

SISTEM INFORMASI PEMESANAN PRODUK PERCETAKAN BERBASIS WEB PADA CV.FADHIL INDOKREATIF KENDARI

Muh. Richognisi Rinai B.Madjid, Muh. Sadly Said.
STMIK Catur Sakti Kendari
Jln. Drs. H. Abdullah Silondae No. 109 Kendari
richognisi.rinai@gmail.com, sad301@gmail.com

Perusahaan Periklanan Adalah Perusahaan yang bergerak dibidang jasa dan barang, dalam bentuk penyajian promosi yang dibayar oleh salah satu sponsor/pihak tertentu. Dalam perusahaan CV.Fadhil Indokreatif Kendari masih terdapat masalah dalam pelayanan, salah satunya yaitu pelayanan dalam pemesanan produk yang masih terjadi di lingkup kantor, Penelitian ini dimaksudkan untuk mempermudah pekerjaan dan pelayanan terhadap konsumen untuk melakukan pemesanan berbasis web. Metode perancangan menggunakan System Development Life Cycle (SDLC) dengan menggunakan bahasa pemrograman php, hasil dari penelitian ini yakni membangun sistem informasi pemesanan produk percetakan berbasis web pada Cv. Fadhil Indokreatif.

Kata kunci - Sistem Infomasi, Advertising

I PENDAHULUAN

Wirausaha percetakan adalah bisnis dalam bidang jasa yang sangat penting bagi dunia bisnis misalnya saja dalam pembuatan iklan, mempromosikan produk melalui media cetak dalam bentuk apapun, dimana perusahaan tersebut menangani pembuatan baliho, spanduk, stiker, banner, dan lain-lain.

CV. Fadhil Indokreatif adalah Perusahaan Advertising di Kota Kendari yang beralamat di jalan Mayjed Katamso no 85. Jasa pembuatan Media Promosi luar ruang (outdoor advertising) maupun dalam ruang (indoor advertising) dengan visualisasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan manajemen perusahaan disimpulkan pelayanan di Fadhil Indokreatif Kendari Advertising masih belum bisa memberikan kepuasan kepada konsumen. Seperti memberikan informasi harga produk dan proses pemesanan yang hanya terjadi dilingkup perusahaan, sehingga dalam menyampaikan informasi membutuhkan waktu yang lama serta mempengaruhi kinerja staff kantor dalam melakukan proses produksi khususnya bagian staff desain yang dimana selain melakukan proses mendesain juga melayani konsumen yang datang hal ini tentu saja akan

memperlambat proses pemesanan yang terjadi di kantor, hal ini di karenakan masih belum adanya sistem pemesanan dalam perusahaan tersebut. Dan juga perhitungan pencatatan pembayaran percetakan masih dilakukan secara manual.

Penelitian ini dimaksudkan untuk mempermudah pekerjaan dan pelayanan terhadap konsumen untuk melakukan pemesanan. Dengan ada sistem informasi pemesanan produk percetakan berbasis website, maka dalam proses pemesanan bisa lebih efisien baik dari sisi waktu dan biaya.

II LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Informasi

Menurut Abdul Kadir (2014:9), "Sistem informasi adalah kombinasi antar prosedur kerja, informasi, orang dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi". Sedangkan Taufiq (2013:17), "Sistem informasi adalah kumpulan dari sub-sub sistem yang saling terintegrasi dan berkolaborasi untuk menyelesaikan masalah tertentu dengan cara mengolah data dengan alat yang namanya komputer sehingga memiliki nilai tambah dan bermanfaat bagi pengguna."

2.2 E-Commerce

Perdagangan Elektronik (*E-Commerce*) adalah bagian dari e-lifestyle yang memungkinkan transaksi jual beli dilakukan secara online dari sudut tempat mana pun (Hidayat, 2008:5). E-Commerce juga dapat diartikan sebagai suatu proses berbisnis dengan menggunakan teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan, konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik dan pertukaran/penjualan barang, servis, dan informasi secara elektronik (Munawar, 2009:1).

Ada banyak cara untuk mengklasifikasikan transaksi E-Commerce. Salah satunya dengan melihat sifat peserta yang terlibat dalam transaksi e-Commerce. Berdasarkan sifat penggunaannya, E-Commerce dibagi menjadi 3 jenis (Laudon, 2003:45) :

1. E-Commerce bisnis ke konsumen (B2C) melibatkan penjualan produk dan layanan secara eceran kepada pembeli perorangan.
2. E-Commerce bisnis ke bisnis (B2B) melibatkan penjualan produk dan layanan antar perusahaan.
3. E-Commerce konsumen ke konsumen (C2C) melibatkan konsumen yang menjual secara langsung ke konsumen.

2.3 Advertising

Periklanan (advertising) adalah semua bentuk penyajian dan promosi non-personal tentang gagasan, barang atau jasa, yang dibayar oleh satu sponsor/pihak tertentu. dalam perusahaan yang kecil, periklanan ditangani oleh seseorang dalam departemen pemasaran yang bekerja dengan agen periklanan, sedangkan di perusahaan yang besar ada departemen periklanan tersendiri dimana manajer departemen periklanan tersebut bertanggung jawab pada direktur marketing.

Sebuah produk periklanan advertising atau media cetak yang mampu memberikan informasi tentang produk atau layanan jasa yang tawarkan.

2.4 Perancangan Perangkat Lunak

2.4.1 System Development Life Cycle.

System Development Life Cycle (SDLC) atau sering disebut juga *Software 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).

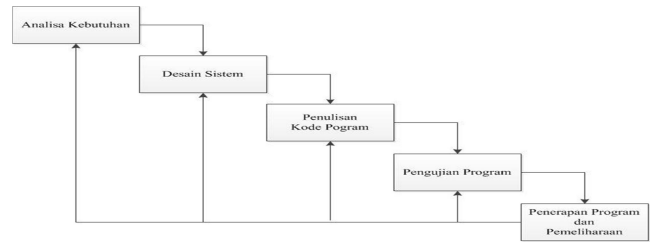
System Development Life Cycle (SDLC) menurut Kendall & Kendall (2011:8) dalam bukunya mendefinisikan (SDLC) sebagai suatu pendekatan yang memiliki tahapan atau bertahap untuk melakukan analisa dan membangun suatu sistem dengan menggunakan siklus yang lebih spesifik terhadap kegiatan pengguna.

2.4.2 Metode Waterfall

Nasution (2012:118), dalam membangun dan pengembangan aplikasi ini menggunakan metode *Waterfall*. “*Waterfall* merupakan salah satu metode pengembangan sistem informasi yang bersifat sistematis dan sekuensial, artinya setiap tahapan dalam metode ini dilakukan secara berurutan dan berkelanjutan”.

Pressman (2012:30) “Metode *Waterfall* adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear. Jadi jika langkah satu belum dikerjakan maka tidak akan bisa melakukan pengerjaan langkah 2, 3 dan seterusnya. Secara otomatis tahapan ke-3 akan bisa dilakukan jika tahap ke-1 dan ke-2 sudah dilakukan”.

Secara garis besar metode *Waterfall* mempunyai langkah-langkah sebagai berikut : Analisa, Design, Code, Testing, Penerapan dan Pemeliharaan yang dapat dilihat pada Gambar 2.1 dibawah ini.



Gambar 1 Bagan Waterfall

2.4.3 Unified Modeling Language (UML)

Menurut Nugroho (2010:6), “UML(Unified Modeling Language) adalah perangkat lunak yang berparadigma “berorientasi objek”. Pemodelan (modeling) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami”.

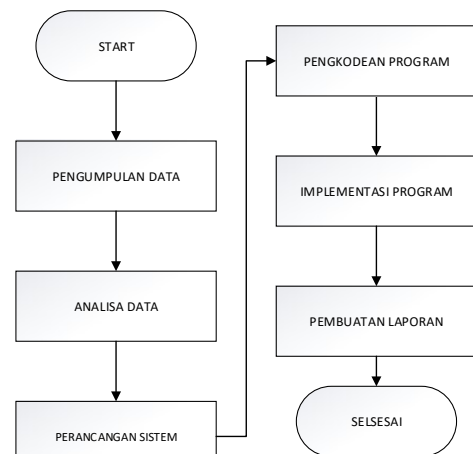
Menurut Alim (2012:30), “Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa standar yang digunakan untuk menulis blueprint perangkat lunak. UML dapat digunakan untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan mendokumentasikan artefak dari sistem perangkat lunak”.

2.5 Flowchart

Menurut Sulindawati (2010:8), "*Flowchart* adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan-urutan prosedur dari suatu program". *Flowchart* menolong analis dan *programmer* untuk memecahkan masalah kedalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian.

III METODE PENELITIAN

3.1 Alur Penelitian



Gambar 2 Alur Penelitian

3.2 Jenis Dan Sumber Data

3.2.1 Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data kualitatif dan data kuantitatif.

1. Data kualitatif adalah data deskriptif yang menjelaskan fenomena atau proses yang terjadi dalam objek penelitian, seperti proses pemesanan yang terjadi Cv. Fadhil Indokreatif Kendari berdasarkan hasil wawancara kepada Manager perusahaan.
2. Data kuantitatif data yang berbentuk angka atau bilangan. Sesuai dengan bentuknya, seperti daftar harga produk yang di tawarkan oleh Cv. Fadhil Indokreatif Kendari.

3.2.2 Sumber Data

Sumber data yang didapatkan dari penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder

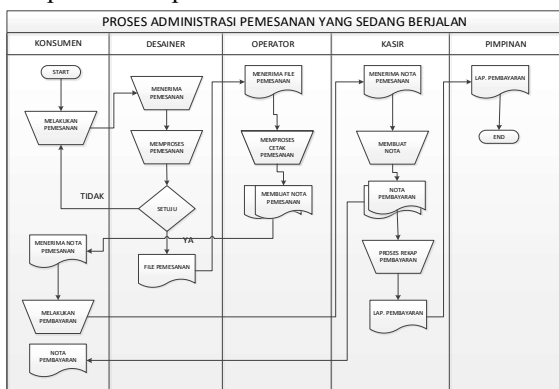
- a. Data Primer adalah data yang didapatkan langsung dari lokasi penelitian melalui proses wawancara, observasi, dan dokumentasi.
- b. Data Sekunder yaitu data pendukung untuk melengkapi sebuah penelitian yang diperoleh melalui media internet, buku-buku dan sebagainya untuk melengkapi dan menyempurnakan data primer yang berhubungan dengan masalah dalam penelitian.

3.3 Metode Pengumpulan Data

- a. Metode Observasi : Peneliti langsung mengunjungi lokasi penelitian yang dijadikan objek penelitian. Hal ini dilakukan untuk melihat dari dekat masalah-masalah yang berhubungan dengan pokok bahasan yang diperlukan dalam penelitian ini.
- b. Wawancara : Merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara bertatap muka antara pengumpul data dan narasumber yang dimaksud.
- c. Studi Literatur : yaitu dilakukan dengan membaca dan mengutip dari buku, internet, maupun hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

3.4 Gambaran Umum Sistem Berjalan

Proses pemesanan pada Cv. Fadhil indokreatif Kendari



Gambar 3 Proses Pemesanan

- a. Pertama-tama konsumen melakukan pemesanan ke konter yang diterima oleh desainer.
- b. Desainer menerima pesan dan memproses pemesanan jika pemesanan di setuju maka desainer memberikan file pemesanan ke operator. jika belum di setuju konsumen kembali melakukan pemesanan.
- c. Operator menerima file pemesanan dari desainer, setelah menerima file dari desainer operator akan memproses file tersebut dengan mencetak (mencetak

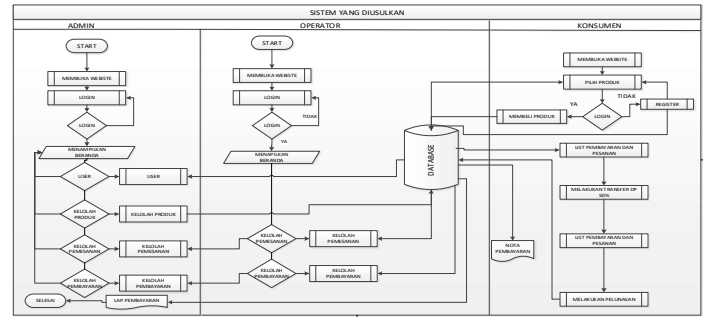
menjadi baliho dan lain-lain tergantung file pesan dari desainer). Setelah pesanan sudah tercetak maka operator membuat nota pemesanan ke konsumen.

- d. Konsumen menerima nota pemesanan dan hasil cetak dari operator, setelah menerima nota pemesanan dan hasil cetakan, konsumen melakukan pembayaran ke kasir, Dengan membawa nota pemesanan dan hasil cetakan. Untuk menerima nota pembayaran.
- e. Kasir menerima nota pemesanan hasil cetakan dari konsumen, kasir membuat nota pembayaran yang diarsipkan untuk konsumen dan untuk proses rekap, yang nantinya dari proses rekap akan menghasilkan Lap.pemesanan yang diberikan oleh manager.

3.5 Perancangan Sistem

3.5.1 Perancangan Sistem Yang Diusulkan

Proses Pemesanan yang diusulkan di Cv. Fadhil indokreatif Kendari



Gambar 4 sistem pemesanan yang diusulkan

Proses Pemesanan Konsumen

1. Pertama-tama konsumen membuka web pemesanan produk percetakan, dan konsumen dapat melihat produk-produk dari web yang disediakan.
2. Kosumen yang tertarik dan hendak memesan harus memiliki akun pelanggan untuk bisa login , jika belum punya sistem menyediakan form register untuk konsumen yang ingin memiliki akun pelanggan, agar di suatu saat nanti konsumen ingin memesan tidak perlu lagi melakukan register. Tinggal login konsumen sudah bisa memesan produk.
3. Disini konsumen yang login akan diarahkan kembali oleh sistem ke produk untuk memilih setelah memilih sistem akan merespon dengan menampilkan form pemesanan, dimana konsumen menginput nama konsumen , rincian pesan konsumen, setelah konsumen mengisi diform pemesanan dan melakukan pemesanan sistem akan merespon dengan menampilkan data pesanan di list pembayaran dana pesanan yang berada di menu pembayaran.
4. Setelah itu konsumen wajib melakukan transfer DP Sebesar 50%. Yang nantinya jika sudah melakukan transfer DP konsumen akan menerima konfirmasi dari admin bahwa pesannya di approve dan lagi di proses dan tinggal tunggu konfirmasi selanjutnya jika pesanan konsumen sudah selesai diproses.
5. Jika konsumen sudah menerima konfirmasi dari admin bahwa pesanan sudah diproses dan segera

dilunasi. Konsumen akan melihat hasil atau status pesanan yang berada di list pembayaran dan pesanan.

6. Konsumen akan menginput form pembayaran yang disediakan oleh sistem, dan jika sudah menginput form pembayaran sistem akan merespon dengan list pembayaran dengan bukti pembayaran. Untuk konsumen yang nantinya akan digunakan mengambil pesanan konsumen.

Proses Operator

1. Operator membuka web pemesanan produk percetakan, sistem akan merespon dengan menampilkan form login.
2. Jika operator yang sudah memiliki akun akan di respon oleh sistem dengan menampilkan beranda atau dashboard.
3. Di berada atau dashboard sistem akan menampilkan beberapa menu diantaranya :
 - a. Menu Kelolah Pesanan (untuk mengelolah requeset pesanan yang masuk dari konsumen).
 - b. Menu Kelolah Pembayaran (untuk mengelolah pembayaran yang masuk konsumen).

Proses Admin

1. Admin membuka web pemesanan produk percetakan, sistem akan merespon dengan menampilkan form login.
2. admin yang sudah melakukan login akan di respon oleh sisten dengan menampilkan beranda atau dashboard
3. Di beranda atau dashboard sistem akan menampilkan beberapa menu diantaranya :
 - a. Menu Akun (untuk mengelolah akun dari konsumen, dan operator)
 - b. Menu Kelolah Produk (untuk mengelolah produk yang nantinya akan di tampilakn di web pemesanan konsuemen)
 - c. Menu Kelolah Pesanan (untuk mengelolah requeset pesanan yang masuk dari konsumen)
 - d. Menu Kelolah Pembayaran (untuk mengelolah pembayaran yang masuk konsumen).yang nantinya data pembayaran yang masuk akan di jadikan laporan pembayaran untuk manager.

3.6 Analisa Sistem

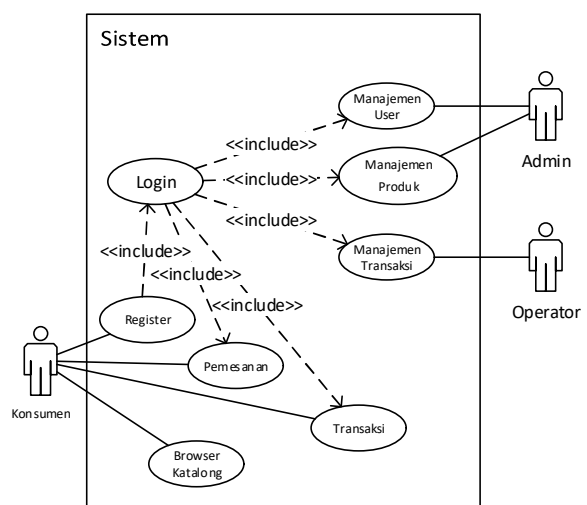
Analisa sistem adalah langkah awal untuk membuat sistem baru. Dalam langkah ini penulis menganalisis dengan menggunakan pendekatan sistem yang berorientasi objek dan di visualisasikan menggunakan *Unified Modelling Language (UML)* yang diantaranya adalah sebagai berikut: *Use Case Diagram, Activity Diagram dan Sequence Diagram*. Dimana sistem yang akan dibangun adalah sistem informasi pemesanan produk percetakan berbasis web. Sistem ini bertujuan untuk mempermudah Konsumen dalam melakukan pemesanan produk percetakan seperti spanduk, kartu nama, brosur Dan Lain-lain tanpa harus datang untuk memesan ,mengantri dan menunggu ke operator, yang mengakibatkan penumpukan konsumen di kantor untuk mengatasi masalah di atas perlu dipikirkan suatu metode untuk menciptakan sebuah sistem yang dari manual ke komputersisasi. yang dinamakan dengan sistem informasi

pemesanan produk percetakan, diharapkan dapat membantu konsumen dan operator di Cv. Fadhil indokreatif kendari dalam melancarkan proses sistem pemesanan agar tidak terjadi lagi penumpukan pesanan yang tidak teratur, Mengingat penggunaan internet sudah menjadi kebutuhan masyarakat di mana dalam melakukan kegiatan pemesanan sudah melalui sistem online.

3.7 Desain Sistem

Desain sistem menggunakan use case diagram adalah gambaran graphical dari beberapa atau semua actor, use case, dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem, terdapat beberapa kompartemen dimana ada admin, operator dan konsumen yang terlibat dalam sistem.

3.7.1 Use Case diagram

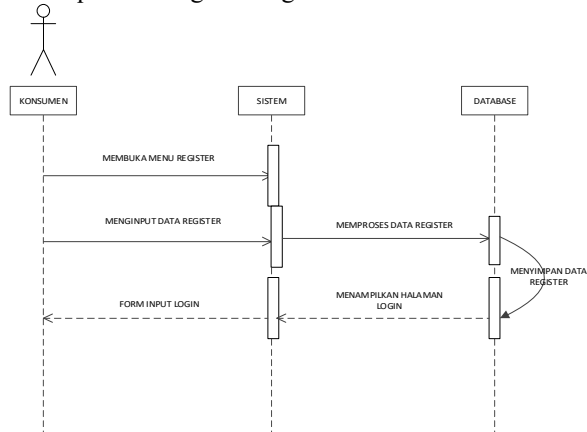


Gambar 5 Use Case Diagram Sistem Usulan

3.7.2 Sequence Diagram

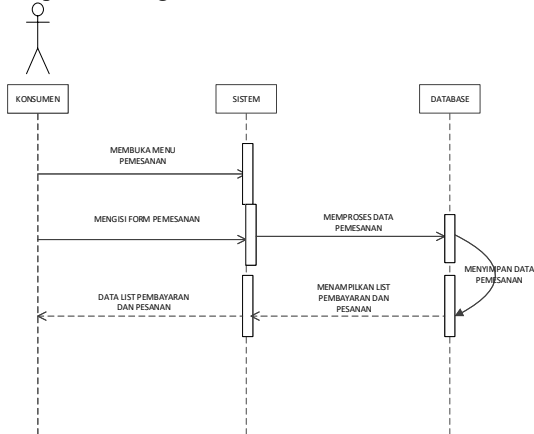
Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan juga disekitar sistem termasuk *user* ataupun *display* berupa pesan yang di gambarkan terhadap waktu yang berurutan. Akan tetapi pada dasarnya *sequence diagram* ini kegunaannya adalah untuk merujukkan rangkaian pesan yang dikirim antar objek juga berinteraksi antara objek. Berikut ini adalah sequence diagram yang ada pada sistem informasi pemesanan produk percetakan berbasis website.

a. Sequence Diagram Registrasi Konsumen



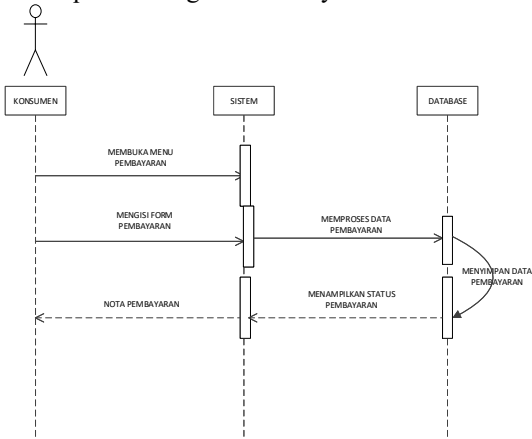
Gambar 6 Sequence Diagram Registrasi Konsumen

b. Sequence Diagram Pemesanan Konsumen



Gambar 7 Sequence Diagram Pemesanan

c. Sequence Diagram Pembayaran Konsumen



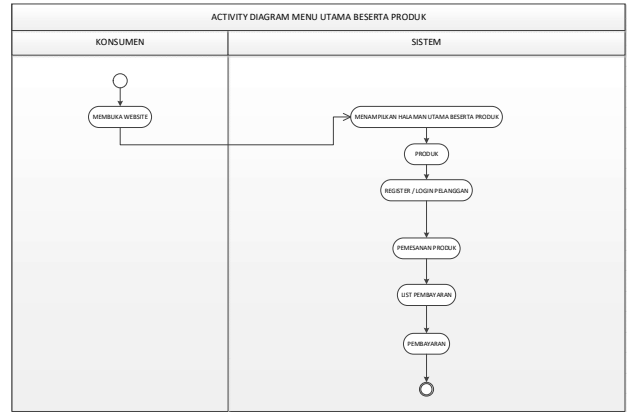
Gambar 8 Sequence Diagram Pembayaran

3.7.3 Activity Diagram

Activity diagram adalah salah satu cara untuk memodelkan event-event yang terjadi dalam suatu usecase. Secara esensial, Activity diagram mirip dengan diagram alir (flow diagram) karena memperlihatkan aliran kendali dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya.

Berikut ini adalah activity diagram secara keseluruhan proses yang terjadi di dalam sistem informasi pemesanan produk percetakan berbasis website yang akan dibangun.

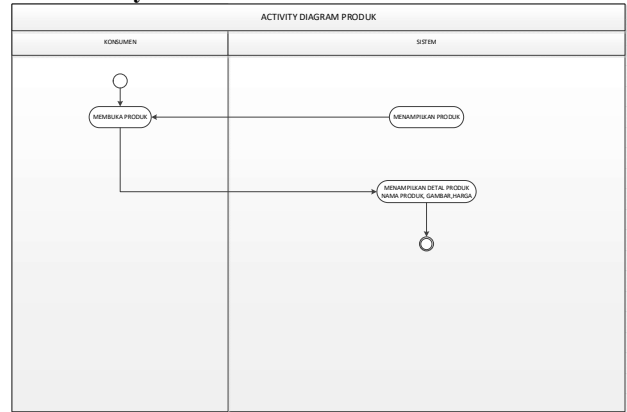
1. Activity Menu Konsumen



Gambar 9 Activity Diagram Menu Konsumen

Activity Menu suatu permulaan ketika konsumen membuka web yang direspon oleh sistem dengan menampilkan halaman utama dimana konsumen dapat melihat produk Advertising (periklanan).

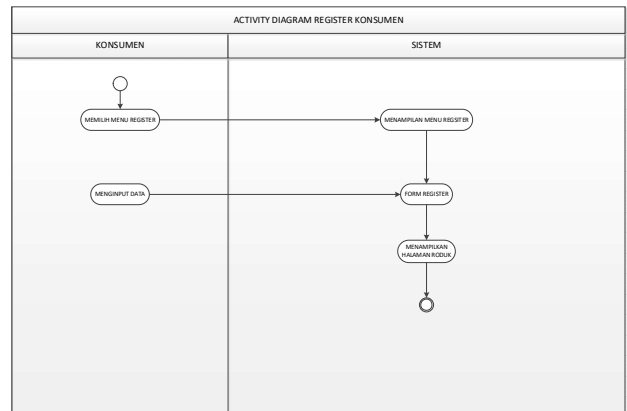
2. Activity Produk Konsumen



Gambar 10 Activity Diagram Produk Konsumen

Diagram ini dimulai ketika konsumen membuka web dan melihat browser katalog.

3. Activity Registrasi Konsumen

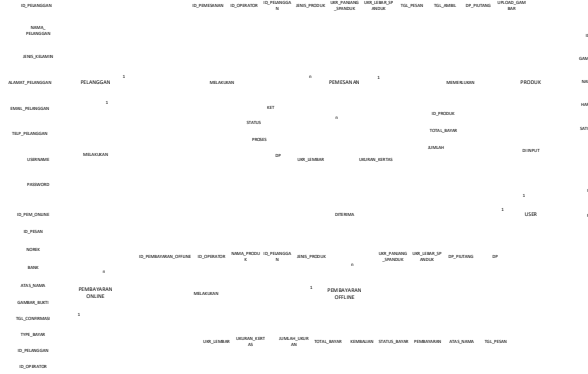


Gambar 11 Activity Diagram Registrasi

Aktivitas ini dimulai ketika konsumen hendak memesan suatu produk, tapi belum memiliki akun, maka sistem akan menampilkan form register untuk membuat akun pelanggan sehingga konsumen dapat login sebagai pelanggan.

3.8 Desain Database

Dalam penelitian ini Perancangan Database menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD). ERD merupakan salah satu metode dalam merancang sebuah database. Dalam perancangan database menggunakan ERD dapat diketahui keterkaitan atau relasi antar tabel-tabel yang digunakan dalam sebuah database. Adapun perancangan database menggunakan ERD dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut :



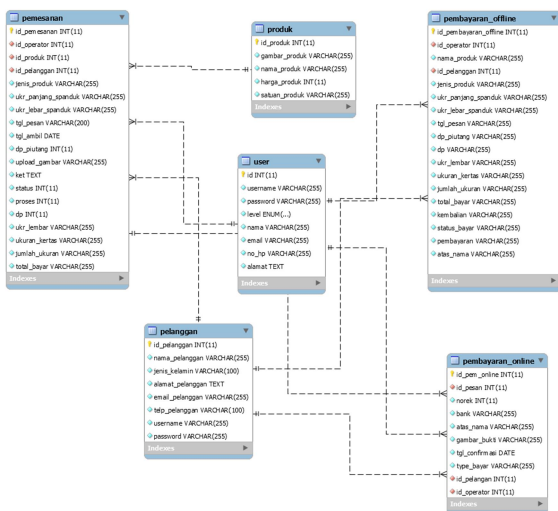
Gambar 12 Rancangan Database

Berikut ini merupakan penjelasan dari gambar ERD di atas :

Pelanggan memiliki data informasi diri melakukan pemesanan produk, produk di supply oleh admin. Pelanggan melakukan pembayaran, pembayaran terbagi 2 yaitu 1. Pembayaran *Online* atau Transfer, 2. Pembayaran *Offline* atau Tunai. Operator atau Admin menerima data pembayaran dari data pembayaran konsumen yang masuk ke sistem.

3.8.1 Relasi Tabel

Relasi tabel merupakan gambar tabel-tabel dalam database yang saling terhubung dan berkaitan. Adapun relasi tabel dalam penelitian ini dapat dilihat melalui gambar berikut ini :



Gambar 13 Relasi Tabel

3.8.2 Struktur Tabel

Dalam mengimplementasikan perancangan ke dalam sebuah sistem maka diperlukan tabel-tabel yang akan digunakan sebagai berikut :

1. Tabel User

Tabel user digunakan untuk memberikan informasi mengenai data diri user. Adapun struktur tabel user adalah sebagai berikut :

Nama Tabel : User

Field Kunci : id

| No | Field | Jenis | Ukuran |
|----|----------|---------|------------------|
| 1 | Id | Int | 11 |
| 2 | Nama | Varchar | 255 |
| 3 | Email | Varchar | 255 |
| 4 | No_hp | varchar | 15 |
| 5 | Alamat | text | |
| 6 | Username | varchar | 255 |
| 7 | Password | varchar | 255 |
| 8 | Level | enum | (admin,operator) |

Tabel 1 User

2. Tabel Pelanggan

Tabel Pelanggan digunakan untuk memberikan informasi mengenai Pelanggan Adapun pelanggan tersebut adalah konsumen. Adapun struktur tabel user adalah sebagai berikut :

Nama Tabel : Pelanggan

Field Kunci : id_pelanggan

| No | Nama Field | Jenis | Ukuran |
|----|------------------|---------|--------|
| 1 | Id_pelanggan | Int | 11 |
| 2 | Nama_pelanggan | Varchar | 225 |
| 3 | Jenis_kelamin | varchar | 100 |
| 4 | Alamat_pelanggan | text | - |
| 5 | Email_pelanggan | varchar | 225 |
| 6 | Telp_pelanggan | Varchar | 100 |
| 7 | User_pelanggan | varchar | 225 |
| 8 | Pass_pelanggan | Varchar | 225 |

Tabel 2 Pelanggan

3. Tabel Pemesanan

Tabel Pemesanan digunakan konsumen untuk melakukan pemesanan produk. Adapun struktur tabel user adalah sebagai berikut :

Nama Tabel : Pemesanan

Field Kunci : id_pesan

| No | Nama Field | Jenis | Size |
|----|---------------------|---------|------|
| 1 | Id pemesanan | int | 11 |
| 2 | Id pelanggan | int | 11 |
| 3 | Id produk | int | 11 |
| 4 | Tgl pesan | varchar | 11 |
| 5 | Tgl ambil | Date | |
| 6 | Dp Piutang | int | 11 |
| 7 | Upload gambar | Varchar | 255 |
| 8 | Ket | text | |
| 9 | Ukr lembar | Varchar | 255 |
| 10 | Status | int | 11 |
| 11 | Total bayar | int | 20 |
| 12 | Id operator | int | 11 |
| 13 | Jenis produk | varchar | 255 |
| 14 | Ukr panjang spanduk | varchar | 255 |

| | | | |
|----|-------------------|---------|-----|
| 15 | Ukr lebar spanduk | varchar | 255 |
| 16 | Proses | Int | 11 |
| 17 | Dp | int | 11 |
| 18 | Ukuran kertas | varchar | 255 |
| 19 | Jumlah ukuran | vrachar | 255 |

Tabel 3 Pemesanan

4. Tabel Produk

Tabel Produk digunakan oleh admin untuk mengelolah produk percetakan. Adapun struktur tabel user adalah sebagai berikut :

Nama Tabel : Produk

Field Kunci : id_produk

| No | Nama Field | Jenis | Ukuran |
|----|---------------|---------|--------|
| 1 | Id_produk | int | 11 |
| 2 | Gambar_Produk | Varchar | 255 |
| 3 | Nama_produk | varchar | 255 |
| 4 | Harga_produk | Int | 11 |
| 5 | Satuan_produk | varchar | 255 |

Tabel 4 Produk

5. Tabel Pembayaran Online

Tabel Pembayaran online digunakan konsumen untuk melakukan pembayaran terhadap produk yang dipesan dengan metode transer via bank. Adapun struktur tabel user adalah sebagai berikut :

Nama Tabel : Pembayaran Online

Field Kunci : id_pembayaran_on

| No | Nama Field | Jenis | Ukuran |
|----|----------------|---------|--------|
| 1 | Id pem online | int | 11 |
| 2 | Id pesan | Int | 11 |
| 3 | Norek | Int | 65 |
| 4 | Bank | varchar | 255 |
| 5 | Atas nama | varchar | 255 |
| 6 | Gambar bukti | varchar | 255 |
| 7 | Tgl konfirmasi | Date | |
| 8 | Type Bayar | Enum | |
| 9 | Id pelanggan | Int | 11 |
| 10 | Id operator | Int | 11 |

Tabel 5 Tabel Pembayaran Online

6. Tabel Pembayaran Offline

Tabel Pembayaran *Offline* digunakan konsumen untuk melakukan pembayaran terhadap produk yang dipesan dengan metode pembayaran tunai ke admin atau operator . Adapun struktur tabel user adalah sebagai berikut :

Nama Tabel : Pembayaran *Offline*

Field Kunci : id_pembayaran_off

| No | Nama Field | Jenis | Ukuran |
|----|---------------------|---------|--------|
| 1 | Id pembayaan_off | int | 11 |
| 2 | Id operator | int | 11 |
| 3 | Nama_produk | varchar | 255 |
| 4 | Id pelanggan | int | 11 |
| 5 | Jenis_produk | varchar | 255 |
| 6 | Ukr panjang sapnduk | varchar | 255 |
| 7 | Ukr lebar spanduk | varchar | 255 |
| 8 | Tgl pesan | varchar | 255 |
| 9 | Dp piutang | varchar | 255 |
| 10 | Dp | varchar | 255 |
| 11 | Ukuran lembar | varchar | 255 |

| | | | |
|----|---------------|---------|-----|
| 12 | Ukuran kertas | varchar | 255 |
| 13 | Jumlah ukuran | varchar | 255 |
| 14 | Total bayar | Varchar | 255 |
| 15 | kembalian | varchar | 255 |
| 16 | Status bayar | varchar | 255 |
| 17 | pembayaran | varchar | 255 |
| 18 | Atas nama | varchar | 255 |

Tabel 6 Tabel Pembayaran Offline

IV HASIL PENELITIAN

4.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil survey lapangan yang penulis telah lakukan di tempat penelitian di Perusahaan CV. FadhilIndokreatif Kendari dengan menggunakan metode wawancara langsung kepada Manager Perusahaan CV. FadhilIndokreatif Kendari untuk mendapatkan informasi yang akurat.

4.2 Implementasi Sistem

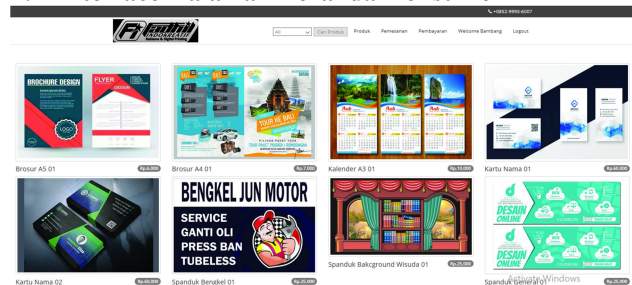
Implementasi sistem adalah tahap penerapan sistem yang akan dilakukan jika sistem disetujui termasuk program yang telah dibuat pada tahap perancangan sistem agar siap untuk dioperasikan.

4.3 Hasil Implementasi

Implementasi interface perangkat lunak merupakan hasil dari program Sistem Informasi Pemesanan Produk Percetakan Pada Cv.Fadhil Indokreatif Kendari Berbasis Web yang dihasilkan meliputi laporan pemesanan dan laporan pembayaran dan berikut beberapa interface perangkat lunak yang dibangun dalam aplikasi adalah sebagai berikut :

4.3.1 Interface Halaman Website Konsumen

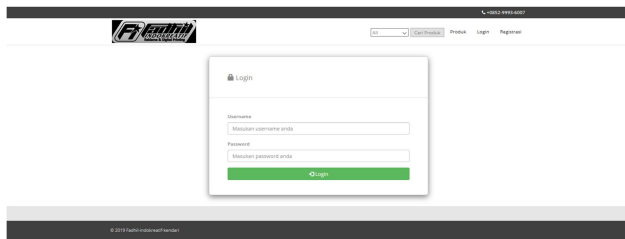
1. Interface Halaman Beranda Konsumen



Gambar 14 Halaman Beranda Konsumen

Dalam halaman ini merupakan tampilan awal dari website tersebut terdiri dari tombol pencarian produk berdasarkan kategori serta menu Produk, Pemesanan, Pembayaran, login serta register dan juga gambar produk-produk yang ditawarkan pada website tersebut.

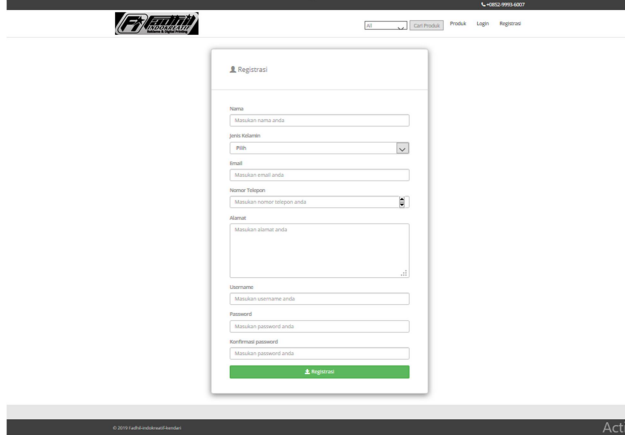
2. Interface Halaman Login Konsumen



Gambar 15 Halaman Login Konsumen

Halaman ini merupakan halaman login konsumen, konsumen yang ingin melakukan pemesanan wajib melakukan login terlebih dahulu dengan mengisi *Username* dan *Password*, bagi konsumen yang belum terdaftar bisa melakukan pendaftaran terlebih dahulu

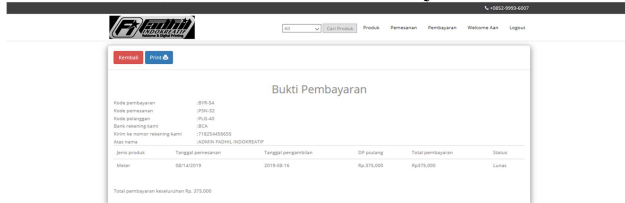
3. Interface Halaman Registrasi Konsumen



Gambar 16 Halaman Registrasi Konsumen

Halaman ini merupakan halaman registrasi konsumen, bagi konsumen yang belum terdaftar dapat mengisi data diri yang tertera pada form register ini konsumen di harapkan mengisi data diri dengan benar.

4. Interface Halaman Bukti Pembayaran Konsumen



Gambar 17 Halaman Bukti Pembayaran

Halaman ini merupakan Halaman Bukti pembayaran konsumen yang telah melakukan pembayaran

V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dengan menggunakan bahasa pemrograman *php* dalam hal pembuatan, Sistem informasi pemesanan produk percetakan berbasis web ini memiliki kelebihan yaitu menampilkan berbagai produk dari perusahaan sehingga memudahkan konsumen dalam menentukan pilihan desain mereka atau konsumen bisa mengirim file desainnya sendiri untuk dicetak, terkakulisasi dalam

melakukan pemesanan dan pembayaran serta dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

5.2 Saran

Sistem informasi pemesanan produk percetakan berbasis web yang dibuat penulis dirasa masih belum lengkap dan optimal dengan semua kebutuhan pengguna. Penulis berharap aplikasi ini dapat dikembangkan lagi, seperti menambah jenis produk, menambahkan keranjang pembelian agar mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan dengan lebih dari satu item dalam sekali bertransaksi, penambahan fitur edit jika konsumen salah dalam melakukan pemesanan, sistem keamanan program yang masih perlu di kembangkan, chatbot, notifikasi serta proses transaksi yang masih belum maksimal dan ke permasalahan yang lebih kompleks lainnya. Karena mengingat kebutuhan e-commerce untuk perusahaan advertising yang masih kurang adanya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alim.Yadanur, dkk. 2012. Pengembangan Sistem Informasi Administrasi Pemeriksaan Pasien Di Instalasi Radiologi Rsud Kajen Dengan Unified Process. Semarang: Universitas Diponegoro. Vol. 2, No. 4, ISSN 2086-4930.
- [2] Amin, Ruhul. 2017. Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Pada SMK Budhi Warman 1 Jakarta. ISSN: 2527-4864. Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer Vol.2 No.2-Februari 2017. Jakarta: STMIK Nusa Mandiri. <http://ejournal.nusamandiri.ac.id/>. Diakses pada 30 Maret 2017.
- [3] Arief, M. Rudyanto. 2011. "Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP & MySQL". Yogyakarta: Andi.
- [4] Darmawan, Deni dan Kunkun Nur Fauzi. 2013. Sistem Informasi Manajemen. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- [5] Deitel. 2012. Resources: C How to Program, Deitel & Deitel, 7th Edition, 2012. Course Outline.
- [6] Dewanto, I. Joko, (2006). WEB Desain (metode Aplikasi dan implementasi), Penerbit graha ilmu, Yogyakarta
- [7] Febuariyanti, Hery dan Eri Zuliarso. 2012. "Rancang Bangun Sistem Perpustakaan untuk Jurnal Elektronik". Semarang: Universitas Stikubank.
- [8] Feng, Raphael. "The Benefits of Migrating from JavaScript to TypeScript". 21 Oktober 2015. <https://blog.appdynamics.com/engineering/the-benefits-of-migrating-from-javascript-to-typescript/> (Diakses Tanggal 8 Juni 2017)
- [9] Fielding, R, Irvine, UC, dkk. 1999. *Hypertext Transfer Protocol - - HTTP/1.1 RFC 2616*. The Internet Society.
- [10] Hidayat, Taufik, 2008, Panduan Membuat Toko Online dengan OSCommerce, Mediakita, Jakarta.
- [11] Indrajani. 2015. "Database Design". Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- [12] Irman Deska Nurgana. 2012 Sistem Informasi Order Percetakan Di Rovell Digital Printing. Bandung.

- [13] Kadir, Abdul. 2014. *Pengenalan Sistem Informasi*. Edisi Revisi. Yogyakarta: Andi.
- [14] Kendall, K.E. dan Kendall, J.E. 2011, *Systems Analysis and Design* (8th edition), Pearson Education, Inc., New Jersey.
- [15] Kustiyahningsih, Yeni. "Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP & MySQL". Graha Ilmu. Jakarta 2011.
- [16] Laudon, Kenneth C, dkk, 2007, *Sistem Informasi Manajemen Edisi 10 Buku 2*, Salemba Empat, Jakarta.
- [17] Munawar, Kholil. 2009. E-commerce. <http://staff.uns.ac.id>.
- [18] Murad, Dina Fitria, Nia Kusniawati, dan Agus Asyanto. 2013. "Aplikasi Intelligence Website untuk Penunjang Laporan Paud pada Himpaudi Kota Tangerang". Tangerang: Jurnal CCIT ISSN: 1978-8282 Vol. 7 No. 1 September 2013.
- [19] Murya, Yosef. 2012. *PHP Menyelesaikan Website 30 Juta*. Yogyakarta: Jasakom.
- [20] Nasution, Ruslan Efendi. 2012. *Implementation Sms Gateway In The Development Web Based Information System Schedule Seminar Thesis*. Lampung: Unila.
- [21] Nugroho, Adi. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java*, Yogyakarta: Andi Offset.
- [22] Pressman, Roger. 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- [23] Romney, Marshal B dan Paul John Steinbart. 2014. *Sistem Informasi Akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat
- [24] Saputra, Agus, Feni Agustin, CV ASFA Solusion. 2013 "Menyelesaikan Website 12 Juta Secara Profesional". Jakarta: PT Alex MediaKomutindo.
- [25] Sulindawati, dan Muhammad Fathoni. 2010. *Pengantar Analisa Perancangan iSistem*. Medan: STMIK Triguna Dharma. Vol. 9, No. 2, Agustus 2010.
- [26] Sunyoto. 2007. *AJAX Membangun Web dengan Teknologi ASYNCHRONOUSE JAVASCRIPT & XML*. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- [27] Susila, Candra Budi dan Ramadhian Agus Triyono. 2015. *Sistem Informasi Nilai Mahasiswa Berbasis SMS Gateway Pada Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Muhammadiyah Pacitan*. Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi. Vol.7, No.3.
- [28] Suyanto M, 2003, *Strategi Periklanan pada e-Commerce Perusahaan Top Dunia*, Andi, Yogyakarta.
- [29] Taufiq, Rohmat. 2013. *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- [30] Wardana. 2010. "Menjadi Master PHP Dengan Framework Codeigniter". Jakarta: Elex Media Komutindo.
- [31] Williams, B.K. and Sawyer, S.C. 2011. "Using Information Technology: A Practical Introduction to Computers & Communications. (9th edition)". New York: McGraw-Hi