setelah dicek, desain tersebut diserahkan kembali kepada bagian produksi untuk kemudian langsung dibuatkan barang sesuai dengan rincian barang.
4. Setelah barang jadi, bagian penjualan kemudian membuatkan rincian pasokan untuk dikirimkan kepada pihak toko penjual(Distro) beserta dengan barangnya setiap 3 bulan sekali. Salinan rincian pasokan kemudian diarsipkan kedalam arsip rincian pasokan (A3).

B. Flowmap prosedur pasokan barang

Gambar 4.. Flowmap Pasokan Barang

3.2.5. Prosedur Pembuatan Laporan Penjualan

Prosedur pembuatan laporan bulanan yang ada di CV. Richness Development terdiri dari :

A. Alur prosedur pembuatan laporan

1. Bagian penjualan mengambil rincian rencana produksi di arsip rincian rencana produksi (A1) dan rincian pasokan di arsip rincian pasokan (A2).
2. Kemudian dari kedua jenis data tersebut dibuat laporan penjualan bulanan untuk mendapatkan informasi penjualan bulanan. Setelah dibuat laporan, masing-masing data kembali diarsipkan.
3. Setelah dicek, laporan penjualan diberikan kepada pemilik perusahaan.
4. Pemilik perusahaan mengecek laporan tersebut dan mengarsipkannya ke arsip laporan penjualan (A4).

B. Flowmap Pembuatan Laporan

Gambar 4.. Flowmap Pembuatan Laporan

3.2.6. Diagram konteks

Diagram Kontek adalah suatu diagram yang menggambarkan keseluruhan sistem. Diagram ini menggambarkan masukan dan keluaran dari sebuah sistem yang berasal dari dan untuk entitas yang terlibat dalam sebuah sistem.

Gambar 4. Diagram konteks

3.2.7. Data Flow Diagram

DFD merupakan salah satu komponen dalam serangkaian pembuatan perancangan sebuah sistem komputerisasi. DFD menggambarkan aliran data dari sumber memberi data (input) ke penerima data (output). Aliran data itu perlu diketahui agar si pembuat sistem tahu persis kapan sebuah data harus disimpan, kapan harus ditanggapi (proses), dan kapan harus didistribusikan ke bagian lain.

Gambar 4. Data Flow Diagram

3.2.8. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Setelah melakukan analisis dari sistem yang sedang berjalan di CV. Richness Development saat ini. Terdapat beberapa kekurangan – kekurangan dari sistem antara lain:

1. Penjualan hanya dilakukan kepada konsumen-konsumen yang sudah mengetahui CV. Richness Development sehingga jumlah konsumennya sedikit.
2. Transaksi masih dilakukan secara konvensional yaitu melalui kontak email atau datang langsung sehingga menyulitkan konsumen untuk bertransaksi.
3. Tidak adanya media pemasaran dan penjualan yang komunikatif dan informatif untuk produk-produk yang sudah jadi.

4. Sistem penjualannya belum bersifat online.
5. Pengolahan data masih secara manual sehingga menyebabkan kesulitan dalam melakukan pengolahan data tersebut.

3.3 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu tahap lanjutan dari analisa dan evaluasi sistem yang sedang berjalan, dimana pada perancangan sistem digambarkan rancangan sistem yang akan dibangun sebelum dilakukan pengkodean kedalam suatu bahasa pemrograman. Dalam perancangan suatu sistem tidak lepas dari hasil analisa, karena dari hasil analisa, sistem baru dapat dibuat sehingga menghasilkan rancangan sistem.

3.2.3.1. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem ini adalah untuk menghasilkan suatu perancangan yang dapat membantu proses penjualan yang mana akan membantu mempromosikan dan memperluas cakupan penjualan CV. Richness Development ini. Perancangan aplikasi yang diusulkan merupakan langkah untuk lebih mengefektifkan dan mengefisienkan sistem yang sedang berjalan.

3.2.3.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Dimana pada prosedur yang dibuat tidak mengalami banyak perubahan dari sistem yang sedang berjalan, hanya berbeda dalam penggunaan sistem

komputerisasi dengan teknologi internet yang diharapkan dapat memperluas cakupan penjualan produk CV ini.

3.2.3.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Berikut adalah perancangan prosedur system informasi pemesanan yang diusulkan pada CV. Richness development :

1. Konsumen melakukan login sebelum melakukan pembelian. Konsumen yang belum memiliki akun diharuskan untuk melakukan registrasi (pendaftaran) terlebih dahulu.
2. Konsumen memilih produk yang sudah ada dan akan masuk ke keranjang belanja konsumen.
3. Konsumen mengisi form alamat pengiriman produk.
4. Konsumen mendapatkan rincian pesanan dan alamat pengiriman konsumen.
5. Sistem secara otomatis mengirimkan invoice ke halaman konsumen.
6. Konsumen mencetak invoice.
7. Konsumen melakukan pembayaran melalui transfer bank dan melakukan konfirmasi pembayaran di halaman yang telah disediakan.
8. Admin akan mengecek data pembayaran oleh yang telah dikirim oleh konsumen.
9. Jika pembayaran lunas maka admin akan merubah status pesanan menjadi 'terkirim' dan akan segera mengirimkan produk yang telah dipesan oleh konsumen.

10. Admin akan memberikan nomor resi pengiriman sebagai bukti bahwa barang telah dalam proses pengiriman. Konsumen dapat mengecek nomor resi tersebut pada *track* pemesanan.

Berikut merupakan perancangan prosedur system informasi pesanan khusus (*request order*) yang diusulkan pada CV. Richness Development :

1. Konsumen melakukan login terlebih dahulu sebelum melakukan pemesanan.
2. Konsumen menginputkan desain dan rician pesannya.
3. Admin akan memeriksa rincian pesanan konsumen dan melakukan konfirmasi total jumlah yang harus dibayar oleh konsumen.
4. Admin akan mengkonfirmasi kepada konsumen berapa total bayar yang harus dibayar.
5. Konsumen melakukan konfirmasi pembayaran.

3.4 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan ilmu tentang metode-metode yang akan digunakan dalam melakukan penelitian selain itu dapat diartikan sebagai suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam perancangan system informasi *e-commerce* adalah metode deskriptif. Metode deskriptif pada umumnya dilakukan dengan tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek dan subjek yang diteliti secara tepat.

Perkembangan akhir-akhir ini, metode deskriptif juga banyak dilakukan oleh para penelitian karena dua alasan yaitu ;

1. Dari pengamatan empiris didapat bahwa besar laporan penelitian dilakukan dalam bentuk deskriptif.

2. Melakukan deskriptif sangat berguna untuk mendapatkan variasi permasalahan yang berkaitan dengan bidang penjualan maupun tingkah laku manusia.

Disamping kedua alasan seperti tersebut diatas, metode deskriptif pada umumnya menarik penulis, karena bentuknya sangat sederhana dengan mudah di pahami tanpa perlu memerlukan teknik statistika yang kompleks. Walaupun sebenarnya tidak demikian kenyataannya. Karena penelitian ini sebenarnya juga dapat ditampilkan dalam bentuk yang lebih kompleks, misalnya dalam penelitian penggambaran secara factual perkembangan perusahaan.

3.4.1 Desain Penelitian

Dalam menentukan desain penelitian, penulis melakukannya pada CV. Richness Development yang beralamatkan di Jalan Cikutra Barat / Bojong Tengah No. 3 Bandung. Maka penulis akan melakukan penelitian pada CV. ini untuk membangun sistem aplikasi penjualan dan pemasaran produk. Dengan menggunakan metode bersifat deskriptif pada pendekatan kasus di CV. Richness Development, yaitu suatu metode yang pada tahap pertama penulis melakukan dengan cara mengumpulkan data dan bahan yang diperlukan terlebih dahulu, dan pada tahap berikutnya penulis mengolah dan membahas sampai pada suatu kesimpulan yang pada akhirnya dapat dibuat suatu laporan untuk melampirkan semua kegiatan yang dikerjakan selama dilakukannya penelitian di CV. Richness Development.

3.4.2 Metode Pengumpulan Data

Dalam penulisan proposal usulan penelitian ini, penulis mengumpulkan data sebagai bahan dari laporan dengan menggunakan metode deskriptif yaitu teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

a. Wawancara

Pada metode pengumpulan data ini penulis melakukan wawancara pada *owner* atau pemilik dari CV. Richness Development Bandung yaitu Bapak Tyo Sulestiyo.

b. Observasi

Selain wawancara langsung dengan owner atau pemiliki CV. Richness Deveolment, penulis juga mengamati secara langsung proses penjualan dengan mengadakan pencatatan terhadap dokumen-dokumen seperti laporan penjualan serta cara kerja berdasarkan sistem yang sedang berjalan.

3.4.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan sistem merupakan salah satu cara penyelesaian persoalan yang dimulai dengan dilakukannya identifikasi terhadap adanya sejumlah kebutuhan-kebutuhan, sehingga dapat menghasilkan suatu operasi dari sistem yang dianggap efektif. Sedangkan metode pengembangan sistem terdiri dari sederetan kegiatan yang dapat dikelompokkan menjadi beberapa tahapan, yang membantu kita dalam pengembangan sistem.

3.4.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode Pendekatan sistem merupakan pendekatan dengan cara bagaimana menggunakan alat-alat dan peraturan-peraturan yang melengkapi satu atau lebih tahapan-tahapan pengembangan sistem informasi.

Adapun metode pendekatan sistem yang digunakan penulis dalam pembuatan sistem informasi penjualan ini adalah dengan cara pendekatan terstruktur yang berorientasi pada data yaitu analisis dan perancangan terstruktur. Pendekatan terstruktur adalah pengembangan sistem yang mengikuti tahapan-tahapan pengembangan sistem (*system development life cycle*) dengan dilengkapi alat dan teknik pengumpulan data. Adapun alat yang digunakan sebagai alat bantu adalah sebagai berikut :

- | | |
|-----------------------------------|--|
| 1. <i>Flowmap</i> | <i>Entity Relational Diagram (ERD)</i> |
| 2. <i>Diagram Konteks</i> | Kamus Data |
| 3. <i>Data Flow Diagram (DFD)</i> | Normalisasi |

3.4.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Teknik pengembangan sistem menggunakan metode *Incremental* yang sudah dikembangkan dari waterfall model, karena metode *Incremental* ini terdiri dari tahap-tahap yang memberikan kemudahan, jika pada satu tahap tidak sesuai atau mengalami kesalahan maka dapat kembali ketahap sebelumnya.

Tahapan-tahapan yang terdapat dalam metode waterfall dapat dilihat pada gambar 3.2 sebagai berikut :

Sumber <http://id.wikipedia.org/wiki/pemodelan>[11]

Gambar 3. Waterfall Model.

Langkah umum penggambaran waterfall adalah sebagai berikut :

1. Analysis

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa malakukan sebuah penelitian, wawancara atau study literatur. Seorang sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user* tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirment* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem. Dokumen ini lah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menterjemahkan ke dalam bahasa pemrogram.

2. Design

Proses desain akan menterjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Proses ini berfokus pada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirment*. Dokumen ini lah yang akan digunakan *programmer* untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.

3. Coding

Coding merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan ini lah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini.

4. *Testing*

Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

5. *Maintenace*

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau sistem operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

BAB IV

PERANCANGAN SISTEM

4.1 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Analisis dan perancangan terstruktur dapat memberikan penjelasan yang lengkap dan sistem dipandang dari elemen data, dimana dalam sistem terdapat flowmap, diagram konteks, DFD, Kamus data dan Relasi Tabel. Untuk lebih jelas dapat dilihat penjelasan sebagai berikut :

1. **Flow Map**

Flow map dibuat untuk menggambarkan sistem yang sedang berjalan dan yang akan diusulkan. Didalam sebuah flowmap terdapat entitas dalam maupun luar. Flow Map digunakan sebagai alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi, khususnya membantu pada pembuatan program yang sesuai dengan keutuhan dan keinginan pemakai. Flow Map yang sedang berjalan untuk Sistem Informasi Penjualan pada CV. Richness Development tidak akan mengubah prosedur yang telah ada.

2. **Diagram Konteks**

Diagram konteks digunakan untuk menggambarkan sistem penjualan barang secara garis besar dan keseluruhan. Diagram konteks dirancang untuk memperhatikan masukan yang dibutuhkan oleh sistem dan keluaran yang dihasilkan oleh sistem.

3. **Data Flow Diagram**

Diagram aliran data pada sistem penjualan barang merupakan salah satu gambaran mengenai semua kegiatan dan aktifitas penjualan barang untuk memberikan gambaran yang lebih jelas dan mudah untuk dipahami di dalam kegiatan proses pengolahan data.

4. **Kamus Data**

Dengan menggunakan kamus data , dapat mengetahui data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Kamus data dapat digunakan dengan dua tahap yaitu tahap analisis dan perancangan sistem. Pada tahap menganalisis suatu sistem, kamus data dapat digunakan sebagai alat komunikasi analisis dan pemakai sistem, mengenai data yang masuk kedalam sistem dan

informasi yang dibutuhkan dalam sistem. Sedangkan dalam tahap perancangan sistem, kamus data yang digunakan untuk merancang input, merancang laporan- laporan dan database.

5. Perancangan Basis data

Adapun tahap-tahap dalam perancangan basis data ada sebagai berikut:

a. **Normalisasi**

Pada proses normalisasi selalu diuji dengan berbagai kondisi seperti menambah (*insert*), menghapus (*delete*), mengubah (*update*), melihat (*review*). Pada sebuah database dan bila terdapat kesulitan pada pengujian tersebut, maka relasi yang harus dipecahkan lagi menjadi beberapa *table* sehingga bentuknya menjadi database normal .

Tujuan dari normalisasi adalah :

1. Mengurangi keanekaragaman data
2. Mengurangi terjadinya penyimpangan dalam operasi *insert*, *delete*, *update*.

Bentuk-bentuk normalisasi adalah :

1. Bentuk tidak normal (*un-normalized*)

Merupakan kumpulan data yang direkam , tidak ada keharusan mengikuti format tersebut.

2. Bentuk Normal Satu (1-NF)

Mempunyai ciri setiap data dibentuk dalam file data, data dibentuk dalam satu record dan nilai dari field-field berupa automatic value.

3. Bentuk Normal Dua (2-NF)

Untuk membentuk normal kedua tentukan kunci fieldnya yang bersifat unik dan dapat mewakili atribut lain yang menjadi anggotanya.

4. Bentuk Normal Tiga (3-NF)

Untuk menjadi bentuk normal ketiga, maka relasi haruslah berada dalam bentuk normal kedua dan semua atribut bukan primer tidak mempunyai hubungan transitif.

b. **Tabel Relasi**

Relasi anatar dua table yang dapat dikategorikan menjadi 3 macam, adapun relasi-relasi yang mungkin terjadi antara lain :

1. *One To One Relationship 2 File*

Hubungan *one to one relationship* adalah hubungan antara *file* pertama dengan *file* kedua adalah satu banding satu

2. *One To Many Relationship 2 File*

Hubungan *one to many relationship* adalah hubungan relasi yang merupakan tahap dimana hubungan antara *file* pertama dengan *file* kedua adalah satu berbanding banyak.

3. *Many To Many Relationship 2 File*

Hubungan *many to many relationship* ialah relasi antara suatu *file* dengan *file* yang keduanya mempunyai relasi banyak berbanding banyak.

4.1.1 **Pengujian Software**

Metode pengujian yang digunakan oleh penulis adalah Metode Pengujian *Black-Box*. Metode ini berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian *Black Box* memungkinkan perekrasan perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

Pengujian *Black Box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan interface
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal
4. Kesalahan kinerja
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi

4.1.2.4.2 **Data Flow Diagram**

Data Flow Diagram (DFD) adalah teknik grafis yang menggambarkan aliran informasi dan perubahan yang digunakan sebagai perpindahan data dari masukan ke keluaran, 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 akan disimpan. Analisis dari Data Flow Diagram pada CV Richness Development adalah sebagai berikut :

1. **DFD Level 1**

Gambar 4.7 DFD Level 1 sistem yang diusulkan

2. DFD Level 2 Proses 1 Registrasi konsumen

Gambar 4.8 DFD Level 2 Proses 1 sistem yang diusulkan

3. DFD Level 2 Proses 2 Login Member

Gambar 4.9 DFD Level 2 Proses 2 sistem yang diusulkan

4. DFD Level 2 Proses 3 Pilih Barang Dan Request Order

Gambar 4.10 DFD Level 2 Proses 3 sistem yang diusulkan

5. DFD Level 2 Proses 4 Pembayaran dan Pengiriman

Gambar 4.11 DFD Level 2 Proses 4 sistem yang diusulkan

6. DFD Level 2 Proses 5

Gambar 4.12 DFD Level 2 Proses 5 sistem yang diusulkan

4.1.2.4.3 Kamus Data

Kamus data merupakan bagian dari perancangan sistem yang berisi *field-field* yang diperlukan oleh suatu *database* untuk menjalankan aplikasi program yang telah dibuat. Kamus data dapat dikatakan sebagai penjelasan dari *field-field* dalam table *database*.

Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Kamus data di buat berdasarkan arus data yang ada di data flow diagram. Arus data dan flow diagram sifatnya global hanya ditunjukkan nama arus datanya saja. Data-data yang terkait pada sistem informasi penjualan di CV. Richness Development adalah sebagai berikut :

- | | | |
|----|--|--|
| 1. | Nama Arus Data
Alias
Aliran Arus Data
Atribut | Data Konsumen
Registrasi
E.Konsumen-
email_membe
status
Data Login Me |
| 2. | Nama Arus Data
Alias
Aliran Arus Data

Atribut | -
E.Member-P2
3.1,P3.1-3.2,F
Email_membe |
| 3. | Nama Arus Data : Data Pemesanan
Alias : Pemesanan
Aliran Arus Data : P3-T.Produk,T.Produk-P3,P3- | |

- T.Keranjang,T.Keranjang-P3,P3-T.Keranjang,P3-T.Pesanan.P3.1-P3.3.
- Atribut : id_pemesanan, tgl_pesan, email_member, alamat_kirim, id_kota, ongkos_kirim, jml_bayar, status
4. Nama Arus Data : Data Request Order
Alias : Request_order
Aliran Arus Data : E.konsumen-P3,P3-T.reqst Order,T.Request_order-P3,E.Konsumen-P3.2-P3.2-P3.3
Atribut : banyaknya, file_order, status, total_bayar, lama_pengerjaan
5. Nama Arus Data : Data Keranjang
Alias : Keranjang
Aliran Arus Data : E.Konsumen-P3,P3-T.Produk,T-Produk-P3,P3-T.Keranjang,T-Keranjang-P3,P3-E.Konsumen,P3-P3.1,P3.1-P3.3
Atribut : id_produk, berat_satuan, harga_satuan, qty_keranjang
6. Nama Arus Data : Invoice Pesanan dan Order
Alias : Invoice
Aliran Arus Data : E.Konsumen-P3-P3-T.Produk,T.Produk-P3,P3-T.keranjang,T.Keranjang-P3.3,T.request_order-P3.3,P3.1-P3.3,P3.2-P3.3
Atribut : Nama_produk,Total_bayar,Qty,alamat kirim.
7. Nama Arus Data : Data Konfirmasi Pembayaran
Alias : Pembayaran
Aliran Arus Data : E.Konsumen-P3,P3-T.konfirmasi,T.konfirmasi-P3.2,P3.1-P3.2,P3.2-P6.3
Atribut : id_konfirmasi, id_pemesanan, tgl_transfer, bank_tujuan, bank_asal, no_resi, no_rek, an_rek, jenis_order
8. Nama Arus Data : Data Konfirmasi Pembayaran Order
Alias : Info Order
Aliran Arus Data : E.konsumen-P3,P3-T.konfirmasi_order,T.Konfirmasi_order-P3.2,P3.1-P3.2,P3.2-P6.3
Atribut : id_konfirmasi_order, id_request_order,

tgl_transfer_order, bank_tujuan_order,
bank_asal_order, no_resi_order, no_rek_order,
an_rek_order,

9. Nama Arus Data : Data Pengiriman
Alias : Pengiriman
Aliran Arus Data : P4-T.Pengiriman,T.pengiriman-P4,P4.3-P4.4.
Atribut : id_pengiriman, id_pemesanan, email_member,
alamat, kota, nama_penerima, kode_pos, telp,
tanggal
10. Nama Arus Data : Data Produk
Alias : Produk
Aliran Arus Data : T.Produk-P3,P3-P3.1,P3.1-P3.3,P3.3-6.1,P6.1-
admin
Atribut : id_produk, id_kategori, nama_produk,
deskripsi_produk, berat, harga, action
11. Nama Arus Data : Laporan Penjualan
Alias : Laporan penjualan
Aliran Arus Data : T.Konfirmasi-P6,P6-P6.3,P6.3-Admin
Atribut : id_pemesanan, member, alamat, jml_bayar
12. Nama Arus Data : Laporan Persediaan
Alias : Persediaan Stok
Aliran Arus Data : T.Produk-P6,P6-P6.2,P6.2-Admin
Atribut : nama_produk, warna, ukuran, stok

4.1.2.4 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data didefinisikan sebagai kumpulan data yang berupa suatu penyampaian informasi yang lengkap dengan jenis *record* yang mempunyai spesifikasi yang sama, sedang yang dimaksud dengan *record* adalah kumpulan data yang berisikan *field-field* berbeda, jumlah

record pada umumnya terbatas. Berikut ini tahapan-tahapan dari perancangan basis data :

1. Normalisasi
2. Relasi tabel
3. Entity Relationship Diagram (ERD)
4. Struktur file
5. Kodefikasi

4.1.4.2.4.1.1 **Normalisasi**

Normalisasi merupakan suatu proses yang berkaitan dengan *model relation* untuk mengorganisasikan himpunan data dengan ketergantungan dan keterkaitan yang tinggi. Hasil dari proses normalisasi adalah himpunan dalam bentuk normal. Dengan normalisasi akan meminimalisasi penggolongan informasi dan memudahkan untuk mengidentifikasi entitas atau objek. Berikut ini langkah-langkah normalisasi :

1. **Bentuk tidak normal (*Un-normal*)**

Bentuk ini merupakan kumpulan data yang akan direkam, tidak ada keharusan mengikuti format tertentu, dapat saja tidak lengkap atau terduplikasi. Berikut ini bentuk data tidak normal :

{ Username, password, nama_admin, email_member, password, nama, jk, alamat, kode_pos, id_kota, telp, status, email, password, id_pemesanan, tgl_pesan, email_member, alamat_kirim, id_kota, ongkos_kirim, jml_bayar, status, id_request_order, tgl_order, request, email_member, banyaknya,

file_order, status, total_bayar, lama_pengerjaan, id_keranjang, session_id,
id_ukuran, id_warna, id_produk, berat_satuan, harga_satuan,
qty_keranjang, id_pemesanan, tgl_pesan, total_bayar, id_request_order,
lama_pengerjaan, total_bayar, id_konfirmasi, id_pemesanan, tgl_transfer,
bank_tujuan, bank_asal, no_resi, no_rek, an_rek, jenis_order,
id_konfirmasi_order, id_request_order, tgl_transfer_order,
bank_tujuan_order, bank_asal_order, no_resi_order, no_rek_order,
an_rek_order, jenis_order1, id_pengiriman, id_pemesanan,
email_member, alamat_kirim, kota, nama_penerima, kode_pos_kirim,
telp_kirim, tanggal_kirim, id_produk, id_kategori, nama_produk,
deskripsi_produk, berat, harga, action, username, id_pemesanan, nama,
alamat, jml_bayar, nama_produk, warna, ukuran, stok}

2. Bentuk Normal 1 (1-NF)

Suatu relasi dikatakan memenuhi kaidah 1NF jika hanya jikadalam relasi tersebut tidak terjadi pengulangan kelompok atribut. Bentuk Normal 1 dari sistem ini adalah sebagai berikut :

{ Username, password, nama_admin, email_member, password, nama, jk,
alamat, kode_pos, kota, telp, status, id_pemesanan, tgl_pesan,
alamat_kirim, ongkos_kirim, jml_bayar, id_request_order, tgl_order,
request, banyaknya, file_order, total_bayar, lama_pengerjaan,
id_keranjang, session_id, ukuran, id_warna, id_produk, berat_satuan,
harga_satuan, qty_keranjang, id_konfirmasi, tgl_transfer, bank_tujuan,
bank_asal, no_resi, no_rek, an_rek, jenis_order, id_konfirmasi_order,

id_request_order, tgl_transfer_order, bank_tujuan_order, bank_asal_order, no_resi_order, no_rek_order, an_rek_order, jenis_order1, id_pengiriman, alamat_kirim, nama_penerima, kode_pos_kirim, telp_kirim, tanggal_kirim, id_produk, kategori, nama_produk, deskripsi_produk, berat, harga, action, username, warna, ukuran, stok}

3. Bentuk Normal 2 (2-NF)

Relasi dikatakan memenuhi kaidah normal tingkat kedua jika memenuhi kaidah 1NF dan atribut bukan kunci harus bergantung pada atribut kunci. Pada bentuk normal tingkat kedua, semua atribut bukan kunci harus tergantung total pada semua atribut kunci, karena pada pembuatan bentuk normal kedua harus ditentukan dulu atribut kuncinya. Bentuk normal 2 sistem informasi ini adalah sebagai berikut :

admin = {username*, password, nama_admin}

detail_pemesanan = { id_detail_pemesanan*, id_pemesanan, id_produk, id_warna, id_ukuran, berat_satuan_pemesanan, harga_satuan_pemesanan, qty_pemesanan }

detail_produk= { id_det_produk*, id_produk, id_ukuran, id_warna, stok, gambar_order }

info= { id_info*, info, tgl_info, username }

kurir= {id_kurir*, nama_kurir }

ongkos_kirim= { id_ongkos_kirim*, id_kurir, id_kota,ongkos_kirim,username }

kategori = { id_kategori*, kategori}

warna = {id_warna*, warna}

ukuran = {id_ukuran*, ukuran}

produk = {id_produk*, nama_produk, deskripsi_produk, berat, harga,
action, username, stok, id_kategori, id_warna, id_ukuran }

provinsi = {id_provinsi*, nama_provinsi}

kota = {id_kota*, nama_kota, id_provinsi}

member = {email_member*, password, nama, jk, alamat, kode_pos, telp,
status, id_kota}

pemesanan = {id_pemesanan*, tgl_pesan, alamat_kirim, ongkos_kirim,
jml_bayar}

request_order = {id_request_order*, tgl_order, request, banyaknya,
file_order, total_bayar, lama_pengerjaan}

konfirmasi = {id_konfirmasi*, tgl_transfer, bank_tujuan, bank_asal,
no_resi, no_rek, an_rek, jenis_order}

konfirmasi_order = {id_konfirmasi_order*, id_request_order,
tgl_transfer_order, bank_tujuan_order, bank_asal_order, no_resi_order,
no_rek_order, an_rek_order, jenis_order1}

pengiriman = {id_pengiriman*, alamat_kirim, nama_penerima,
kode_pos_kirim, telp_kirim, tanggal_kirim}

keranjang = {id_keranjang*, session_id, berat_satuan, harga_satuan,
qty_keranjang, id_ukuran, id_warna, id_produk }

4. Bentuk Normal 3 (3-NF)

Setelah atribut-atribut telah memenuhi normal kedua, maka dapat memenuhi syarat normal ketiga yang lain yaitu atribut bukan kunci haruslah tidak memiliki ketergantungan fungsional dengan atribut kunci lainnya, dimana relasi antar tabel terkait dengan secondary key (yang merupakan primary key pada tabel lain). Berikut bentuk normal ketiga :

admin = {username*, password, nama_admin}

detail_pemesanan = { id_detail_pemesanan*, id_pemesanan**, id_produk**, id_warna**, id_ukuran**, berat_satuan_pemesanan, harga_satuan_pemesanan, qty_pemesanan }

detail_produk= { id_det_produk*, id_produk**, id_ukuran**, id_warna**, stok, gambar_order }

info= { id_info*, info, tgl_info, username }

kurir= {id_kurir*, nama_kurir }

ongkos_kirim= { id_ongkos_kirim*, id_kurir**, id_kota**, ongkos_kirim,username }

kategori = { id_kategori*, kategori}

warna = {id_warna*, warna}

ukuran = {id_ukuran*, ukuran}

produk = {id_produk*, nama_produk, deskripsi_produk, berat, harga, action, username, stok, id_kategori**, id_warna**, id_ukuran** }

provinsi = {id_provinsi*, nama_provinsi}

kota = {id_kota*, nama_kota, id_provinsi**}

member = {email_member*, password, nama, jk, alamat, kode_pos, telp, status, id_kota**}

pemesanan = {id_pemesanan*, tgl_pesan, alamat_kirim, ongkos_kirim, jml_bayar}

request_order = {id_request_order*, tgl_order, request, banyaknya, file_order, total_bayar, lama_pengerjaan}

konfirmasi = {id_konfirmasi*, tgl_transfer, bank_tujuan, bank_asal, no_resi, no_rek, an_rek, jenis_order}

konfirmasi_order = {id_konfirmasi_order*, id_request_order**, tgl_transfer_order, bank_tujuan_order, bank_asal_order, no_resi_order, no_rek_order, an_rek_order, jenis_order1}

pengiriman = {id_pengiriman*, alamat_kirim, nama_penerima, kode_pos_kirim, telp_kirim, tanggal_kirim}

keranjang = {id_keranjang*, session_id, berat_satuan, harga_satuan, qty_keranjang, id_ukuran**, id_warna**, id_produk** }

Keterangan : * = *Primary Key*

** = *Foreign Key*

4.1.4.2.4.2 Relasi Tabel

Relasi antar tabel adalah suatu proses mengorganisasikan *file* untuk menghilangkan grup elemen yang berulang-ulang. Proses relasi antar tabel merupakan pengelompokan data menjadi tabel-tabel yang merupakan *entity* dan relasinya. Berfungsi mengakses data dan *item* sedemikian rupa sehingga database tersebut mudah dimodifikasi. Adapun bentuk relasi antar tabel dari sistem informasi yang diusulkan adalah sebagai berikut :

Gambar 4.13 Relasi Tabel

4.1.4.2.4.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Komponen utama ERD adalah entitas, atribut dan relasi. Entitas merupakan individu yang mewakili sesuatu yang nyata dapat dibedakan dari yang lain. Relasi merupakan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berasal dari entitas yang berbeda. Entity Relationship Diagram pada aplikasisistem informasi penjualan ini yaitu sebagai berikut :

Gambar 4.14 Entity Relationship Diagram (ERD)

4.1.4.2.4.4 Struktur file

Strukturfile merupakan urutan isi atau data-data item yang ada pada file database. Rancangan struktur ini dimaksudkan untuk dapat melakukan kegiatan-kegiatan dalam pencarian data untuk mempermudah kerja sistem. Strukturfileyang terdapat pada komputerisasi sistem informasi penjualan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2. Struktur File Member

1	Email_member	Varchar	100
2	Password	Varchar	100
3	Nama	Varchar	100
4	Jk	Tinyint	3
5	Alamat	Varchar	150
6	Id_kota	Int	11
7	Kode_pos	Int	11

8	Telp	Bigint	20
9	Status	Tinyint	3

Tabel 4.3
Struktur File Admin

1	Username	Varchar	100
2	Password	Varchar	100
3	Nama_admin	Varchar	100

Tabel 4.4
Struktur File Produk

1	Id_produk	Varchar	10
2	Id_kategori	Int	11
3	Nama_produk	Varchar	150
4	Deskripsi_produk	Text	
5	Berat	Int	11
6	Harga	Double	12.0
7	Action	Tinyint	3
8	Username	Varchar	100

Tabel 4.5
Struktur File Kategori

1	Id_kategori	Int	11
2	Kategori	Varchar	100

Tabel 4.6
Struktur File Tabel Konfirmasi

1	Id_konfirmasi	Int	11
2	Id_pemesanan	Int	11
3	Tgl_transfer	Date	
4	Bank_tujuan	Varchar	100
5	Bank_asal	Varchar	100
6	No_resi	Int	11
7	No_rek	Bigint	20

Tabel 4.7
Struktur File Pemesanan

1	Id_pemesanan	Int	11
2	Tgl_pesan	Datetime	
3	Email_member	Varchar	100
4	Alamat_kirim	Varchar	150
5	Id_kota	Int	11
6	Ongkos_kirim	Double	12.0
7	Jml_bayar	Double	12.0
8	Status	Tinyint	3

Tabel 4.8
Struktur File Kota

1	id_kota	Int	11
2	Nama_kota	Varchar	100
3	Id_provinsi	Int	11

Tabel 4.9
Struktur File Request Order

1	id_request_order	Int	11
2	Tgl_order	Datetime	
3	Request	Text	
4	Email_member	Varchar	100
5	Banyak	Int	11
6	File_order	Varchar	300
7	Status	Int	11
8	Total_bayar	Double	12.0

Tabel 4.10
Struktur File Ongkos Kirim

1	id_ongkos_kirim	Int	11
---	-----------------	-----	----

2	Id_kurir	Int	11
3	Id_kota	Int	11
4	Ongkos_kirim	Double	12.0
5	Username	Varchar	100

Tabel 4.11
Struktur File Ukuran

1	id_ukuran	Int	11
2	Id_kategori	Int	11
3	Ukuran	Varchar	50

4.1.4.2.4.5 Kodefikasi

Sistem kodefikasi ini di buat guna untuk mengidentifikasi suatu objek secara singkat. Kodifikasi digunakan sebagai identitas untuk setiap data yang akan diinput dalam table masing-masing. Kode dapat dibentuk dari kumpulan huruf, angka dan karakter khusus. Pengkodean dalam sistem informasi pemesanan ini menggunakan tipe kode *group*, yaitu kode yang berdasarkan field-field dan tiap field-field kode mempunyai arti.

Berikut kode-kode yang digunakan :

1. Kode Kategori

XXXX = No urut kategori

0001 = kode kategori *t-shirt*

Ket : No urut kategori menggunakan *auto in-crement*, no urut akan

Bertambah otomatis

2. Kode Produk

RCH = kode produk

1 = nomor kategori produk

001 = nomor urut produk

Contoh = RCH-1-001

Ket : Menunjukkan produk dengan kategori *T-shirt* dengan no urut 1

3. Kode Kota

XXXX = No urut kota

Contoh = 0001

Ket : No urut menggunakan *auto in-crement*, no urut akan Bertambah otomatis

4. Kode Pemesanan

XXXX = No urut Pemesanan

Contoh = 0001

Ket : No urut menggunakan *auto in-crement*, no urut akan Bertambah otomatis

5. Kode Kurir Pengiriman

XXXX = No urut Jasa Pengiriman

Contoh = 0001

Ket : No urut menggunakan *auto in-crement*, no urut akan Bertambah otomatis

4.1.2.5 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan tahapan untuk membuat tampilan atau disain dari sistem yang akan dibuat. Perancangan antar muka pemakai sangat penting untuk memenuhi criteria yang mudah digunakan, menarik dan nyaman digunakan oleh pemakai. Oleh karena itu

dibuatlah rancangan antar muka untuk memudahkan pemakai. Rancangan tampilan yang dibuat meliputi rancangan struktur menu, rancangan input dan rancangan output dari sistem yang akan dibuat.

4.1.5.2.5.1 Struktur Menu

Perancangan menu digunakan untuk memudahkan penelusuran serta alur program ketika kita menjalankan program yang kita buat. Struktur menu akan dibagi menjadi 2 yaitu struktur menu user dan struktur menu admin. Berikut ini adalah gambar struktur menu usulan penjualan barang yang dapat dilihat pada gambar 4.10

Gambar 4.15 Struktur Menu yang Dirancangan.

4.1.5.2. Perancangan *Input*

Perancangan input merupakan suatu rancangan masukan-masukan data yang akan di proses oleh sistem kemudian menghasilkan keluaran berupa informasi. Perancangan ini digunakan agar pemakai mengerti mengenai data masukan yang harus diisi. Berikut ini perancangan input aplikasi E-Commerce CV. Richness Development untuk konsumen :

1. Perancangan Input Konsumen

Gambar 4.16 Perancangan Input untuk konsumen

a. Pendaftaran Member Konsumen

Pada perancangan input pendaftaran member ini, dirancang untuk konsumen yang akan melakukan pesanan barang yang terdapat pada E-Commerce CV. Richness Development, perancangannya sebagai berikut :

Gambar 4.17 Perancangan Input untuk pendaftaran member

b. Login Konsumen

Perancangan login ini digunakan untuk konsumen yang telah menjadi member, dimana konsumen harus menginputkan username dan password yang telah di daftarkan dengan benar.

Gambar 4.18 Perancangan Login untuk konsumen

c. Detail Produk

Perancangan input untuk pemesanan barang ini digunakan untuk mempermudah konsumen dalam proses memesan barang yang akan dibeli, dengan memilih barang yang akan dipesan, kemudian menentukan jumlah barangnya.

Gambar 4.19 Perancangan Detail produk

d. Request Order

Perancangan halaman request order ini dimaksudkan untuk member yang ingin memberikan desain sesuai keinginannya sendiri tapi sesuai dengan ketentuan yang telah dibuat oleh pihak Richness.

Gambar 4.20 Perancangan Request Order

e. Konfirmasi Pembayaran

Halaman ini dibuat untuk member untuk melakukan konfirmasi pembayaran.

Gambar 4.21 Perancangan Konfirmasi Pembayaran

2. Perancangan Input Admin

a. Login Admin

Perancangan input login Admin ini digunakan untuk hak akses Admin dalam menggunakan aplikasi E-Commerce CV. Richness Development ini dalam memproses data master maupun transaksinya seperti data master, pemesanan dan lain-lain. Dalam Form Login ini sama seperti form login konsumen diatas, petugas cukup menginputkan username dan password yang telah ada pada database dengan benar. Berikut perancangan login untuk Admin :

Gambar 4.22 Perancangan Login Admin

b. Perancangan Halaman awal admin

Perancangan halaman awal admin ini memnunjukkan berbagai macam proses yang bisa dilakukan oleh admin, seperti penambahan produk,dll. Halaman ini juga menampilkan laporan pemesanan yang terjadi di hari dimana admin melakukan login.

Gambar 4.23 Perancangan Halaman awal admin

c. Perancangan Input untuk Produk

Perancangan input untuk produk ini dapat dilakukan oleh admin, kegiatan yang dilakukan yaitu dapat mengedit data produk, menghapus, dan menambah produk. Berikut bentuk perancangan input untuk produk pada aplikasi E-Commerce CV. Richness Development

Gambar 4.24 Perancangan Input untuk Produk

d. Perancangan Input untuk Kategori Produk

Perancangan input untuk kategori produk yaitu dapat mengedit data kategori produk, menghapus kategori, dan menambah kategori. Berikut bentuk perancangan input untuk kategori produk pada aplikasi E-Commerce CV Richness Development.

Gambar 4.25 Perancangan Input untuk Kategori Produk

e. Perancangan Input untuk Tambah Kota

Gambar 4.26 Perancangan Input untuk Kota

4.1.5.3. Perancangan *Output*

Perancangan output merupakan rancangan dari data yang telah di proses sehingga menjadi suatu informasi dari suatu sistem aplikasi. Berikut ini informasi keluaran yang dihasilkan oleh aplikasi E-Commerce CV. Richness Development :

1. Perancangan Output untuk konsumen

a. Informasi Keranjang Belanja Konsumen

Gambar 4.27 Perancangan Output untuk Informasi keranjang belanja

b. Konfirmasi data detail Pemesanan konsumen

Gambar 4.28 Perancangan output Detail Pemesanan Konsumen

2. Perancangan output untuk petugas toko

a. Perancangan Output untuk data pemesanan

Gambar 4.29 Perancangan output data pemesanan

b. Perancangan Output Data request Order

Gambar 4.30 Perancangan output Data request Order

c. Perancangan Output data Konfirmasi Pembayaran

Gambar 4.31 Perancangan output Data Konfirmasi Pembayaran

d. Perancangan Output Pengiriman

Gambar 4.32 Perancangan output Pengiriman

e. Perancangan Output Stok Produk

Gambar 4.33 Perancangan output Stok Produk

BAB V

IMPLEMENTASI SISTEM

5.1. Implementasi

Tahap implementasi sistem merupakan proses yang dilakukan setelah tahap perancangan sistem selesai dilaksanakan. Tujuan yang dicapai pada tahap ini adalah dapat dioperasikannya hasil perancangan sistem yang telah dibuat. Pada tahapan ini dijelaskan mengenai sistem yang dirancang dan bagaimana cara penggunaannya.

5.1.4.1. Batasan Implementasi

Batasan implementasi dalam pembuatan aplikasi sistem informasi penjualan dan pemesanan online pada CV. Richness Development ini diantaranya yaitu website hanya berinteraksi pada pendaftaran, order barang, *request order*, *login user*, konfirmasi transfer oleh konsumen, pengisian dan pengecekan data oleh admin, dan basis data yang digunakan adalah *MySql-front*. Dalam pembuatan aplikasi Sistem Informasi Penjualan online ini menggunakan bahasa pemrograman PHP.

5.1.4.2. Implementasi perangkat lunak

Adapun beberapa perangkat lunak yang harus disiapkan dalam pembangunan aplikasi Sistem Informasi Penjualan dan pemesanan Berbasis Web ini yaitu melakukan beberapa *development tools* yang dilakukan, antara lain :

1. *Database Server*

Database server yang digunakan adalah *server database* MySQL untuk menyimpan sumber data aplikasi.

2. Dreamweaver CS3

Sebagai media untuk penulisan script PHP

3. PHP

Untuk membuat aplikasi Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Berbasis Web ini menggunakan PHP sebagai script.

4. *Internet Explorer dan Mozilla Firefox*

Sebagai media untuk menampilkan aplikasi Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web

5.1.4.3. Implementasi perangkat keras

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan aplikasi sistem informasi penjualan ini sangat menentukan kecepatan dan ketetapan dalam proses penyimpanan data. Adapun perangkat keras yang dibutuhkan berdasarkan kebutuhan minimal yang harus dipenuhi antara lain :

1. *Processor Intel Pentium IV* atau sekelasnya.
2. RAM 512 MB
3. VGA dengan kapasitas 128 BIT
4. *Harddisk* 80 GB
5. DVD RW
6. Alat-alat pendukung lain seperti *monitor, mouse, keyboard*

5.1.4.4. Implementasi antar muka

Implementasi antarmuka dilakukan dengan setiap tampilan program yang dibuat dan pengkodeannya dalam bentuk file program. Berikut ini adalah implementasi antarmuka yang dibuat dan dibedakan antara antarmuka untuk user dengan administrator.

5.1.4.1. Implementasi Antarmuka Untuk Konsumen / Member

Berikut ini adalah implementasi antarmuka berdasarkan user.

1. **Halaman Utama**

Berikut ini merupakan deskripsi dari halaman utama dari web CV. Richness Development.

Tabel 5.1. Implementasi Antarmuka Konsumen

Menu	Deskripsi	Nama File
------	-----------	-----------

Home	menu ini berisikan tentang tampilan utama web Richness	Statik.php
Pembayaran	menu ini ditujukan untuk informasi tentang Bank dan no. Rekening	Statik.php
Pengiriman	menu ini berisikan tentang jasa Pengiriman yang digunakan	Statik.php
Pemesanan	menu ini berisikan langkah-langkah tentang bagaimana cara bertransaksi di Richness	Statik.php
Tentang Kami	menu ini berisi tentang info atau profil Richness	Statik.php
Kontak	menu ini berisikan tentang kontak dari Richness yang bisa dihubungi dan tempat untuk pelanggan menyampaikan saran dan kritik buat Richness	Statik.php
Login	Menu ini berfungsi untuk konsumen yang akan melakukan login	Indeks.php
Kategori	Menu ini menampilkan kategori yang disediakan	Menu.php
Edit Profile	Menu ini digunakan bagi konsumen jika ingin mengedit profil	Indeks.php
Ganti password	Menu ini digunakan konsumen jika ingin mengganti password	Indeks.php
Keranjang Belanja	Menu ini menampilkan detail produk yang dipesan konsumen	Indeks.php
Track pemesanan	Menu ini menampilkan status dari produk yang telah dipesan oleh konsumen	Indeks.php
Konfirmasi Pembayaran	Menu ini digunakan oleh konsumen untuk melakukan konfirmasi pembayaran	Indeks.php
Invoice	Menu ini dibuat agar konsumen dapat mencetak invoice tentang pemesanan yang telah dilakukan	Indeks.php
Request order	Menu ini digunakan jika konsumen ingin memesan produk sendiri dengan menginputkan	Indeks.php

	detail pesanan dan desain produk	
Logut	Menu ini dibuat untuk konsumen yang telah selesai dan ingin keluar dari program	Indeks.php
Produk	Menampilkan produk yang dijual oleh CV. Richness	Indeks.php

5.1.4.2. Implementasi Antar Muka untuk Admin

Halaman ini berisi mengenai file-file yang dapat diakses oleh Admin, mengenai pengolahan data master seperti data kategori produk, data produk, data pengiriman, kemudian untuk pengolahan data transaksi seperti data pemesanan masuk, data pemberitahuan masuk, dan laporan penjualan, laporan minimum stok, dll. Untuk lebih jelasnya akan dijelaskan pada tabel berikut:

1. Halaman Login Admin

Admin hanya perlu menginputkan data *username* dan *password* yang telah tersimpan dalam database dengan benar.



Gambar 5.1 Halaman Login Admin

2.

n salah input username atau password Admin

Halama

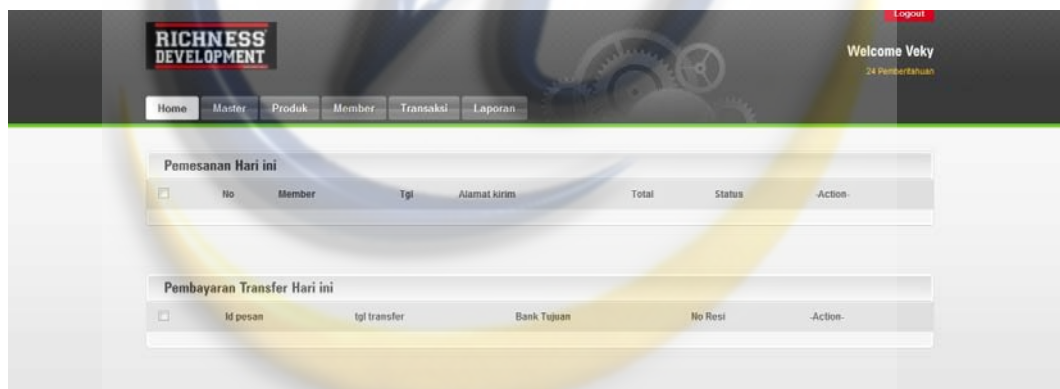
Apabila admin menginputkan data *username* dan *password* tidak benar atau tidak sesuai dengan yang telah tersimpan dalam database, maka akan muncul pesan *warning* sebagai berikut.



Gambar 5.2 Halaman ketika password atau username salah

3. **Halaman Utama Admin setelah Login**

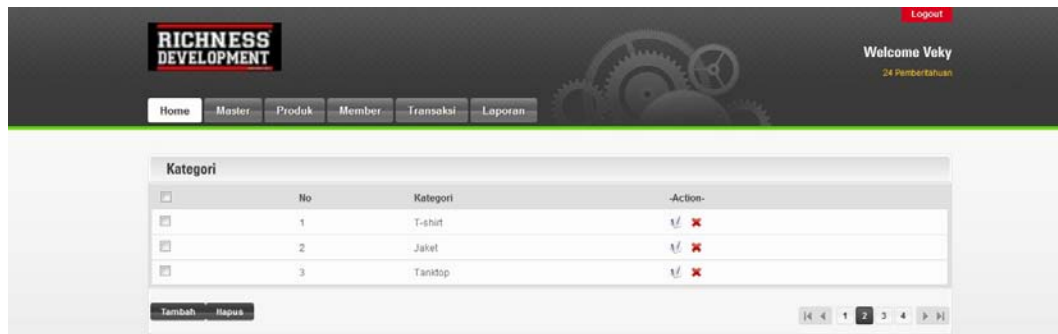
Halaman ini merupakan tampilan utama untuk admin ketika telah sukses melakukan *login*.



Gambar 5.3 Halaman Tampilan Utama Admin

4. **Halaman Tampilan Menu Kategori Produk**

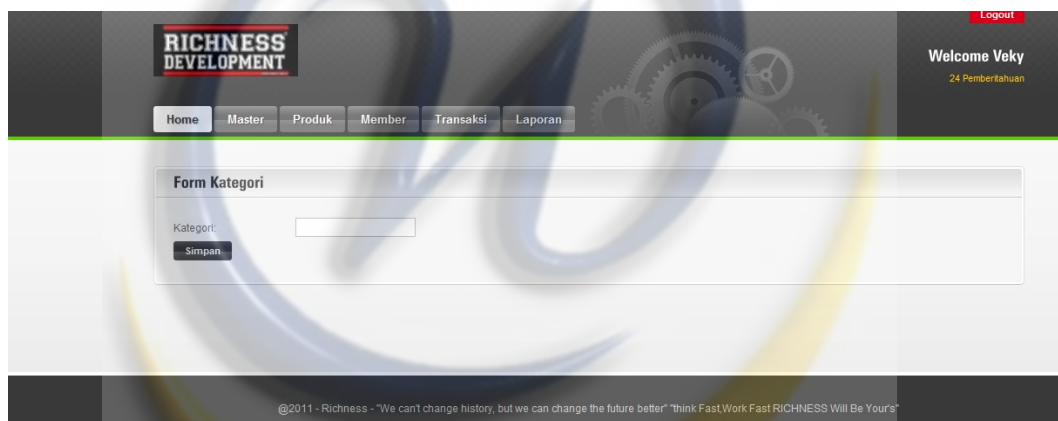
Berikut ini merupakan data-data kategori produk pada CV richness yang ada dan sudah diinputkan.



Gambar 5.4 Halaman Kategori Produk

5. Halaman Tambah Kategori Produk

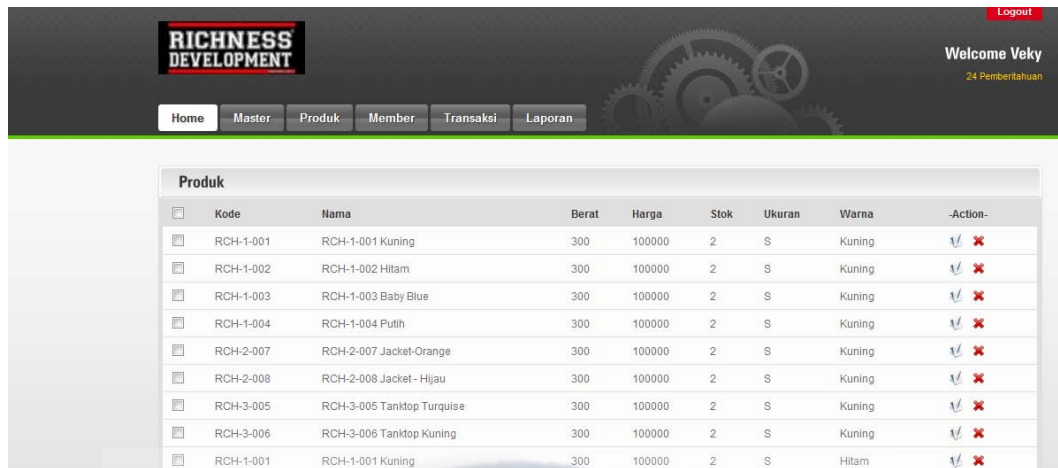
Halaman ini merupakan halaman untuk menambah kategori produk.



Gambar 5.5 Halaman Tambah Kategori Produk

6. Halaman Tampilan Menu Produk

Halaman ini merupakan tampilan dari menu produk, data nama-nama produk yang telah diinputkan sesuai dengan kategori yang telah ada.



Kode	Nama	Berat	Harga	Stok	Ukuran	Warna	-Action-
RCH-1-001	RCH-1-001 Kuning	300	100000	2	S	Kuning	✓ ✗
RCH-1-002	RCH-1-002 Hitam	300	100000	2	S	Kuning	✓ ✗
RCH-1-003	RCH-1-003 Baby Blue	300	100000	2	S	Kuning	✓ ✗
RCH-1-004	RCH-1-004 Putih	300	100000	2	S	Kuning	✓ ✗
RCH-2-007	RCH-2-007 Jacket-Orange	300	100000	2	S	Kuning	✓ ✗
RCH-2-008	RCH-2-008 Jacket - Hijau	300	100000	2	S	Kuning	✓ ✗
RCH-3-005	RCH-3-005 Tanktop Turquoise	300	100000	2	S	Kuning	✓ ✗
RCH-3-006	RCH-3-006 Tanktop Kuning	300	100000	2	S	Kuning	✓ ✗
RCH-1-001	RCH-1-001 Kuning	300	100000	2	S	Hitam	✓ ✗

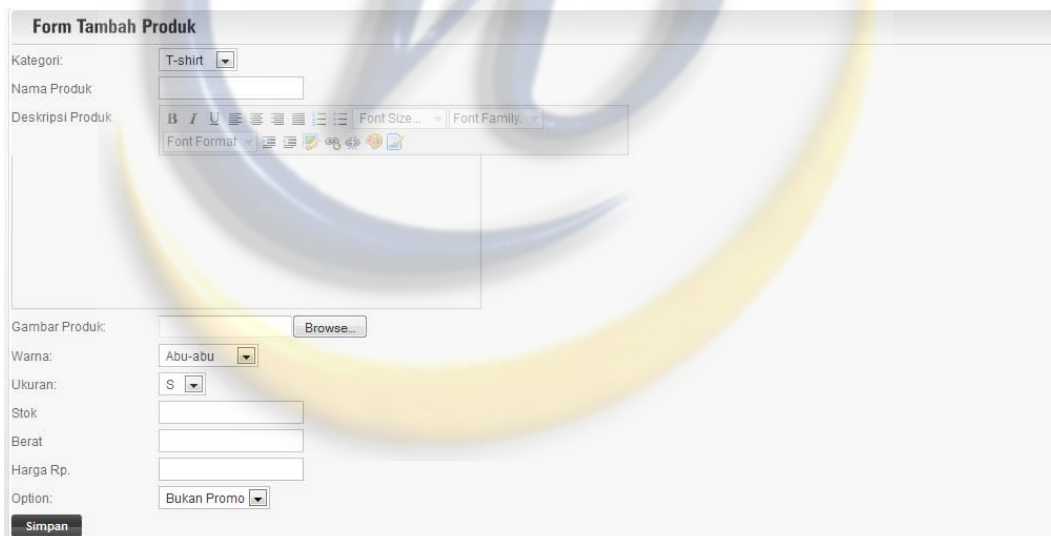
Gambar 5.6 Halaman Menu Produk

7.

n Tambah Produk

Halama

Halaman ini merupakan tampilan form untuk menambah data produk.



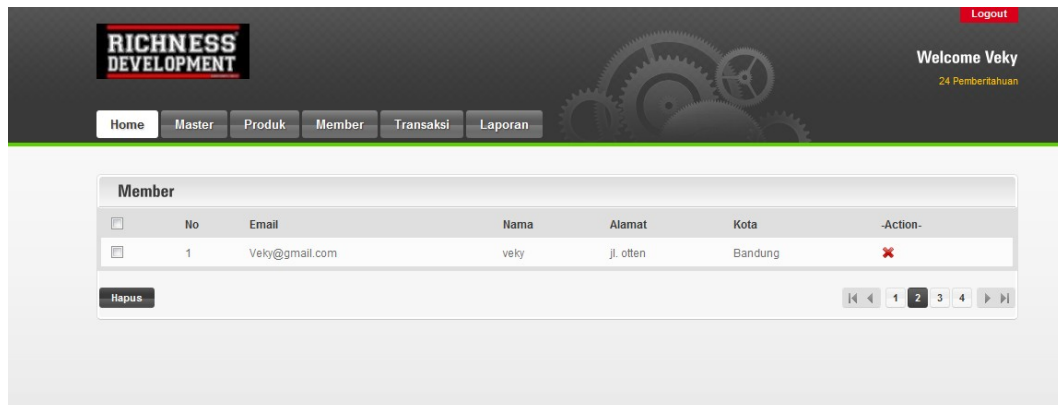
Gambar 5.7 Halaman Tambah Produk

8.

n Tampilan Menu Member

Halama

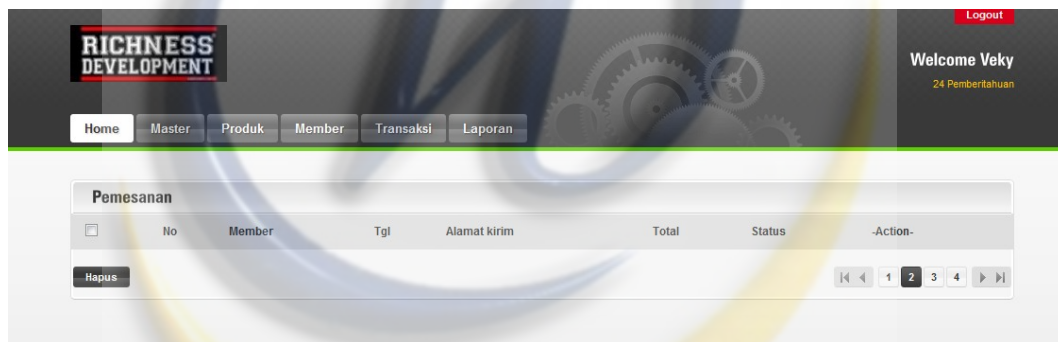
Halaman ini merupakan tampilan semua member.



Gambar 5.8 Halaman Member

9. **Halaman Tampilan Transaksi Pemesanan**

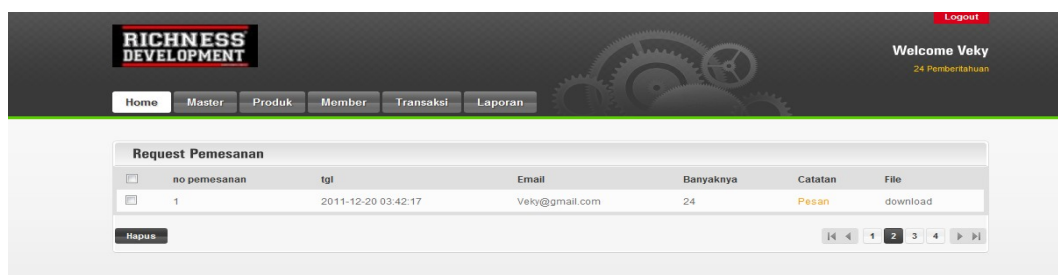
Halaman ini merupakan tampilan data-data pesanan konsumen.



Gambar 5.9 Halaman Transaksi Pemesanan

10. **Halaman Menu Request Pemesanan**

Halaman ini berisi tentang data pemesanan khusus konsumen.



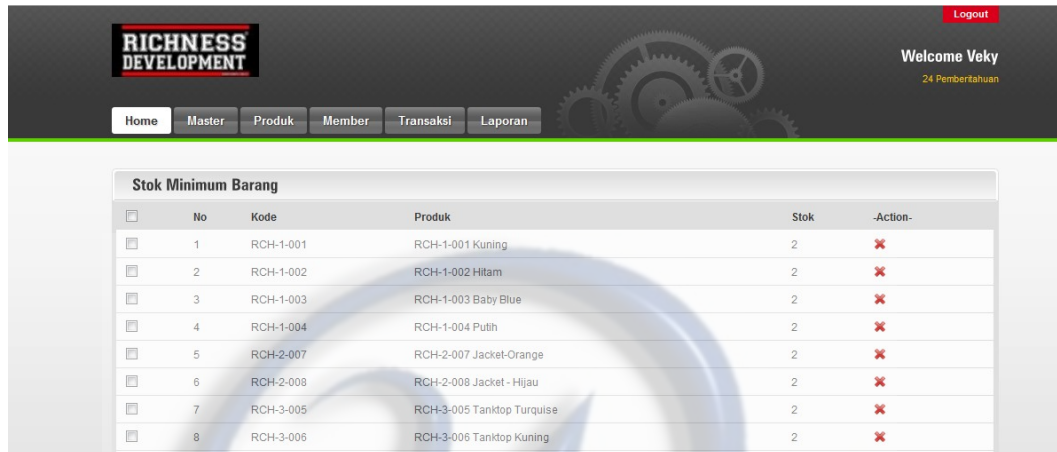
Gambar 5.10 Halaman Request Pemesanan

11.

Halama

n Tampilan Menu Stok minimum barang

Halaman ini merupakan tampilan berupa data-data stok barang.



<input type="checkbox"/>	No	Kode	Produk	Stok	-Action-
<input type="checkbox"/>	1	RCH-1-001	RCH-1-001 Kuning	2	✘
<input type="checkbox"/>	2	RCH-1-002	RCH-1-002 Hitam	2	✘
<input type="checkbox"/>	3	RCH-1-003	RCH-1-003 Baby Blue	2	✘
<input type="checkbox"/>	4	RCH-1-004	RCH-1-004 Putih	2	✘
<input type="checkbox"/>	5	RCH-2-007	RCH-2-007 Jacket-Orange	2	✘
<input type="checkbox"/>	6	RCH-2-008	RCH-2-008 Jacket - Hijau	2	✘
<input type="checkbox"/>	7	RCH-3-005	RCH-3-005 Tanktop Turquoise	2	✘
<input type="checkbox"/>	8	RCH-3-006	RCH-3-006 Tanktop Kuning	2	✘

Gambar 5.11 Halaman Data Stok minimum barang

5.1.5. Penggunaan Program Untuk Konsumen

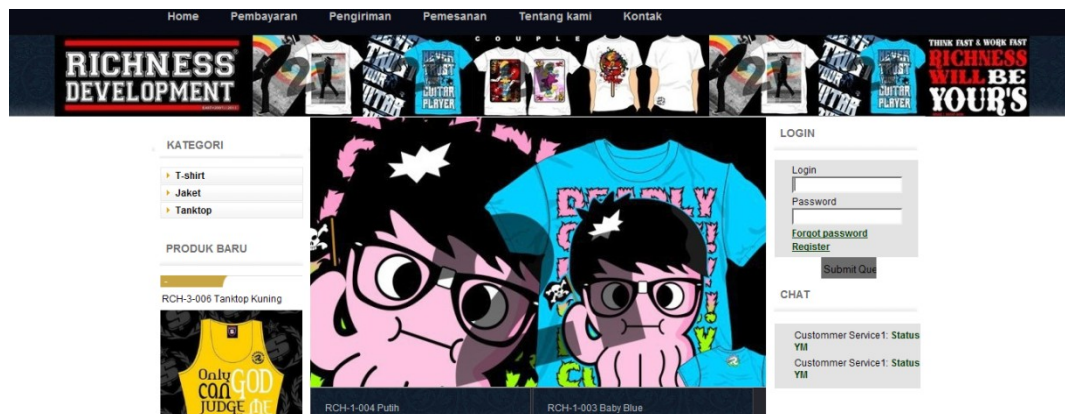
Berikut ini langkah-langkah penggunaan program aplikasi *E-Commerce* pada CV. Richness untuk konsumen .

1.

Halama

n Utama Tampilan untuk Konsumen

Halaman ini merupakan tampilan utama ketika konsumen membuka aplikasi *E-Commerce* CV. Richness.



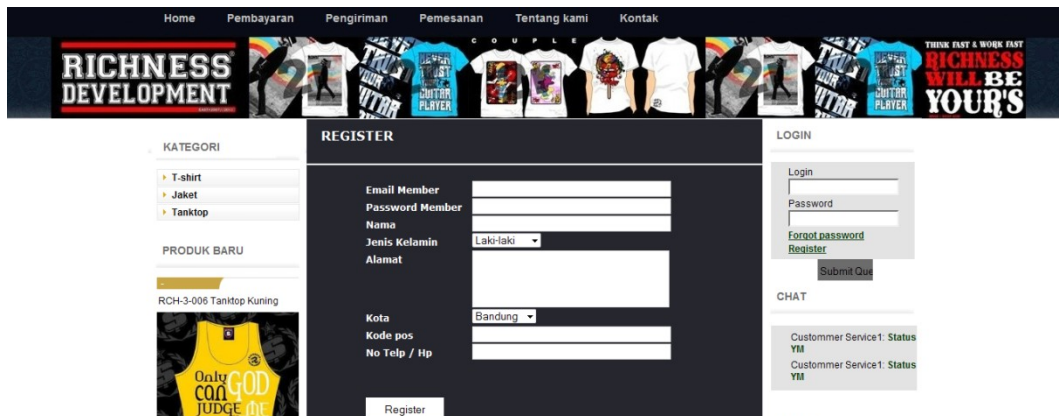


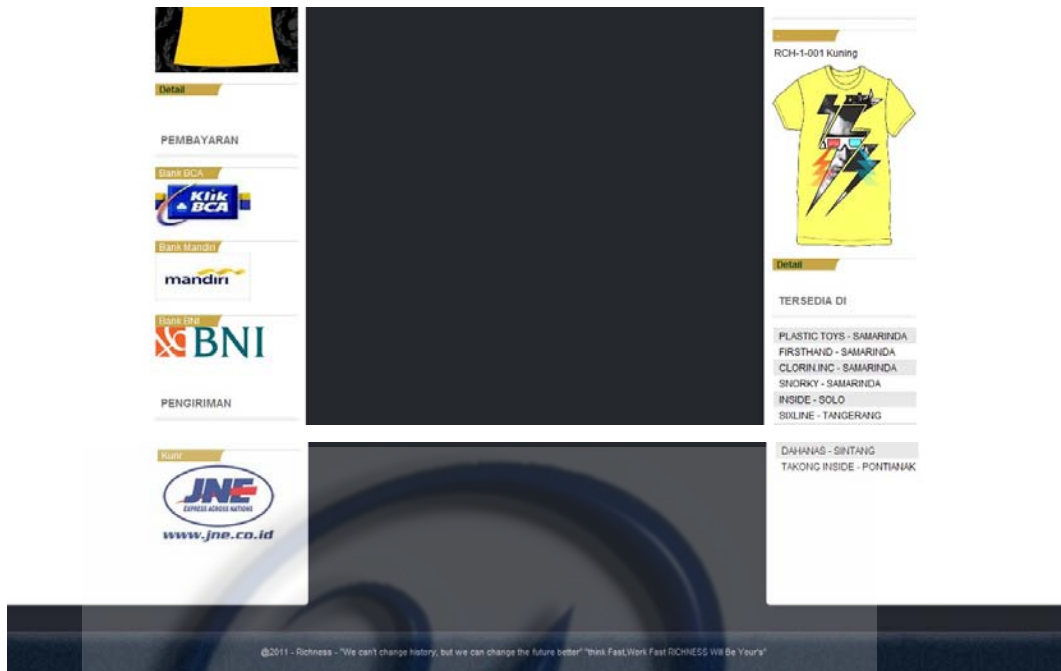
Gambar 5.12 Halaman Tampilan Utama untuk Konsumen

2. Halaman Register untuk Konsumen

Halaman

Halaman ini merupakan tampilan form untuk konsumen yang belum terdaftar dalam member konsumen CV. Richness, konsumen perlu menginputkan data-data konsumen sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan.





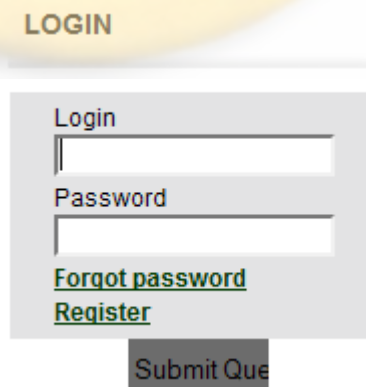
Gambar 5.13 Halaman Form Pendaftaran Konsumen

3.

n Login untuk Konsumen

Halama

Halaman ini merupakan tampilan ketika konsumen akan melakukan *login* konsumen hanya perlu menginputkan data *username* dan *password* yang telah terdaftar dalam database.



Gambar 5.14 Halaman *Login* Konsumen

4. **Halaman Salah Input Username atau Password Konsumen**

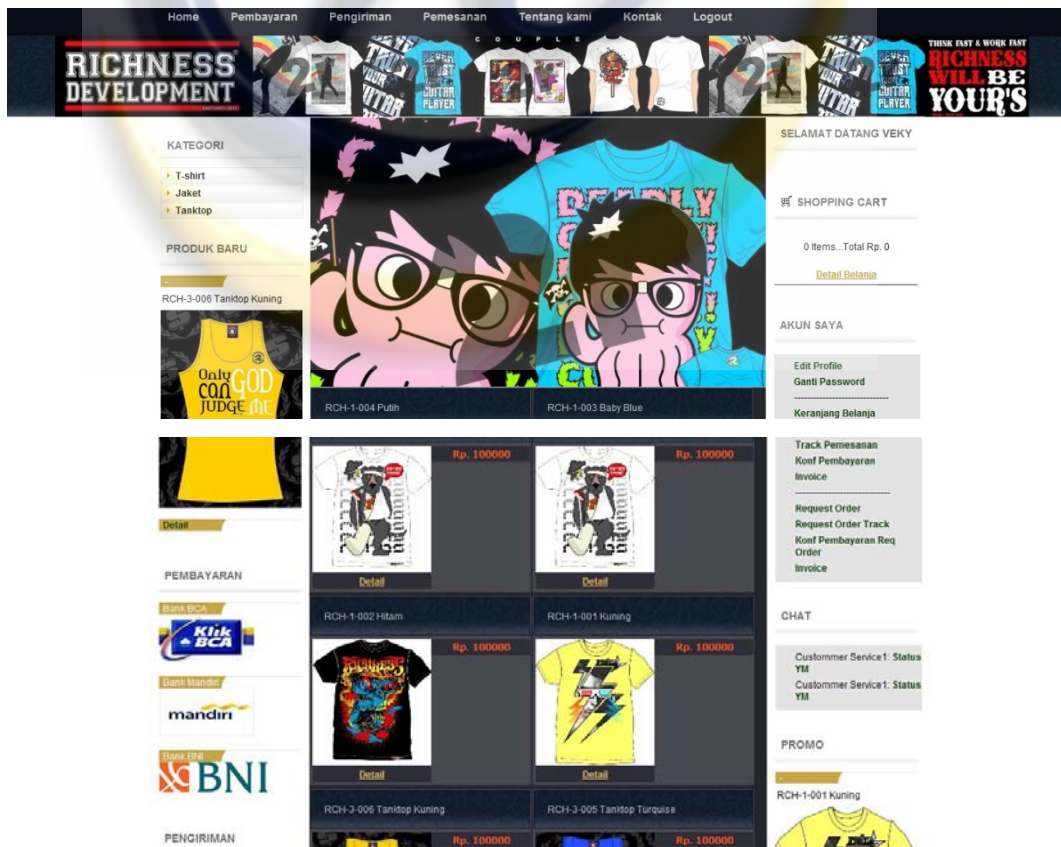
Halaman ini merupakan pesan dari sistem ketika konsumen salah menginputkan *username* atau *password*, atau data konsumen belum terdaftar.



Gambar 5.15 Halaman Kesalahan *Login* Konsumen

5. **Halaman ketika Konsumen Sukses Login**

Halaman ini merupakan tampilan ketika konsumen berhasil melakukan proses *login*, maka akan muncul tampilan seperti berikut

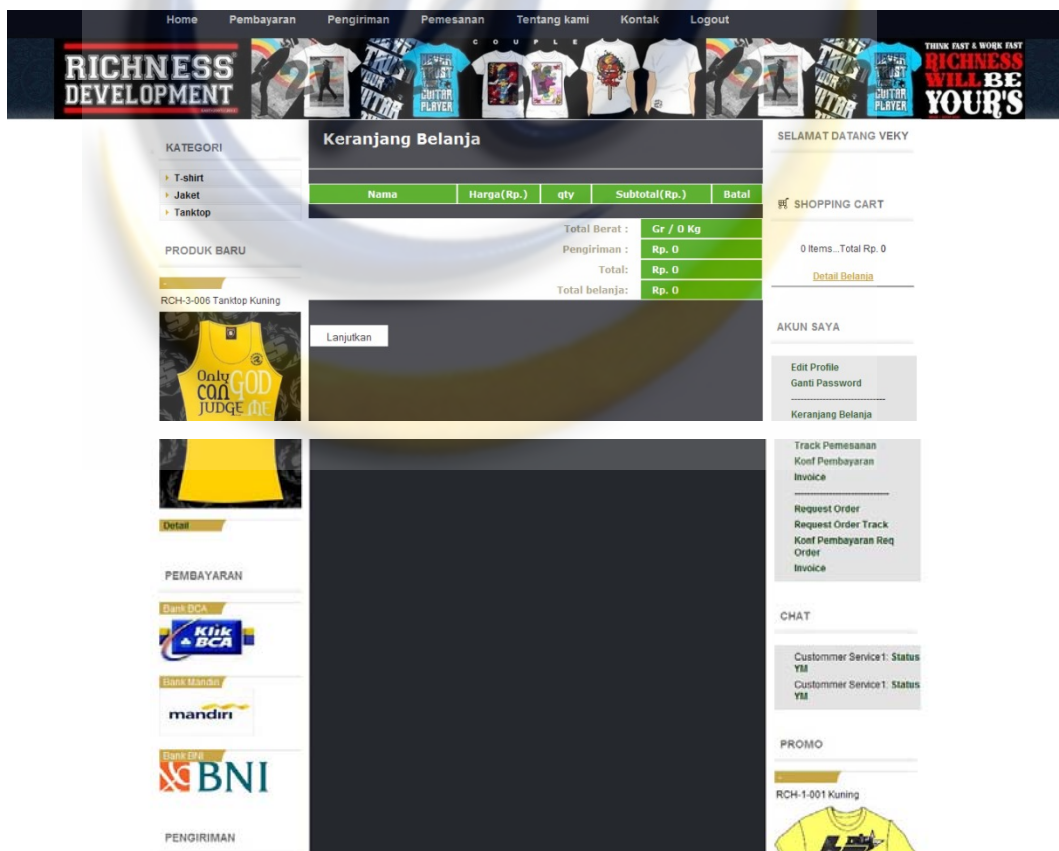


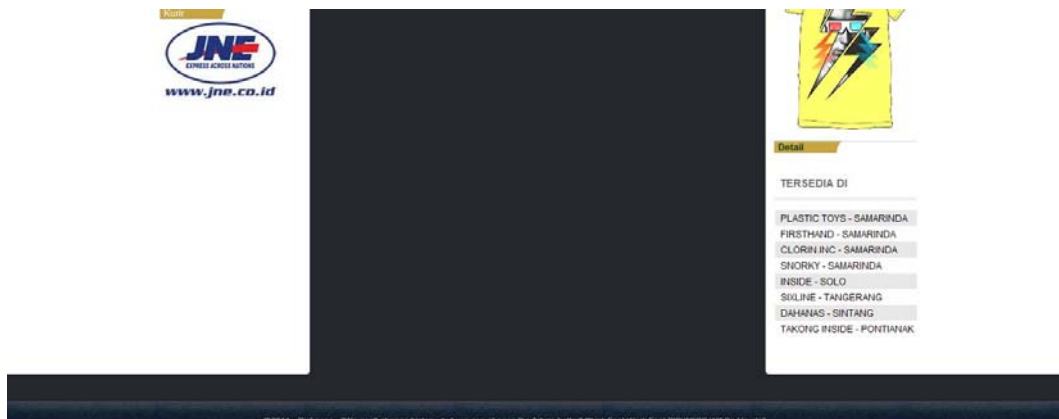


Gambar 5.16 Halaman Sukses Login Konsumen

6. Halaman keranjang belanja untuk Konsumen

Halaman ini merupakan tampilan ketika konsumen telah memilih dan memesan produk, maka akan muncul tampilan seperti berikut

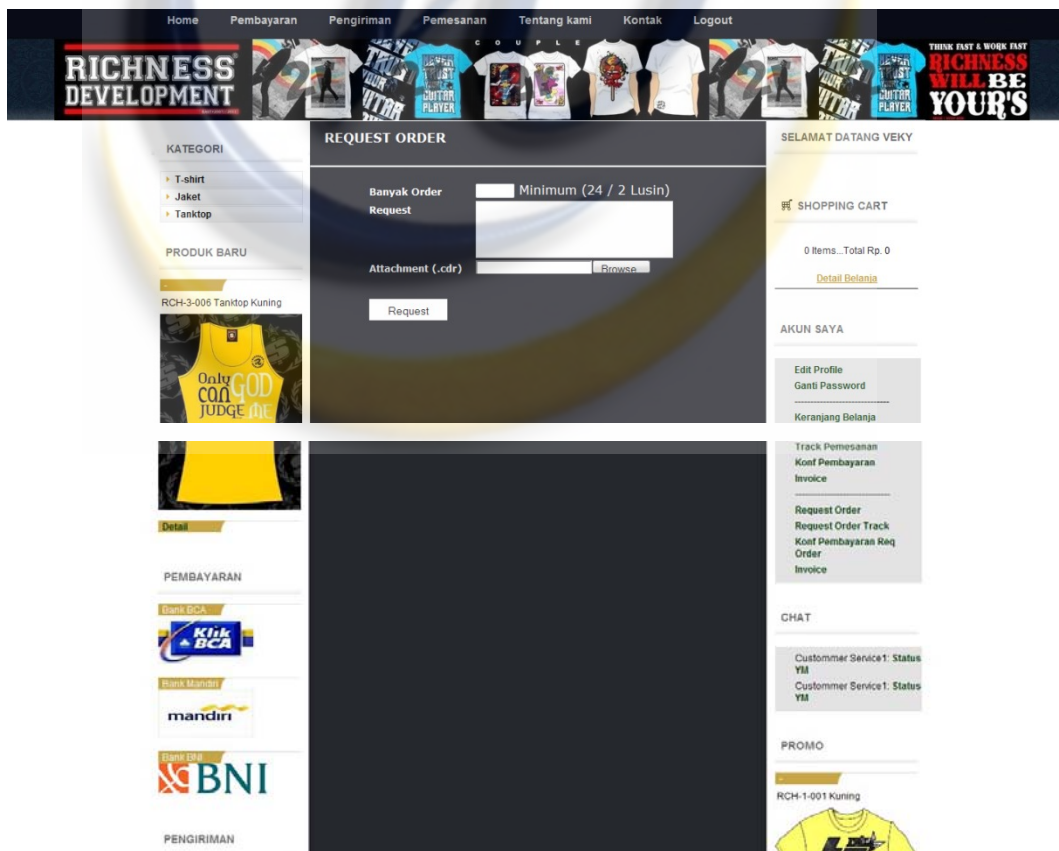


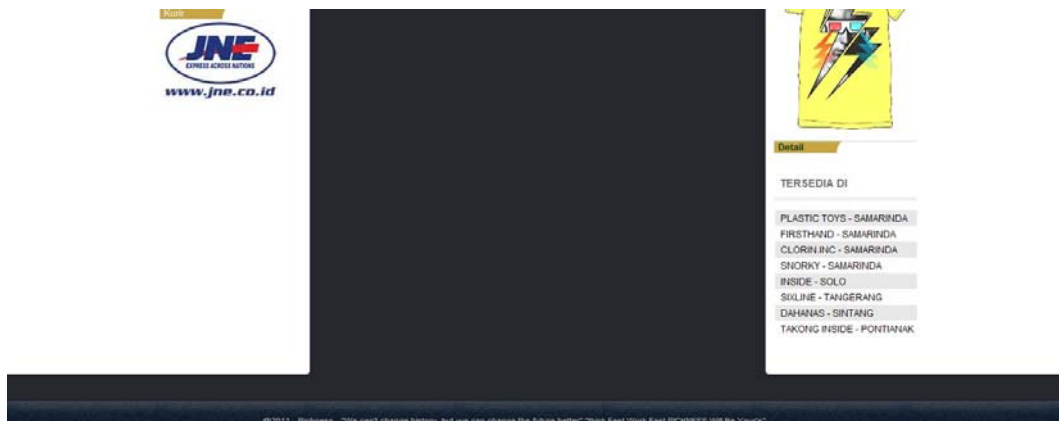


Gambar 5.17 Halaman Keranjang Belanja Konsumen

7. Halaman Request Order Konsumen

Halaman ini merupakan halaman dimana konsumen yang ingin memesan produk sesuai keinginan sendiri





Gambar 5.18 Halaman Request Order

5.2. Pengujian

Pengujian merupakan bagian yang penting dalam siklus pembangunan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang handal, yaitu merepresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, analisis perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri.

5.2.1. Rencana Pengujian

Pengujian perangkat lunak pada aplikasi *E-Commerce* pada CV. Richness yaitu dengan menggunakan pengujian *black box*. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibuat. Berikut adalah rencana pengujian aplikasi *E-Commerce* pada CV. Richness.

Tabel 5.3

Rencana Pengujian sistem yang diusulkan

Kelas uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
<i>Login User</i>	Pengecekan <i>user</i> yang telah terdaftar	Integrasi	Black Box
Pendaftaran member	Menampilkan informasi pendaftaran <i>user</i>	Integrasi	Black Box
Proses <i>input</i> jumlah order request order	Memeriksa jumlah banyaknya pemesanan dengan ketentuan yang berlaku	Integrasi	Black Box

Pemesanan Barang	Menampilkan informasi pemesanan barang	Integrasi	Black Box
------------------	--	-----------	-----------

5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian

Kasus dan hasil pengujian ini dilakukan untuk mengetahui hasil dari rancangan aplikasi *E-Commerce* pada CV. Richness ini sudah berjalan dengan baik atau belum, hal ini juga berfungsi untuk mengetahui kekurangan-kekurangan sistem yang diusulkan.

5.2.2.1. Pengujian *Login User*

1. *Login user Admin*

Tabel 5.4
Pengujian *login Admin*

Kasus Dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username: Admin Password: 123456	Masuk ke halaman admin dengan benar	Dapat mengakses halaman Admin sesuai dengan yang diharapkan	[x] Diterima [] Ditolak
Klik <i>Login</i>	Dapat melanjutkan ke form selanjutnya untuk admin	Tombol <i>login</i> / Enter dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan	[x] Diterima [] Ditolak

Tabel Lanjutan			
Kasus Dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data <i>login</i> admin dengan password salah Username: admin Password: abcde	Tidak dapat <i>login</i> dan menampilkan pesan “ <i>login</i> gagal, username dan password tidak benar”	Admin tidak dapat <i>login</i> dan memberikan pesan kode salah.	[x] Diterima [] Ditolak

2. *Login user* Konsumen

Tabel 5.5
Pengujian *login* konsumen

Kasus Dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan

Login: vnn1808@yahoo. co.id Password: 123456	Masuk ke halaman konsumen dengan benar	Dapat mengakses halaman konsumen sesuai dengan yang diharapkan	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Klik <i>Login</i>	Dapat melanjutkan ke form selanjutnya untuk konsumen	Tombol <i>login</i> / Enter dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Tabel Lanjutan			
Kasus Dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data <i>login</i> konsumen dengan password salah Login: vnn1808@yahoo. co.id Password: abcde	Tidak dapat <i>login</i> dan menampilkan pesan “ <i>login</i> gagal, username dan password tidak benar”	Konsumen tidak dapat <i>login</i> dan memberikan pesan kode salah.	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak

5.2.2.2. Pengujian Pendaftaran Member

Tabel 5.6
Pengujian Pendaftaran Member

Kasus Dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Email_member: vnn1808@yahoo. co.id Password: 123456 Jenis Kelamin : laki-laki Nama : victor Alamat : jl cipto Kota : Bandung Kode pos : 4312 Telepon : 1244242425	Masuk ke halaman berikutnya, seperti halaman <i>login</i>	Dapat melakukan pengisian data konsumen sesuai dengan yang diharapkan	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Klik Register	Data konsumen tersimpan di tabel member dengan benar	Tombol register dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Kasus Dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan

Email_member: Password: 123456 Jenis Kelamin : laki-laki Nama : victor Alamat : jl cipto Kota : Bandung Kode pos : 4312 Telepon : 1244242425	Tidak dapat melakukan pendaftaran dan menampilkan pesan “email masih kosong”	Konsumen tidak dapat melakukan pendaftaran dan memberikan pesan pengisian data yang masih kosong.	[x] Diterima [] Ditolak
---	--	---	-------------------------------

5.2.2.3. Pengujian Proses *Input* Jumlah Request Order

Tabel 5.7

Pengujian *Input* jumlah request order

Kasus Dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Banyak order : >24 Jumlah yang dipesan : 24	Masuk ke halaman berikutnya dengan benar sesuai dengan yang diharapkan	Dapat melakukan pengisian data order sesuai dengan yang diharapkan	[x] Diterima [] Ditolak
Klik <i>request</i>	Dapat melanjutkan ke proses selanjutnya	Tombol <i>request</i> dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan	[x] Diterima [] Ditolak
Kasus Dan Hasil Uji (Data Salah)			

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Jumlah Stok : <24 Jumlah yang dipesan : <24	Tidak dapat melakukan pemesanan dan menampilkan pesan “jumlah stok tidak sesuai syarat yang berlaku”	Konsumen tidak dapat melakukan pemesanan	[x] Diterima [] Ditolak

5.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan diatas, yaitu pengujian data *login user*, pengujian pendaftaran member, pengujian proses *input* jumlah *request order*, bahwa sistem yang diusulkan ini telah memenuhi standar pengujian. Dengan itu dapat diambil kesimpulan bahwa perangkat lunak bebas dari kesalahan sintaks dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari CV dan penerapan sistem terhadap permasalahan yang ada dalam perancangan Sistem Informasi penjualan dan pemesanan produk pada CV. Richness Development Bandung adalah sebagai berikut:

1. Konsumen dapat memesan produk pada CV. Richness ini dimana saja yang terhubung dengan jaringan internet, konsumen hanya perlu mendaftar, melakukan *login*, memilih produk dan melakukan pemesanan.
2. Perancangan sistem informasi e-commerce pada CV. Richness Development dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh CV. Richness Development dalam proses penjualan produk serta sebagai solusi pemasaran produk bagi perusahaan.
3. Dilakukannya pengujian sistem informasi e-commerce pada CV. Richness diharapkan sistem dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

6.2. Saran

Aplikasi *E-Commerce* pada CV. Richness ini pun masih memiliki beberapa keterbatasan, sehingga untuk itu penulis menyarankan untuk pengembangan aplikasi *E-Commerce* selanjutnya agar :

1. Tidak hanya proses penjualan yang dibahas tetapi juga untuk proses pembelian bahan baku kepada supplier, sehingga proses keluar masuk

bahan baku dapat lebih tercatat dengan akurat, karena proses pemasukan dan pengeluaran barang dapat dilakukan secara otomatis.

2. Proses pembayaran seharusnya dapat dilakukan secara *online* juga misalnya pembayaran menggunakan *Paypal*, sehingga untuk konfirmasi pembayaran dapat diakses lebih cepat.
3. Didalam sistem ini belum tersedia laporan untuk menghitung laba rugi sehingga diharapkan untuk kedepannya memudahkan perusahaan melakukan perencanaan.
4. Untuk mencegah rusaknya atau hilangnya data dalam file, sebaiknya dilakukan *back up* secara berkala dan *scan* terhadap virus yang merusak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdul Kadir.2003, Konsep Elemen Dasar Sistem.
- [2] A.S Rossa, Shalahuddin .M, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Modula, Bandung. 2011.
- [3] Al-Bahra Bin Ladjamudin. 2005, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, dan penjualan Graha Ilmu, Yogyakarta.
- [4] Budhi Irawan, 2005, Penjualan Graha Ilmu, Yogyakarta.
- [5] Bunafit Nugroho, *Perancangan Web dengan Fireworks dan Dreamweaver MX*, Gava Media, Bandung. 2005.
- [6] Davis, Gordon B., BK., *Kerangka Dasar Sistem Informasi, Bagian II Struktur dan Pengembangan*, PT. Pustaka Binamar Presindo, Jakarta. 1992.
- [7] Dwi Didik Prasetyo, *Membangun Aplikasi Web*, PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, Jakarta. 2004.
- [8] <http://www.agilemodeling.com/style/pemodelan.htm>. 10 Februari 2012
- [9] <http://www.agilemodeling.com/style/ClassDiagram.htm>. 10 Februari 2012
- [10] <http://www.agilemodeling.com/style/sequenceDiagram.htm>. 10 Februari 2012
- [11] <http://www.agilemodeling.com/style/collaborationDiagram.htm>. 10 Februari 2012
- [12] <http://www.scribd.com/definisi-sistem-informasi> 12 Februari 2012
- [13] [id.wikipedia.org/pengertian sistem](http://id.wikipedia.org/pengertian_sistem) (Diakses Tanggal 8 Desember 2012).
- [14] [id.wikipedia.org/wiki/Sistem Informasi](http://id.wikipedia.org/wiki/Sistem_Informasi) (Diakses Tanggal 8 Desember 2013).
- [15] [id.www.slideshare.net/liroesdy/Analisis dan Perancangan Sistem Informasi](http://id.www.slideshare.net/liroesdy/Analisis_dan_Perancangan_Sistem_Informasi) (Diakses Tanggal 8 Desember 2013).
- [16] Jogyanto. 2005, Konsep Dasar Sistem
- [17] Jogyanto HM, 2005, *Analisis dan Desain Sistem Informasi pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis,dan E-Commerce* Andi Offset, Yogyakarta.
- [18] CV.Richennes Development.

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Analisis Dokumen.....	30
Tabel 4.2. Struktur File Tabel Member.....	56
Tabel 4.3. Struktur File Tabel Admin.....	57
Tabel 4.4. Struktur File Tabel Produk.....	57
Tabel 4.5. Struktur File Tabel kategori.....	57
Tabel 4.6. Struktur File Tabel konfirmasi.....	57
Tabel 4.7. Struktur File Tabel Pemesanan.....	58
Tabel 4.8. Struktur File Tabel Kota.....	58
Tabel 4.9. Struktur File Request Order.....	58
Tabel 4.10 Struktur File Ongkos Kirim.....	58
Tabel 4.11. Struktur File Ukuran.....	59
Table 5.1. Implementasi Antarmuka Konsumen.....	75
Table 5.2. Pengujian Sistem Yang Diusulkan.....	89
Table 5.3. Pengujian Login Admin.....	90
Table 5.4. Pengujian Login Konsumen.....	91
Table 5.5. Pengujian Pendaftaran Member.....	92
Table 5.6. Pengujian Input Jumlah Request Order.....	93

Coding Menu Login

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
<title>Untitled Document</title>
</head>

<body>
</body>
</html>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>--AZKA BOUTIQUE--</title>
</head>

<body>
</body>
</html><!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8"/>
<meta name="description" content=""/>
<meta name="keywords" content=""/>
<meta name="robots" content="ALL,FOLLOW"/>
<meta name="Author" content="AIT"/>
<meta http-equiv="imagetoolbar" content="no"/>
<title>-RICHNESS-</title>

<link rel="stylesheet" href="public/css/reset.css" type="text/css"/>
<link rel="stylesheet" href="public/css/screen.css" type="text/css"/>
<link rel="stylesheet" href="public/css/fancybox.css" type="text/css"/>
<link rel="stylesheet" href="public/css/jquery.wysiwyg.css" type="text/css"/>
<link rel="stylesheet" href="public/css/jquery.ui.css" type="text/css"/>
<link rel="stylesheet" href="public/css/visualize.css" type="text/css"/>
<link rel="stylesheet" href="public/css/visualize-light.css" type="text/css"/>
<script type="text/javascript" charset="utf-8"
src="calendarDateInput.js"></script>
<!--[if IE 7]>
    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="public/css/ie7.css" />
<![endif]-->
<script>
function MM_openBrWindow(theURL,winName,features) { //v2.0
    window.open(theURL,winName,features);
}
</script>
</head>

<body class="login">
    <form action="login.php" method="post">
```

```

        <div class="login-data">
            
            <div class="row clear">
                <label for="user"></label>
                &nbsp;
            </div>
            <div class="row clear">
                <label for="user">Username:</label>
                <input type="text" size="25"
class="text" id="user" name="username" />
            </div>
            <div class="row clear">
                <label for="password">Password:</label>
                <input type="password" size="25"
class="text" id="password" name="password"/>
            </div>
            <div class="row clear">
                <label for="password"></label>
                <input type="submit" class="button"
value="Login" />
            </div>
        </div>
    </form>
</div>
<script type="text/javascript" src="public/js/jquery.js"></script>
<script type="text/javascript" src="public/js/jquery.visualize.js"></script>
<script type="text/javascript" src="public/js/jquery.wysiwyg.js"></script>
<script type="text/javascript"
src="public/js/tiny_mce/jquery.tinymce.js"></script>
<script type="text/javascript" src="public/js/jquery.fancybox.js"></script>
<script type="text/javascript" src="public/js/jquery.idtabs.js"></script>
<script type="text/javascript" src="public/js/jquery.datatables.js"></script>
<script type="text/javascript" src="public/js/jquery.jeditable.js"></script>
<script type="text/javascript" src="public/js/jquery.ui.js"></script>
<script type="text/javascript" src="public/js/jquery.jcarousel.js"></script>
<script type="text/javascript" src="public/js/jquery.validate.js"></script>

<script type="text/javascript" src="public/js/excanvas.js"></script>
<script type="text/javascript" src="public/js/cufon.js"></script>
<script type="text/javascript"
src="public/js/Zurich_Condensed_Lt_Bd.js"></script>
<script type="text/javascript" src="public/js/script.js"></script>

<script type="text/javascript">

    var _gaq = _gaq || [];
    _gaq.push(['_setAccount', 'UA-12958851-8']);
    _gaq.push(['_trackPageview']);

    (function() {
        var ga = document.createElement('script'); ga.type = 'text/javascript';
ga.async = true;
        ga.src = ('https:' == document.location.protocol ? 'https://ssl' :
'http://www') + '.google-analytics.com/ga.js';
        var s = document.getElementsByTagName('script')[0];
s.parentNode.insertBefore(ga, s);
    
```

```
    }) ();  
</script>  
  
</body>  
</html>
```

Coding Menu Home

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"  
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">  
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">  
<head>  
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />  
<title>Untitled Document</title>  
</head>
```

```
<body>  
</body>  
</html>
```

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"  
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">  
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">  
<head>  
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />  
<title>-RICHNESS-</title>  
</head>
```

```
<body>  
</body>  
</html>
```

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"  
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">  
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">  
<head>  
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />  
<title>-RICHNESS-</title>  
</head>
```

```
<body>  
</body>  
</html>
```

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"  
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">  
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">  
<head>  
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />  
<title>--Richness--</title>  
</head>
```

```
<body>  
</body>
```

```
</html><!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"  
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">  
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">  
<head>  
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />  
<title>--RICHNESS--</title>  
</head>
```

```
<body>
</body>
</html><!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>--AZKA BOUTIQUE--</title>
</head>

<body>
</body>
</html><!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
<title>--AZKA BOUTIQUE--</title>
</head>

<body>
</body>
</html>
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">
<html>
<head>
<title>-RICHNESS-</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=windows-1251">
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/style.css" />
<script type="text/javascript" charset="utf-8" src="js/lib.js"></script>
  <script type="text/javascript" charset="utf-8"
src="js/calendarDateInput.js"></script>
<script type="text/javascript">
function transparent(im)
{
  if (!im.transparented && (/\.png/.test(im.src)))
  {
    im.transparented = 1;
    var picture = im.src;
    var w = im.width;
    var h = im.height;
    im.src = "images/spacer.gif";
    im.style.filter =
"progid:DXImageTransform.Microsoft.AlphaImageLoader(enabled=true,
sizingMethod='scale', src='\" + picture + \"');";
    im.width = w;
    im.height = h;
  }
  return "transparent";
}
</script>
<style type="text/css">
div#commentForm1{ margin: 0px 0px 5px 5px; display: none;}
div#commentForm2{ margin: 0px 0px 5px 5px; display: none;}
</style>
```

```

<script type="text/javascript">
    function toggleLayer( whichLayer ){
        var elem, vis;
        if( document.getElementById )
            elem = document.getElementById( whichLayer );
        else if( document.all )
            elem = document.all[whichLayer];
        else if( document.layers )
            elem = document.layers[whichLayer];

        vis = elem.style;
        if(vis.display=='&&elem.offsetWidth!
=undefined&&elem.offsetHeight!=undefined)
            vis.display = (elem.offsetWidth!=0&&elem.offsetHeight!
=0)?'block':'none';
        vis.display = (vis.display=='||
vis.display=='block')?'none':'block';
    }
</script>
</head>

<body>
    <div id="content">
        <div id="header">
            <ul class="top_menu">
                <li><a href="index.php"
class="active">Home</a></li>
                <li><a href="index.php?
content=pay">Pembayaran</a></li>
                <li><a href="index.php?
content=shipping">Pengiriman</a></li>
                <li><a href="index.php?content=pemesanan">Cara
Belanja</a></li>
                <li><a href="index.php?content=about">Tentang
kami</a></li>
                <li><a href="index.php?
content=kontak">Kontak</a></li>
            </ul>
        </div>
        <div id="wrapper">
            <div id="background">
                <div id="left">
                    <h4 class="title1">Kategori</h4>
                    <ul id="list"><li><a href="index.php?
content=vpc&cid=1" class="typel">T-shirt </a></li><li><a href="index.php?
content=vpc&cid=2" class="typel">Jaket</a></li><li><a href="index.php?
content=vpc&cid=3" class="typel">Tanktop</a></li></ul>
                    <h4 class="title2">Produk
Baru</h4>
                    <div class="news">
                        <span></span>
                        <p>RCH-3-025-Only God3</p>
                        <a href="index.php?
content=dvpc&id=RCH-3-025"></a>
                        <p></p>

```

```

        <span><a href="index.php?
content=dvpc&id=RCH-3-025">Detail</a></span>
        </div>
        <h4
class="title2">Pembayaran</h4>
        <div class="news">
            <span>Bank BCA</span>
            
        </div>
        <div class="news">
            <span>Bank Mandiri</span>
            
        </div>
        <div class="news">
            <span>Bank BNI</span>
            
        </div>
        <h4 class="title2">Pengiriman</h4>
        <div class="news">
            <span>Kurir</span>
            
        </div>
        </div>
        <div id="center">
            <!--<div id="discount">
                
                <map name="Map">
                    <area shape="circle"
coords="61,57,55" href="#">
                </map>
            </div>-->
            <div id="photo">
        </div>
        <div class="item">
            <h5>RCH-1-027-Snake</h5>
            <div class="itemimage">
                <a href="#"></a><br />
                <p class="more"><a href="index.php?
content=dvpc&id=RCH-1-027">Detail</a></p>
            </div>
            <div class="price">
                <p><span class="new">Rp. 100000
</span><span class="old"></span></p><br />
            </div>
            </div>
            <div class="item">
                <h5>RCH-1-026-Couple</h5>
                <div class="itemimage">
                    <a href="#"></a><br />

<p class="more"><a href="[index.php?content=dvpc&id=RCH-1-026](#)">Detail</a></p>

</div>

<div class="price">

<p><span class="new">Rp. 90000

</span><span class="old"></span></p><br />

</div>

</div>

<div class="item">

<h5>RCH-1-015-Monkey</h5>

<div class="itemimage">

<a href="#"></a><br />

<p class="more"><a href="[index.php?content=dvpc&id=RCH-1-015](#)">Detail</a></p>

</div>

<div class="price">

<p><span class="new">Rp. 110000

</span><span class="old"></span></p><br />

</div>

</div>

<div class="item">

<h5>RCH-3-025-Only God3</h5>

<div class="itemimage">

<a href="#"></a><br />

<p class="more"><a href="[index.php?content=dvpc&id=RCH-3-025](#)">Detail</a></p>

</div>

<div class="price">

<p><span class="new">Rp. 85000

</span><span class="old"></span></p><br />

</div>

</div>

<div class="item">

<h5>RCH-3-024-Only God2</h5>

<div class="itemimage">

<a href="#"></a><br />

<p class="more"><a href="[index.php?content=dvpc&id=RCH-3-024](#)">Detail</a></p>

</div>

<div class="price">

<p><span class="new">Rp. 85000

</span><span class="old"></span></p><br />

</div>

</div>

<div class="item">

<h5>RCH-3-023-Only God</h5>

<div class="itemimage">



```


 <p class="more"><a href="index.php?
content=dvpc&id=RCH-3-023">Detail</p>
 </div>
 <div class="price">
 <p>Rp. 85000
</p>

 </div>
 </div>
 <div class="item">
 <h5>RCH-2-020-Hoodie</h5>
 <div class="itemimage">

 <p class="more"><a href="index.php?
content=dvpc&id=RCH-2-020">Detail</p>
 </div>
 <div class="price">
 <p>Rp. 200000
</p>

 </div>
 </div>
 <div class="item">
 <h5>RCH-2-019-Sporty</h5>
 <div class="itemimage">

 <p class="more"><a href="index.php?
content=dvpc&id=RCH-2-019">Detail</p>
 </div>
 <div class="price">
 <p>Rp. 170000
</p>

 </div>
 </div>
 <div class="item">
 <h5>RCH-2-018-J_Baseball13</h5>
 <div class="itemimage">

 <p class="more"><a href="index.php?
content=dvpc&id=RCH-2-018">Detail</p>
 </div>
 <div class="price">
 <p>Rp. 150000
</p>

 </div>
 </div>
 </div>
 </div>
 </div>
 </div>
 </div>
 </div>

```

<div id="right">

<h4 class="title3">LOGIN</h4>

```
<div class="entry">
 <form action="login.php"
method="post">
 Login

 <input type="text"
name="username" />

 Password

 <input type="password"
name="password"/>

 <a href="index.php?
content=reg" class="forgot">Register
 </div>
 <input name="" type="submit"
value="Login" class="tombollogin">
</form>
```

<h4 class="title3">CHAT</h4>

```
<div class="users">
 <p>Customer Service1:
</p>
 <p>Customer Service1:
</p>
</div>
```

<h4 class="title3">Tersedia di</h4>

```
<ul class="brands">
 <li class="color">PLASTIC TOYS -
SAMARINDA
 FIRSTHAND - SAMARINDA
 <li class="color">CLORIN.INC -
SAMARINDA
 SNORKY - SAMARINDA
 <li class="color">INSIDE -
SOLO
 SIXLINE - TANGERANG
 <li class="color">DAHANAS -
SINTANG
 TAKONG INSIDE -
PONTIANAK

```

</div>

</div>

</div>

</div>

<div id="footer">

<div>

```
 <p id="bft">@2011 - Richness - "We can't change
history, but we can change the future better"
"think Fast,Work Fast RICHNESS Will Be Your's"
</p>
 </div>
</div>
</body>
</html>
```

### **Coding Menu Cara Berbelanja**

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
<title>Untitled Document</title>
</head>

<body>
</body>
</html>

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
<title>-RICHNESS-</title>
</head>

<body>
</body>
</html>

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
<title>-RICHNESS-</title>
</head>

<body>
</body>
</html>

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>--Richness--</title>
</head>

<body>
</body>
</html><!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
```

```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>--RICHNESS--</title>
</head>

<body>
</body>
</html><!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>--AZKA BOUTIQUE--</title>
</head>

<body>
</body>
</html><!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
<title>--AZKA BOUTIQUE--</title>
</head>

<body>
</body>
</html>
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">
<html>
<head>
<title>--RICHNESS--</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=windows-1251">
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/style.css" />
<script type="text/javascript" charset="utf-8" src="js/lib.js"></script>
 <script type="text/javascript" charset="utf-8"
src="js/calendarDateInput.js"></script>
<script type="text/javascript">
function transparent(im)
{
 if (!im.transparented && (/\.png/.test(im.src)))
 {
 im.transparented = 1;
 var picture = im.src;
 var w = im.width;
 var h = im.height;
 im.src = "images/spacer.gif";
 im.style.filter =
"progid:DXImageTransform.Microsoft.AlphaImageLoader(enabled=true,
sizingMethod='scale', src=' ' + picture + '');"
 im.width = w;
 im.height = h;
 }
 return "transparent";
}
</script>
<style type="text/css">
```

```

div#commentForm1{ margin: 0px 0px 5px 5px; display: none;}
div#commentForm2{ margin: 0px 0px 5px 5px; display: none;}
</style>

<script type="text/javascript">
function toggleLayer(whichLayer){
 var elem, vis;
 if(document.getElementById)
 elem = document.getElementById(whichLayer);
 else if(document.all)
 elem = document.all[whichLayer];
 else if(document.layers)
 elem = document.layers[whichLayer];

 vis = elem.style;
 if(vis.display=='&&elem.offsetWidth!
=undefined&&elem.offsetHeight!=undefined)
 vis.display = (elem.offsetWidth!=0&&elem.offsetHeight!
=0)?'block':'none';
 vis.display = (vis.display=='||
vis.display=='block')?'none':'block';
 }
</script>
</head>

<body>
 <div id="content">
 <div id="header">
 <ul class="top_menu">
 <a href="index.php"
class="active">Home
 <a href="index.php?
content=pay">Pembayaran
 <a href="index.php?
content=shipping">Pengiriman
 Cara
Belanja
 Tentang
kami
 <a href="index.php?
content=kontak">Kontak

 </div>
 <div id="wrapper">
 <div id="background">
 <div id="left">
 <h4 class="title1">Kategori</h4>
 <ul id="list"><a href="index.php?
content=vpc&cid=1" class="type1">T-shirt <a href="index.php?
content=vpc&cid=2" class="type1">Jaket<a href="index.php?
content=vpc&cid=3" class="type1">Tanktop
 <h4 class="title2">Produk
Baru</h4>
 <div class="news">
 -
 <p>RCH-3-025-Only God3</p>

```

```

<a href="index.php?
content=dvpc&id=RCH-3-025">
<p></p>
<a href="index.php?
content=dvpc&id=RCH-3-025">Detail
</div>
<h4
class="title2">Pembayaran</h4>
<div class="news">
Bank BCA

</div>
<div class="news">
Bank Mandiri

</div>
<div class="news">
Bank BNI

</div>
<h4 class="title2">Pengiriman</h4>
<div class="news">
Kurir

</div>
</div>
<div id="center">
<!--<div id="discount">

<map name="Map">
<area shape="circle"
coords="61,57,55" href="#">
</map>
</div>-->
<div class="users2">

<marquee style="color:red; font:family : "Times New Roman", Times, serif">Cara
Belanja</h2></marquee>

PEMBELIAN PRODUK :

<p align="justify" />
Silahkan login terlebih dahulu untuk memulai belanja. Bagi anda yang
belum menjadi member, silahkan melakukan register terlebih dahulu dengan
masuk ke form "REGISTER" yang telah kami sediakan.
Silahkan mulai memilih produk.
Untuk mulai memesan silahkan klik menu "detail", kemudian silahkan pilih
warna, ukuran dan qty, klik menu "buy" untuk melanjutkan

```

```

Detail pesanan anda anda akan ditampilkan, silahkan klik "lanjutkan"
untuk melanjutkan.
Detail penerima berupa nama, alamat, kota, kode pos dan telp akan
ditampilkan. silahkan klik "lanjutkan" untuk melanjutkan.
Detail pesanan dan detail pengiriman akan ditampilkan. silahkan klik
"lanjutkan" untuk melanjutkan.
Kami akan mengirimkan invoice, silahkan cetak invoice di menu invoice.
silahkan lakukan pembayaran ke rekening yang telah kami sediakan,
kemudiaan silahkan konfirmasi pemesanan ke menu konfirmasi pemesanan.
Kami memberikan waktu 1x24 jam untuk melakukan pembayaran, jika sampai
waktu yang ditentukan anda belum melakukan pembayaran maka pemesanan anda
kami batalkan.
Jika pembayaran valid, kami akan segera mengirimkan pesanan ke alamat
anda.

<font size="3"
<font color="#FF0000"
REQUEST PEMESANAN :

<font color="blue"
<p align="justify" </p>

Silahkan lakukan point 1 pada "Pembelian Produk" diatas.
Untuk mulai memesan silahkan klik menu "Request Order", pada bagian "akun
saya", kemudian silahkan input data yang diminta
Setelah data anda terkirim kepada kami, maka kami akan menginformasikan
total bayar yang harus dibayar.
Silahkan cek status pesanan anda pada menu "request order track". Jika
status yang tercantum adalah "Proses", maka silahkan masuk ke menu invoice
untuk melihat dan mencetak incoice yang kami kirimkan beserta total biaya
yang harus anda bayar.
silahkan lakukan pembayaran ke rekening yang telah kami sediakan,
kemudiaan silahkan konfirmasi pemesanan ke menu konfirmasi pemesanan req
order.
Kami memberikan waktu 1x24 jam untuk melakukan pembayaran, jika sampai
waktu yang ditentukan anda belum melakukan pembayaran maka pemesanan anda
kami batalkan.

</p>
</div>
</div>
<div id="right">

```

```

<h4 class="title3">LOGIN</h4>
<div class="entry">
 <form action="login.php"
method="post">
 Login

 <input type="text"
name="username" />

 Password

 <input type="password"
name="password"/>

 <a href="index.php?
content=reg" class="forgot">Register
</div>

```



```
value="Login" class="tombollogin">
<input name="" type="submit"
</form>

<h4 class="title3">CHAT</h4>
<div class="users">
 <p>Custommer Servicel:
</p>
<p>Custommer Servicel:
</p>
</div>

<h4 class="title3">Tersedia di</h4>
<ul class="brands">
 <li class="color">PLASTIC TOYS -
SAMARINDA
 FIRSTHAND - SAMARINDA
 <li class="color">CLORIN.INC -
SAMARINDA
 SNORKY - SAMARINDA
 <li class="color">INSIDE -
SOLO
 SIXLINE - TANGERANG
 <li class="color">DAHANAS -
SINTANG
 TAKONG INSIDE -
PONTIANAK

</div>
</div>
</div>
<div id="footer">
 <div>
 <p id="bft">©2011 - Richness - "We can't change
history, but we can change the future better"
"think Fast,Work Fast RICHNESS Will Be Your's"
</p>
 </div>
</div>
</body>
</html>
```