

SISTEM INFORMASI PENJUALAN E-LIQUID NERD BOOKSHOP BERBASIS WEBSITE

Dwi Kuncoro

Universitas Bina Sarana Informatika

dwikuncoro.dwk@bsi.ac.id

ABSTRACT - Nerd Bookshop is a shop engaged in the sale of used books, toys, vapor devices / e-cigarettes and E-Liquid. The manager of the Nerd Bookshop wants to market their products through online sales. This needs to be done because in the sales process the Nerd Bookshop still uses a manual process so that in carrying out its work activities it becomes less effective and efficient. The purpose of this research is to make it easier for customers to buy this product. In order to make it easier for customers to get information about available product prices and make it easier for the ordering process, as well as make it easier for the admin of the Nerd Bookshop company to manage data. Both product order data and member data. The method used in this research is the observation method, interview method, literature study, UML design methodology and waterfall system development method. As well as designing and building a website-based sales information system for the E-Liquid Nerd Bookshop that uses the PHP programming language and MySQL database. This research is expected to help companies manage sales administration activities, offer and sell E-liquid online to customers, while customers can order and buy books and can obtain information about E-liquid online via the internet, which can be done anytime and anywhere. just as a member.

Keywords: Nerd Bookshop, Website, online

ABSTRAK - Nerd Bookshop merupakan toko yang bergerak dibidang penjualan buku bekas, mainan, device vapor/rokok elektrik dan E-Liquid. Pengelola dari Nerd Bookshop ingin memasarkan produknya melalui penjualan secara online. Hal tersebut perlu dilakukan karena dalam proses penjualan pada Nerd Bookshop masih menggunakan proses manual sehingga dalam melakukan kegiatan kerjanya menjadi kurang efektif dan efisien. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk memudahkan pelanggan untuk membeli produk ini memang sangat diharapkan. Agar memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk mendapatkan informasi mengenai harga produk yang tersedia dan mempermudah dalam proses pemesanan, serta mempermudah admin perusahaan Nerd Bookshop dalam melakukan pengelolaan data. Baik data pemesanan produk maupun data member. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, metode wawancara, studi pustaka, metodologi perancangan UML dan metode pengembangan sistem waterfall. Serta merancang dan membangun suatu sistem informasi penjualan E-Liquid Nerd Bookshop berbasis website yang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Penelitian ini diharapkan dapat membantu perusahaan dapat mengelola kegiatan administrasi penjualan, menawarkan dan menjual E-liquid secara online kepada pelanggan sedangkan untuk pelanggan dapat memesan dan membeli buku serta dapat memperoleh informasi tentang E-liquid secara online melalui media internet yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja sebagai member.

Kata kunci :Nerd Bookshop, Website, online

1.1. Latar Belakang

Tidak dapat dipungkiri lagi pada saat ini teknologi informasi telah banyak mengubah proses bisnis pada suatu organisasi atau perusahaan. Aktivitas-aktivitas bisnis yang dahulu dilakukan secara manual kini dapat dilakukan secara otomatis. Data – data yang dahulu dibuat dan disimpan dalam *hardcopy* kini dapat dikelola secara digital. Namun salah satu perubahan yang paling penting terjadi pada beberapa aspek dan kegiatan yang biasa dilakukan secara *offline*

dan terbatas oleh ruang dan waktu, kini dapat dilakukan dengan menggunakan sistem *Online* melalui media internet. Beberapa sistem yang implementasinya telah berkembang dengan menggunakan media internet adalah *e-government* (layanan pemerintahan melalui elektronik), *e-learning* (sistem pembelajaran secara elektronik), *ebanking* (transaksi perbankan secara elektronik) dan salah satu yang menjadi sangat populer adalah *e-commerce* (sistem penjualan produk secara elektronik).

Pada saat ini sistem penjualan produk melalui *internet* sedang berkembang pesat. Banyak perusahaan yang memanfaatkan teknologi yang berbasis *web* sebagai suatu strategi perusahaan dalam menawarkan produk mereka kepada seluruh konsumen tanpa harus dibatasi oleh ruang dan waktu. Mulai dari perusahaan besar hingga usaha kecil dan sistem penjualan secara *online* sebagai sarana promosi yang murah dan terjangkau. Produk yang ditawarkan oleh tiap situs-situs penjualan *online* sangat beragam. Salah satu produk yang sangat memungkinkan dan sangat mudah untuk dijual secara *online* adalah *E-liquid*.

E-liquid / *E-juice* / *Smoke juice* / *e-cig juice* adalah kombinasi cairan khusus yang terdapat di dalam tangki cairan (*atomizer*) rokok elektrik dimana akan dipanaskan sehingga menghasilkan uap bukan asap. Cairan yang dapat diisi ulang tersebut memiliki beraneka cita rasa dan aroma yang dapat disesuaikan dengan kesukaan dari pengguna, biasanya terdiri dari rasa buah (apel, stroberi, lechi, *cherry*, pisang, anggur, semangka, *blackberry*, *blueberry*, dll), *tobacco* (*Marlboro Red*, *Dji Sam Soe*, dll), Makanan/Minuman (*Cheesecake*, kopi, coklat, vanilla, tiramisu, *mint*, melon, alpukat, *mocca*, dll). Manfaat Rokok Elektrik adalah rokok elektrik atau *vaporizer/vape* ini bisa di gunakan sebagai alternatif bagi perokok yang ingin menikmati sensasi merokok dengan meminimalisir penyakit yang akan timbul yang di akibatkan dari kandungan atau zat zat berbahaya yang ada pada rokok konvensional atau juga bisa menjadi cara lain untuk anda yang ingin berhenti merokok karena kandungan nikotin yang bisa di sesuaikan atau di takar sesuai selera dan kebutuhan maka bagi anda yang sudah kecanduan nikotin bisa menghentikannya dengan cara mengurangnya secara bertahap hingga anda bisa lepas dari apa yang di namakan nikotin yang biasanya ada di dalam rokok konvensional. Jika rokok konvensional mengandung ribuan zat zat berbahaya dan mungkin yang paling kita sering dengar dan juga paling berbahaya yaitu tar dan nikotin berbeda halnya dengan *vape* ini karena *vape* memang mengandung zat zat berbahaya namun jauh lebih sedikit jika di bandingkan dengan rokok konvensional pada umumnya. Kelebihan dari rokok elektrik dari rokok konvensional juga selain kandungan rokok elektrik yang lebih aman di

bandingkan dengan rokok konvensional dalam segi kesehatan adalah *personal vaporizer* tidak menjadikan badan, baju ataupun mulut si perokok bau dan juga tidak membuat gigi kita kuning berbeda dengan rokok konvensional, badan, baju ataupun mulut si perokok rokok konvensional ini akan bau dan giginya pun akan menguning karena nikotin dari rokok konvensional yang menempel di gigi. Mengapa bisa demikian? Itu karena kandungan yang ada di dalam rokok konvensional dan rokok elektrik memang agak berbeda.

Oleh karena itu menjual *E-liquid* secara *online* adalah sangat menguntungkan dan sangat memungkinkan untuk dilakukan. *E-liquid* memiliki ukuran, berat serta komposisi atau kandungan zat yang dapat dideskripsikan secara jelas melalui media *internet* sehingga memudahkan pelanggan untuk mengidentifikasi produk (*E-liquid*) yang ditawarkan secara *online*. Selain memiliki prospek bisnis dan pasar yang baik, sebagaimana telah disebutkan diatas bahwa karakteristik *E-liquid* sangat ideal untuk dijual secara *online*. Selain itu *E-liquid* juga sangat mudah dalam proses pengiriman (*delivery*) produk kepada pelanggan. Oleh karena itu pada saat ini banyak toko *E-liquid* konvensional yang membuat situs penjualan secara *online* atau lebih dikenal dengan toko *E-liquid online*.

Salah satu toko *E-liquid* konvensional yang ingin memulai penjualan produknya secara *online* adalah *Nerd Bookshop*. *Nerd Bookshop* merupakan toko buku, mainan, *vaporizer* dan menjual beraneka jenis *E-liquid*. Pengelola dari *Nerd Bookshop* ingin memasarkan produk *E-liquid*nya melalui penjualan secara *online*. Oleh karena itu perlu dilakukan suatu analisa dan perancangan sistem informasi terlebih dahulu untuk menghasilkan sistem informasi penjualan berbasis *web* yang baik, Sehingga dapat bersaing dengan toko *online* lainnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dianggap perlu untuk membuat suatu sistem informasi dalam bidang penjualan *E-liquid* dengan judul “Sistem Informasi Penjualan *E-liquid* Nerd Bookshop Berbasis Website”, dengan penyusunan tugas akhir ini, akan dilakukan suatu analisis dan perancangan terhadap sistem yang akan dibuat agar sesuai dengan tujuan pembuatan sistem serta implementasi dari hasil analisis

dan perancangannya. Dengan sistem informasi ini, perusahaan atau penjual dapat mengelola kegiatan administrasi penjualan, menawarkan dan menjual *E-liquid* secara *online* kepada pelanggan sedangkan untuk pelanggan dapat memesan dan membeli *E-liquid* serta dapat memperoleh informasi tentang *E-liquid* secara *online* melalui media internet yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis merumuskan masalah yaitu “Bagaimana membuat sistem informasi penjualan *E-liquid Nerd Bookshop* berbasis *web* yang baik sehingga dapat bersaing dengan toko *online* lainnya?”.

1.3. Batasan Masalah

Agar pembatasan yang dibahas terarah dan tidak menyimpang maka pembatasan masalah yang akan penulis kaji yaitu:

- a. Sistem Informasi bagi pelanggan meliputi :
 - 1) Sistem Informasi berbasis *web* ini dapat memberikan informasi produk *E-liquid* yang di jual oleh *Nerd Bookshop*
 - 2) Pelanggan harus mendaftar terlebih dahulu sebagai *member*
- b. *Website* tersebut. Pembayaran dilakukan dengan cara bank transfer.
 - 1) Pembayaran harus sesuai harga yang telah ditentukan oleh *Nerd Bookshop*. Pemilihan Produk dapat dilakukan *member* di *Website*.
 - 2) Sistem yang dikembangkan membutuhkan koneksi internet untuk mengakses *website* dan data dari server.
 - 3) Pengguna tidak dapat menambah produk *E-liquid* pada *website*
- c. Sistem Informasi bagi *admin* meliputi :
 - 1) *Admin* menggunakan komputer sebagai antarmuka berbasis *web* untuk mengolah data barang / produk dan melihat transaksi penjualan.
 - 2) *Admin* dapat mengecek transaksi pembayaran di rekening perusahaan setelah menerima konfirmasi pembayaran dari *member*, setelah itu *admin* merubah bukti pembayaran kepada pelanggan menjadi *valid* via SMS jika uang sudah masuk di rekening *admin*.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat Sistem Informasi Penjualan *E-liquid Nerd Bookshop* Berbasis *Website* Pada *Nerd Bookshop* untuk mempermudah pelanggan membeli produk sehingga tidak harus datang ke toko *Nerd Bookshop* yang belum tentu pelanggan tau letaknya.

1.5. Manfaat Penelitian

Dapat memberikan kemudahan dalam melakukan proses data pelanggan yang *check in*, *check out*, dan pembuatan laporan penelitian. Dan juga memberikan kemudahan dalam penyimpanan data pelanggan dan transaksi.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan laporan penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Metode penelitian deskriptif adalah salah satu metode penelitian yang banyak digunakan pada penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan suatu kejadian. “Penelitian deskriptif adalah sebuah penelitian yang bertujuan untuk memberikan atau menjabarkan suatu keadaan atau fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual”. Seperti yang dikemukakan oleh (Sugiyono, 2011). Dengan demikian, peneliti beranggapan bahwa metode penelitian deskriptif sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti. Karena dalam penelitian ini, berusaha menganalisa dan mendeskripsikan sebuah masalah atau fenomena yang terdapat pada Toko *Nerd Bookshop* Surakarta. Tujuan metode deskriptif adalah untuk membuat deskripsi, gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki

1.7. Metode Pengembangan Sistem

Tahap-tahap yang digunakan dalam perancangan sistem adalah metode *waterfall*, yang meliputi tahapan sebagai berikut :

a) Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan tahapan paling awal yang memberikan pedoman dalam melakukan langkah-langkah selanjutnya (Sutanta, 2013). Tahap pengumpulan data ini meliputi dua hal yaitu observasi dan wawancara.

b) Analisis Sistem

Analisis sistem sangat menentukan keberhasilan pengembangan sistem, karena kesalahan pada tahap ini akan mempengaruhi langkah pengembangan sistem selanjutnya (Sutanta, 2013). Pada tahapan ini peneliti melakukan beberapa hal analisis pada obyek penelitian yang meliputi menentukan kebutuhan informasi dan menentukan kriteria kinerja sistem.

c) Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem merupakan tahap pemasukan gagasan guna memenuhi tujuan pengembangan sistem informasi sebagai persiapan untuk rancang bangun implementasi (Sutanta, 2013). Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa hal perancangan yang akan digunakan dalam sistem informasi administrasi yang meliputi menyiapkan desain terinci sistem, identifikasi konfigurasi perangkat keras dan lunak sistem, evaluasi konfigurasi sistem alternatif, kemudian memilih konfigurasi perangkat keras dan lunak sistem terbaik.

d) Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan tahap untuk merealisasikan hasil perancangan sistem yang telah dilakukan sebelumnya ke dalam bentuk yang sebenarnya (Sutanta, 2013). Pada tahap ini dilakukan beberapa hal meliputi, menyiapkan perangkat keras dan lunak, menyiapkan basis data, menyiapkan fasilitas fisik, dan melatih pemakai sistem.

e) Pemeliharaan Sistem

Pemeliharaan sistem merupakan tahap terakhir dalam pengembangan sistem berupa penggunaan hasil implementasi sistem (Sutanta, 2013). Pada tahap ini dilakukan beberapa hal meliputi operasional sistem, evaluasi sistem, memelihara sistem, mempertahankan kinerja sistem, meningkatkan kinerja sistem, dan melaporkan seluruh hasil proses penelitian ke manajemen.

2. Landasan Teori

Sistem informasi penjualan arloji berbasis web Pada cv.sinar terang semarang. Sistem Informasi disini digunakan untuk media pemasaran produk- produk arloji beserta pelayanannya (N. Candra apriyanto, 2011). Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Produk Berbasis Web. Sistem Informasi yang dibuat meliputi sistem pemesanan dan penjualan produk pada CV. Richness Development (Viktor Nicolas Nore,

2013).

Perancangan sistem informasi penjualan bajuBatik berbasis web (online shopping) pada CV Selaras Batik. Mengenai proses konsumen membeli sampai dengan laporan penjualan guna menunjang pembuatan laporan transaksi pada pimpinan hanya bisa dilakukan via WEB. (Yulia Ningsih, 2013).

2.1. Pengertian Sistem Informasi

Menurut (Sutabri, 2015) sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi.

2.2. Definisi Sistem Informasi Penjualan

Sistem informasi penjualan merupakan salah satu dari system informasi yang terpenting pada perusahaan umumnya. Sistem Informasi penjualan ini bertujuan untuk membantu manajer dalam berbagai hal seperti :

- Membantu manajemen dalam pengambilan keputusan.
- Manajemen dapat menerima laporan lebih sering dan terperinci.
- Manajemen dapat memonitor prestasi produk, pasar, karyawan, penjualan dan berbagai unit pemasaran lainnya.

Sistem informasi penjualan ini sangat berperan dalam setiap perusahaan, agar aktivitas penjualan yang dilakukan dapat cepat serta akurat diselesaikan dan informasi yang tersaji dapat tepat waktu pada saat dibutuhkan.

2.3. Pengertian Internet

Menurut (Sunarto, 2009) internet dapat didefinisikan sebagai jaringan antara atau penghubung.

2.4. Pengertian PHP

Menurut (Kadir, 2013) PHP dapat didefinisikan sebagai sebuah bahasa pemograman yang berbentuk *script* yang ditempatkan dalam *server*.

2.5. Pengertian UML

Menurut (Pressman, 2011) UML dapat didefinisikan sebagai *Unified Modelling Language* (UML) adalah bahasa visual untuk menangkap *software design* dan *pattern*.

2.6. Pengertian Metode SWOT

Analisa kelemahan sistem yang penulis gunakan yaitu menggunakan SWOT untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*). Analisis SWOT dapat

diterapkan dengan cara menganalisis dan memilah berbagai hal yang mempengaruhi keempat faktornya, kemudian menerapkannya dalam gambar matrik SWOT, dimana aplikasinya adalah bagaimana kekuatan (*strengths*) mampu mengambil keuntungan (*advantage*) dari peluang (*opportunities*) yang ada, bagaimana cara mengatasi kelemahan (*weaknesses*) yang mencegah keuntungan (*advantage*) dari peluang (*opportunities*) yang ada, selanjutnya bagaimana kekuatan (*strengths*) mampu menghadapi ancaman (*threats*) yang ada, dan terakhir adalah bagaimana cara mengatasi kelemahan (*weaknesses*) yang mampu membuat ancaman (*threats*) menjadi nyata atau menciptakan sebuah ancaman baru.

2.7. Use case Diagram

Use Case Diagram mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat, berikut adalah simbol-simbol yang ada pada *Use Case Diagram*.

2.8. Class Diagram

Class Diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

2.9. Activity Diagram

Activity Diagram memodelkan alur kerja (*workflow*) sebuah proses bisnis dan urutan aktifitas dalam suatu proses.

2.10. Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu.

3. Analisis dan Perancangan Sistem

Pengolahan data di Toko Nerd Bookshop Surakarta yaitu dengan cara melakukan pencatatan data ke dalam sebuah buku besar secara manual. Adanya pengolahan data penjualan dengan sistem yang masih manual menyebabkan lambatnya kinerja karyawan serta besarnya kemungkinan terjadi kesalahan dalam pencatatan data transaksi penjualan. Untuk itu dibutuhkan suatu sistem informasi yang berbasis komputerisasi untuk meningkatkan kinerja di Toko Nerd Bookshop Surakarta tersebut.

3.1. Analisis Kelemahan Sistem Lama

Alat ukur yang digunakan untuk mengidentifikasi dan tolak ukur untuk menyelesaikan masalah yaitu dengan menggunakan analisa SWOT, dimana aplikasinya adalah bagaimana kekuatan (*Strengths*) mampu mengambil keuntungan (*advantage*) dari peluang yang ada, bagaimana cara mengatasi kelemahan (*Weaknesses*) yang mencegah keuntungan dari peluang yang ada, selanjutnya bagaimana kekuatan mampu menghadapi ancaman yang ada, dan terakhir adalah bagaimana cara mengatasi kelemahan yang mampu membuat ancaman (*Threats*) menjadi nyata atau menciptakan sebuah ancaman baru.

3.2 Analisa Kebutuhan Sistem

Berdasarkan permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa *Nerd Bookshop* membutuhkan suatu sistem yang dapat membantu petugas dalam memecahkan suatu masalah. Dengan demikian, penulis akan memberikan sarana adanya sistem informasi berbasis *website* yang memudahkan pelanggan memilih *E-liquid* dan memesan *E-liquid* kapanpun dan dimanapun.

3.3. Analisis Kebutuhan Sistem Baru

3.3.1. Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan Minimal Perangkat Keras (*hardware*)

- a) Processor Intel Dual Core
- b) RAM 512 Mb
- c) VGA VGA OnBoard
- d) Monitor GTC 15 inch
- e) Harddisk Seagate 40 Gb
- f) Keyboard Keyboard PS/2

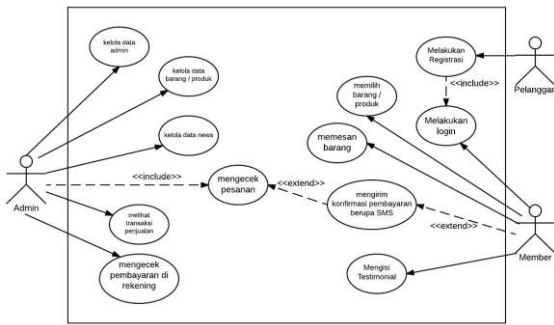
Kebutuhan Perangkat Lunak (*software*)

- a) PHP *Web editor*
- b) Microsoft Windows 7 Sistem Operasi
- c) MySQL *Database server*
- d) XAMPP *Database engine*
- e) Mozilla *firefox Web browser*

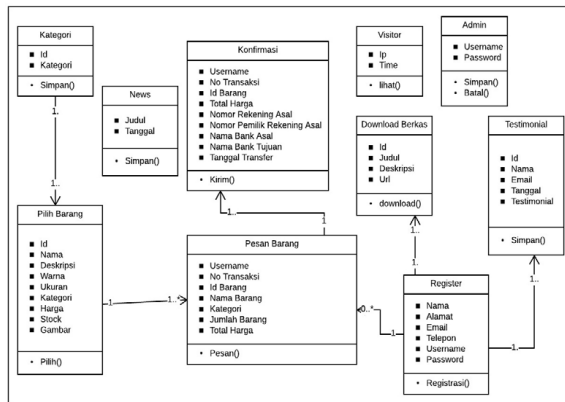
3.3. Perancangan Sistem

3.3.1. Perancangan Proses

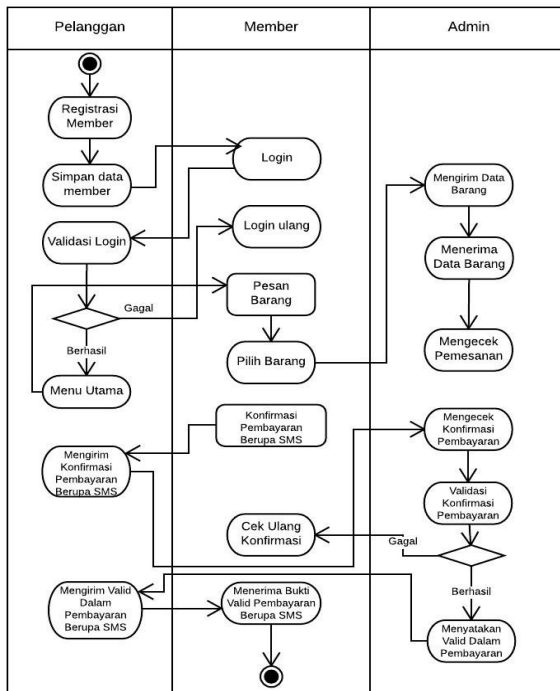
a) Usecase Diagram



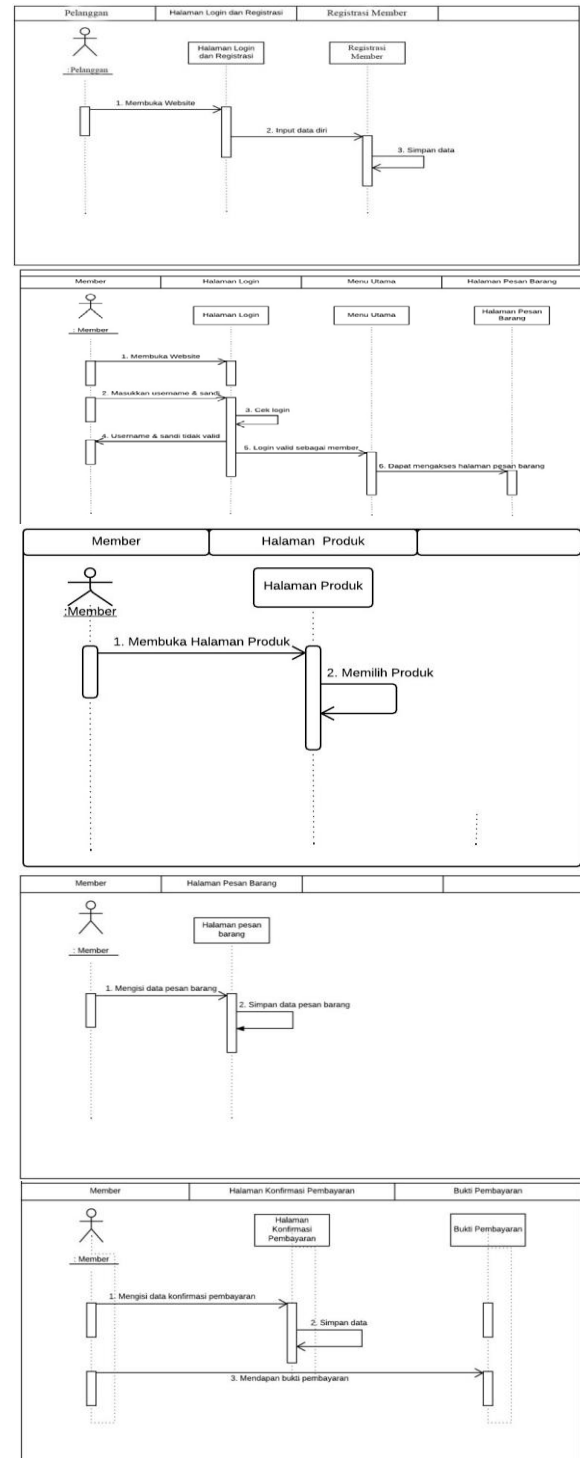
b) Class Diagram

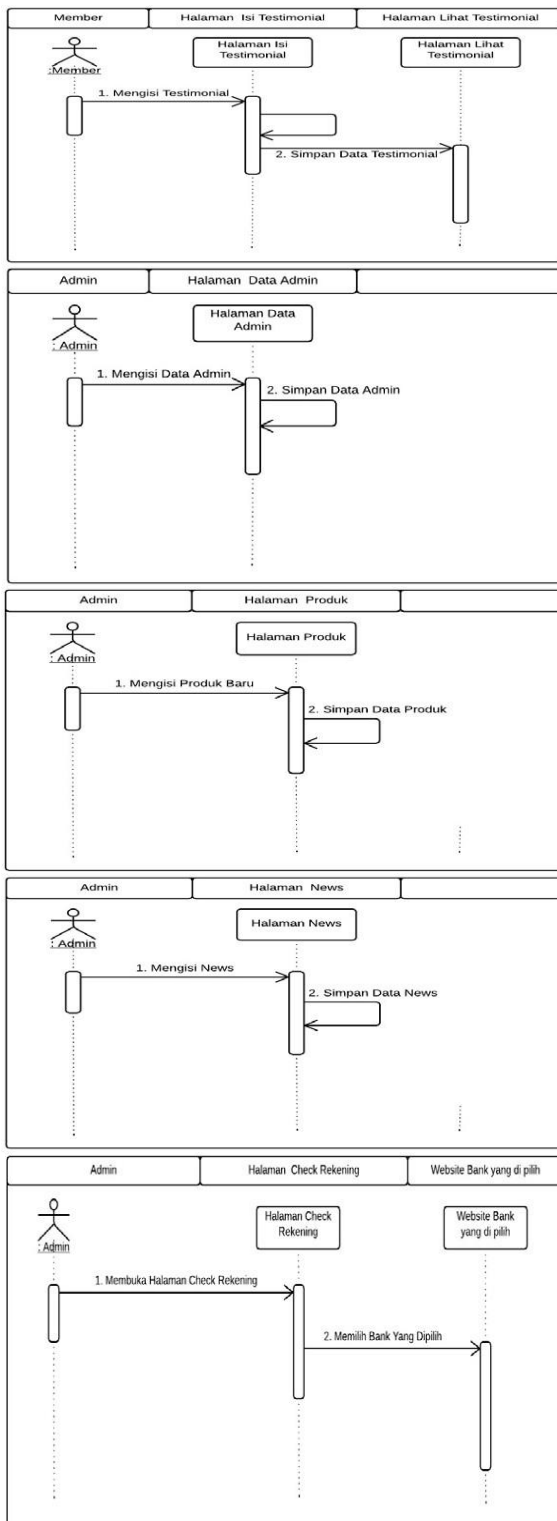


c) Activity Diagram



d) Sequence Diagram





Gambar 3.4 Sequence Diagram

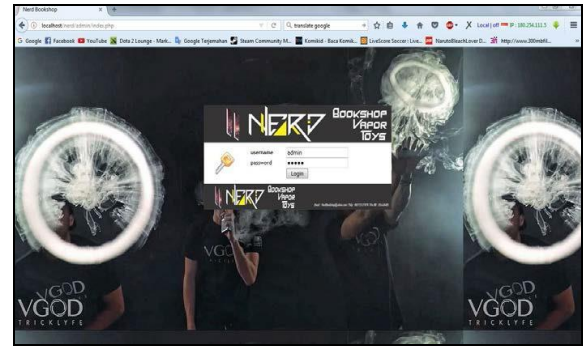
4. Implementasi Sistem

Aplikasi yang telah dibuat akan dilakukan pengujian dari hasil implementasi

perancangan yang dilakukan sebelumnya. Tujuan pengujian ini adalah untuk mengetahui apakah program yang dibuat sudah bekerja seperti yang diharapkan atau belum. Beberapa hal yang diujikan meliputi :

4.1. Akses Admin

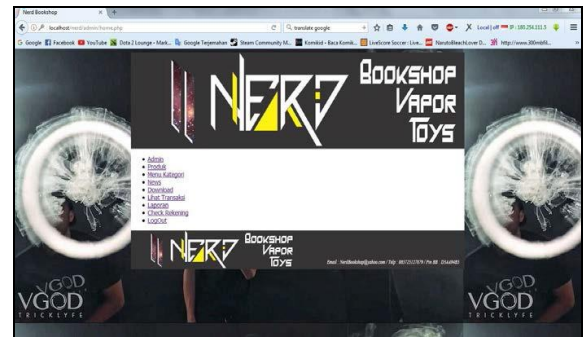
a. Halaman Login



Gambar 4.1. Tampilan Halaman Login

b. Halaman Utama

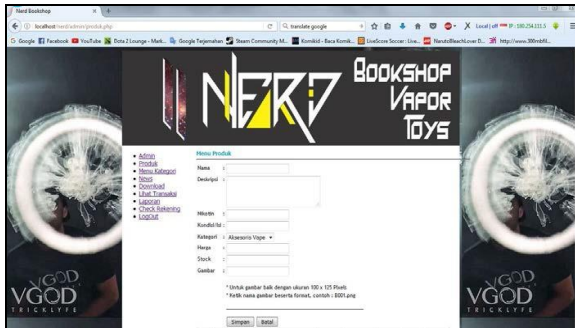
Halaman Utama pada gambar 4.12 Halaman ini berisi halaman utama *admin* setelah berhasil login dari *index.php*, di halaman ini terdapat menu admin, menu produk, menu kategori, menu lihat transaksi, menu laporan, check rekening dan log out.



Gambar 4.2. Tampilan Halaman Utama

c. Halaman Data Produk

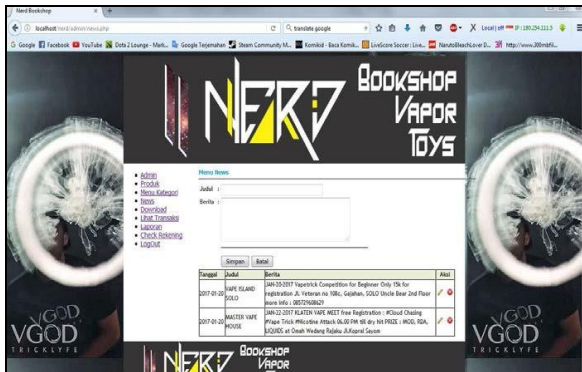
Form Data Produk ini digunakan untuk mengelola dan mengisikan data barang / produk baru dan hanya di akses oleh *admin*. Halaman tersebut berisi nama, deskripsi, nikotin, kondisi/isi, harga, stock, aksi dan *button* simpan untuk menyimpan data barang, *button* batal untuk membatalkan penyimpanan, *combobox* kategori digunakan untuk memilih kategori / jenis barang. Jika salah satu *textbox* tidak diisi maka proses penyimpanan tidak akan berjalan kecuali keterangan.



Gambar 4.3. Tampilan Halaman Data Produk

d. Halaman Data News

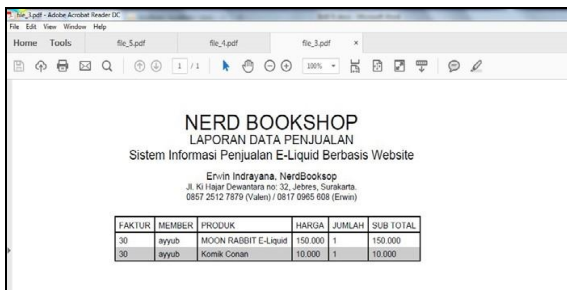
Form Tambah Data News pada Gambar 4.17 digunakan untuk menambah berita yang berkaitan dengan Nerd Bookshop dan form ini hanya diakses oleh admin. Halaman ini berisi *textbox* judul, berita dan *Button* simpan untuk menyimpan data news, *button* batal untuk membatalkan penyimpanan, Jika salah satu *textbox* tidak diisi maka proses penyimpanan tidak akan berjalan



Gambar 4.4. Tampilan Data News

e. Halaman Laporan Penjualan

Pada Tampilan Data Laporan Penjualan ini admin bisa melihat laporan penjualan / transaksi keseluruhan dengan member pada sistem informasi Nerd Bookshop.



Gambar 4.5. Tampilan Laporan Penjualan

4.2. Akses Member

Pada Halaman ini digunakan pelanggan untuk mendaftar sebagai *member* di Nerd Bookshop agar dapat memesan barang. Halaman ini berisi untuk mengisi nama, alamat, telepon, email, username, password dan repassword. *Button* daftar digunakan untuk menyimpan data registrasi dan *text box* lainya diisi untuk memenuhi data registrasi member sesuai dengan label.

a. Halaman Utama Member

Halaman ini berisi halaman setelah pelanggan login sebagai *member*, kemudian *member* sudah bisa memilih produk, memesan barang dan membeli barang di Nerd Bookshop. Halaman ini terdapat menu pencarian produk, menu selamat datang, nama *member*, header Nerd Bookshop, menu atas (Home, Produk, Cara Order, Download, About, Contact US), menu kategori, menu news, menu testimonial, kantong belanja, *best seller* produk, pembayaran transfer bank dan footer Nerd Bookshop.



Gambar 4.6. Tampilan Halaman Utama Member

b. Halaman Memilih Produk

Pada Halaman ini berisi halaman produk yang tersedia di Nerd Bookshop agar *member* dapat dengan mudah memilih barang yang dikehendaki dengan meng-klik tombol beli untuk memilih barang dan juga klik tombol detail untuk melihat nama barang, kondisi / ukuran, stok yang ada, gambar & deskripsi barang di halaman produk detail.



Gambar 4.7. Tampilan Memilih Produk

c. Halaman Pemesanan Produk

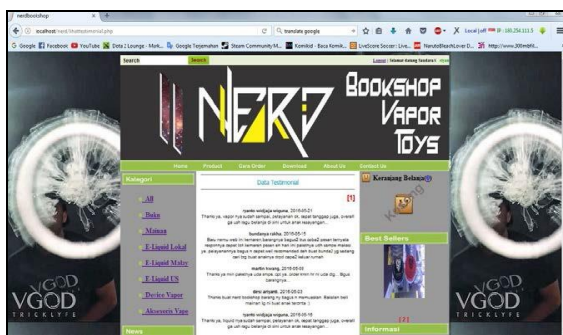
Halaman ini berisi gambar produk, nama produk, harga, aksi (tombol simpan dan hapus barang), qty (jumlah barang) dan total. Kemudian halaman ini digunakan untuk memesan barang dengan cara *member* meng-klik tombol beli pada produk yang dipilih dan akan dialihkan ke halaman keranjang belanja dan *member* juga bisa mengganti transaksi pembelian. Jika sudah lalu klik tombol check out lalu dialihkan ke halaman transaksi selesai yang berisi total harga pembelian dan cara konfirmasi pemesanan.



Gambar 4..8 Tampilan Pemesanan Produk

d. Halaman Testimoni

Pada Tampilan Testimonial ini berisi halaman untuk mengisi testimonial dan melihat testimonial dari *member* lain yang memberikan pendapatnya tentang Sistem Informasi pada *Nerd Bookshop*. Halaman ini berisi textbox nama, email dan testimonial yang harus diisi kemudian tombol simpan untuk mengupload testimonial.



Gambar 4.9. Tampilan Testimoni

5. Penutup

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan skripsi "Sistem Informasi Penjualan *E-Liquid Nerd Bookshop* Berbasis *Website*" adalah :

- Perancangan sistem Sistem Informasi Penjualan *E-Liquid Nerd Bookshop*

Berbasis *Website* dibuat dengan UML meliputi *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, dan *Sequence Diagram* dan metode pengembangan sistem yang dipakai menggunakan metode *waterfall*.

- Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat Sistem Informasi Penjualan *E-Liquid Nerd Bookshop* Berbasis *Website* yaitu PHP dan database MySQL.
- Dengan dikembangkannya Sistem Informasi Penjualan *E-Liquid Nerd Bookshop* Berbasis *Website* ini diharapkan dapat mempermudah proses pemesanan secara *online* yang tidak mengharuskan pelanggan untuk datang langsung ke toko. *Website* yang digunakan oleh calon pelanggan / *member* diwajibkan *registrasi* dahulu sebelum memesan barang / produk *Nerd Bookshop*, setelah *registrasi member* dapat memesan barang sesuai keinginan, setelah itu ada konfirmasi pembayaran untuk barang yang telah dipesan. Pihak *admin* juga mudah dapat mengelola data barang / produk, mengelola data *member*, data pemesanan / transaksi dan data konfirmasi pembayaran.

6. Daftar Pustaka

- [1] Kadir, Abdul. 2013. Pengenalan Sistem Informasi. Yogyakarta : Andi Offset.
- [2] N.Candra Apriyanto, 2011. Sistem informasi penjualan arloji berbasis web Pada CV. Sinar Terang. Yogyakarta :Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Pembangunan Nasional Veteran Yogyakarta.
- [3] Pressman, Roger S. 2011. Software Engineering : A Practitioner's Approach FifthEdition. Singapore : The Mc-Graw-Hill Companies.
- [4] Sugiyono, 2011. MetodePenelitian. Yogyakarta : Andi Offset.
- [5] Sunarto, Andi. 2009. Seluk Beluk E-Commerce. Yogyakarta : Andi Offset.
- [6] Sutabri, 2012. Web Tips PHP, HTML5, dan CSS3. Jakarta: Jasakom.
- [7] Viktor Nicolas Nore, 2013, Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pemesanan Produk Berbasis Web. Skripsi, Sistem Informasi, Universitas Widyatama, Bandung.
- [8] Yulia Ningsih, 2013. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.