

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN ONLINE PRODUK**

**KESEHATAN PADA ANION.COM**



Nama : PRAHANGESTI DYAH AYU V.  
NIM : 07240006

**FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS DARMA PERSADA  
JAKARTA  
2011**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN ONLINE PRODUK**

**KESEHATAN PADA ANION.COM**

Tugas Akhir ini diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan pada  
Program Studi Strata Satu (SI) Jurusan Sistem Informasi  
Fakultas Teknik Universitas Darma Persada



Nama : PRAHANGESTI DYAH AYUV.  
NIM : 07240006

**FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS DARMA PERSADA  
JAKARTA  
2011**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir yang berjudul :

### **RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN ONLINE PRODUK KESEHATAN PADA ANION.COM**

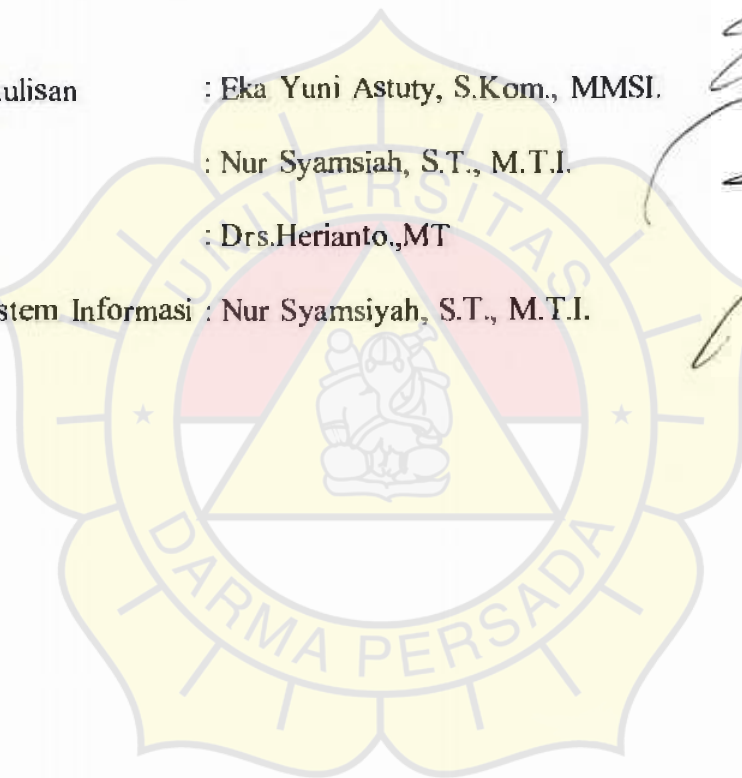
Telah diuji dihadapkan Panitia Ujian Tugas Akhir Fakultas Teknik pada tanggal 19  
Agustus 2011 dan dinyatakan LULUS.

Pembimbing Penulisan : Eka Yuni Astuty, S.Kom., MMSI.

Penguji I : Nur Syamsiah, S.T., M.T.I.

Penguji II : Drs.Herianto.,MT

Ketua Jurusan Sistem Informasi : Nur Syamsiyah, S.T., M.T.I.



*(Handwritten signatures of the supervisors and examiners)*

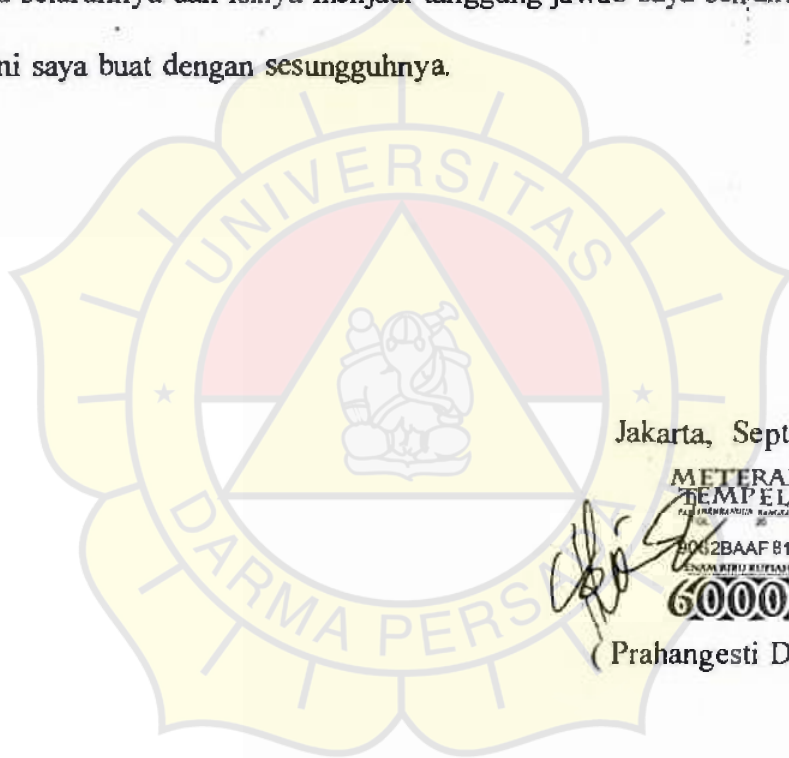
## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir yang berjudul :

### RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN ONLINE PRODUK KESEHATAN PADA ANION.COM

Merupakan karya ilmiah yang saya susun di bawah bimbingan Ibu Eka Yuni Astuty, S.Kom., MMSI. Tidak merupakan jiplakan Skripsi Sarjana atau karya orang lain, sebagian atau seluruhnya dan isinya menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.



Jakarta, September 2011



(Prahangesti Dyah Ayu V.)

**LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR**

Tugas Akhir yang berjudul :

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN ONLINE PRODUK  
KESEHATAN PADA ANION.COM**

Oleh:

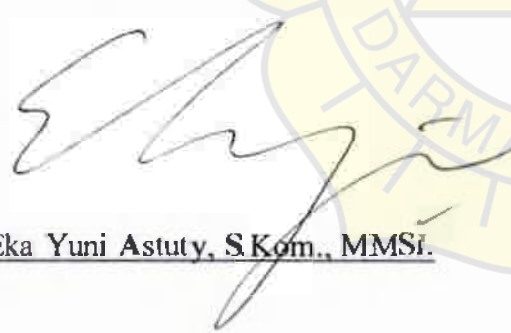
**Prahangesti Dyah Ayu V.**

**NIM : 07240006**

Disetujui untuk dipresentasikan pada sidang Tugas Akhir Tahun Ajaran 2010/2011

Dosen Pembimbing

Ka. Jurusan Sistem Informasi

  
Eka Yuni Astuty, S.Kom., MMSi.

  
Nur Syamsiyah, ST.M.T.I.



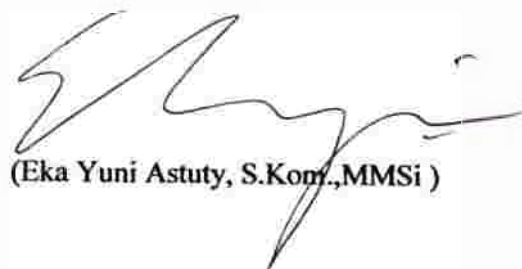
L E M B A R K O N S U L T A S I T U G A S A K H I R

U N I V E R S I T A S D A R M A P E R S A D A

- N I M : 07240006
- Nama Lengkap : Prahangesti Dyah Ayu V
- Dosen Pembimbing : Eka Yuni Astuty, S.Kom.,MMSi
- Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Produk Kesehatan pada Anion.Com

No	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing
1	15 Juni 2011	BAB I-BAB II	EA
2	20 Juni 2011	BAB II- BAB III - Program	EA
3	10 Juli 2011	BAB III -BAB IV	EA
4	19 Juli 2011	Acc Seminar Isi	EA
5	25 Juli 2011	Revisi Program	EA
6	12 Aug 2011	Revisi Program	EA
7	19 Aug 2011	Acc Sidang Akhir	EA

Persetujuan Sidang Akhir  
Pembimbing



(Eka Yuni Astuty, S.Kom.,MMSi)



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “ Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Produk Kesehatan Anion”.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ir. Herman Noer Rahman ME, selaku Dekan Fakultas Teknik
2. Nur Syamsiyah ST, MTi., selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi
3. Eka Yuni Astuty S.kom,MMSi selaku dosen Pembimbing, pengarahan, saran serta dukungan yang berarti kepada penulis selama penyusunan skripsi
4. Mama, Papa, dan kakak-kakakku yang tercinta atas semua kasih sayang, dukungan moril maupun materil serta doa yang selalu menyertai penulis.
5. Teman – teman yang ikut serta membantu, terima kasih untuk kerja sama-nya.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapatkan berkah dari Allah SWT. Akhir kata penulis mohon maaf apabila masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan,. AMIN

Penulis

## ABSTRAK

Penulis membuat bahan penulisan ini didapat dari hasil riset di Toko Love Moon. yaitu toko yang menjual berbagai macam produk kesehatan.

Karena melihat proses penjualan yang semakin tinggi khususnya dalam hal kesehatan ini maka timbul permasalahan-permasalahan dalam sistem penjualan tunai pada toko yang masih ditanganisecara manual. Maka penulis merancang suatu sistem pengolahan data penjualan tunai secara komputerisasi. Dengan adanya komputerisasi ini tentu saja dalam pengolahan datanya lebih efektif, memperkecil kesalahan dan data yang dihasilkan selalu baru. Agar sistem yang dilakukan dapat berjalan dengan baik, penulis berusaha untuk merancang sistem dalam proses penjualan tunai. Untuk merancang sistem ini, penulis membuat rancangan masukan yang berisi proses pemesanan barang, pembayaran barang, pengiriman barang dan proses rancangan keluaran yang menghasilkan laporan-laporan yang berhubungan dengan Komputerisasi Sistem Penjualan Tunai. Penulis juga menggunakan *Software* micromedia dreamewer8



## DAFTAR ISI




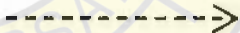
Lembar Judul .....	i
Lembar Pengesahan Tugas Akhir .....	ii
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir .....	iii
Lembar Persetujuan Tugas Akhir .....	iv
Lembar Konsultasi .....	v
Kata Pengantar .....	vi
Abstraksi .....	vii
Daftar Isi .....	viii
Daftar Simbol .....	ix
Daftar Gambar .....	xi
<b>BAB I      PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar belakang .....	1
1.2 Rumusan masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Maksud dan Tujuan.....	4
1.5 Metode Penelitian .....	5
1.6 Ruang Lingkup .....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II     PEMBAHASAN .....</b>	<b>7</b>
2.1 Teori Pendukung .....	7
2.1.1 E- Commers .....	7

2.2 Teori Pendukung .....	7
2.2.1 UML.....	10
2.2.1.1 Use Case.....	11
2.2.1.2 Activity Diagram .....	13
2.2.1.3 Componen Diagram .....	15
2.2.2 HTML.....	16
2.2.2.1 CSS .....	17
2.2.2.2 Java Scrib .....	18
2.2.3 Bahasa Pemrograman PHP.....	20
2.2.4 My SQL .....	23
2.2.4.1 Apache2triad .....	25
<b>BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN .....</b>	<b>27</b>
3.1 Tinjauan Perusahaan .....	27
3.1.1 Sejarah Toko.....	27
3.1.2 Struktur Organisasi .....	27
3.1.3 Tugas dan Tanggungjawab .....	28
3.2 Prosedur Pada Sistem Berjalan .....	29
3.2.1 Activity Dia gram.....	30
3.3 Spesifikasi Sistem Berjalan .....	31
3.3.1 Spesifikasi Bentuk Dokumen Masukkan .....	31
3.3.2 Spesifikasi Bentuk Dokumen Keluaran .....	32
3.4 Permasalahan .....	33
3.5 Alternatif Pemecahan Masalah .....	33
<b>BAB IV PERANCANGAN SISTEM USULAN .....</b>	<b>34</b>
4.1 Dekomposisi Fungsi Sistem Usulan .....	34



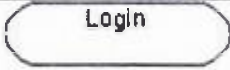


4.2 Spesifikasi Rancangan Program .....	35
4.2.1 Use Case Diagram Pelanggan .....	35
4.2.2 Use Case Diagram Admin .....	36
4.2.3 Activity Diagram.....	37
4.2.4 Componen Diagram Sistem Usulan .....	38
4.3 Implementasi dan Pengujian .....	38
4.3.1 Sarana Pendukung program.....	39
4.4 Tampilan Aplikasi .....	40
4.4.1 Tampilan Pelanggan.....	40
4.4.2 Tampilan Admin .....	55
4.5 Pengujian Aplikasi .....	63
4.5.1 Pengujian Struktural.....	63
4.5.2 Pengujian Fungsional .....	64
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>66</b>
5.1 Kesimpulan .....	66
5.2 Saran .....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>68</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>69</b>

## DAFTAR SIMBOL

### Simbol Use Case Diagram

Penjelasan	Notasi UML
Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i> .	 <b>Pelanggan</b>
<i>Use Case</i> : Abstraksi dari interaksi antara sistem dan <i>actor</i>	
<i>Association</i> : adalah abstraksi dari penghubung antara <i>actor</i> dan <i>use case</i>	
<i>Generalisasi</i> : menunjukkan spesialisasi actor untuk dapat berpartisipasi dalam <i>use case</i>	

## Simbol Activity Diagram

Keterangan	Simbol
Titik Awal atau permulaan.	
Titik Akhir atau akhir dari aktivitas.	
Aktiviti, atau aktivitas yang dilakukan oleh aktor.	
Decision, atau pilihan untuk mengambil keputusan.	
Arah tanda panah alur proses.	



## BABI

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam menyambut era Globalisasi sekarang ini, sebuah perusahaan harus mampu untuk mengikuti perubahan yang terjadi baik di dalam maupun di luar perusahaan. Tentunya untuk mengikuti perubahan – perubahan yang terjadi tersebut sangatlah tidak mudah. Perusahaan yang cenderung berpikiran tradisional dan tidak mengharapkan adanya perubahan, tentunya akan menemui banyak kesulitan dalam menghadapi operasinya.

Seiring perkembangan zaman yang sedemikian pesat, kita semakin dipermudah dalam setiap melakukan kegiatan sehari-hari, salah satunya adalah mempermudah kita dalam membuka bisnis di dunia maya melalui internet atau yang dikenal dengan istilah E-commerce atau Electronic Commerce. Aplikasi e-commerce mempermudah kita untuk mencari peluang bisnis yang berbeda dari bisnis-bisnis yang ada pada umumnya. Definisi E-commerce ( Electronic Commerce) : Ecommerce, atau Electronic Commerce merupakan salah satu teknologi yang berkembang pesat dalam dunia per-internet-an. Penggunaan sistem E-commerce, begitu biasanya Ecommerce disingkat, s ebenarnya dapat menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen, maupun pihak produsen dan penjual (retailer). Di Indonesia, sistem Ecom ini kurang populer, karena banyak pengguna internet yang masih menyangsikan keamanan sistem ini, dan kurangnya pengetahuan mereka mengenai apa itu E-commerce yang sebenarnya. Bagi



pihak konsumen, menggunakan E-commercers dapat membuat waktu berbelanja menjadi singkat. Tidak ada lagi berlama-lama mengelilingi pusat pertokoan untuk mencari barang yang diinginkan. Selain itu, harga barang-barang yang dijual melalui E-commercers biasanya lebih murah dibandingkan dengan harga di toko, karena jalur distribusi dari produsen barang ke pihak penjual lebih singkat dibandingkan dengan toko konvensional.

E-commermerce ini dibuat karena customer yang mau membeli tidak memiliki waktu yang banyak untuk datang langsung berhadapan dengan pemilik toko atau penggunaan waktu yang kurang efektif menjadi salah satu kendala bagi customer, seperti penggunaan waktu seseorang yang cukup lama untuk datang langsung bertransaksi dengan pemilik toko, oleh sebab dengan adanya E-commermerce maka di harapkan akan mampu meminimalisasikan penggunaan waktu dalam bertransaksi. Maka dari itu penulis berusaha membuat aplikasi *E-commermerce* yang baik dimana dari aplikasi tersebut kita dapat mengetahui bagaimana *E-commermerce* yang sesungguhnya.

Dengan demikian berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penjualan online. Maka penulis mengambil topik atau judul : **“RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN ONLINE PRODUK KESEHATAN PADA ANION.COM”**.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut, bagaimana Aplikasi penjualan *online* produk menggunakan PHP dengan database MySQL dapat membantu pemilik toko dalam menjual produk-produknya.

## 1.3 Batasan Masalah

Perancangan *e-commerce* toko Anion on-line ini diharapkan dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diinginkan. Maka, permasalahan yang ada dibatasi sebagai berikut:

1. Pembuatan *e-commerce* dengan menggunakan Dreamwever8
2. Perancangan program hanya pada system informasi berbasis *e-commerce*.
3. User harus menjadi member dulu apabila hendak memesan suatu barang.
4. Dalam pembuatan *web* virtual banking, penulis tidak membuat secara detail tentang metode pembayaran hanya yang berhubungan dengan transaksi saja.
5. Pengujian aplikasi *e-commerce* toko Anion on-line ini secara *off line*, atau diuji menggunakan local host pada computer.

Dengan pembatasan masalah tersebut diharapkan agar jangan sampai menyimpang dari topik yang terdapat dalam naskah tugas akhir ini. Sedangkan hal lain yang ada hubungannya dengan masalah utama adalah sebagai pendukung saja, sehingga pembahasan yang ada semakin jelas.

## 1.4 Maksud dan Tujuan

Tujuan atau keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan

Transaksi melalui *E-commersmerce* bagi suatu perusahaan adalah sebagai berikut :

- 1) Mempermudah admin dalam memenuhi kebutuhan *customer* yang membeli produk.
- 2) Meningkatkan pendapatan dengan menggunakan online channel yang biayanya lebih murah.
- 3) Mengurangi biaya-biaya yang berhubungan dengan kertas, seperti biaya pos surat, pencetakan, report, dan sebagainya.
- 4) Mengurangi keterlambatan dengan menggunakan transfer elektronik / pembayaran yang tepat waktu dan dapat langsung dicek.
- 5) Mempercepat pelayanan ke pelanggan, dan pelayanan lebih responsif.

## 1.5 Metode Penelitian

### a. Observasi

Observasi merupakan pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek-objek yang akan penulis rancang dan bangun yaitu aplikasi penjualan online pada Anion.Com. Metode ini berguna untuk memperoleh data primer dan gambaran yang menyeluruh dan relevan.

### b. Wawancara

Kami melakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan pembahasan yang kami lakukan dan melakukan wawancara langsung pada pihak yang terkait dalam hal pengumpulan informasi untuk penulisan ini.

### c. Studi Kepustakaan

Dalam hal ini kami melakukan studi kepustakaan dengan mempelajari buku-buku yang berkaitan atau yang berhubungan dengan pembahasan dalam penulisan ini.

Adapun tersebut yang kami peroleh dari buku pegangan dengan judul “Analisa & Desain”, karangan Prof. Dr. Jogiyanto HM, MBA, Akt.

## **1.6 Ruang Lingkup**

Dalam Penulisan tugas akhir ini penulis akan membahas mengenai pemesanan dan pengiriman produk kesehatan anion secara online pada toko anion yang berada di wilayah Bekasi.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Dari hasil pengumpulan data, maka dapat menguraikan bab-bab agar lebih mudah dipahami tata aturannya. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian terhadap Produk Kesehatan Anion. Pada akhir bab ini diberikan garis besar isi skripsi dalam sistematika pembahasan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan dijelaskan landasan teori yang akan mendukung penelitian ini dari metode-metode yang menjadi dasar bagi analisa permasalahan yang ada dan pemecahan tersebut dan juga membahas tentang peralatan pendukung yang menjelaskan teoritis tentang peralatan perancangan sistem yang meliputi UML (*Unified Modelling Language*). Landasan teori ini didapat dari studi pustaka mengenai hal-hal yang berhubungan dengan penelitian skripsi ini.



### **BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN**

Memberikan gambaran secara lengkap dan menyeluruh mengenai perusahaan yang dijadikan obyek penelitian yaitu Produk Kesehatan Anion, termasuk informasi – informasi yang diperoleh dari hasil wawancara dengan pihak – pihak yang terkait dalam manajemen perusahaan tersebut. Selain itu juga menjelaskan sistem yang berjalan menggunakan UML (*Unified Modelling Language*)

### **BAB IV PERANCANGAN SISTEM USULAN**

Bab ini berisi pembahasan mengenai sistem yang dirancang tentang bagaimana cara menjalankan program, kelebihan dan kekurangan program serta analisa hasil yang dicapai oleh program yang telah di kembangkan.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini merupakan bab penutup dari penulisan skripsi ini dimana akan dijelaskan simpulan yang merupakan rumusan dari analisa dan pembahasan bab – bab sebelumnya, dan dari simpulan tersebut akan dihasilkan saran – saran yang dapat dipergunakan oleh pihak perusahaan sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah yang akan dihadapi toko tersebut.