

SISTEM INFORMASI PENJUALAN GADGET BERBASIS WEB PADA TOKO MITRA ABADI

Artika Surniandari¹, Gugi Gustaman²

¹Akademi Manajemen Informatika dan Komputer BSI Jakarta
Jurusan Komputerisasi Akuntansi
Jl. RS Fatmawati No. 24 Jakarta Selatan
Artika.ats@bsi.ac.id

²Akademi Manajemen Informatika dan Komputer BSI Bogor
Jurusan Manajemen Informatika
Jl. Merdeka 168, Bogor Tengah
ugie_thejukuts@yahoo.com

ABSTRACT

The current website is one tool that is widely used for the delivery of information . The development of the website more and more rapidly . The technology is widely used for medium websites selling as well as promotion of various products , including gadgets . A company need once the existence of an information system support and providing outstanding service to customers . That is one of the reason the author tries to make a draft of the sales system in Toko.Mitra Abadi that until now has not been computerized . At this time Mitra Abadi Stores companies engaged in the sale and service . Sales of existing systems in Stores Mitra Abadi is still done manually , example by following the exhibition and sale in stores , customers who buy goods , to date, only the stopped and happened to see it, maybe there are still many customers who still lack of information or due to busyness can not see the products offered in the store Mitra Abadi gadget sales . Therefore the computerized system is better than manual systems to run more effectively and efficiently , and the system is now more conducive sales compared with the previous system

Keyword : e-commerce, gadget sales

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Salah satunya adalah teknologi komputer. Komputer merupakan alat bantu yang sekarang ini banyak digunakan oleh manusia, baik untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi atau pekerjaannya. Selain itu komputer juga dapat menjadi alat komunikasi. Caranya yaitu dengan menggunakan fasilitas internet. Saat ini istilah internet sudah sangat umum di masyarakat. Mereka sudah banyak yang tahu bagaimana cara mengakses dan menggunakan jaringan internet.

Dengan menggunakan internet mereka dapat melakukan komunikasi dengan orang-orang yang ada diseluruh dunia. Manfaatnya yaitu dapat memperluas wawasan mereka atau menambah teman. Selain itu mereka juga dapat mencari informasi yang aktual atau melakukan pembelian secara *online*. Salah satu fasilitas internet untuk melakukan pembelian secara *online* dikenal dengan istilah *E-Commerce*.

Semakin banyaknya aktifitas yang dijalani para konsumen sehingga pengunjung langsung ke toko hanya orang-orang yang benar-benar membutuhkan yang menyempatkan diri datang ke toko sedangkan beberapa mungkin terhalang waktu untuk bisa mencari barang yang dicarinya sehingga akhirnya menahan diri untuk tidak membeli karena memang tidak ada kesempatan untuk memburunya langsung ke toko yang dikehendaki.

Dengan adanya *website E-Commerce* ini, diharapkan para pelanggan dapat memperoleh kemudahan dalam mendapat informasi, memilih, dan memesan barang yang mereka inginkan, kapan saja dan di mana saja mereka berada, tanpa harus datang ke toko. Kemudahan ini selain dirasakan manfaatnya oleh pembeli juga oleh penjual karena dapat berjualan sekaligus mempromosikan produk yang dijual tanpa harus butuh dana khusus promosi.

II. KAJIAN LITERATUR Pengertian Sistem Informasi

Telah di ketahui bahwa informasi merupakan hal yang sangat penting dalam proses pengambilan keputusan. Pertanyaannya adalah bagaimana suatu informasi di dapatkan?, jawabanya adalah dari sistem informasi.

Menurut Davis dalam Rochaety (2011:5) menyatakan bahwa "Informasi adalah data yang telah diproses kedalam suatu bentuk yang mempunyai arti bagi penerima dan memiliki nilai yang nyata yang dibutuhkan untuk proses pengambilan keputusan untuk saat ini maupun untuk yang akan datang".

Sedangkan Menurut Leitch dan Davis dalam Jogiyanto, (2005:11), sistem informasi dapat didefinisikan sebagai berikut:

"Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat managerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang di tentukan".

Yang artinya suatu informasi dapat diperoleh dari bagian-bagian lain dari suatu perusahaan ataupun dari luar perusahaan yang dapat dipercaya, sehingga tidak terjadi kesalahpahaman dalam menilai suatu informasi.

Pengertian Website

Menurut Rahdian (2008:1) "*Website* adalah suatu ruang informasi dimana sumber-sumber daya yang berguna diidentifikasi dengan pengenalan global yang disebut *Uniform Resource Locator (URL)*". Secara termologi, pengertian *website* adalah kumpulan dari halaman-halaman situs atau *link* yang biasanya terangkum dalam sebuah *domain* atau *subdomain* yang tepatnya berada didalam *World Wide Web (WWW)* di Internet. Sebuah halaman *web* adalah dokumen yang ditulis dalam format *HTML (Hyfer Text Markup Language)*, yang hampir selalu bisa di akses melalui *HTTP*, yaitu *protokol* yang menyampaikan informasi dari server *website* untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui *web browser*. Halaman-halaman dari sebuah *website* yang diidentifikasi oleh *URL (Uniform Resource Locator)* biasa Disebut *homepage* atau *domain name*.

Menurut Raharjo dan Istiyanto (2003:9), berdasarkan dinamisnya web dibedakan menjadi :

a. Web statis

Web statis adalah web yang tidak dapat diubah secara langsung oleh penggunanya. Hubungan timbal balik yang terjadi antara pengguna dan server hanya sebatas penggunaan fungsi yang ada di dalam web. Di tiap halamannya tidak terhubung dengan database, perubahan hanya bias dilakukan melalui sintaksnya.

Contoh dari web statis adalah web yang berisi informasi tentang suatu instansi. dimana hanya ada informasi yang disampaikan agar pengguna dapat membacanya tanpa melakukan perubahan.

b. Web dinamis

Sedangkan web dinamis lebih kompleks dari web statis, karena dalam web dinamis dapat mengubah konten dari halaman lain yang terhubung dengan halaman utama sehingga perubahan yang dilakukan dapat langsung dilihat perubahannya.

Web statis juga dilengkapi dengan database. Tampilan dokumen untuk user dan web server berbeda sesuai fungsinya.

Contoh dari web dinamis web portal ebrita ataupun jejaring sosial. Web dapat diubah sesering mungkin dan perubahan dapat dilakukan langsung oleh penggunanya.

Pengertian E-Commerce

Menurut Fuady (2005:407), *E-Commerce* dapat diartikan sebagai suatu proses berbisnis dengan memakai teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan, konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik dan pertukaran/penjualan barang.

Model-Model E-commerce

Secara umum, interaksi dan transaksi antara pelaku bisnis yang akan menggunakan teknologi *e-commerce* dapat dikategorikan dalam jenis B2B (*business to business*), B2C (*business to konsumen*), C2B (*konsumen to business*) dan C2C (*konsumen to konsumen*) (Bidgoli (2002), Tucci(2003) dan Schneider (2004)).

Business to business (B2B)

Adalah model *e-commerce* dimana pelaku bisnisnya adalah perusahaan, proses transaksi yang terjadi melibatkan antara satu perusahaan dengan perusahaan lainnya. Contoh model *e-commerce* ini adalah beberapa situs *e-banking* yang melayani transaksi antar perusahaan.

Business to Consumer (B2C)

Adalah model *e-commerce* dimana pelaku bisnisnya melibatkan langsung antara penjual sebagai penyedia jasa dengan *individual buyers* atau pembeli perorangan. Contoh model *e-commerce* ini adalah Amazon.com.

Consumer to Business (C2B)

Adalah model *e-commerce* dimana pelaku bisnis perorangan atau individual melakukan transaksi atau interaksi dengan suatu atau beberapa perusahaan. Contoh portal *e-commerce* yang menerapkan model bisnis seperti ini adalah priceline.com.

Consumer to Consumer (C2C)

Adalah model *e-commerce* dimana perorangan atau individu sebagai penjual berinteraksi dan bertransaksi langsung dengan individu lain sebagai pembeli. Konsep *e-commerce* jenis ini banyak digunakan dalam situs *online auction* atau lelang secara online. Contoh portal *e-commerce* yang menerapkan konsep C2C adalah e-bay.com .

Komponen Pasar Elektronik dan Partisipannya

Menurut Sarwono dan Prihartono (2012:36), dalam pasar elektronik terdapat komponen-komponen yang saling terkait, diantaranya :

- a. Pelanggan / Pembeli / Konsumen yaitu pihak yang menggunakan produk / jasa
- b. Penjual / merchant / perusahaan yaitu pihak yang memproduksi dan menjual barang / jasa
- c. Produk dan jasa adalah obyek bisnis yang ditawarkan kepada konsumen
- d. Infrastruktur merupakan sarana penunjang untuk terlaksananya proses transaksi bisnis
- e. Front end, halaman web yang disajikan untuk user sebagai titik akses awal antara pembeli dan penjual
- f. Back end, pihak yang memroses transaksi bisnis

- g. Intermediary / perantara adalah pihak yang menghubungkan antara penjual dan pembeli
- h. Mitra bisnis sebagai pihak yang membantu terlaksananya transaksi bisnis sebagai penyedia jasa layanan pengiriman barang
- i. Pelayanan dukungan yaitu pihak-pihak yang menyediakan dukungan seperti pemberian sertifikasi, jaminan mutu dan keamanan

Menurut Laudon dalam Sarwono dan Prihartono (2012 : 6) terdapat tiga fase perkembangan dalam dunia *e-commerce*, yaitu :

- a. Fase Inovasi (1995 – 2000)
E-commerce dijalankan didasarkan pada perkembangan teknologi dengan strategi melakukan penjualan secara online dengan produk eceran.
- b. Fase Konsolidasi (2001 -2006)
E-commerce dijalankan dengan didasarkan pada bisnis, tidak semata-mata didasarkan pada inovasi teknologi namun melibatkan perencanaan bisnis dengan produk yang dijual meliputi produk eceran tinggi dan kompleks
- c. Fase re-invesi (2006 - Sekarang)
E-commerce didasarkan pada pelanggan, audiens dan komunitas organisasi bisnis, selain mengejar laba tapi juga memperhatikan pelanggan dan target pasar. Fokus penjualannya juga bukan hanya produk tapi juga jasa.

Software Pendukung

Dalam Membangun Sebuah *website* diperlukan perangkat lunak untuk mendesain atau merancangnyanya agar tampilan dapat menarik dan sesuai keinginan. Dalam pembuatan *website* ini penulis gunakan adalah :

- 1. *Adobe Photoshop CS 5*
Menurut Hendratman (2010:9) “*Adobe photoshop* adalah *softwear* yang bisa dipakai untuk mengedit photo, membuat *ilustrasi* bahkan desain *web*”. Pada dasarnya *Adobe Photoshop CS5* adalah perangkat lunak *editor* citra bukan adobe sistem yang dikhususkan untuk mengedit photo atau gambar dan pembuat efek. *Adobe photoshop CS5* tersedia untuk *Microsoft windows, Mac OS X, Mac OS*, bahkan versi kesembilan keatas dapat

juga digunakan oleh sistem operasi lainnya seperti *Linux* dengan bantuan perangkat lunak seperti *CrossOver*, *Photoshop* mempunyai hubungan erat dengan beberapa perangkat lunak penyunting media, animasi, *authoring*, dan menyediakan penyunting gambar non linier.

2. *Adobe Dreamweaver CS5*

Menurut Madcom (2010:1) “*Adobe Dreamweaver* Merupakan *software* Aplikasi yang digunakan sebagai *HTML* editor profesional untuk mendesain *web* secara visual”. *Adobe Dreamweaver CS5* banyak digunakan oleh *web* desain maupun *web programmer*. Hal ini disebabkan oleh ruang kerja, fasilitas dan kemampuan *Adobe Dreamweaver CS 5* yang mampu meningkatkan produktifitas dan efektifitas dalam mendesain maupun membangun *web*. Salah satu kemampuannya adalah mendukung *script server side* seperti *active server page (ASP)*, *ASP.NET*, *ColdFusion*, *Java Server Page (JSP)*, *CSS (Cascading Style Sheet)*, dan *PHP (Personal Home Page)*. Selain itu mendukung pemrograman *client side* yang terkenal dan banyak dipakai oleh orang banyak yakni *HTML (Hyper Text Markup Language)* dan *Java Script*.

Selain itu *Adobe Dreamweaver CS5* juga dilengkapi dengan kemampuan manajemen situs, yang memudahkan kita dalam mengelola keseluruhan elemen yang terdapat didalam *situs*. Kita juga dapat melakukan evaluasi situs dengan melakukan pengecekan *Broken Link*, *compatibilitas browser* pada halaman tersebut.

3. *XAMPP*

Menurut Aditya (2011:16) *Xampp* adalah perangkat lunak bebas yang merupakan kompilasi dari beberapa program yang mendukung banyak sistem operasi.

Fungsi dari *web server* sebagai penerima berupa halaman *client* dan mengirimkan kembali hasil yang diminta dalam bentuk halaman *web*. *XAMPP* dapat didownload melalui

<http://www.apachefriends.org/en/xampp-windows.html> Cara mengaktifkan

Xampp:

- a. Instal *XAMP*, lalu aktifkan *web server Apache* dan *MySQL* dari kontrol panel *XAMPP*.

- b. Jalankan *browser (IE, Mozilla Firefox atau Opera)* lalu ketikkan alamat *web* berikut : <http://localhost/phpmyadmin/> pada *address bar* lalu tekan *Enter*.

- c. Apabila telah nampak *interface* (tampilan antar muka) *phpMyAdmin* bisa memulainya dengan mengetikkan nama *database*, nama *tabel* dan seterusnya.

4. *Personal Home Page (PHP)*

Menurut Anhar (2010:3) “*PHP* adalah bahasa pemrograman *web server-side* yang bersifat *open source*”. Maksud dari *server-side scripting* adalah *sintak* dan perintah-perintah yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan di *server* tetapi antara *PHP* sendiri sebagai pemrograman dan *HTML* sebagai pembangun halaman *web*, dimana *PHP* dapat disisipkan diantara bahasa *HTML* dan karena bahasa *server-side*, maka *PHP* akan di eksekusi di *server*, sehingga yang dikirimkan ke *browser* adalah hasil jadi dalam bentuk *HTML*, kode *PHP* tidak akan terbaca atau terlihat.

PHP diciptakan oleh Rasmus Lerdorf. Pada saat itu digunakan sebagai pencatat jumlah pengunjung pada *homepage*-nya. *PHP* berhubungan dengan *database* dan dapat diintegrasikan dengan *HTML*.

PHP membuat pengembangan aplikasi menjadi mudah karena kelebihan kelebihanannya yaitu:

- a. *PHP* mudah dan kecepatan aksesnya tinggi
- b. *Script* (kode program) terintegrasi dengan *file HTML*, sehingga banyak *develover* berkonsentrasi langsung pada penampilan dokumen *web* nya.
- c. Berorientasi objek (*object oriented*)
- d. *Integrasi* yang sangat luas ke berbagai *server database*. Sehingga dapat berjalan dalam *web server* yang berbeda dan dalam sistem operasi yang berbeda pula
- e. *Life cycle* yang sangat singkat, sehingga *PHP* dapat selalu *update* mengikuti perkembangan teknologi internet.

5. *MySQL*

Menurut Anhar (2010:45) “*MySQL* adalah salah satu *database* manajemen sistem (*DBMS*) dari sekian banyak *DBMS*

seperti *Oracle, Ms SQL, Possagre SQL* dan lainnya”. Dimana operasi client-server melibatkan *server deamon MySQL* disisi *server* dan berbagai macam program serta *library* yang sangat besar. *MySQL* singkatan dari *Structure Query Langguage* dan sering di sebut *sequel* saja. *SQL* mulai dikembangkan pada sekitar akhir tahun 70’an di *laboratorium IBM, San Jose California*.

Menurut Kadir (2008:2) sebagai software DBMS, sejumlah fitur yang dimiliki *MySQL* diantaranya :

a. Multiplatform

Mysql tersedia pada beberapa platform (*Windows, Linux, Unix* dan lain-lain)

b. Andal, Cepat dan Mudah digunakan

Sebagai server yang melayani permintaan terhadap database *MySQL* dapat menangani database yang besar dengan kecepatan tinggi, mendukung banyak sekali fungsi untuk mengakses database dan sekaligus mudah untuk digunakan.

c. Jaminan keamanan akses

MySQL mendukung pengamanan database dengan berbagai kriteria pengaksesan. Akses seorang user dapat diatur sesuai haknya.

d. Dukungan SQL

Didalam *MySQL* terdapat perintah SQL (*Structured Query Language*) sebagai standar dalam pengaksesan database relasional

6. *Cascading Ctyle Sheet (CSS)*

Menurut Aditama (2012:41) “*CSS* adalah salah satu bahasa pemograman *web* yang bertujuan untuk membuat *web* kita menjadi lebih menarik dan terstruktur”. Sama pentingnya seperti kita mendesain *web* dengan *Adobe Photoshop*. Dalam *CSS* dapat mengubah warna *table*, besar *font*, atau tata letak menu yang dikendalikan dari *CSS* sehingga semua jendela dapat berubah, dengan *CSS* kita tidak perlu membuat *style* pada *file PHP*, karena cukup dengan satu *file CSS* kita telah mengontrol semua *style* yang kita inginkan pada setiap *file PHP* yang akan ditampilkan nanti pada *web browser*. Penggunaan *CSS* dalam *web* akan jauh lebih *efisien* dikarenakan *CSS* dapat digunakan secara berulang pada tag-tag tertentu, sehingga kita tidak usah

mengetikan ulang seluruh perintah pemformatan desain seperti halnya dalam *HTML* klasik

Peralatan Pendukung (Tool System)

Peralatan pendukung (*Tools System*) dapat mendesain model sistem informasi yang diusulkan dalam bentuk model logika (*Logical Model*) dan model fisik (*Physical Model*). Model logika dari sistem informasi lebih menjelaskan kepada pemakai (*User*), tentang bagaimana fungsi-fungsi sistem informasi secara logika akan bekerja.

1. Struktur Navigasi

Menurut Kurniawan (2010:213) Pada pengembangan aplikasi berbasis *web*, tentunya dalam membuat lebih dari satu halaman *web*, bahkan bisa ratusan jika aplikasi yang dibangun kompleks. Oleh karenanya navigasi adalah fitur yang harus disediakan. Navigasi berfungsi untuk berpindah dari satu halaman ke halaman yang lain pada suatu aplikasi berbasis *web*, yang juga digunakan untuk memberikan informasi lokasi halaman yang sedang dibuka.

Menurut Sutopo (2007:6) Dalam pengembangan *web*, terdapat beberapa model navigasi dasar, yang harus dikenal dengan baik oleh desainer, Karena setiap model navigasi dapat memberikan solusi untuk kebutuhan yang berbeda.

Macam-macam struktur navigasi antara lain:

a. *Linear Navigation Model*

Sebagian besar *website* mempergunakan *linear navigation model*. Informasi diberikan secara *sekuensial* dimulai dari satu halaman.

b. *Hierarchical model*

Menurut Sutopo (2007:7) menerangkan bahwa “*Hierarchical model* diadaptasi oleh *top-down design*. Konsep *navigasi* ini dimulai dari satu *node* yang menjadi *homepage*. Dari *homepage* dapat dibuat beberapa cabang ke halaman-halaman utama”.

c. *Spoke-and-hub model*

Dalam *spoke-and-hub model* hanya ada dua macam *link* yaitu dari *homepage* ke halaman tertentu dan dari halaman tertentu ke halaman *homepage*. *Spoke-and-hub model* hanya menggunakan satu *node* untuk menghubungkan satu *node* ke *node* yang lain.

d. *Full Web Model*

Menurut Sutopo (2007:8) menerangkan bahwa “*Full web model* memberikan kemampuan *hyperlink* yang banyak. *Full web model* banyak digunakan karena *user* dapat mengakses semua topik dengan subtopik dengan cepat. Namun kelemahan dari model ini, yaitu dapat berakibat *user* kehilangan cara untuk kembali ke topik sebelumnya”.

2. Normalisasi

Menurut Pahlevi (2013:108) “Normalisasi adalah teknik perbaikan dstruktur table berdasarkan ketergantungan fungsional dan *primary key* (atau *candidate key*).”

Normalisasi Merupakan Proses Pengelompokan elemen data menjadi table-table menjadikan *entity* dan relasinya. Normalisasi adalah Proses Pengelompokan attribute-attribute dari suatu relasi sehingga membentuk menjadi *Well Structure Relation*.

Well Structure Relation Adalah Jumlah Relasi Yang jumlah rangkapannya sedikit (*Minimum Amount Of Redundancy*) serta memungkinkan bagi user untuk melakukan *Insert*, *Delete* Dan *Modify*. Terhadap baris-baris data pada relation tersebut yang tidak berakibat terjadinya *Error* atau *Inkonsistensi Data*, Yang disebabkan oleh operasi-operasi tersebut.

Menurut Hariyanto (2004:87) terdapat tiga bentuk normal diantaranya :

e. Bentuk normal pertama (1NF)

Adalah ekuivalen dengan definisi model relasional. Relasi berbentuk normal pertama saat semua nilai atributnya bukan komposit

f. Bentuk normal kedua (2NF)

Setelah memenuhi kriteria normal pertama dimana semua atribut utama harus bergantung pada kunci relasi, maka di bentuk normal kedua ini kebergantungan parsial dihilangkan.

g. Bentuk normal ketiga (3 NF)

Dengan syarat telah memenuhi ketentuan normal kedua dan relasi tidak boleh lagi memuat kebergantungan fungsional diantara atribut bukan utama maka pada bentuk normal ketiga ini kebergantungan transitif dihilangkan.

III. METODE PENELITIAN

Untuk mendapatkan data-data yang diperlukan, maka penulis melakukan kegiatan pengumpulan data dengan menggunakan beberapa cara, antara lain:

1. Observasi (*Observation*)

Dalam metode observasi ini, penulis melakukan pengamatan terhadap prosedur penjualan yang ada dan menganalisa permasalahan yang ada.

2. Studi Pustaka (*Library Research*)

Metode ini digunakan sebagai pendukung dan penunjang dari data yang telah ada serta sebagai bahan perbandingan. Penulis juga melakukan pendekatan dengan referensi buku-buku yang mengacu pada bidang yang berkaitan dengan objek penulisan.

3. Wawancara (*Interview*)

Dalam metode wawancara ini, penulis dapat memperoleh data informasi dengan cara melakukan tanya jawab dan bertatap muka langsung dengan sumbernya. Dengan metode ini penulis bertanya-tanya kepada bagian penjualan berkaitan dengan cara kerja dan alur dari sistem yang sedang berjalan.

IV. PEMBAHASAN

Tinjauan Kasus

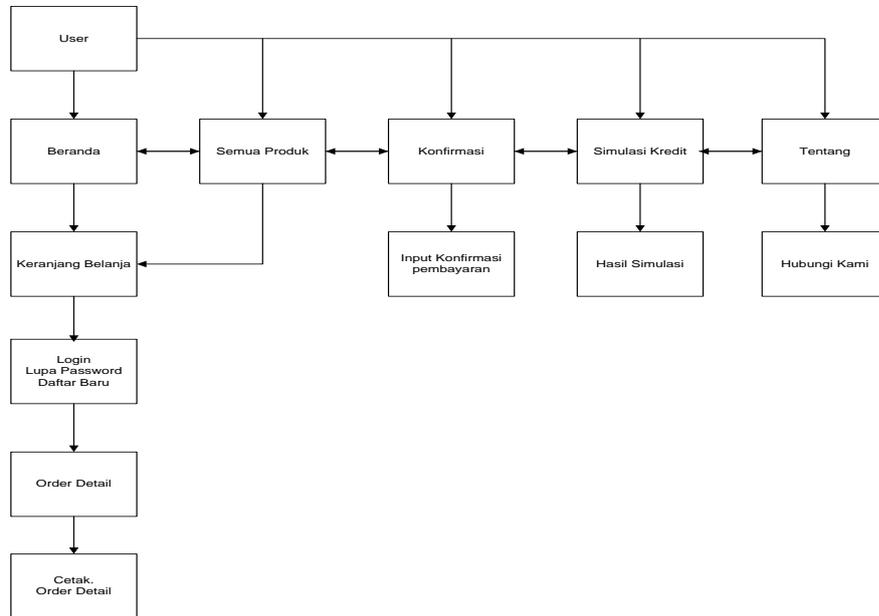
Saat ini perkembangan teknologi sangat pesat khususnya di bidang internet, banyak pembisnis ataupun masyarakat dalam mendapatkan informasi. Dengan peningkatan pengguna internet dan signifikan mengakibatkan persaingan yang sangat banyak, masyarakat sekarang ini sangat memudahkan untuk mengakses internet baik dari komputer, laptop atau pun handphone, dan semakin banyaknya pengguna *smartphone* khususnya memudahkan dalam mengakses internet.

Penggunaan internet yang cukup meningkat dan signifikan telah mengakibatkan banyaknya persaingan bisnis. Oleh karena itu penulis mencoba membangun sebuah *website E- Commerce* untuk Toko Mitra Abadi, sehingga Toko Mitra Abadi dapat lebih dikenal oleh konsumen pengguna jasa internet. *Website* ini bertujuan sebagai alat untuk mempromosikan produk-produk yang dijual oleh Toko Mitra Abadi dan memperkenalkan perusahaan ini ke masyarakat luas serta meminimalisir biaya untuk promosi.

Rancangan Struktur Navigasi

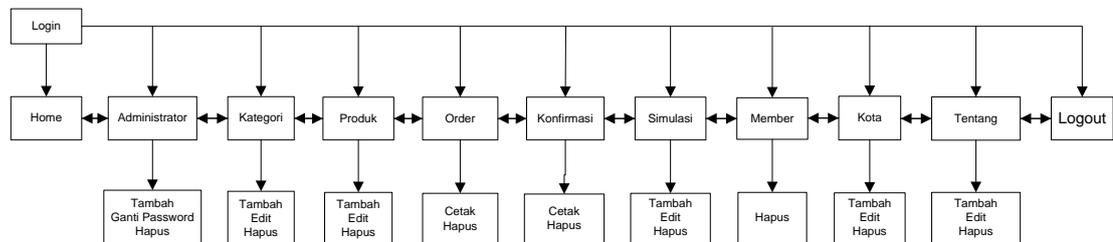
Website ini dibuat dengan mengarah pada struktur navigasi full web model yang berfungsi sebagai navigasi halaman website.

Berikut gambaran struktur navigasi dari web penjualan yang telah dibuat :



Sumber : hasil penelitian (2014)

Gambar 1. Rancangan Struktur Navigasi Front end



Sumber : hasil penelitian (2014)

Gambar 2 Rancangan Struktur Navigasi Back end

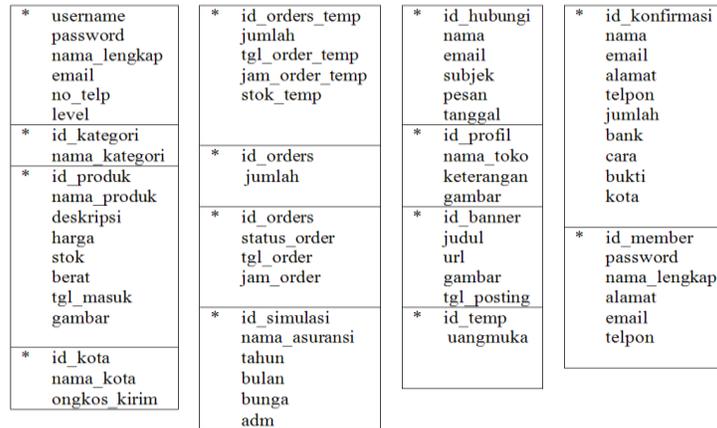
Normalisasi

Dalam Rancangan Normalisasi Terdapat beberapa normalisasi yaitu : *unnormalized form (UNF)*, bentuk normal pertama (*1NF*), bentuk normal kedua (*2NF*), dan bentuk normal ketiga (*3NF*).



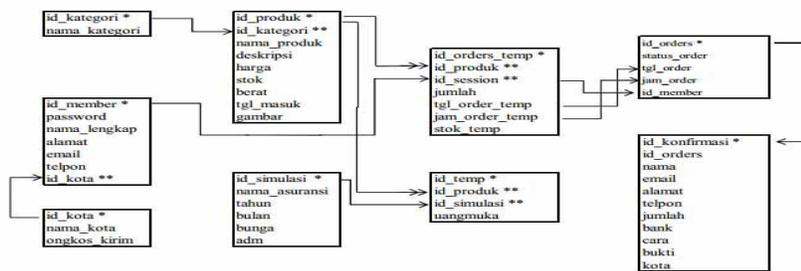
Sumber : hasil penelitian (2014)

Gambar 3. Bentuk Unnormalisasi



Sumber: hasil penelitian (2014)

Gambar 4. Bentuk Normal ke-1(1NF)



Sumber : hasil penelitian (2014)

Gambar 5. Bentuk Normal ke- 2 (2NF)

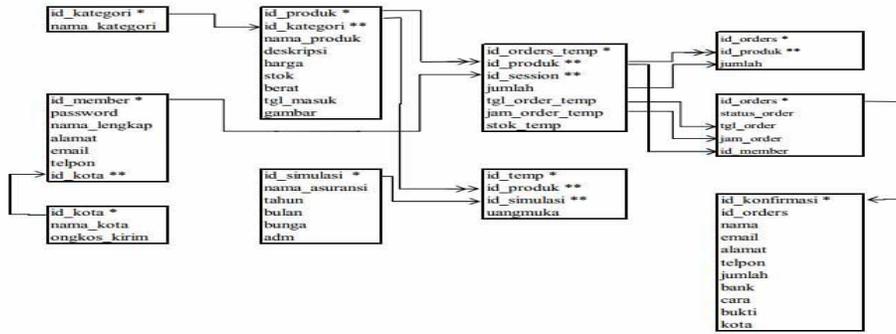
Keterangan :

*) Primay key

**) Secondary key

┌─ One To Many

└─ Many To Many



Sumber: hasil penelitian (2014)

Gambar 6. Bentuk Normal ke -3 (3NF)

Keterangan :

*) Primary key

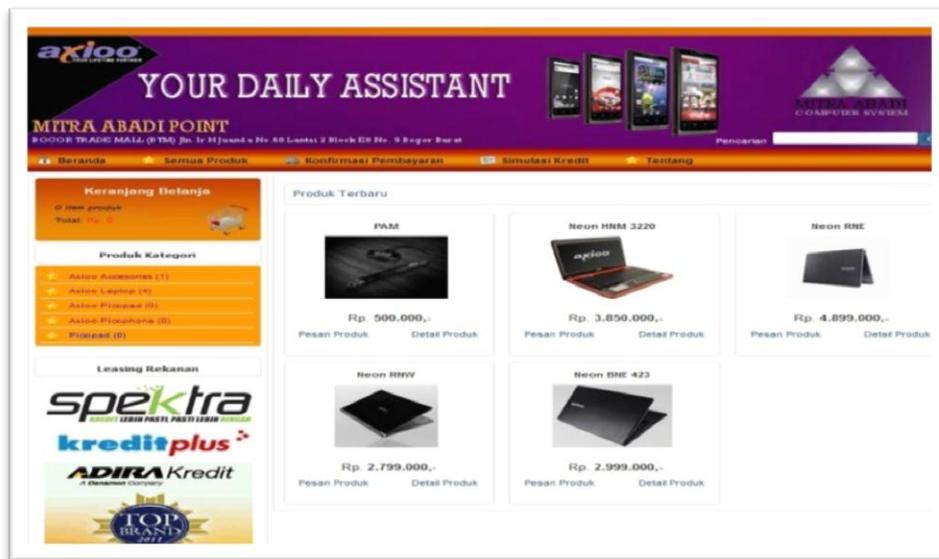
**) Secondary key

┌───) One To One

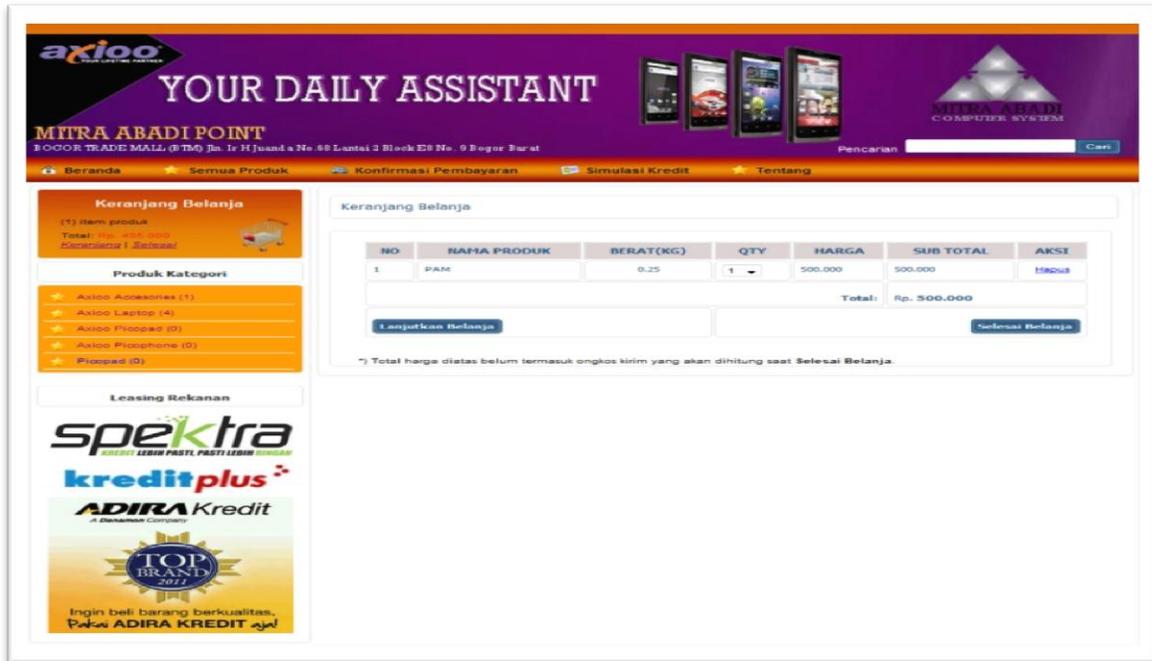
┌───┐) One To Many

Tampilan Hasil

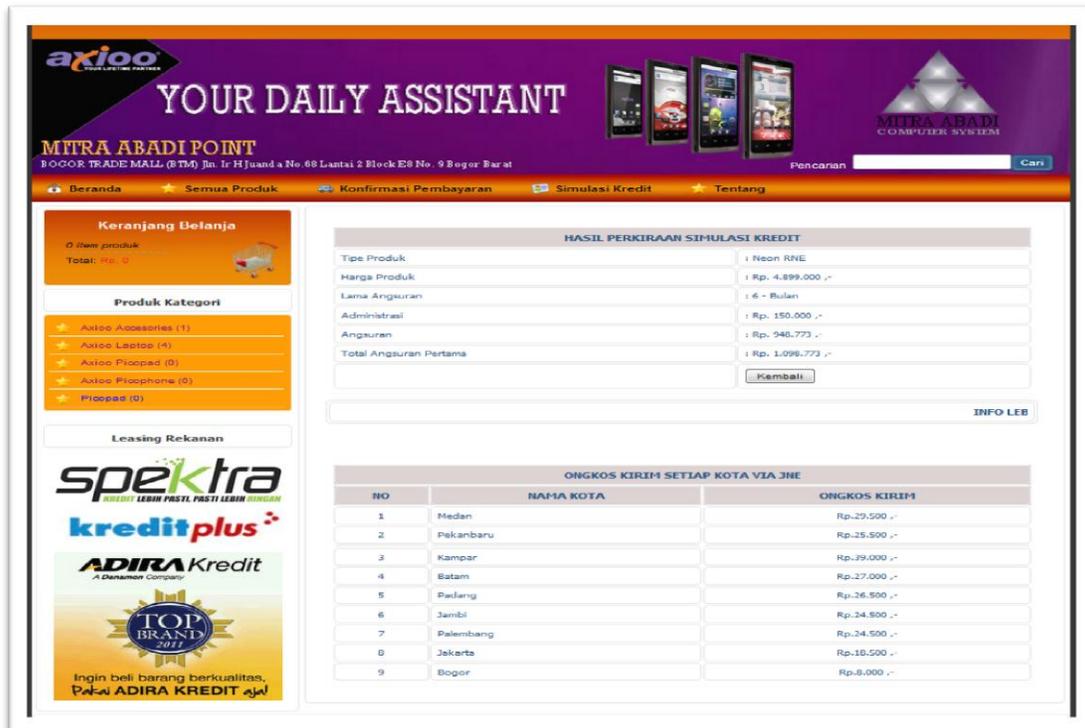
Dari hasil perancangan maka didapat tampilan hasil yang disesuaikan dengan kebutuhan dari user dan sistem dalam penjualan gadget sebagai berikut :



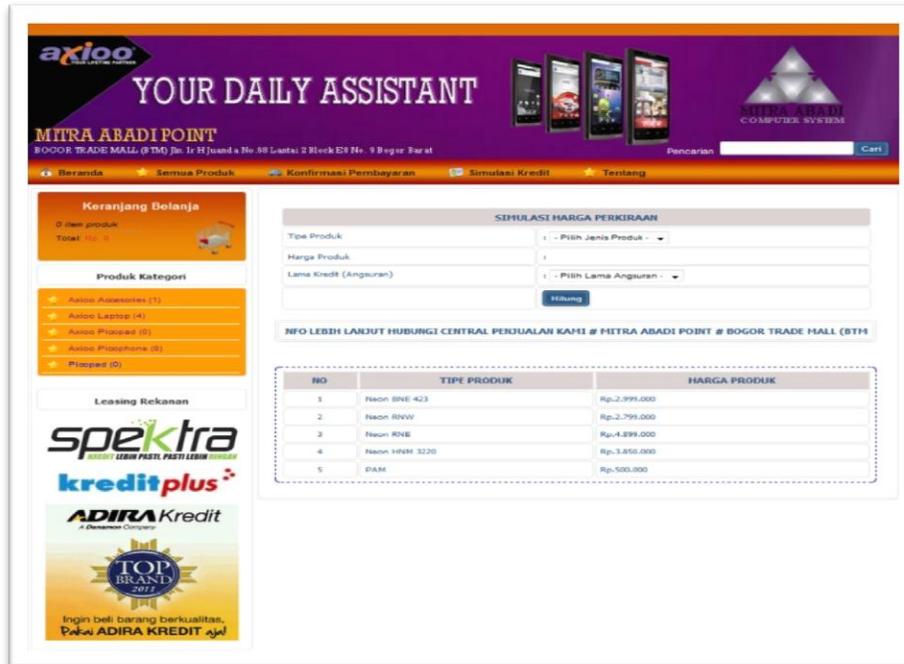
Gambar 7. Halaman Beranda



Gambar 9. Halaman Keranjang Belanja



Gambar 10. Halaman Simulasi



Gambar 11. Halaman Simulasi Kredit

PENUTUP

Kesimpulan yang diambil setelah mempelajari dengan seksama mengenai “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Gadget Berbasis Web Pada Toko Mitra Abadi” adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya website penjualan *online*, diharapkan informasi mengenai Toko Mitra Abadi yang bergerak dibidang Penjualan Gadget sehingga dapat lebih memudahkan dalam pencarian informasi yang dapat diakses dengan cepat tanpa harus langsung ke Toko Mitra Abadi.
2. Dapat memperoleh relasi maupun rekanan yang ingin mengetahui informasi tentang Toko Mitra Abadi.
3. Dengan menggunakan sarana *website* penjualan *online*, bisnis dapat berjalan dengan mudah dan perkembangan bisnis dapat berkembang lebih cepat.
4. Dengan adanya *website* penjualan *online*, kebutuhan konsumen, relasi maupun rekanan dapat terpenuhi dengan mudah dan kapan saja.
5. Dengan adanya konfirmasi pembayaran dan simulasi kredit ini lah yang ingin dimanfaatkan Toko Mitra Abadi dalam hal mempromosikan perusahaan dalam memberikan informasi yang akurat dan terpercaya melalui *internet* sehingga membuat banyak kesempatan mendapatkan relasi lebih banyak lagi.

Dari kesimpulan yang penulis kemukakan di atas, maka penulis memberikan beberapa saran yang mungkin dapat membantu agar perencanaan *website* ini dapat bekerja dengan optimal. Serta untuk menunjang keberhasilan *website* ini, penulis menyarankan beberapa hal yang harus dilakukan oleh para pengguna *web*. Adapun saran-saran penulis antara lain:

1. Selalu dilakukan pembaharuan data, sehingga informasi yang disampaikan selalu *uptodate* dan dapat disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan produk yang di jual.
2. Melihat internet merupakan teknologi informasi yang semakin terus berkembang, maka sejalan dengan hal tersebut *webite* perusahaan Toko Mitra Abadi, juga dapat dikembangkan lebih baik lagi dalam segi kualitas maupun desainnya, sesuai dengan kebutuhan.
3. Agar dapat meningkatkan jumlah pengunjung yang mengunjungi suatu *website*, diharapkan untuk selalu melakukan peng *update website* secara berkala sehingga *website* menjadi lebih dinamis karena informasi yang didalamnya selalu mengikuti perkembangan yang *up to date*.
4. Diharapkan untuk mempunyai *backup file* untuk mencegah apabila terjadi kesalahan atau permasalahan di dalam rancangan *website*.

5. Selalu melakukan monitoring *website* untuk menghindari adanya virus yang dapat merusak *website*.

DAFTAR PUSTAKA

Aditya, Alan Nur.2011. Jago PHP & MySQL. Bekasi : Dunia Komputer

Aditama, Roki. 2012. Sistem Informasi Akademi Kampus Berbasis Web dengan *PHP*. Yogyakarta: Penerbit Lokomedia

Anhar, 2010. Panduan Menguasai *PHP* dan *MYSQL*. Jakarta: Media Kita.

Fuady, Munir.2005. Pengantar Hukum Bisnis : Menata Bisnis Modern di Era globalisasi, Edisi ke dua, Bandung : PT Citra Aditya Bakti.

Hariyanto. 2004. Sistem Manajemen Basis Data. Bandung:Penerbit Informatika Bandung

Hendratman, Hendi. 2010. Photoshop. Bandung : informatika.

HM, Jogyanto. 2005. Analisis Dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta : Pendekatan Terstruktur Teori Praktek Aplikasi Bisnis. Edisi III. Yogyakarta: Andi Offset.

Kadir, Abdul. 2008. Belajar Database Menggunakan MySQL. Yogyakarta : Penerbit Andi

Kurniawan, Erick. 2010.Cepat Mahir ASP.NET 3.5 untuk Aplikasi Web Interaktif. Yogyakarta: Andi Publisher.

Madcom, 2010. Kupas tuntas Adobe Dreamweaver CS5 dengan pemograman PHP dan MySQL. Yogyakarta: Andi Offset.

Pahlevi, 2013. Tujuh langkah Praktis Pembangunan Basis Data. Jakarta : Penerbit PT Alex Media Komputindo.

Raharjo, Suwanto dan Istiyanto, Jazi Eko.2003. Keamanan Akses ke PostgreSQL melalui PHP (Menggunakan Apache Web Server pada GNU/Linux). Yogyakarta:Andi.

Rahdian, 2008. Panduan Aplikasi Desain web dengan macromedia dreamweaver 8.0 Yogyakarta: Andi Offset.

Rochaety, Ety, Tupi Setyowati Dan Faisal Ridwan. 2011. Sistem Informasi Manajemen. Jakarta : Mitra Wacana Media

Sarwono, Jonathan dan Prihartono, K. 2012. Perdagangan Online Cara Bisnis di Internet. Jakarta : Elex Media Komputindo

Sutopo, Ariesto Hadi. 2007. Pemrograman Flash dengan PHP dan MySQL. Yogyakarta : Graha Ilmu.

Wahana, Komputer 2012. Mudah Membuat portal berita online dengan PPHP dan MySQL. Yogyakarta: Andi Offset.