

## PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN FURNITURE BERBASIS WEB PADA PK. BUMI JAYA BEKASI

**Andi Saryoko**

Program Studi Teknik Komputer  
Akademi Manajemen Informatika dan Komputer BSI Jakarta  
Jl. R.S. Fatmawati No.24, Pondok Labu, Jakarta Selatan  
andi.asy@bsi.ac.id

### ABSTRACT

*Today's modern era, the development of information technology goes so rapidly. The need for a technology is needed. One of them is the internet being used to obtain information in a short time. In many internet consumers who are looking for particular items of furniture, where consumers can obtain information and facilitate in pemesana and purchasing furniture. PK. Bumi Jaya is one company that is engaged in the manufacture and sale of furniture. The program is to be taken about the design of the website selling the PK. Bumi Jaya. Where this program is designed to simplify the booking and purchase of furniture for the consumer. The author makes writing material obtained from interviews with the PK. Bumi Jaya, observation and library reference books related to ordering and buying from the internet. Here the authors chose a program with application software Macromedia Dreamweaver 8 for database using PHP and MySQL. Due to its simplicity to create a dynamic website.*

**Keywords:** *Information System Design, Furniture Sales, Web-Based*

### I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi *internet* berjalan bersamaan dengan teknologi *web* atau yang biasa kita kenal sebagai situs. Berawal dari *web* sebagai media penyedia informasi secara *online*, kemudian berkembang menjadi *web* yang digunakan untuk menunjang berbagai aktivitas di dunia. *Internet* dapat digunakan sebagai alat bantu bisnis perdagangan, sebagai sarana dalam proses jual beli. Sehingga dapat memberikan kemudahan sekaligus keleluasaan bagi para pembeli serta pedagang dalam proses jual beli.

PK. Bumi Jaya merupakan salah satu perusahaan yg bergerak dalam bidang penjualan *furniture*. Sejauh ini pensosialisasian toko masih dilakukan secara sederhana yaitu melalui telepon dan kunjungan-kunjungan. Hal tersebut merupakan cara yang kurang efektif dan efisien karena selain membutuhkan banyak waktu, cara tersebut juga membutuhkan banyak biaya yang harus dikeluarkan.

Salah satu kemajuan teknologi yang dapat digunakan dan dapat dikembangkan sesuai dengan masalah yang dihadapi oleh PK. Bumi Jaya ini adalah sebuah sistem informasi berbasis *web*. Sistem informasi berbasis *web* sangat dibutuhkan dunia usaha pada saat ini,

dengan tujuan untuk meminimalkan waktu dan biaya dalam kegiatan operasional.

### II. TINJAUAN PUSTAKA

*Web* dapat menghubungkan dari sembarang tempat dalam sebuah dokumen atau gambar ke seberang tempat di dokumen lain. Menurut (Ardhana, 2012) mendefinisikan bahwa "*Website* adalah sejumlah halaman *web* yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video atau berkas lainnya." *World Wide Web* atau lebih sering dikenal sebagai *web* adalah suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink* (tautan), yang memudahkan *surfer* (sebutan para pemakai komputer yang melakukan *browsing* atau penelusuran informasi melalui *internet*). Keistimewaan inilah yang telah menjadikan *web* sebagai *service* yang paling cepat pertumbuhannya. Dengan sebuah *browser* yang memiliki *Graphical User Interface* (GUI), *link-link* dapat dihubungkan ke tujuannya dengan menunjuk *link* tersebut dengan *mouse* dan menekannya. Suatu situs *web* akan dikenal dengan cepat apabila informasi yang disajikan selalu *up-to-date* dan lengkap.

### A. Internet

Menurut (Daryanto,2004) memberikan penjelasan bahwa *internet* adalah "kumpulan yang luas dari jaringan komputer besar dan kecil yang saling berhubungan menggunakan jaringan komunikasi yang ada diseluruh dunia". *Internet* berasal dari kata *Interconnection Networking* yang berarti kata jaringan yang saling berhubungan. Didalam mengatur integrasi dan komunikasi jaringan *internet* dibutuhkan sebuah *protocol* yang disebut TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*). TCP digunakan untuk memastikan bahwa semua koneksi bekerja dengan benar dan untuk IT merupakan alamat komputer dan alamat *interface router* dalam lingkungan jaringan berprotokol TCP/IP.

### B. E-Commerce

Menurut (Hakim, 2010) "*E-Commerce* adalah kepanjangan dari *Electronical Commerce*, yaitu perdagangan dengan menggunakan fasilitas elektronik (*internet*). Seperti televisi,radio dan jaringan komputer atau *internet*."

*E-Commerce* meliputi *transfer* dana secara elektronik, pertukaran dan pengumpulan data, semua diatur dalam sistem manajemen *inventori* otomatis. Perdagangan elektronik sudah masuk dalam katagori industri teknologi informasi. Karena semua jenis usahannya melibatkan aplikasi dan penerapan sistem IT. Dikatakan perdagangan elektronik karena semua jenis usaha berkaitan dengan transaksi komersial dan mengarah pada bisnis. Pada mulanya perdagangan elektronik ini hanya sebatas pengiriman dokumen komersial saja seperti pemesanan pembelian (*invoice*) secara elektronik (melalui *fax* dan *email*).

Menurut (Nugroho,2006) "Perdagangan elektronik tidak hanya membuka pasar baru bagi produk dan/atau jasa yang ditawarkan, mencapai konsumen baru, tetapi ia juga dapat mempermudah cara perusahaan melakukan bisnis." Disamping itu, perdagangan elektronik juga sangat bermanfaat bagi pelanggan/konsumen dan masyarakat umum. Kemudian *e-commerce* berkembang menjadi perdagangan *web*, yaitu pembelian barang atau jasa melalui *World Wide Web*. Pedagangan *web* ini sudah menggunakan jalur (*server*) yang aman, *server protocol* semacam HTTPS.

Secara umum, ada berbagai manfaat lain yang didapat perusahaan saat melakukan perdagangan secara elektronik, yaitu: Memperpendek Jarak, Perluasan Pasar, Perluasan Jaringan Mitra Bisnis, Efisien. Sedangkan manfaat untuk konsumen antara

lain: Efektif, Aman secara fisik, Fleksibel. Kemudian manfaat untuk masyarakat umum, yaitu: Mengurangi polusi dan pencemaran lingkungan, Membuka peluang kerja baru, Menguntungkan dunia akademis, Meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

### C. Macromedia Dreamweaver 8

Menurut (Madcoms, 2007) "*Macromedia Dreamweaver* adalah sebuah HTML editor profesional untuk mendesain secara visual dan mengelola situs atau halaman web." Kelebihan *Dreamweaver 8* adalah memiliki *User Interface* lebih baik dibandingkan versi sebelumnya. *Dreamweaver 8* memiliki peningkatan kemampuan *toolbar* sehingga *Dreamweaver 8* dapat digunakan untuk memodifikasi tampilan *toolbar* atau menambahkan fungsi baru. Selain *user interface* baru, *Dreamweaver 8* memiliki kemampuan untuk menyunting kode dengan lebih baik. *Dreamweaver 8* juga dapat melakukan *Print Code* pada jendela *Code View*. Selain itu juga memiliki fasilitas *Code Hints* yang membantu dalam urusan *tag-tag* serta *Tag Inspector* yang sangat berguna dalam menangani *tag-tag* HTML.

### D. Personal Home Page (PHP)

Menurut (Kadir, 2008) mengemukakan bahwa "PHP merupakan singkatan dari PHP *Hypertext Preprocessor*. Ia merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam *server* dan diproses di *server*. Hasilnya yang dikirimkan ke klien, tempat pemakai menggunakan *browser*."

Secara khusus, PHP dirancang untuk membentuk aplikasi web dinamis. Artinya ia dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini. Pada prinsipnya PHP mempunyai fungsi yang sama dengan skrip-skrip seperti ASP (*Active Server Page*), *Cold Fusion*, ataupun *Perl*. Namun, perlu diketahui bahwa PHP sebenarnya bisa dipakai secara *command line*. Artinya, skrip PHP dapat dijalankan tanpa melibatkan *web server* maupun *browser*. Kemudahan lain PHP adalah, PHP mampu berintegrasi dengan berbagai *database*. *Database* yang paling umum digunakan adalah *MySQL*.

### E. MySQL

Menurut (Saputra, 2011) "*MySQL* merupakan perangkat lunak yang juga bersifat *open source*, bahasa standar yang digunakan adalah *SQL*, *SQL* singkatan dari *Structure Query Language*, yang merupakan bahasa standar untuk pengolahan *database*."

*MySQL* juga merupakan sebuah aplikasi RMDS (*Relational Database Management System*) yang sangat cepat dan akurat dalam menangani *database*. *MySQL* adalah sebuah *server database* yang dapat menangani banyak pengguna dan banyak tugas dalam waktu yang bersamaan. Sekarang *MySQL* telah berada dibawah bendera *Open Source*, jadi dapat didapatkan tanpa biaya walaupun juga tersedia versi komersialnya.

#### F. *PhpMyAdmin*

Setiap RDBMS (*Relation Database Management System*) seperti *Oracle*, *SQL Server*, *MySQL* dan lain-lain, pasti memiliki *tool* yang dapat digunakan untuk mempermudah pengoprasian *database*. *Oracle* memiliki *TOAD*. *SQL Server* memiliki *Enterprose Manager* dan *SQL Query Analyzer*. Sedangkan *MySQL* memiliki *tool* atau aplikasi yang disebut *PhpMyAdmin*.

Menurut (Sugiri, 2008) mengemukakan “*PhpMyAdmin* merupakan aplikasi berbasis *web* yang dikembangkan menggunakan bahasa pemograman *PHP*”. Melalui *PhpMyAdmin*, *user* dapat melakukan perintah *query* tanpa harus mengetikkan seperti pada *MS DOS*. Perintah tersebut misalnya administrasi *user* dan *privileges*, *export* dan *import database*, manajemen *database*, manajemen *table* dan struktur *table*. *PhpMyAdmin* sangat *user friendly*, sehingga mudah untuk digunakan walaupun oleh pengguna baru.

#### G. *Apache2Triad*

Banyak pendapat yang mengemukakan pengertian dari *Apache*, menurut pendapat (Sukarno, 2006) mengemukakan *Apache* merupakan “*web server* yang digunakan dalam pemograman *web* berbasis *server*.”

Pada dasarnya *web server* lainnya, *Apache* hanya menunggu adanya permintaan (*request*) yang diajukan *client* melalui *browser* (*Mozilla*, *Netscape*, *Opera*, *Google Chrome*, dan lain-lain). Setelah ada *request* dari *client*, maka langkah selanjutnya *web server* akan memproses *request* tersebut dan mengirim data-data yang diinginkan *client*. Agar *web server* dapat berkomunikasi dengan *web client* (*browser*), maka dibutuhkan suatu protokol yang mengatur komunikasi antara keduanya, protokol tersebut adalah *Hyper Text Transfer Protocol* (*HTTP*). Protokol ini berfungsi untuk transfer *file HTML* dan *web*. Jadi dapat disimpulkan *Apache* adalah perangkat lunak yang merupakan paket yang ada pada aplikasi pemograman *web*.

### III. METODE PENELITIAN

Dalam penyusunan makalah ini diperlukan beberapa metode penelitian yang digunakan oleh penulis untuk memperoleh data-data, metode penelitian yang digunakan sebagai berikut:

#### a. Pengamatan Langsung (*Observation*)

Dalam metode ini, penulis melakukan pengamatan secara langsung dalam permasalahan sistem penjualan pada PK. Bumi Jaya, sehingga dapat diketahui kekurangan dan ketidakefisien pada proses yang sedang berlangsung dan melakukan pengamatan secara nonformal terhadap beberapa toko *online* yang akan dijadikan sebagai objek penulisan Tugas Akhir.

#### b. Metode Studi Pustaka (*Library Reseach*)

Selain melakukan pengamatan langsung penulis juga melakukan studi pustakan dengan cara mengumpulkan dan memperoleh data dari membaca dan mempelajari buku-buku referensi yang menunjang atau berkaitan dengan pembuatan Makalah ini, guna mendapatkan gambaran mengenai materi yang akan dijadikan bahan penelitian.

#### c. Wawancara (*Interview*)

Melakukan tanya jawab terhadap pimpinan / karyawan perusahaan yang berhubungan mengenai masalah yang sedang penulis amati.

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

*Website* Toko Furniture PK. Bumi Jaya ini merupakan sebuah *homepage* yang berisi semua informasi tentang penjualan *furniture*. Dengan adanya *website* ini para konsumen bisa mendapatkan informasi tentang PK. Bumi Jaya dan produk-produk *furniture* pada PK. Bumi JAYA. Dengan demikian konsumen hanya perlu duduk di depan komputer dan dapat segera memesan produk yang ada di *website* PK. Bumi Jaya.

Pada rancangan *website* ini penulis membuat bentuk rancangan tampilan dari halaman-halaman situs.

#### A. Spesifikasi Bentuk Masukkan

Spesifikasi bentuk masukkan terdiri dari *form* masukkan yang diperlukan untuk memasukkan data, sebelum data tersebut diolah menjadi informasi yang diperlukan. *Form* masukkan yang diperlukan pada perancangan program ini sebagai berikut:

- a. Nama : *Form login admin*
- Fungsi : Untuk masuk ke halaman

- |           |   |           |  |
|-----------|---|-----------|--|
|           | <i>admin</i>  | Media     | : Layar monitor  |
| Sumber    | : <i>Admin</i>  | Frekuensi | : Setiap ada perubahan ongkos kirim                        |
| Tujuan    | : -   |           |  |
| Media     | : Layar monitor   | i. Nama   | : <i>Form</i> konfirmasi                                   |
| Frekuensi | : Setiap <i>admin</i> yang ingin masuk ke halaman <i>admin</i>    | Fungsi    | : Untuk melakukan konfirmasi bayar                         |
| b. Nama   | : <i>Form</i> tambah barang                                       | Sumber    | : <i>Member</i>  |
| Fungsi    | : Untuk menambah produk   | Tujuan    | : <i>Admin</i>   |
| Sumber    | : <i>Admin</i>  | Media     | : Layar monitor  |
| Tujuan    | : <i>Member</i>   | Frekuensi | : Setiap ada <i>Member</i> yang ingin melakukan konfirmasi |
| Media     | : Layar monitor   |           |  |
| Frekuensi | : Setiap ada tambahan barang                                      |           |  |
| c. Nama   | : <i>Form</i> ubah barang   |           |  |
| Fungsi    | : Untuk mengubah data barang                                      |           |  |
| Sumber    | : <i>Admin</i>  |           |  |
| Tujuan    | : <i>Member</i>   |           |  |
| Media     | : Layar monitor   |           |  |
| Frekuensi | : Setiap ada perubahan data barang                                |           |  |
| d. Nama   | : <i>Form</i> daftar <i>member</i>                                |           |  |
| Fungsi    | : Untuk mendaftar menjadi <i>member</i>                           |           |  |
| Sumber    | : <i>Member</i>   |           |  |
| Tujuan    | : <i>Admin</i>  |           |  |
| Media     | : Layar monitor   |           |  |
| Frekuensi | : Setiap <i>member</i> ingin melakukan pendaftaran                |           |  |
| e. Nama   | : <i>Form</i> kantong belanja                                     |           |  |
| Fungsi    | : Untuk menampung pemesanan barang                                |           |  |
| Sumber    | : <i>Member</i>   |           |  |
| Tujuan    | : <i>Admin</i>  |           |  |
| Media     | : Layar monitor   |           |  |
| Frekuensi | : Setiap ada pemesanan barang                                     |           |  |
| f. Nama   | : <i>Form</i> buku tamu   |           |  |
| Fungsi    | : Untuk memberikan komentar kepada perusahaan                     |           |  |
| Sumber    | : <i>Member</i>   |           |  |
| Tujuan    | : <i>Admin</i>  |           |  |
| Media     | : Layar monitor   |           |  |
| Frekuensi | : Setiap pengunjung <i>website</i> yang ingin memberikan komentar |           |  |
| g. Nama   | : <i>Form</i> tambah ongkos kirim                                 |           |  |
| Fungsi    | : Untuk menambahkan biaya ongkos kirim                            |           |  |
| Sumber    | : <i>Admin</i>  |           |  |
| Tujuan    | : <i>Member</i>   |           |  |
| Media     | : Layar monitor   |           |  |
| Frekuensi | : Setiap ada penambahan ongkos kirim                              |           |  |
| h. Nama   | : <i>Form</i> ubah ongkos kirim                                   |           |  |
| Fungsi    | : Untuk merubah biaya ongkos kirim                                |           |  |
| Sumber    | : <i>Admin</i>  |           |  |
| Tujuan    | : <i>Member</i>   |           |  |
- B. Spesifikasi Bentuk Keluaran**
- Bentuk keluaran atau *output* disini berupa tampilan layar monitor. *Form* keluaran pada perancangan program ini sebagai berikut:
- |         |  |           |  |
|---------|--|-----------|--|
| a. Nama | : Data barang  |           |  |
| Fungsi  | : Untuk melihat data barang yang ada                             | Sumber    | : <i>Admin</i>   |
|         |  | Tujuan    | : <i>Member</i>  |
|         |  | Media     | : Layar monitor  |
|         |  | Frekuensi | : Setiap ada <i>member</i> yang ingin melihat koleksi barang         |
| b. Nama | : Data pemesanan   |           |  |
| Fungsi  | : Untuk melihat pemesanan pemesanan yang dilakukan <i>Member</i> | Sumber    | : <i>Member</i>  |
|         |  | Tujuan    | : <i>Admin</i>   |
|         |  | Media     | : Layar monitor  |
|         |  | Frekuensi | : Setiap <i>admin</i> ingin melihat dan merubah data pesanan         |
| c. Nama | : Data <i>member</i>   |           |  |
| Fungsi  | : Untuk melihat <i>member</i> yang sudah mendaftar               | Sumber    | : <i>Member</i>  |
|         |  | Tujuan    | : <i>Admin</i>   |
|         |  | Media     | : Layar monitor  |
|         |  | Frekuensi | : Setiap <i>admin</i> ingin melihat dan menghapus data <i>member</i> |
| d. Nama | : Data pemesanan detail  |           |  |
| Fungsi  | : Untuk melihat detail pemesanan                                 | Sumber    | : <i>Member</i>  |
|         |  | Tujuan    | : <i>Admin</i>   |
|         |  | Media     | : Layar monitor  |
|         |  | Frekuensi | : Setiap <i>admin</i> ingin melihat detail pemesanan                 |
|         |  | Bentuk    | : Lampiran B.4   |
| e. Nama | : Tampil buku tamu   |           |  |
| Fungsi  | : Untuk melihat komentar-komentar dari <i>Member</i>             | Sumber    | : <i>Member</i>  |
|         |  | Tujuan    | : <i>Admin</i>   |
|         |  | Media     | : Layar monitor  |
|         |  | Frekuensi | : Setiap <i>Member</i> yang telah                                    |

f. Nama : memberikan komentar  
 Fungsi : Cetak faktur  
 : Untuk mencetak faktur pemesanan barang  
 Sumber : *Admin*  
 Tujuan : *Member*  
 Media : Layar monitor  
 Frekuensi : Setiap *Member* selesai melakukan transaksi

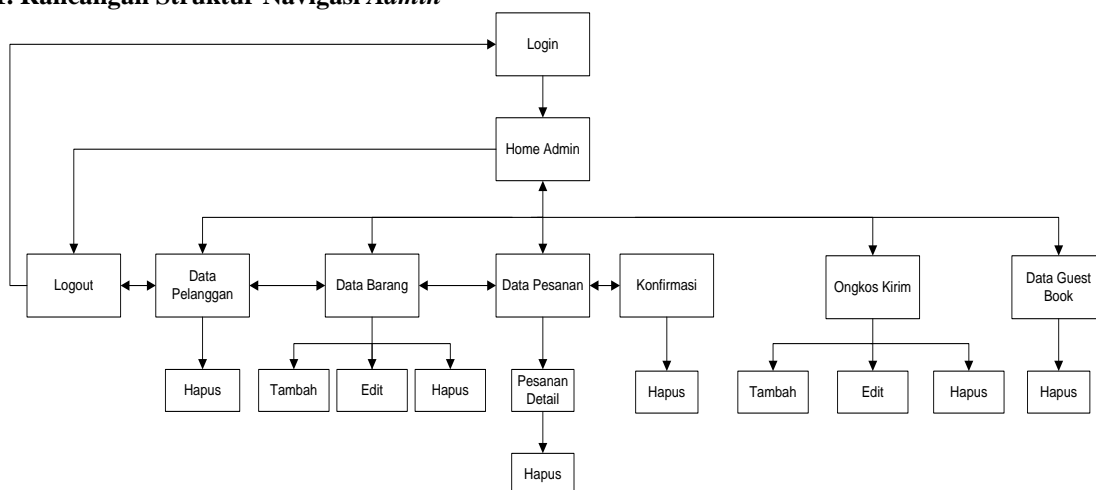
g. Nama : Ongkos Kirim  
 Fungsi : Untuk melihat ongkos kirim  
 Sumber : *Admin*  
 Tujuan : *Admin*  
 Media : Layar monitor  
 Frekuensi : Setiap *Admin* yang ingin

h. Nama : melihat ongkos kirim  
 Fungsi : Konfirmasi  
 : Untuk melihat konfirmasi dari *member*  
 Sumber : *Member*  
 Tujuan : *Admin*  
 Media : Layar monitor  
 Frekuensi : Setiap *Admin* yang ingin melihat konfirmasi dari *Member*

### 3.1. Rancangan Struktur Navigasi

Pada rancangan *website* ini penulis membuat bentuk rancangan struktur navigasi admin dan member sebagai berikut:

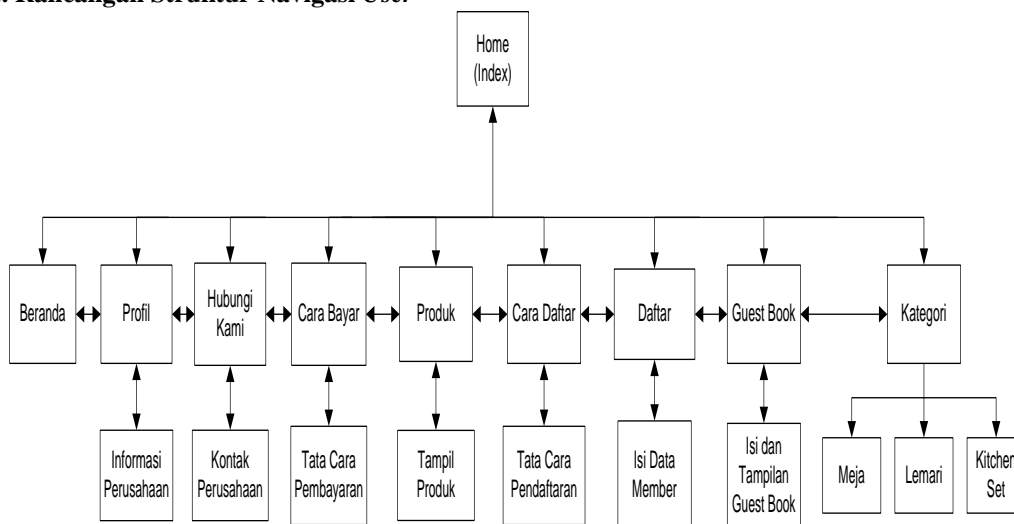
#### 1. Rancangan Struktur Navigasi Admin



Sumber: (Hasil Penelitian:2015)

**Gambar III.2**  
**Rancangan Struktur Navigasi Admin**

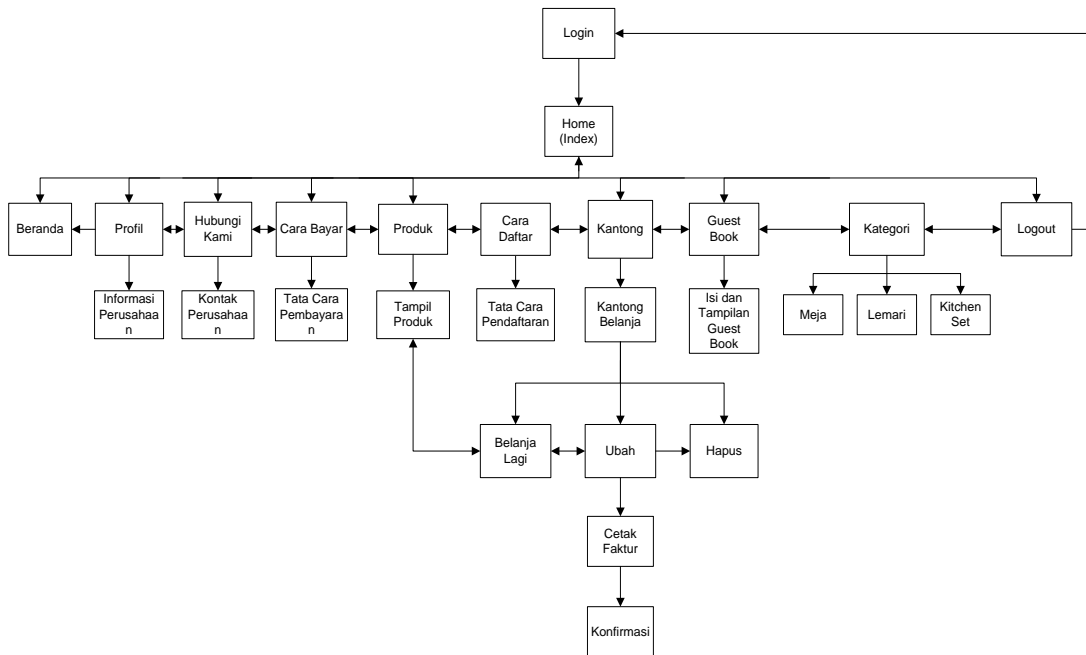
#### 2. Rancangan Struktur Navigasi User



Sumber: (Hasil Penelitian:2015)

**Gambar III.3**  
**Rancangan Struktur Navigasi Member**

**3. Rancangan Struktur Navigasi *Member***



Sumber: (Hasil Penelitian:2015)

**Gambar III.4**  
**Rancangan Struktur Navigasi *Member***

**3.2. Normalisasi**

Pada penulisan Makalah ini penulis memakai normalisasi sampai dengan bentuk

normal ketiga (3NF), yang uraiannya sebagai berikut:

**1. Bentuk Tidak Normal (*Unnormalized Form*)**

uname	idproduk
password	tanggal
nama	jam
alamat	jumlah
telp	id_kategori
email	kategori
id_kota	id_konfirmasi
idproduk	no_pesanan
nmproduk	tgl
deskripsi	bank_tujuan
harga	bank_pemilik
gambar	no_rekening
stok	pemilik
id_kategori	nominal
id_pesanan	id_kota
no_pesanan	namakota
uname	ongkir

Sumber: (Hasil Penelitian: 2015)

**Gambar III.5**  
**Bentuk Tidak Normal (*Unnormalized Form*)**

**2. Bentuk Normal Kesatu (1NF/First Normal Form)**

uname *	id_kategori *
password	kategori
nama	id_konfirmasi *
alamat	tgl
telp	bank_tujuan
email	bank_pemilik
id_produk*	no_rekening
nmproduk	pemilik
deskripsi	nominal
harga	id_kota *
gambar	namakota
stok	ongkir
no_pesanan*	
id_pesanan	
tanggal	
jam	
jumlah	

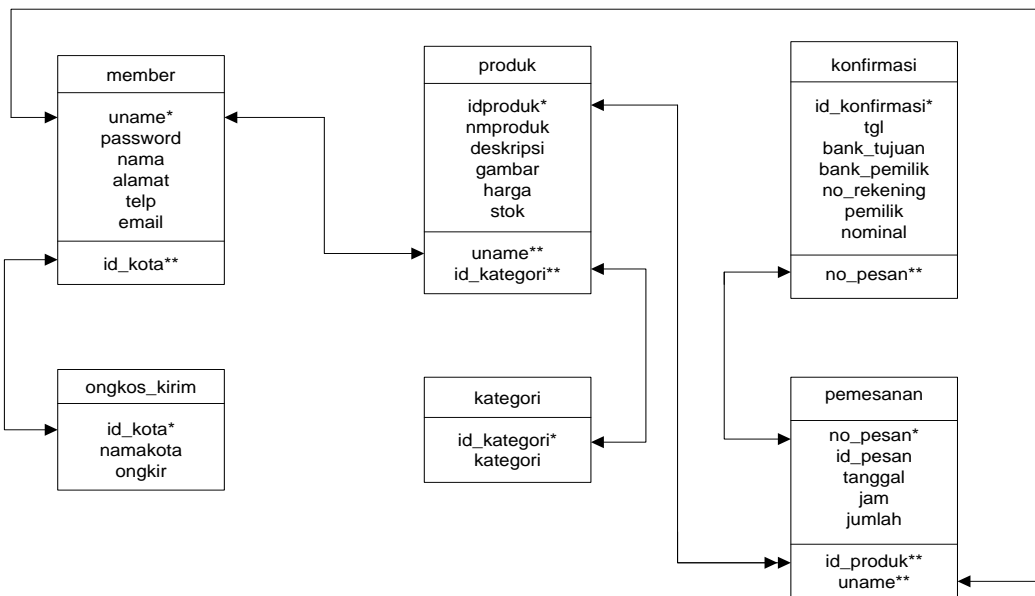
Sumber: (Hasil Penelitian:2015)

Keterangan:

\* : Candidate Key

**Gambar III.6**  
**Bentuk Normal Kesatu (1NF/First Normal Form)**

**3. Bentuk Normal Kedua (2NF/Second Normal Form)**



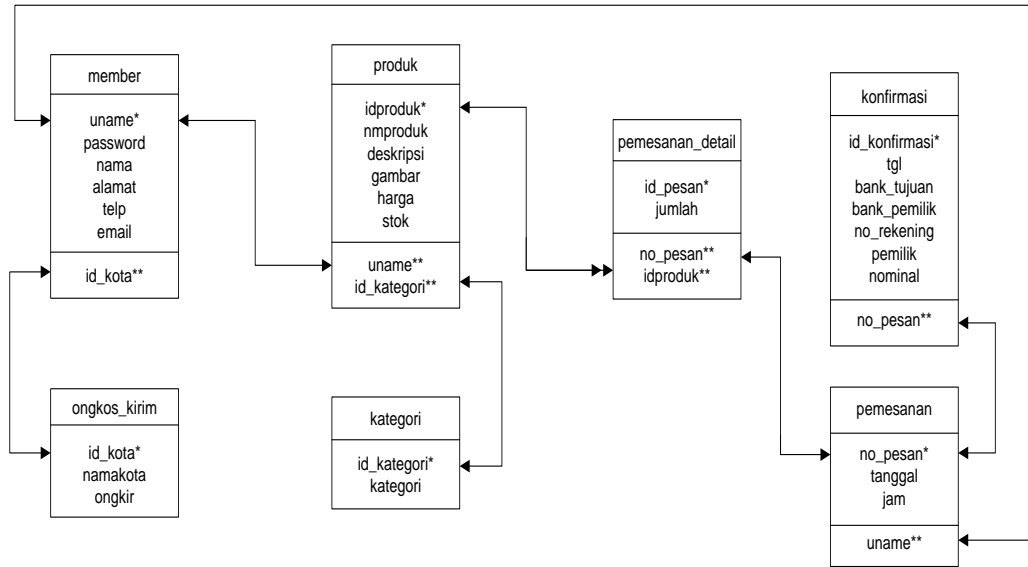
Sumber: (Hasil Penelitian:2015)

Keterangan:

- \* : Primary Key
- \*\* : Foreign Key
- ↔ : One to One
- ↔ : One to Many

**Gambar III.7**  
**Bentuk Normal Kedua (2NF/Second Normal Form)**

4. Bentuk Normal Ketiga (3NF/Third Normal Form)



Keterangan:

\* : Primary Key                            ↔ : One to One  
 \*\*: Foreign Key                             ↔ : One to Many

Sumber: (Hasil Penelitian:2015)

Gambar III.8  
Bentuk Normal Ketiga (3NF/Third Normal Form)

3.3. Spesifikasi File

Dalam perancangan website penjualan furniture yang akan dibuat, terdapat beberapa file yang diperlukan antara lain *file produk*, *file member*, *file pemesanan* dan *file pemesanan\_detail*. Adapun rincian dari tiap-tiap *file* tersebut adalah sebagai berikut:

1. Spesifikasi File Produk

- Nama File : *File produk*
- Akronim : *produk.MYD*
- Fungsi : *Untuk melihat data barang*
- Organisasi File : *Index Sequential*
- Akses File : *Random*
- Media File : *Harddisk*
- Bahasa Program : *MySQL*
- Panjang Record : *287 byte*

4	Harga	harga	Int	11	
5	Gambar	gambar	Varchar	225	
6	Stok	stok	Int	11	
7	ID Kategori	id_kategori	Varchar	5	

Sumber: (Hasil Penelitian:2015)

2. Spesifikasi File Member

- Nama File : *File member*
- Akronim : *member.MYD*
- Fungsi : *Untuk melihat data member*
- Organisasi File : *Index Sequential*
- Akses File : *Random*
- Media File : *Harddisk*
- Bahasa Program : *MySQL*
- Panjang Record : *132 byte*

Tabel III.1  
Spesifikasi File produk

N o	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	ID Produk	idproduk	Varchar	5	Primary Key
2	Nama produk	nmproduk	Varchar	30	
3	Deskripsi	deskripsi	Text		

Tabel III.2  
Spesifikasi File member

N o	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Username	uname	Varchar	20	Primary Key



	member				
2	Password	password	Varchar	20	
3	Nama	nama	Varchar	30	
4	Alamat	alamat	Text		
5	Telepon	telp	Varchar	12	
6	Email	email	Varchar	50	
7	ID Kota	id_kota	Int	3	

Sumber: (Hasil Penelitian:2015)

3. Spesifikasi File Pemesanan

Nama File : File pemesanan  
 Akronim : pemesanan.MYD  
 Fungsi : Untuk melihat data pemesanan barang  
 Organisasi File : Index Sequential  
 Akses File : Random  
 Media File : Harddisk  
 Bahasa Program : MySQL  
 Panjang Record : 25 byte

**Tabel III.3**  
**Spesifikasi File pemesanan**

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Nomor ID pesan	id_pesanan	Int	6	
2	Jumlah	jumlah	Int	5	
3	Nomor pesan	no_pesanan	Varchar	5	Foreign Key
4	ID Produk	idproduk	Varchar	5	Foreign Key

Sumber: (Hasil Penelitian:2015)

4. Spesifikasi File Pemesanan\_detail

Nama File :File pemesanan\_detail  
 Akronim :pemesanan\_detail.MYD  
 Fungsi :Untuk menampung transaksi yang ada di tabel pemesanan  
 Organisasi File: Index Sequential  
 Akses File : Random  
 Media File : Harddisk  
 Bahasa Program: MySQL  
 Panjang Record: 21 byte

**Tabel III.4**  
**Spesifikasi File pemesanan\_detail**

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Nomor pesan	no_pesanan	Varchar	5	Primary Key
2	Tanggal	tanggal	Date		
3	Jam	Jam	Time		
4	Username member	uname	Varchar	20	Foreign Key

Sumber: (Hasil Penelitian:2015)

5. Spesifikasi File Kategori

Nama File : File kategori  
 Akronim : kategori.MYD  
 Fungsi : Untuk melihat kategori dari produk  
 Organisasi File : Index Sequential  
 Akses File : Random  
 Media File : Harddisk  
 Bahasa Program : MySQL  
 Panjang Record : 55 byte

**Tabel III.5**  
**Spesifikasi File kategori**

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	ID Kategori	id_kategori	Int	5	Primary Key
2	Kategori	kategori	Varchar	50	

Sumber: (Hasil Penelitian:2015)

6. Spesifikasi File Konfirmasi

Nama File : File konfirmasi  
 Akronim : konfirmasi.MYD  
 Fungsi :Untuk menampung konfirmasi pembayaran dari member  
 Organisasi File : Index Sequential  
 Akses File : Random  
 Media File : Harddisk  
 Bahasa Program : MySQL  
 Panjang Record : 176 byte

**Tabel III.6**  
**Spesifikasi File konfirmasi**

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	ID Konfirmasi	id_konfirmasi	Int	11	Primary Key
2	Tanggal	tgl	Date		
3	Bank Tujuan	bank_tujuan	Varchar	50	
4	Bank Pemilik	bank_pemilik	Varchar	30	
5	No Rekening	no_rekening	Varchar	30	
6	Pemilik	pemilik	Varchar	50	
7	Nominal	nominal	Double		
8	No Pesan	no_pesan	Varchar	5	Foreign Key

Sumber: (Hasil Penelitian:2015)

7. Spesifikasi File Ongkos\_Kirim

Nama File : File ongkos\_kirim  
 Akronim : ongkos\_kirim.MYD  
 Fungsi : Untuk menampung ongkos kirim produk  
 Organisasi File : Index Sequential  
 Akses File : Random  
 Media File : Harddisk  
 Bahasa Program : MySQL  
 Panjang Record : 33 byte

**Tabel III.7**  
**Spesifikasi File ongkos\_kirim**

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	ID Kota	id_kota	Int	3	Primary Key
2	Nama Kota	namkota	Varchar	20	
3	Ongkos Kirim	ongkir	Int	10	

Sumber: (Hasil Penelitian:2015)

**3.4. Spesifikasi Sistem Komputer**

1. Perangkat Keras

Processor : Pentium IV 3.0 GHz

RAM : 512 MB  
 Harddisk : 80GB  
 CD-ROM : 52X  
 Mouse : Standart Mouse  
 Keyboard : 101/102 Keys  
 Monitor : Super VGA 14"  
 Printer : Dot Matriks

2. Perangkat Lunak

Sistem Operasi : Windows 7 Ultimate  
 Program Design: Adobe Dreamweaver CS3  
 Bahasa Script : PHP  
 Web Server : Apache 5.4.5.3  
 Web Browser : Mozilla Firefox 18.0  
 Database : MySQL

Form Login

Sumber: (Hasil Penelitian:2015)

Form Data Barang

Sumber: (Hasil Penelitian:2015)

Form keranjang belanja






Sumber: (Hasil Penelitian:2015)

## Form Testimonial

The form contains two input fields: 'Nama' (Name) and 'Komentar' (Comment). Below the fields are two buttons: 'Simpan' (Save) and 'Batal' (Cancel). There is also a small icon of two people on the left side of the form.

Sumber: (Hasil Penelitian:2015)

## Tampilan data barang

	Kode 2 Kategori Meja Bundar Nama Barang 700000 Harga 7 Stok Meja Bundar Diameter 60 cm Deskripsi [ Edit ] [ Hapus ]
	Kode 1 Kategori Kitchen Set Minimalis Nama Barang 3000000 Harga -1 Stok 2 Pintu Deskripsi [ Edit ] [ Hapus ]
	Kode 0 Kategori Meja Sofa Tamu Nama Barang 3200000 Harga -96 Stok 1 Meja 4 Sofa Deskripsi [ Edit ] [ Hapus ]
	Kode 2 Kategori Meja Kursi Rapat Kantor Nama Barang 3500000 Harga 0 Stok 1 Meja 6 Kursi Deskripsi [ Edit ] [ Hapus ]
	Kode 2 Kategori Kitchen Set Minimalis Nama Barang 4000000 Harga -6 Stok 3 Pintu Deskripsi [ Edit ] [ Hapus ]

Halaman : 1 | 1 | 1  
[ Tambah Produk ]

Sumber: (Hasil Penelitian:2015)

## V. KESIMPULAN

Demikian pembahasan mengenai Perancangan *Website* Penjualan *furniture* di PK. Bumi Jaya, dengan ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembuatan *website* merupakan sarana yang efektif untuk menjual produk suatu perusahaan atau individu. Terutama dalam hal penjualan *furniture*.
2. Proses penjualan *furniture* di PK. Bumi Jaya ini tidak memerlukan waktu yang cukup lama, karena dengan *website* semua

dapat diproses secara tepat dan akurat, sehingga para *customer* tidak terlalu lama menunggu pada saat dilakukannya transaksi penjualan.

3. Dengan membuat *website* penjualan *furniture* ini akan memudahkan para pencinta *furniture* untuk mendapatkan informasi dan dalam melakukan pembelian maupun pemesanan.
4. Tersedianya media kontak kami pada *website* ini untuk memudahkan komunikasi antar pengunjung.
5. Dengan sistem penjualan ini, ruang lingkup pemesanan akan semakin luas dan semakin mempermudah bagi calon pembeli diluar daerah untuk melakukan pemesanan.
6. Dihasilkannya suatu sistem penjualan yang dapat mendukung kegiatan pemasaran dan promosi pada PK. Bumi Jaya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardhana, YM Kusuma. 2012. PHP Menyelesaikan *Website* 30 Juta. Jakarta: Jasakom.
- Daryanto. 2004. Memahami Kerja Internet. Bandung: Yrama Widya
- Hakim, Mustholih. 2010. Langkah Awal Memulai Bisnis *Online*. Yogyakarta: Mediakom.
- Kadir, Abdul. 2008. Dasar Pemrograman *Web* Dinamis Menggunakan PHP Edisi Revisi. Yogyakarta: Andi Offset.
- Madcoms. 2007. Seri Panduan Lengkap *Macromedia Dreamweaver* 8. Yogyakarta: Andi Offset.
- Nugroho, Adi. 2006. *E-Commerce* Memahami Perdagangan *Modern* di Dunia Maya. Bandung: Informatika Bandung.
- Prihatna, Hengky. 2005. Kiat Praktis Menjadi Webmaster Profesional. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Saputra, Agus. 2011. *Step by Step* Membangun Aplikasi SMS dengan PHP dan *MySQL*. Jakarta: Elex Media Komputindi.
- Sugiri, dan Haris Saputro. 2008. Pengelolaan *Database MySQL* dengan *PHPMyAdmin*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sukarno, Mohamad. 2006. Membangun *Website* Dinamis Interaktif dengan PHP-MySQL (*Windows & Linux*) untuk Tingkat Pemula dan Tingkat Lanjut. Jakarta: Eska Media.
- Sutabri, Tata. 2005. Sistem Informasi Manajemen. Yogyakarta. Andi Offset.