

## **SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG BERBASIS WEB PADA PT. CATUR DAYA PERSADA JAKARTA**

**Henny Destiana<sup>1</sup>**

Program Studi Komputerisasi Akuntansi  
AMIK BSI Bandung

JL Sekolah Internasional No. 1-6. Antapani - Kota Bandung  
[Henny.hnd@bsi.ac.id](mailto:Henny.hnd@bsi.ac.id)

**Fandy Fajrin<sup>2</sup>**

Program Studi Sistem Informasi

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri  
Jl Kramat Raya No. 25 Jakarta Pusat  
fajrin\_fandy@yahoo.com

### **ABSTRACT**

*The need for fast and accurate information is huge. Various methods are used by the business to further promote their company, in addition to the old ways such as advertisements, banners, brochures and soon, internet media is used as a way to promote their products in order to increase sales. Internet is chosen as promotional media because it is more effectively and efficiently. PT Catur Daya Persada is a company engaged in the field of sales services, in running the business pretty face obstacles in delivering the goods which information is sent to the customer. Therefore, the author tries to create a website for PT Catur Daya Persada in order to increase the performance of the company. Freight information system is an application-based system created a website and a database containing goods as well as data transmission. So as to manage the data into reports and information in accordance with customer needs, the owner and administrator with more effective and efficient.*

**Keywords: Sales Product, Information, Catur Daya Persada**

### **I. PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memicu banyak kalangan untuk mencari alternatif pemecahan masalah di bidang teknologi informasi. *Internet (inter-network)* yang dapat diartikan jaringan komputer luas yang menghubungkan pemakai komputer satu dengan komputer lainnya dan dapat menghubungkan komputer dari negara satu ke negara lainnya di seluruh dunia telah banyak digunakan oleh berbagai kalangan di dunia, sebagai bagian dari perkembangan Iptek. PT Catur Daya Persada adalah salah satu perusahaan yang bergerak di dalam bidang penjualan barang. Dengan semakin berkembangnya tingkat penjualan yang ada, PT Catur Daya Persada ingin memberikan pelayanan yang memuaskan kepada pelanggannya. Untuk itu perlu suatu dukungan sistem yang terkomputerisasi, yang dapat membantu pemilik dan karyawan dalam proses penjualan demi kemajuan perusahaan dimasa yang akan datang. Hal ini lah yang membuat penulis tertarik mengembangkan sistem informasi penjualan barang berbasis *website*.

### **II. KAJIAN LITERATUR**

Menurut Kahar dan Shalahuddin (2013:792), "Rumah Makan Pagi Sore Sipin Jambi merupakan rumah makan yang menyediakan bermacam-macam menu makanan khas minang dan memiliki banyak pelanggan. Pemesanan makanan bagi pelanggan tetap jika jarak tempat tinggal dengan rumah makan berjauhan selama ini dilakukan melalui telepon. Cara tersebut memiliki kendala, salah satunya pelanggan tidak mengetahui daftar menu dan harga yang ditawarkan oleh rumah makan. Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi pemesanan makanan online sehingga penyampaian informasi menjadi cepat, akurat, memiliki jangkauan yang luas, serta dapat memesan makanan secara online".

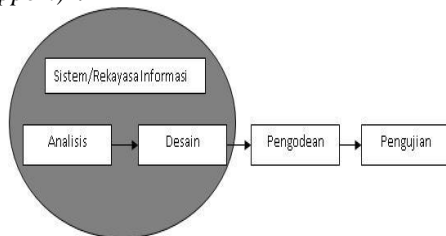
Menurut Aryanto dan Shalahuddin (2012:1), "Toko Indah Jaya Furniture merupakan perusahaan dagang bergerak di bidang penjualan *furniture* perlengkapan alat-alat rumah tangga, dimana proses promosi dan penjualannya masih bersifat konvensional. Artinya pelanggan harus

mendatangi toko Indah Jaya Furniture untuk dapat melakukan pembelian produk. Pembangunan sistem *e-commerce* penjualan di toko Indah Jaya Furniture merupakan langkah untuk meningkatkan penjualan dan promosi produk sehingga dapat memberikan keuntungan bagi perusahaan”.

### 2.1. Konsep Dasar Model Pengembangan Sistem

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2011:24-26) “SDLC atau *Software Development Life Cycle* atau sering disebut juga *System Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik)”.

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2011:26-28) “Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*)”.



Sumber : Rosa dan Shalahuddin (2011:27)  
Ilustrasi Metode *Waterfall*  
Gambar II.1.

Penjelasan dari tahap-tahap waterfall model adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan perangkat Lunak  
Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk di dokumentasikan.
2. *Design*  
Desain perangkat lunak adalah proses multistep yang focus pada desain pembuatan program perangkat lunak

termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan Kode Program  
Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program computer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.
4. Pengujian (*Testing*)  
Pengujian focus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2011:28) Ada beberapa keunggulan dan kelemahan metode Waterfall, yaitu:

Keunggulan:

1. *Software* yang dikembangkan dengan metode ini biasanya menghasilkan kualitas yang baik.
2. Dokumen pengembangan sistem sangat terorganisir, karena setiap fase harus terselesaikan dengan lengkap sebelum melangkah ke fase berikutnya.

Kekurangan:

1. Membutuhkan keahlian yang baik atau yang telah berpengalaman dalam mengembangkan perangkat lunak, dalam arti metode ini kurang cocok bagi pemula.
2. Diperlukan manajemen yang baik, karena proses pengembangan tidak dapat berulang sebelum menghasilkan suatu produk, yaitu aplikasi. Jadi apabila dalam suatu proses seperti perancangan tidak selesai tepat waktu, maka akan mempengaruhi keseluruhan proses pengembangan perangkat lunak.
3. Iteraksi sering terjadi menyebabkan masalah baru.
4. *Client* kesulitan untuk menyatakan semua keinginannya secara eksplisit diawal tahap pengembangan.

Hasil *software* yang dikembangkan baru akan diketahui lama setelah proyek pengembangan perangkat lunak dimulai.

### **2.3. Konsep Dasar Pemrograman**

Menurut Sutabri (2007:2) “Pemrograman terstruktur adalah tindakan mengorganisasi dan membuat kode-kode program supaya mudah dimengerti, dites dan dimodifikasi. Prinsip utama pemrograman terstruktur adalah jika suatu proses telah sampai pada suatu titik tertentu, maka proses selanjutnya tidak boleh kembali lagi ke baris sebelumnya, kecuali untuk proses berulang”.

#### **A. Disain Top-Down**

Menurut Sutabri (2007:4) pendekatan *Top-down* ini sangat sangat berguna dalam perencanaan pemrograman modular. Dalam pemrograman *top-down* (atas-bawah), yang pertama harus kita definisikan adalah modul yang pertama kali dijalankan atau modul yang mengakhiri proses program tersebut

#### **B. Disain Bottom-Up**

Menurut Sutabri (2007:4) penyusunan program dengan disain bottom-up dilakukan dengan menyelesaikan semua pengkodean untuk modul-modul tingkat paling rendah, kemudian diuji. Jika benar, maka diintegrasikan ke tingkat berikutnya dan diuji lagi. Pengujian Bottom-Up membutuhkan beberapa program kendali, yang memanggil modul dan memasukkan data penambahan signifikan didalam program. Pada dasarnya, disain Bottom-Up merupakan kebalikan dari disain Top-Down, hanya saja pendefinisian tujuan dilakukan tetap pada awal penyusunan program.

#### **C. Disain Modular**

Menurut Sutabri (2007:4) dalam pemrograman modular, program dipecah-pecah menjadi modul-modul. Setiap modul menunjukkan fungsi dan tugas tunggal. Modul-modul tersebut ditulis dan dicari kesalahannya secara terpisah. Karena tujuan dan ukuran setiap modul dibatasi, maka terjadinya kesalahan dalam program tersebut dapat dikurangi. Setiap program mempunyai sebuah modul program utama yang mengontrol semua proses yang terjadi, termasuk mengirimkan kontrol program ke submodul untuk melakukan suatu fungsi tertentu. Submodul ini harus mengembalikan kontrol program tersebut ke modul utama setelah selesai melaksanakan tugas fungsinya.

### **2.4. Peralatan Pendukung (Tools System)**

Perancangan sebuah program *website* tidak terlepas dari penggunaan peralatan pendukung, penggunaan ini dapat menambah kemudahan dalam merencanakan prosedur-prosedur yang akan dipakai pada perancangan program *website*. Pada perancangan program *website* ini penulis menggunakan beberapa peralatan pendukung, diantaranya adalah UML dan ERD

#### **2.4.1. Unified Modelling Language (UML)**

Berikut adalah definisi dari pengertian UML (*Unified Modeling Language*) adalah: Adapun pengertian UML menurut Yasin (2012:194) “*Unified Modeling Language* (UML) adalah sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem”.

Adapun beberapa jenis diagram pada UML yang dapat membantu perancangan sistem menurut Yasin (2012:198-204) adalah sebagai berikut:

##### **a. Use Case Diagram**

*Use case diagram* menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem dan bukan “bagaimana”. Sebuah *use case* mempresentasikan sebuah interaksi antar actor dengan sistem. *Use case* merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya *login* ke sistem, meng-*create* sebuah daftar belanja dan sebagainya. Seorang atau sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu. *Use case diagram* dapat sangat membantu bila kita sedang menyusun *requirement* - sebuah sistem, mengkomunikasikan rancangan dengan klien dan merancang *test case* untuk semua *feature* yang ada pada sistem.

##### **b. Activity Diagram**

*Activity diagram* menggambarkan berbagai alir aktifitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. *Activity diagram* merupakan *state diagram* khusus, dimana sebagian besar *state* adalah *action* dan

sebagian besar transisi di-trigger oleh selesainya *state* sebelumnya (*internal processing*).

c. Component diagram

*Component diagram* menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) di antaranya. Komponen piranti lunak adalah modul berisi *code*, baik berisi *source code* maupun *binary code*, baik *library* maupun *executable*, baik yang muncul pada *compile time*, *link time* maupun *run time*. Umumnya komponen terbentuk dari beberapa *class* dan/atau *package*, tapi dapat juga dari komponen-komponen yang lebih kecil. Komponen dapat juga berupa *interface*, yaitu kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain.

d. Deployment Diagram

*Deployment/physical diagram* menggambarkan detail bagaimana komponen di-deploy dalam infrastruktur sistem, dimana komponen akan terletak (pada mesin, server atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi server dan hal-hal lain yang bersifat fisik.

**2.4.2. Entity Relationship Diagram (ERD)**

Menurut Ladjamudin (2006:189) “ERD adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak. Jadi, jelaslah bahwa ERD ini berbeda dengan DFD yang merupakan suatu model jaringan fungsi yang akan dilaksanakan oleh sistem, sedangkan ERD merupakan model jaringan data yang menekankan pada struktur-struktur dan *relationship* data”.

Elemen-elemen diagram hubungan entitas menurut Ladjamudin (2006:190-194) adalah sebagai berikut :

a. *Entity*

*Entity* adalah sesuatu apa saja yang ada di dalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data tersimpan atau dimana terdapat data. Entitas diberinama dengan kata benda dan dapat dikelompokkan dalam empat jenis nama, yaitu orang, benda, lokasi, kejadian (terdapat unsur waktu di dalamnya).

b. *Relationship*

*Relationship* adalah hubungan alamiah yang terjadi antara entitas. Pada umumnya penghubung (*relationship*)

diberi dengan nama kata kerja dasar, sehingga memudahkan untuk melakukan pembacaan relasinya.

c. *Attribute value*

*Attribut value* atau nilai atribut adalah suatu *occurrence* tertentu dari sebuah *attribute* didalam suatu *entity* atau *relationship*.

d. Derajat *Relationship* (*Relationship Degree*)

Derajat *relationship* adalah jumlah entitas yang berpartisipasi dalam satu *relationship*. Derajat *relationship* yang sering dipakai di dalam ERD adalah sebagai berikut :

1. *Unary Relationship*

*Unary Relationship* adalah model *relationship* yang terjadiantara *entity* yang berasal dari *entity* set yang sama.

2. *Binary Relationship*

*Binary Relationship* adalah model *relationship* antara *instance-instance* dari suatu tipe entitas (dua *entity* yang berasal dari *entity* yang sama).

3. *Ternary Relationship*

*Ternary Relationship* adalah model *relationship* antara *instance-instance* dari tiga tipe entitas secara serentak.

**2.5. Analisa Sistem Berjalan**

PT. Catur Daya Persada (CDP) berdiri sebagai sebuah perusahaan pengadaan barang dan jasa yang memiliki spesialisasi melakukan monitor kondisi peralatan elektrik dan mekanikal serta memberikan data dan solusi atas hasil pemeriksaan dan pengujian yang dilakukan.

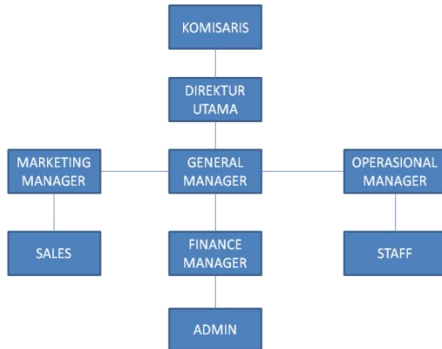
PT. Catur Daya Persada berdiri pada tahun 2011 di daerah jakarta tepatnya di Jl. RS Fatmawati No 168 C Rt 005/016 Kel. Cilandak Barat, Kec. Cilandak, Jakarta Selatan, dengan nomor SIUP : 02108-04/PK /1.824.271. PT. Catur Daya Persada berkonsentrasi di bidang Pengadaan Barang dan Jasa untuk Pemeliharaan Prediktif, seperti Pemeliharaan Switchgear, Analisis Oli pada Trafo, Vibration, Alignment serta Pelatihan dan Support dan lain-lain. Di samping pekerjaan-pekerjaan jasa, PT. Catur Daya Persada juga melakukan perdagangan barang umum. Produk-produk yang ditawarkan diantaranya adalah kamera Inframerah, Jendela Inframerah, Dissolved

Gas Analyzer dan lain-lain. Sebagai kesatuan solusi pemeliharaan prediktif. Produk-produk PT. Catur Daya Persada adalah peralatan-peralatan yang paling direkomendasikan oleh para profesional.

Berikut ini adalah struktur organisasi PT. Catur Daya Persada :

**Gambar III.2.**  
**Struktur Organisasi PT. Catur Daya Persada**

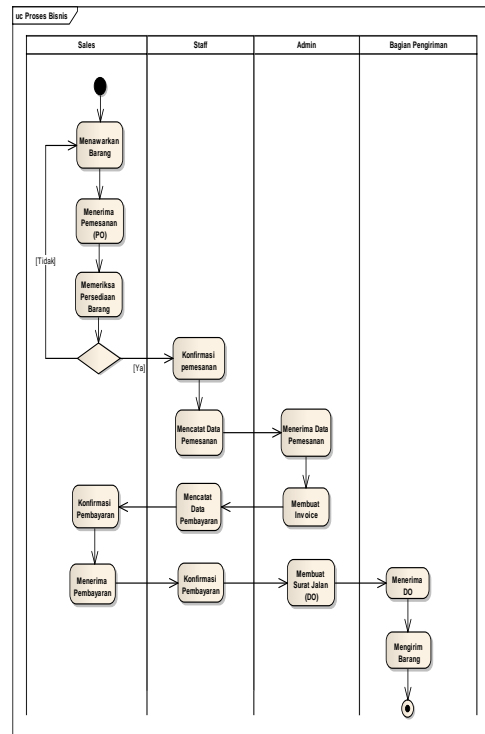
**2.5.1. Proses Bisnis**



PT. Catur Daya Persada adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan barang dan jasa. Dalam kegiatan penjualannya, *Sales* menawarkan barang kepada perusahaan-perusahaan, kemudian perusahaan melakukan pemesanan barang dengan mengirimkan *purchase order* (PO), kemudian bagian staff menerima *purchase order* (PO) dan melakukan pengecekan persediaan barang. Jika barang tidak tersedia, staff akan konfirmasi ke perusahaan bahwa barang yang dipesan tidak tersedia dan konfirmasi untuk memilih barang lain kemudian jika barang tersedia, admin membuat *invoice* lalu perusahaan yang memesan barang melakukan pembayaran kemudian admin membuat *delivery order* (DO) lalu barang dikirim oleh bagian pengiriman dengan membawa DO.

**1.5.2. Activity Diagram Sistem Berjalan**

Activity diagram system berjalan pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Sumber : Hasil penelitian (2014)

**Gambar II.3 Activity Diagram Activity Diagram Penjualan Barang**

**III. METODE PENELITIAN**

Pada penulisan ini sumber maupun bahan untuk penulisan didapat teknik atau metode sebagai berikut:

**3.3.1 Teknik Pengumpulan Data**

**A. Observasi**

Penulis melakukan penelitian dengan observasi langsung ke bagian operasional pada PT Catur Daya Persada untuk mengetahui sistem manajemen yang sedang dipakai sekarang.

**B. Wawancara**

Pada metode ini kami langsung mewawarai bapak Rizky Dwi Putra sebagai admin sekaligus kasir yang melakukan proses transaksi penjualan barang di PT Catur Daya Persada Jakarta.

**C. Studi Pustaka**

Penulis mencari dan mempelajari buku-buku dan berbagai macam tutorial dengan maksud untuk mendapatkan teori yang yang berhubungan dengan pokok pembahasan penulisan.

### **3.3.2. Model Pengembangan Sistem**

#### **A. Analisa Kebutuhan Software**

Analisa kebutuhan *software* merupakan sebuah langkah awal untuk menentukan perangkat lunak yang dihasilkan. Perangkat lunak yang baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna sangat tergantung kepada keberhasilan dalam melakukan analisa kebutuhan.

#### **B. Desain**

Pada tahapan ini dilakukan identifikasi kebutuhan sistem secara global untuk membuat sebuah website mulai dari kebutuhan pendefinisian sistem proses, fitur program hingga pemakai aplikasi dan juga membuat perancangan database, dan juga desain perancangan fungsional program dari sisi pemakai. Dalam mendesain sistem, penulis menggunakan UML sebagai peralatan pendukung. Sedangkan untuk merancang *database* menggunakan ERD untuk menggambarkan relasi antar table pada *database*.

#### **C. Code Generation**

Pada tahap ini dilakukan penulisan kode program dalam bahasa pemrograman PHP dengan database MySQL yang dijalankan pada *web server* apache. Penulisan program dilakukan terpecah-pecah sesuai dengan fungsi dari program itu sendiri. Konsep dasar pemrograman yang dipilih adalah pemrograman terstruktur.

#### **D. Testing**

Setelah semua desain dan pemrograman telah selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba untuk memastikan *website* sudah benar-benar layak untuk ditampilkan kepada publik. Adapun metode pengujian yang digunakan adalah metode *blackbox* yang bertujuan untuk menunjukkan fungsi perangkat lunak tentang cara beroperasinya, apakah memasukkan data keluaran telah berjalan sebagaimana yang diharapkan.

#### **E. Support**

Dalam tahap ini dukungan diberikan dalam beberapa cara yaitu, mempublikasikan web yang telah dibuat agar dapat dikenal oleh khalayak luas dan juga dengan melatih para admin untuk pengoperasian web agar web dapat bekerja dengan optimal.

## **IV. PEMBAHASAN**

### **4.1. Analisa Kebutuhan Software**

#### **A. Tahapan Analisis**

Berikut ini spesifikasi kebutuhan (*system requirement*) dari sistem *e-commerce* pada PT. Catur Daya Persada Jakarta.

Halaman *User* :

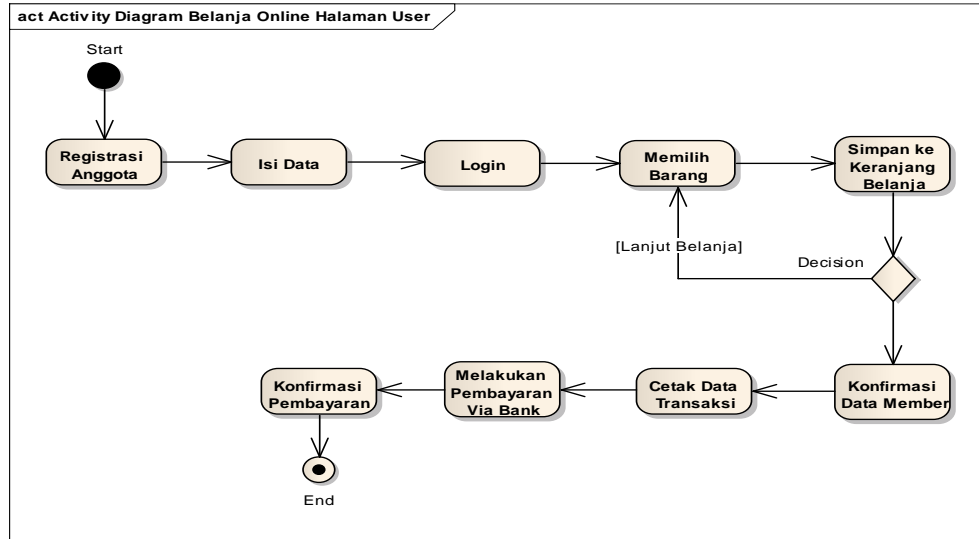
- A1. *User* melakukan pendaftaran terlebih dahulu untuk menjadi *member* sebelum melakukan pembelian.
- A2. *User* dapat *login* dengan *account* yang telah dibuat.
- A3. *User* dapat memilih jenis barang yang akan dibeli dan ditambahkan ke keranjang belanja.
- A4. *User* dapat mencetak struk pembelian.
- A5. *User* dapat melakukan konfirmasi pembayaran melalui *web*

Halaman Admin :

- B1. Admin dapat mengelola data barang.
- B2. Admin dapat mengelola data admin.
- B3. Admin dapat mengelola data *member*.
- B4. Admin dapat mengelola data transaksi.
- B5. Admin dapat mengelola *Content web*.
- B6. Admin dapat mengelola laporan penjualan.

**4.2 Desain Sistem**

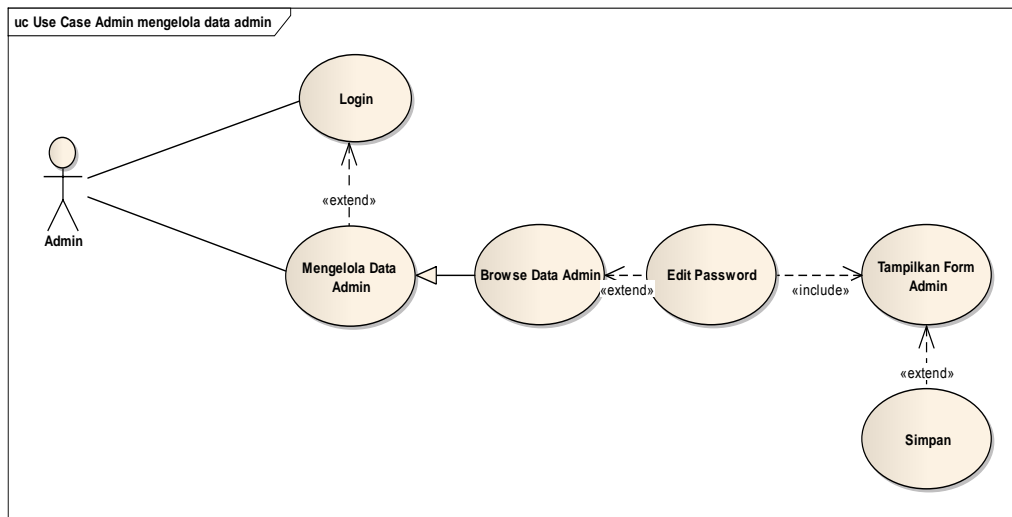
**1. Activity Diagram Belanja Online Halaman User**



Sumber : Hasil penelitian (2014)

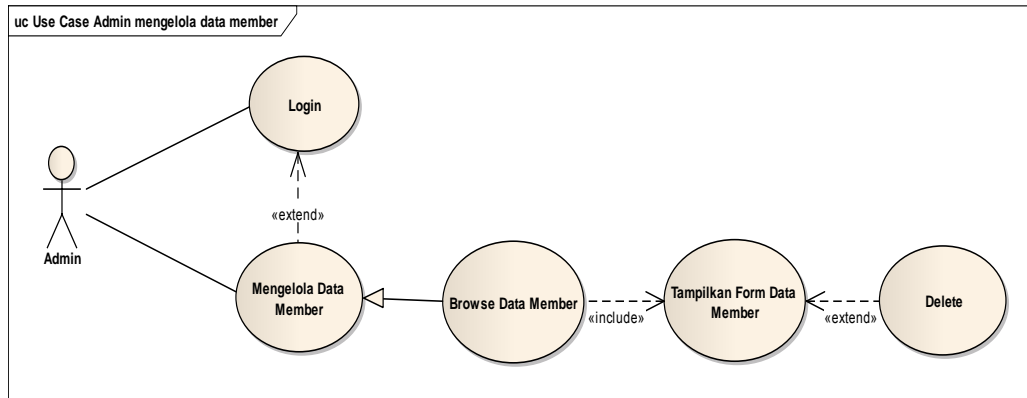
**Gambar IV.1 Activity Diagram Belanja Online Halaman User**

**2. Use Case Diagram**



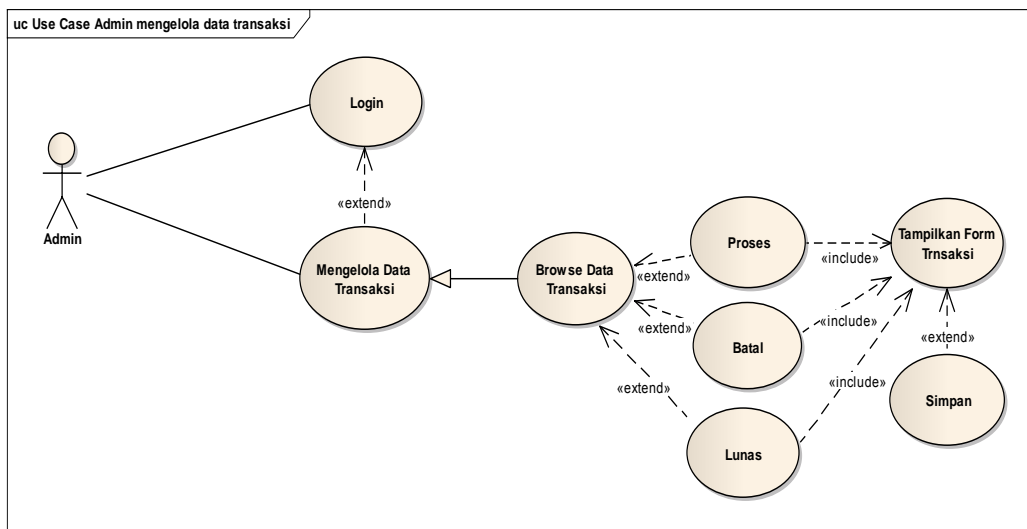
Sumber : Hasil penelitian (2014)

**Gambar IV.2 Use Case Diagram Admin Mengelola Data Admin**



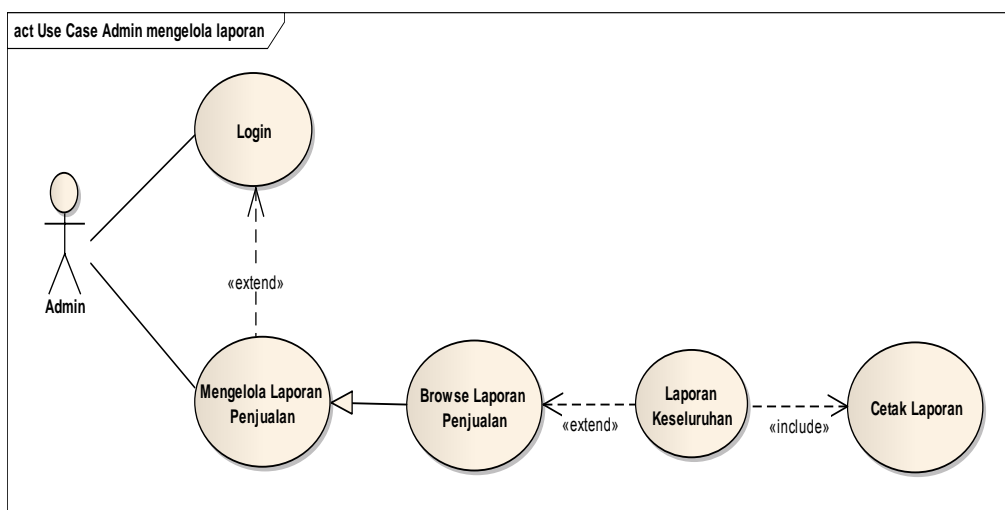
Sumber : Hasil penelitian (2014)

**Gambar IV.3** Use Case Diagram Admin Mengelola Data Member



Sumber : Hasil penelitian (2014)

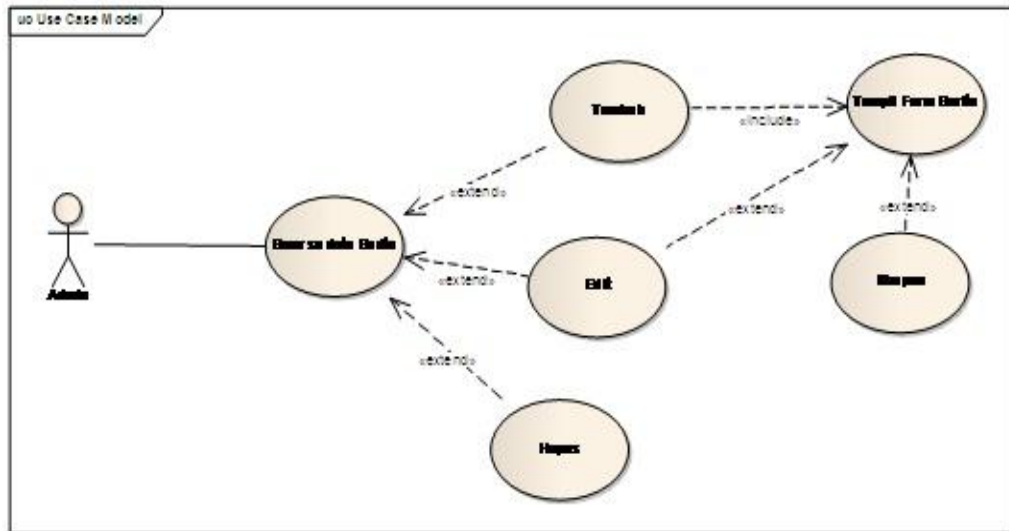
**Gambar IV.4** Use Case Diagram Admin Mengelola Data Transaksi



Sumber : Hasil penelitian (2014)

**Gambar IV.5** Use Case Diagram Mengelola Data user

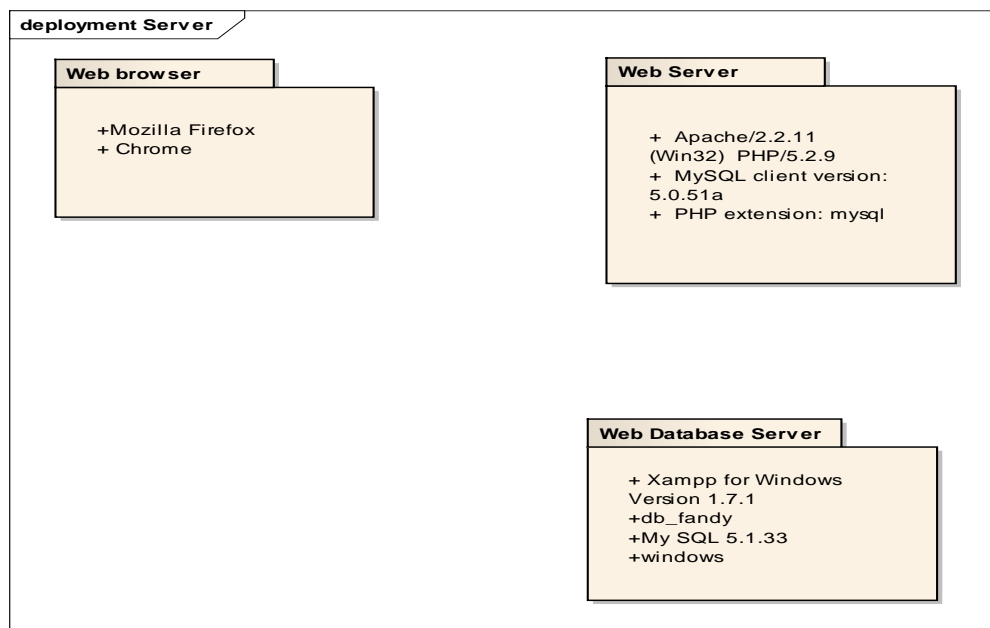




Sumber : Hasil penelitian (2014)

**Gambar IV.6** Use Case Diagram Mengelola Laporan Penjualan

### 4.3 Deployment Diagram

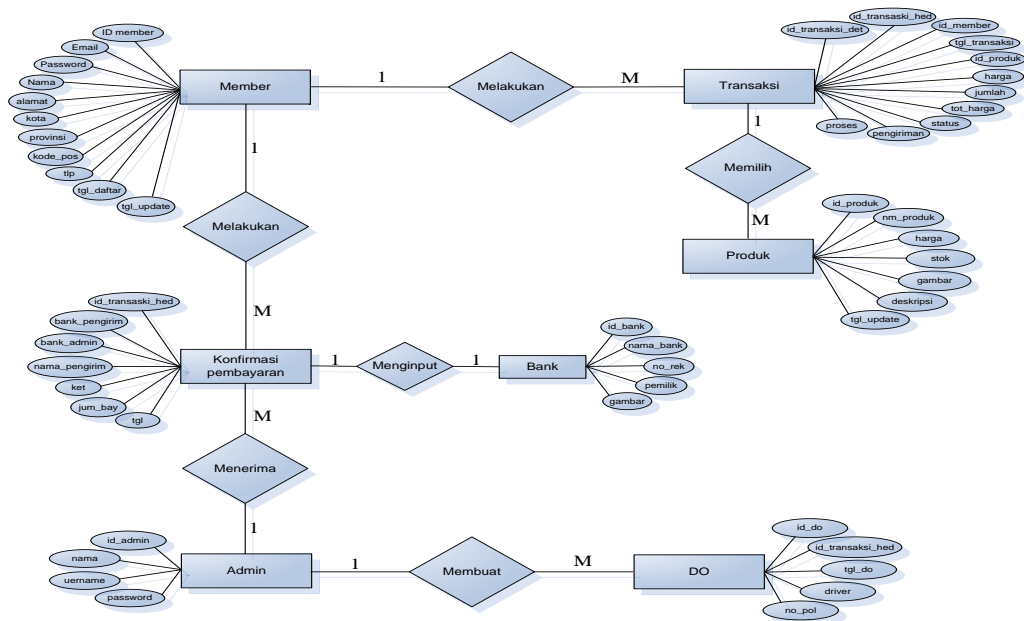


Sumber : Hasil penelitian (2014)

**Gambar IV.7** Deployment Diagram

4.4. Desain Database

Gambar database dari penelitian dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar IV.8  
Entity Relationship Diagram

4.5 Hasil penelitian dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar IV.9. Tampilan Form Daftar Member



Gambar IV.10. Form Login Member

### Keranjang Belanja

No.	Produk	Qty	Harga	Subtotal	Hapus
1.	Compact InfraRed	<input type="text" value="2"/>	Rp. 35.000.000	Rp. 70.000.000	✘
2.	MYRKOS	<input type="text" value="1"/>	Rp. 940.500.000	Rp. 940.500.000	✘
3.	Crystal Infrared Windows	<input type="text" value="1"/>	Rp. 8.000.000	Rp. 8.000.000	✘
<b>Total Harga</b>			<b>Rp. 1.018.500.000</b>		

Silahkan klik "Update Keranjang" Jika anda merubah jumlah beli (qty)

**Gambar IV.11. Form Keranjang Belanja**

### Selesai Belanja

Nama Perusahaan:   
 Alamat Perusahaan:   
 Kota:   
 Provinsi:   
 Kode Pos:   
 Telp/HP:   
 Email:

No.	Produk	Qty	Harga	Subtotal
1.	Compact InfraRed	2	Rp. 35.000.000	Rp. 70.000.000
2.	MYRKOS	1	Rp. 940.500.000	Rp. 940.500.000
3.	Crystal Infrared Windows	1	Rp. 8.000.000	Rp. 8.000.000
<b>Total Harga</b>			<b>Rp. 1.018.500.000</b>	
<b>Uang Muka Yang Harus Dibayarkan</b>			<b>Rp. 509.250.000</b>	

**Gambar IV.12 Tampilan Form Selesai Belanja**

### Konfirmasi Pembayaran

Untuk proses pemesanan selanjutnya, mohon konfirmasi pembayaran Anda dengan mengisi formulir online. Semua isian wajib diisi. Proses konfirmasi akan memakan waktu maksimal 1 hari kerja.

No Order:

Transfer Order: Rekening Bank Anda  - Ke Rekening

No Rekening Pengirim:

Nama Pengirim:

Keterangan:

Jumlah Pembayaran:

Tanggal Transfer:  -  -

**Gambar IV.13 Konfirmasi Pembayaran**

## V. KESIMPULAN

Beberapa kesimpulan yang dapat di ambil di penulisan ini adalah:

Berdasarkan uraian-uraian yang telah penulis bahas pada bab sebelumnya, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan dibentuknya sistem penjualan barang berbasis *web* pada PT.Catur Daya Persada, dapat membantu *user* memperoleh informasi mengenai perusahaan, *detail* barang dan *user* dapat melihat harga barang secara *detail* hanya dengan *browsing* pada *website* perusahaan tersebut.
2. Penjualan barang berbasis web dapat memperluas pemasaran, meningkatkan jumlah *member* dan meningkatkan pendapatan bagi PT Catur Daya Persada.
3. Penggunaan *website* bagi PT.Catur Daya Persada dapat memudahkan pekerjaan dan meningkatkan kelancaran proses pelayanan penjualan.

## DAFTAR PUSTAKA

A.S, Rosa dan M. Shalahuddin. 2011. Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek). Bandung: Modula.

Aryanto, Arip dan Tri Irianto Tjendrowasono. 2012. Pembangunan Sistem Penjualan Online Pada Toko Indah Jaya Furniture Surakarta. ISSN 1979 - 9330 Surakarta: *Indonesian Journal On Computer Science Speed (IJCSS)* 15 FTI UNSA Volume 10, No.1, Februari 2012: 55-61. Diambil Dari : <http://unsa.ac.id/ejournal/index.php/ijcss/article/view/659>. (11 Desember 2013).

Kahar, Novhirtamely, Reny Wahyuning Astuti dan Reni. 2013. Aplikasi Pemesanan Makanan Online Berbasis Web Pada Rumah Makan Pagi Sore Sipin Jambi. Jambi: Jurnal Informatika Volume 7, No.2, Juli 2013: 792-801. Diambil dari: <http://www.uad-journal.com/index.php/JIFO/article/viewFile/1813/1120>. (11 Desember 2013)

Ladjamudin, Bin Albahra. 2006. Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sutabri, Tata 2004. Pemrograman Terstruktur. Yogyakarta: Andi.

Yasin, Verdi. 2012. Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek. Jakarta: Mitra Wacana Media.