

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE
PADA TOKO Dr JEGOOZ DI SEMARANG**

Dewi Nur Rachma

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Dian Nuswantoro

Jl. Nakula I No. 5-11 Semarang 50131

Telp : (024) 3517261, Fax : (024) 3520165

E-mail : wie_rachma06@yahoo.com

ABSTRAK

Toko Dr Jegooz memiliki keinginan untuk meningkatkan jumlah transaksi penjualannya. Selama ini Toko Dr Jegooz Semarang menggunakan sistem penjualan yang konvensional. Sistem penjualan yang digunakan belum bersifat online, oleh sebab itu sasaran penjualan belum dapat meluas ke berbagai daerah dan konsumennya pun hanya dapat melakukan transaksi penjualan dengan datang ke toko tersebut. Akibatnya statistik penjualan mereka pun tidak menunjukkan adanya perubahan yang signifikan bahkan cenderung menurun. Hal ini akan berdampak pada kesejahteraan perusahaan dan karyawan. Dengan adanya teknologi internet kita tidak hanya diberikan informasi, tetapi juga sebagai fasilitas untuk berbelanja atau memesan suatu barang secara online. Dimana konsumen tidak perlu bersusah payah berkunjung ke toko penjual barang tersebut, namun cukup hanya dengan melihat produk yang ditawarkan diinternet, kemudian bisa memesan via online diinternet. Dan pembayaran cukup melalui transfer melalui rekening bank toko tersebut. Dari uraian diatas penulis mengambil permasalahan yang dihadapi Toko Dr Jegooz dalam memberikan layanan penjualan bagi konsumen. Dengan mengambil judul tugas akhir “Sistem Informasi Penjualan Online Pada Toko Dr Jegooz Di Semarang”.

Kata Kunci : Sistem, Informasi, Basis Data, Penjualan, Online

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Secara umum Sistem Informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem didalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi media prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tiap transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi.

Sedangkan pentingnya Sistem Informasi untuk toko Dr Jegooz Di Semarang yaitu produk-produk penjualan dari toko tersebut bisa lebih cepat dikembangkan dan dikenal oleh masyarakat. Dengan menggunakan teknologi internet, itu sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Hanya dari rumah atau ruang kantor, calon pembeli dapat melihat produk-produk pada layar

komputer, mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia, serta dapat menghemat waktu dan biaya.

Kendalanya keterbatasan media promosi, pemasaran yang selama ini hanya melalui penyebaran brosur dan katalog. Dr Jegooz Di Semarang menggunakan transaksi pembayaran yang melibatkan dokumen-dokumen yang diisi secara manual, seperti nota serta daftar barang yang dijual. Dengan adanya ini proses tersebut diatas, maka target penjualan tidak terpenuhi sesuai dengan target yang diterapkan. Maka dari itu dengan adanya target yang tidak terpenuhi, maka berbagai cara ditempuh untuk memenuhi target penjualan, salah satunya dengan menggunakan penjualan online.

Oleh karena itu dirancang suatu sistem penjualan secara online dengan menggunakan media internet dengan tujuan untuk meminimalkan waktu proses penjualan dengan tujuan dapat meningkatkan volume sehingga pendapatan toko dapat meningkat. Banyak hal baru yang timbul dari berkembangnya internet tersebut,

salah satunya adalah pembelian atau belanja barang ataupun jasa secara *online* berbelanja secara *online* telah menjadi alternatif cara pembelian barang ataupun jasa, penjualan secara *online* berkembang baik dari segi pelayanan, efektifitas, keamanan, dan juga popularitas.

Manfaat *online shop* untuk pembeli atau konsumen adalah sebagai berikut:

a. Kemudahan

Mereka tidak harus berkendara ke toko, mencari tempat parkir, dan berbelanja melewati gang yang panjang untuk mencari barang yang diinginkan. Melainkan pelanggan dapat memesan produk 24 jam sehari dimana mereka berada.

b. Informasi

Pelanggan dapat memperoleh setumpuk informasi komparatif tentang perusahaan, produk, dan pesaing tanpa meninggalkan kantor atau rumah mereka. Mereka dapat memusatkan perhatian pada kriteria objektif seperti harga, kualitas, kinerja, dan ketersediaan.

c. Kelemahan

1. Tidak bisa transaksi selama 24 jam dalam sehari.
2. Konsumen terbatas hanya di kota Semarang.
3. Harus punya produk yang di pasarkan/di pajang.
4. Tidak butuh tempat usaha yang permanen.
5. Tidak usah di jaga karyawan selagi bisa di tangani sendiri.
6. Butuh biaya gaji karyawan, pembelian produk dan tempat usaha.

Berangkat dari kebutuhan sistem informasi yang cepat dan akurat serta permintaan pasar dalam memfasilitasi penjualan dan informasi tentang toko maka sistem *online* menjadi salah satu sarananya, oleh karena itu penulis mengambil judul “Sistem Informasi Penjualan Online pada toko Dr Jegooz Di Semarang”.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem

2.1.1 Pengertian Sistem

Adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem

ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata adalah suatu objek nyata, seperti tempat, benda, dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi. (Jogianto (2005: 2).

Menurut Gordon B.Davis (2005) Sistem secara fisik adalah kumpulan dari beberapa elemen-elemen yang beroperasi bersama-sama untuk menyelesaikan suatu sasaran. Dalam suatu sistem diperlukan adanya keterkaitan yang terdiri dari elemen-elemen yaitu :

a. Tujuan

Berguna untuk mengurangi dan membantu tugas-tugas yang dilakukan manusia dalam pengolahan data. Yang merupakan tujuan dari sistem tersebut dapat berupa :

- Tujuan perusahaan
- Kebutuhan
- Masalah
- Prosedur pencapaian tujuan

b. Batasan

Merupakan batasan-batasan yang ada dalam mencapai tujuan dari suatu sistem. Yang dapat berupa:

- Peraturan
- Biaya
- Personil
- Peralatan

c. Kontrol

Merupakan pengawasan dari pelaksanaan pencapaian tujuan sistem.

Yang dapat berupa :

- Kontrol masukan (input)
- Kontrol pengeluaran(output)
- Kontrol pengeluaran data (output)
- Kontrol pengoperasian

d. Umpan balik

Umpan balik tujuannya kembali apakah sistem telah berjalan sesuai dengan keinginan atau tujuan. Dapat berupa:

- Perbaikan
- Pemeliharaan.

2.2 Konsep Dasar Informasi

2.2.1 Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang sudah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi penerima dan mempunyai nilai yang nyata dan dapat digunakan untuk mengambil keputusan, baik sekarang maupun yang akan datang (Gordon B.Davis, 2005).

Informasi adalah kenyataan-kenyataan atau bentuk-bentuk berguna yang dapat digunakan untuk pengambilan keputusan bisnis (Jogianto, HM,2005).

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah :

- a. Data yang diolah.
- b. Menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya.
- c. Menggambarkan suatu kegiatan-kegiatan (event) dan kesatuan nyata (fact and entity).
- d. Digunakan untuk pengambilan keputusan.

2.2.2 Kualitas Informasi

Kualitas dari informasi tergantung dari 3

(tiga) hal, yaitu informasi harus akurat (accurate), tepat pada waktunya (timeliness) dan relevan (relevance).

- a. Akurat, berarti harus bebas dari kesalahan-kesalahan tidak menyelesaikan.
- b. Tepat pada waktunya, berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat.
- c. Relevan, berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakaiannya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan lainnya berbeda.

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

2.3.1 Pengertian Sistem Informasi

Ada beberapa pendapat mengenai pengertian sistem diantaranya menurut Gordon B. Davis (2005) yang menyatakan bahwa informasi adalah data yang telah diproses ke dalam suatu bentuk yang mempunyai arti bagi si penerima dan mempunyai nilai nyata dan terasa bagi

keputusan saat itu atau keputusan mendatang.

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya (Jogiyanto, H.M, 2005).

Definisi informasi dalam laporan tugas akhir ini adalah data yang telah diproses ke dalam suatu bentuk yang lebih berarti bagi penerima dan mempunyai nilai yang nyata untuk mengambil keputusan pada waktu sekarang atau yang akan datang.

2.3.2 Kualitas Informasi

Kualitas dari suatu informasi bagi pemakaiannya dapat ditentukan oleh tiga hal, yaitu

1. Akurat

Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan yang menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi

kemungkinan banyak terjadi gangguan yang dapat merubah atau merusak informasi tersebut.

2. Tepat pada waktunya

Informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah tidak akan mempunyai nilai lagi, karena informasi merupakan landasan dalam pengambilan keputusan. Bila pengambilan keputusan terlambat, maka dapat berakibat fatal untuk organisasi. Dewasa ini mahal **nilai informasi** disebabkan harus cepatnya informasi tersebut didapat, sehingga diperlukan teknologi-teknologi canggih untuk mendapatkan, mengolah dan mengirimkannya.

3. Relevan

Informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang satu

dengan yang lainnya
berbeda

2.3.3 Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut sebagai blok bangunan. Semua komponen tersebut saling berinteraksi satu dengan yang lain membentuk suatu kesatuan untuk mencapai sasaran. Komponen-komponen tersebut diantaranya

1. Komponen Input

Input mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi. *Input* disini termasuk metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. Komponen Model

Komponen ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematika yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah

ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan oleh pihak yang membutuhkannya.

3. Komponen Input

Hasil dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua pemakai sistem.

4. Komponen Teknologi

Teknologi merupakan “*tool box*” dalam sistem informasi, Teknologi digunakan untuk menerima *input*, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran, dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.

5. Komponen hardware

Hardware berperan penting sebagai suatu media penyimpanan vital bagi sistem informasi yang berfungsi sebagai

tempat untuk menampung database atau lebih mudah dikatakan sebagai sumber data dan informasi untuk memperlancar dan mempermudah kerja dari sistem informasi.

6. Komponen Software

Software berfungsi sebagai tempat untuk mengolah, menghitung dan memanipulasi data yang diambil dari *hardware* untuk menciptakan suatu informasi

7. Komponen Basis Data

Basis data (*database*) merupakan kumpulan data yang saling berkaitan dan berhubungan satu dengan yang lain, tersimpan di perangkat keras komputer dan menggunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Data di dalam basis data perlu diorganisasikan

sedemikian rupa supaya informasi yang dihasilkan berkualitas. Organisasi basis data yang baik juga berguna untuk efisiensi kapasitas penyimpanannya dalam jumlah data yang besar.

8. Komponen Dasar Kontrol

Banyak yang dapat merusak sistem informasi, seperti bencana alam, api, temperatur, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan-kegagalan sistem itu sendiri, ketidak efisienan, sabotase dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah atau diantisipasi dan bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi.

2.4 Analisis Sistem

Pekerjaan yang mengawali penyusunan suatu informasi adalah analisis sistem. Dalam tahap ini ditentukan apa saja yang

diperlukan untuk menyelenggarakan informasi yang baru dan informasi apa saja yang dapat dihasilkan.

Analisis yang efektif akan memudahkan pekerjaan penyusunan di tahap berikutnya dan sebaliknya kesalahan yang terjadi pada tahap analisis ini dapat menimbulkan masalah yang lebih besar.

2.4.1 Pengertian Analisis

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai penelitian atas sistem yang telah ada dengan tujuan untuk merancang sistem yang baru.

Analisis sistem adalah sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

Definisi analisis sistem dalam laporan kerja praktek

ini adalah penguraian dari sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan permasalahan dan hambatan-hambatan yang terjadi dari kebutuhan yang diharapkan, sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

2.4.2 Tahap-tahap Analisis

Dalam analisis sistem terdapat empat tahap, adapun keempat tahap tersebut antara lain:

- a. Mengidentifikasi masalah
Mengidentifikasi (menganal) masalah merupakan pertama yang dilakukan dalam analisis sistem. Masalah (*problem*) dapat didefinisikan sebagai suatu pertanyaan yang diinginkan untuk dipecahkan. Masalah inilah yang menyebabkan sasaran dari sistem tidak dapat dicapai. Oleh karena itu pada tahap analisis sistem, langkah pertama yang harus dilakukan oleh analisis sistem adalah mengidentifikasi terlebih dahulu masalah yang

terjadi. Tugas-tugas yang harus dilakukan oleh analisis sistem adalah

1. Mengidentifikasi penyebab masalah.
 2. Mengidentifikasi personil-personil kunci.
 3. Mengidentifikasi titik keputusan.
- b. Memahami kerja dari sistem

Langkah ini dapat dilakukan dengan mempelajari secara rinci bagaimana sistem dapat diperoleh dengan cara melakukan penelitian. Sedang pada tahap analisis sistem penelitian yang dilakukan adalah penelitian terinci.

- c. Menganalisis kelemahan sistem

Analisis sistem perlu menganalisis masalah yang terjadi untuk dapat menemukan jawaban apa penyebab sebenarnya dari masalah yang timbul tersebut.

- d. Membuat hasil analisis

Proses pelaporan dilakukan setelah

menganalisis hasil-hasil penelitian.

2.4.3 Alat – alat Bantu Perancangan Sistem

Dalam suatu proses pengembangan aplikasi, analisa dan perancangan merupakan suatu langkah yang pasti. Pada saat suatu masalah diuraikan dan mulai mencari solusi, dapat dikatakan kita berada pada tahap rancangan. Merancang adalah menemukan suatu cara untuk menyelesaikan masalah, salah satu tool / model untuk merancang pengembangan software yang berbasis object oriented adalah UML.

UML (*Unified Modeling Language*) adalah metode pemodelan secara visual sebagai sarana untuk merancang dan atau membuat software berorientasi objek. Karena UML ini merupakan bahasa visual untuk pemodelan bahasa berorientasi objek, maka semua elemen dan diagram berbasiskan pada paradigma *object oriented*. UML sendiri juga memberikan standar

penulisan sebuah sistem *blue print*, yang meliputi konsep bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema database, dan komponen – komponen yang diperlukan dalam sistem software.

2.5 Desain Sistem

2.5.1 Diagram Use Case

Diagram Use Case menggambarkan apa saja aktifitas yang dilakukan oleh suatu sistem dari sudut pandang pengamatan luar. yang menjadi persoalan itu *apa yang dilakukan* bukan *bagaimana melakukannya*. Diagram Use Case dekat kaitannya dengan kejadian-kejadian. Kejadian (scenario) merupakan contoh apa yang terjadi ketika seseorang berinteraksi dengan sistem.

Diagram Use Case berguna dalam tiga hal :

- a. Menjelaskan fasilitas yang ada (*requirements*).

Use Case baru selalu menghasilkan fasilitas baru ketika sistem di analisa, dan

design menjadi lebih jelas.

- b. Komunikasi dengan klien.

Penggunaan notasi dan simbol dalam diagram Use Case membuat pengembang lebih mudah berkomunikasi dengan klien - kliennya.

- c. Membuat test dari kasus – kasus secara umum.

Kumpulan dari kejadian-kejadian untuk Use Case bisa dilakukan test kasus layak untuk kejadian-kejadian tersebut.

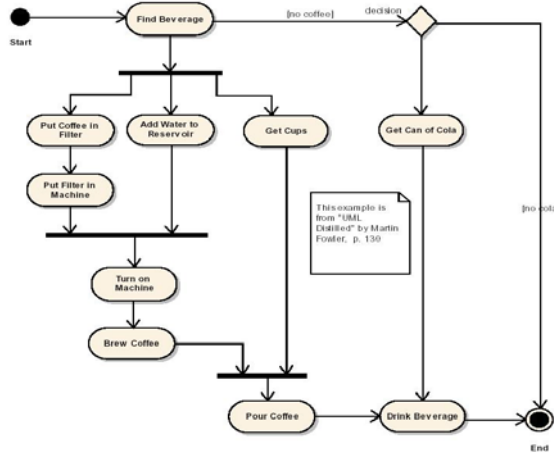


Gambar 2.1. Contoh Diagram Use Case

2.5.2 Diagram Activity

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan aliran fungsionalitas sistem. Pada tahap pemodelan bisnis, diagrama aktivitas dapat digunakan untuk menunjukkan aliran kerja bisnis (*business work flow*). Dapat juga

digunakan untuk menggambarkan aliran kejadian (*flow of event*) dalam use case.

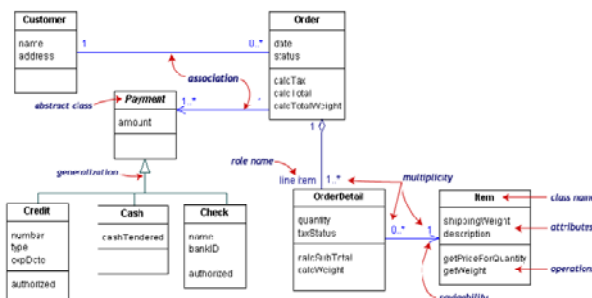


Gambar 2.2. Contoh Diagram Activity

2.5.3 Diagram Class

Diagram Class memberikan pandangan secara luas dari suatu sistem dengan menunjukkan kelas-kelasnya dan hubungan mereka.

Diagram Class bersifat statis; menggambarkan hubungan apa yang terjadi bukan apa yang terjadi jika mereka berhubungan.



Gambar 2.3. Contoh Diagram Class

Diagram Class mempunyai 3 macam *relationships* (hubungan), sebagai berikut :

a. Association.

Suatu hubungan antara bagian dari dua kelas. Terjadi *association* antara dua kelas jika salah satu bagian dari kelas mengetahui yang lainnya dalam melakukan suatu kegiatan. Di dalam diagram, sebuah *association* adalah penghubung yang menghubungkan dua kelas.

b. Aggregation.

Suatu *association* dimana salah satu kelasnya merupakan bagian dari suatu kumpulan. *Aggregation* memiliki titik pusat yang mencakup keseluruhan bagian. Sebagai contoh : OrderDetail merupakan kumpulan dari Order.

c. Generalization.

Suatu hubungan turunan dengan mengasumsikan satu kelas merupakan suatu *superClass* (kelas super)

dari kelas yang lain. *Generalization* memiliki tingkatan yang berpusat pada *superClass*.

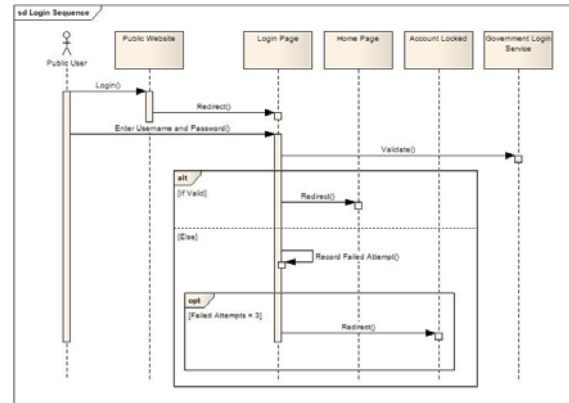
Contoh : Payment adalah *superClass* dari Cash, Check, dan Credit. Untuk tambahan bahwa *association* mempunyai 2 titik. Salah satu titik bisa memiliki label untuk menjelaskan *association* tersebut.

Contoh : OrderDetail adalah line Item untuk setiap permintaan.

2.5.4 Diagram Sequence

Diagram sekuensial atau *sequence diagram* digunakan untuk menunjukkan aliran fungsionalitas dalam *use case*. Diagram sekuensial adalah diagram yang disusun berdasarkan urutan waktu. Kita membaca diagram sekuensial dari atas ke bawah. Setiap diagram sekuensial mempresentasikan suatu aliran dari beberapa aliran di dalam *use case*. Kita dapat membaca diagram ini dengan memperhatikan obyek-obyek

dan pesan-pesan yang ada di diagram. Obyek yang terlibat dalam aliran ditunjukkan dengan bujur sangkar yang ada di atas diagram.



Gambar 2.4. Contoh Diagram Sequence

III. METODE PENELITIAN

3.1 Obyek Penelitian

Objek penelitian ini dilakukan penulis disalah satu usaha keluarga yang menjual pakaian, celana, jaket dan sebagainya yaitu Toko Baju Dr JEGOOZ yang terletak dijalan Menoreh Raya no 24 b Semarang – Jawa Tengah.

3.2 Sumber dan Jenis Data

Data adalah semua keterangan seseorang yang dijadikan responden maupun yang berasal dari dokumen-dokumen baik dalam bentuk statistik maupun dalam bentuk lainnya guna

keperluan. Menurut jenisnya data dibagi menjadi dua yaitu :

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari objek yang diteliti atau yang dilakukan melalui pengamatan, pencatatan, objek penelitian, struktur organisasi, job description, sejarah perusahaan, prosedur penjualan.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara. Penelitian ini menggunakan data sekunder yang diperoleh dari jurnal, majalah, buku, serta penelitian terdahulu yang membuat informasi atau data-data yang berkaitan dengan penelitian berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip baik yang di publikasikan maupun yang tidak dipublikasikan.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data sebagai berikut :

a. Wawancara

Wawancara yaitu proses memperoleh data atau

keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara Tanya jawab dengan bertatap muka antara pewawancara dengan penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan interview guide.

Dengan cara memberikan pertanyaan kepada pengurus toko Dr JEGOOZ untuk melakukan observasi tentang keinginan dari website di penjualan online yang akan dibuat agar tercapai tujuan pembuatan penjualan online yang sesuai dengan keinginan dari pengurus toko Dr JEGOOZ, sehingga nantinya orang-orang yang ingin membeli produk secara online bisa mudah dan nyaman melihat informasi-informasi yang tersedia pada penjualan online tersebut.

b. Studi Pustaka

yaitu dengan menggunakan buku, paper dan sumber ilmiah lain, seperti situs internet maupun artikel teks dokumen yang berhubungan dengan penelitian untuk mempelajari dokumen-dokumen manajemen penjualan online serta mempelajari

metode User Centered Design (UCD) dan bahan-bahan yang lainnya yang berhubungan dengan pembuatan skripsi ini. Untuk materi mengenai UCD, peneliti menggunakan beberapa literature dari internet, jurnal dan artikel.

3.4 Metode Pengembangan Sistem

Tahap-tahap pengembangan system pada kerja praktek ini dengan menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) yaitu siklus hidup pengembangan sistem, antara lain

3.4.1 Analisis Sistem

Langkah-langkah dalam analisis system adalah

1. Identifikasi masalah dan sumber masalah

Mencari masalah yang ada pada sistem yang berjalan sehingga bias dicari jalan keluar atau solusinya. Dalam hal ini sumber masalah yang timbul adalah keterbatasan ruang lingkup penjualan pada toko Dr JEGOOZ Semarang sehingga perlu dibuat kan adanya system baru guna

lancarnya transaksi penjualan baju, celana, jaket.

2. Identifikasi kebutuhan informasi

Menganalisis penyediaan informasi yang dibutuhkan oleh pemakai. Mengidentifikasi kebutuhan informasi di sini adalah hasil dari system baru yang telah dibuat yang berupa laporan, seperti laporan data penjualan, data transaksi barang.

3. Alternatif sistem yang dibutuhkan

Pada bagian ini berisi segala kebutuhan yang diperlukan baik software, hardware, sumber daya manusia dan sebagainya.

4. Pemilihan atau kelayakan sistem

Menganalisis layak atau tidaknya sebuah system berjalan. Kelayakan dalam hal ini meliputi kelayakan barang yang kadarluarsa.

3.4.2 Desain Sistem

Tahap ini menyusun system baru dan menerangkannya secara tertulis. Kegiatan yang dilakukan adalah

a. Pemodelan Sistem

1. Context Diagram

Diagram yang menggambarkan system dalam satu lingkaran dan hubungan dengan entitas luar.

2. Data Flow Diagram (DFD)

Data flow diagram merupakan grafik yang dipresentasikan ke dalam arus melalui sistem. Dapat berbentuk diagram, di mana di tunjukkan lokasi secara fisik dan detail, secara otomatis dalam suatu diagram hanya menggunakan logika.

b. Perancangan Database

1. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity relationship diagram adalah model yang mendeskripsikan hubungan antar penyimpanan dalam *Data Flow Diagram* (DFD)

2. Normalisasi

Normalisasi merupakan proses untuk mengubah suatu relasi yang memiliki masalah tertentu ke dalam dua buah relasi atau lebih yang tidak memiliki masalah yang biasanya di sebut anomali.

3. Kamus Data (*Data Dictionary*)

Kamus data atau *data dictionary* adalah catalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu system informasi.

4. Desain Database

Desain database merupakan desain sekumpulan data yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya.

5. Desain Input

Input merupakan awal di mulainya proses informasi. Data yang masuk kemudian diolah sehingga menghasilkan suatu informasi yang lebih berguna bagi pemakainya.

6. Desain Output

Output merupakan hasil dari proses suatu system informasi. Output ini dapat berupa media keras seperti kertas dan bisa juga berupa media lunak seperti tampilan pada layar.

IV. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Diagram usecase admin

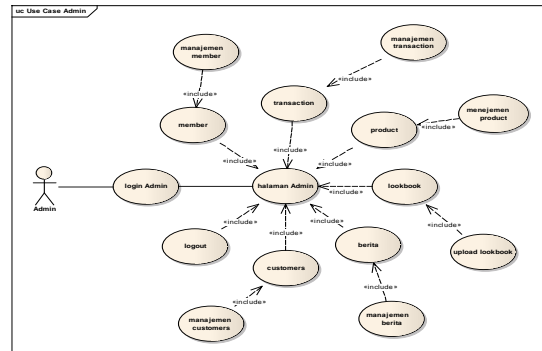


Diagram usecase pembeli

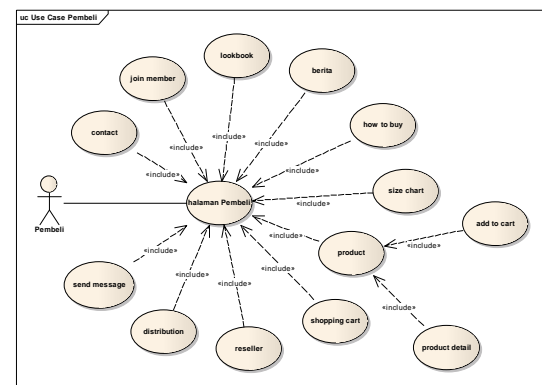
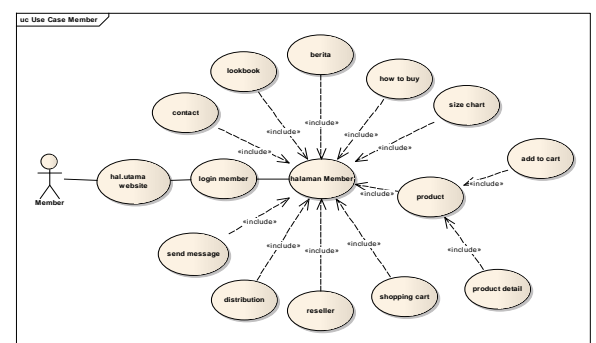
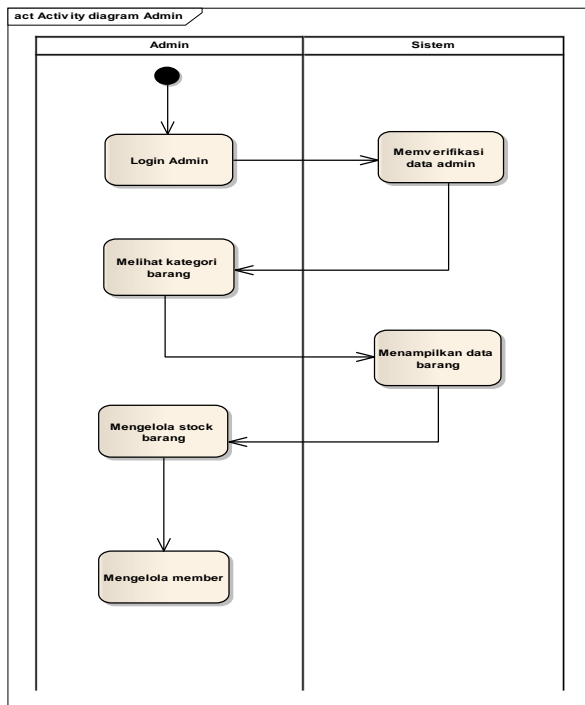


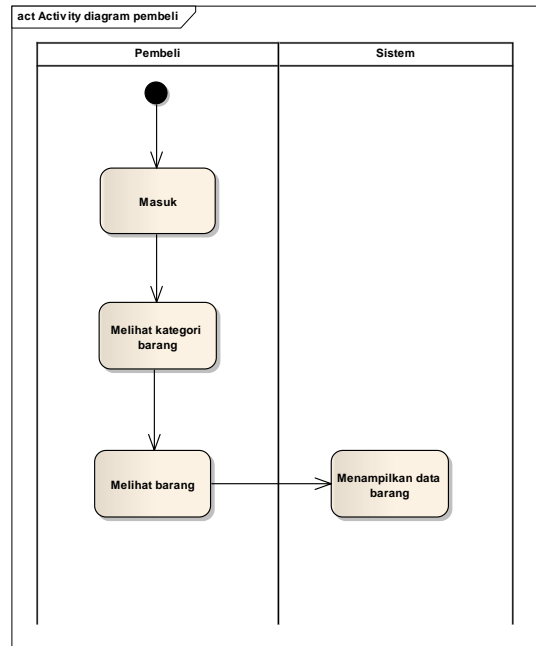
Diagram usecase member



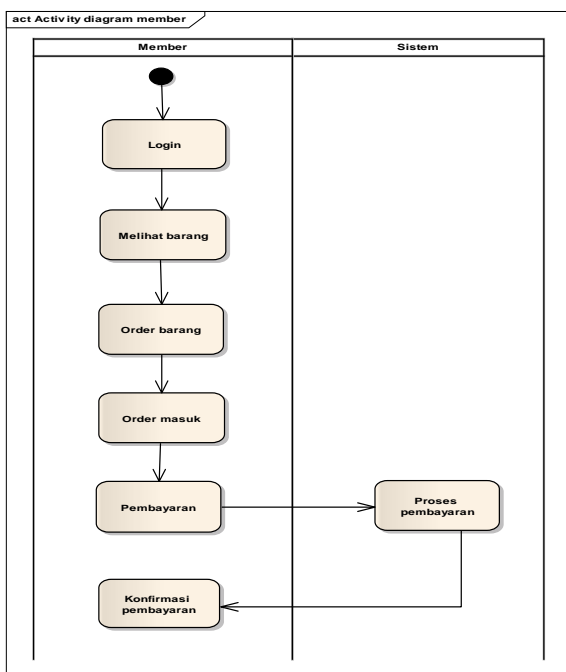
Activity Diagram Admin



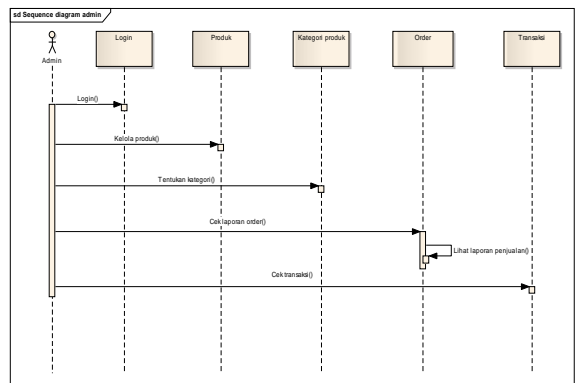
Activity Diagram Pembeli



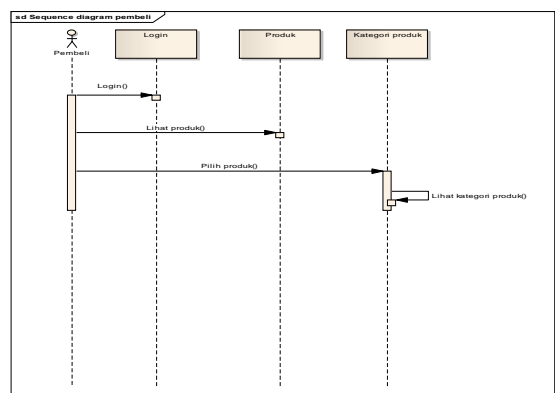
Activity Diagram Member



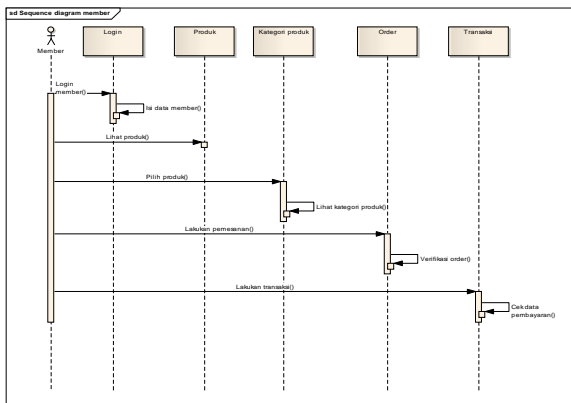
Sequence Diagram Admin



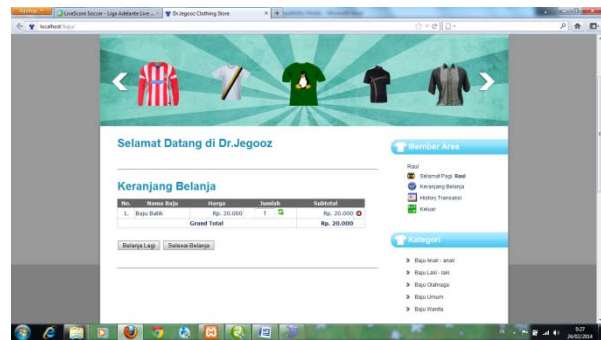
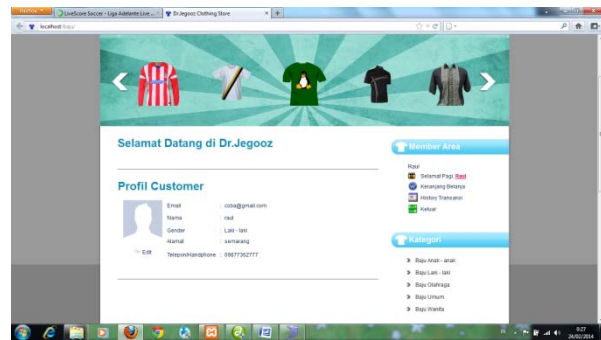
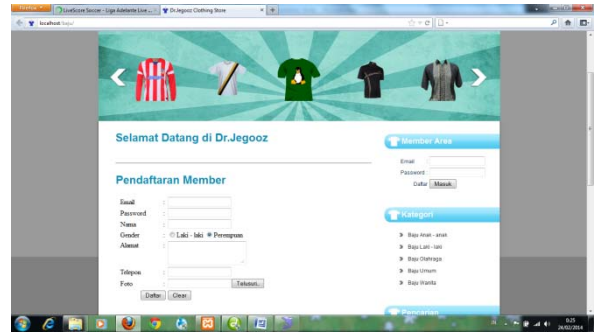
Sequence Diagram Pembeli



Sequence Diagram Member



Implementasi



V. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pengamatan yang dilakukan di Toko Dr Jegooz Semarang terhadap sistem yang berjalan, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

Bagaimana merancang sistem informasi penjualan tunai secara online di Dr Jegooz Di Semarang untuk memudahkan dalam melakukan transaksi jual beli dan memaksimalkan penyebaran promosi produk pada toko Dr Jegooz di Semarang. Kendala yang dihadapi Toko Dr Jegooz yaitu kesulitan dalam pemasaran terhadap produk – produk yang telah dihasilkan oleh perusahaan. Oleh karena itu, perlu diadakan pengembangan sistem untuk meningkatkan pemasaran Toko Dr Jegooz .dengan cara membangun website. Website tersebut nantinya menampilkan katalog produk per kategori dan transaksi penjualan secara online.

DAFTAR PUSTAKA

1. <http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/444/jbptunikompp-gdl-israarais-22186-17-jurnalb-a.pdf> (diakses tanggal 3 Maret 2014 pukul : 9.30).
2. <http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/524/jbptunikompp-gdl-dewiyulian-261815-5-unikom-d-i.pdf> (diakses tanggal 3 Maret 2014 pukul : 9.00).
3. Andi Kristanto (2003).Perancangan Sistem Informasi dan aplikasinya. Yogyakarta : penerbit Gava Media
4. <http://jarianhouse.wordpress.com/tag/internet-adalah/> (diakses tanggal 28 Februari 2014 pukul : 19.30).
5. Fathansyah, (2001) *Basis Data*. Bandung: INFORMATIKA
6. Jogyanto H. M, (2001), **Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis**. Yogyakarta: Andi Offset