

# RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE BERBASIS WEB PADA TOKO ALIECE.COM

**Ero Muhammad Khadafi**

*Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang*

*Jl. Raya Sungailiat Selindung Baru Pangkalpinang*

*Telp. (0717)433506*

*E-mail: ero\_m\_khadafi@ymail.com*

## ABSTRAKS

*Aliece.Com adalah sebuah usaha yang bergerak dalam bidang penjualan Alat-alat komputer yang beralamat di Jl. Kampung asam pangkalpinang bangka. Usaha ini dapat memenuhi kebutuhan masyarakat dalam hal keperluan alat-alat komputer. Kegiatan Penjualan ini dimulai dengan pelanggan melakukan pesanan baik datang langsung atau lewat telpon, kemudian pegawai mencatat pesanan yang akan dipesan dan jika pesanan telah selesai maka bagian penjualan membuat nota sebagai bukti pembayaran. Pada akhir bulan bagian penjualan membuat laporan penjualan untuk diserahkan kepada pemilik usaha. Proses pencatatan dan perhitungan yang dilakukan pada usaha tersebut pada saat ini masih menggunakan sistem manual, mulai dari pemesanan barang oleh pelanggan, proses pembuatan nota sebagai bukti pembayaran. Hal ini menyebabkan terlambatnya proses pembuatan laporan yang cepat dan akurat untuk diberikan kepada pemilik usaha.*

*Berdasarkan hal diatas, maka diperlukan suatu sistem yang terkomputerisasi dan akurat, untuk mendukung pengembangan usaha dan peningkatan proses penjualan di Toko Aliece.Com. Usul tersebut diusulkan agar dapat mengatasi permasalahan atau kendala yang sering ditemui pada sistem manual yang sedang berjalan. Dengan memanfaatkan sistem yang diusulkan ini secara benar, kemungkinan pengawasan atau kontrol terhadap proses penjualan menjadi lebih mudah dan teratur.*

*Kata Kunci: diperlukan suatu sistem yang terkomputerisasi dan akurat, untuk mendukung pengembangan usaha dan peningkatan proses penjualan*

## 1. Pendahuluan

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan perkembangan teknologi komunikasi dan komputer menyebabkan terjadinya perubahan kultur masyarakat sehari-hari dan terciptalah suatu integrasi antara komputer dan telepon atau sistem computer telephony word (CTI), Yang mewujudkan media baru berupa internet, meledaknya penggunaan internet dan teknologi world wide web (www atau juga sering disebut juga web) menyebabkan munculnya teknologi *E-commerce* yang berbasis teknologi internet.

Aliece.Com adalah toko yang bergerak dibidang penjualan berbagai macam kebutuhan komputer seperti monitor, memory (RAM), printer, flahdisk, hardisk dan lain-lainnya. Aliece.Com telah berdiri kurang lebih 3 tahun. Penjualannya hanya sebatas didaerah tempatnya saja yaitu Babel tidak untuk diluar Babel, karena belum adanya aplikasi pendukung untuk memasarkan produk yang terdapat di alice net kepada masyarakat luas untuk meningkatkan penjualannya.

Dimana *E-commerce* adalah membeli atau menjual secara elektronik dan kegiatan ini dilakukan pada jaringan internet, selain itu juga dapat pemasangan iklan, penjualan dan pelayanan yang terbaik menggunakan sebuah web shop 24 jam bagi pelanggannya.

Dimasa lalu, dunia bisnis bisa melakukan aktivitas antara satu dan yang lainnya melalui jaringan khusus tapi pertumbuhan drastis dari internet telah merubah paradigma tersebut dan akhirnya menjadikannya lebih luas. Dengan semakin maraknya penggunaan internet, perdagangan secara elektronik dilakukan oleh bisnis-bisnis dengan berbagai ukuran *E-commerce* konvensional saat ini bisa dilakukan oleh pendatang baru dengan skala internasional.

## 2. Tinjauan Pustaka

Sistem merupakan jaringan dari elemen-elemen yang saling berhubungan, membentuk suatu kesatuan untuk melaksanakan suatu tujuan pokok dari system tersebut. Tujuan pokok dari sistem komputer adalah mengolah data untuk menghasilkan informasi. Sistem yang dimaksud disini adalah sistem yang terotomatisasi, yang merupakan bagian dari sistem manusia dan berinteraksi atau dikontrol oleh satu atau lebih komputer sebagai bagian dari sistem yang digunakan. *Macromedia Dreamweaver 8* adalah sebuah HTML editor profesional untuk mendesain secara visual dan mengelola situs web maupun halaman web. *Macromedia Dreamweaver 8* cocok bagi user yang suka dengan kode – kode HTML secara manual atau lebih menyukai bekerja dalam lingkungan secara visual dalam melakukan editing karena *Macromedia Dreamweaver 8*

membuatnya menjadi mudah dengan menyediakan *tool – tool* yang sangat berguna dalam meningkatkan kemampuan dalam pengalaman *user* dalam mendesain *web*. *Macromedia Dreamweaver 8* mengikut sertakan banyak *tool* untuk kode – kode dalam halaman *web* beserta fasilitas – fasilitasnya, antara lain: Referensi HTML, CSS, Java Script, Java Script *Debugger*, dan *editor* kode (tampilan kode dan *codeinspector*) yang mengizinkan *user* untuk meng-*edit* kode *Java Script*, XML, dan dokumen teks lain secara langsung dalam *Dreamweaver*. Fasilitas *editing* secara visual dari *Macromedia Dreamweaver 8* membuat *user* dapat menambahkan desain dan fungsionalitas halaman – halaman *web* tanpa perlu menulis satu baris koden pun. *User* dapat melihat semua aset atau elemen dari situs yang menyeretnya dalam panel secara langsung ke dokumen. *User* dapat membuat dan meng-*edit image* dalam *Macromedia Fireworks* kemudian mengimpornya secara langsung ke dalam *Dreamweaver*. Selain itu, *user* juga bias menambahkan objek *Flash* secara langsung dalam *Dreamweaver*.

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau DBMS yang *multithread*, *multi-user*, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia (<http://id.wikipedia.org/wiki/MySQL>). MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU *General Public License* (GPL).

MySQL dapat dijalankan pada berbagai *platform*, diantaranya Linux, Windows, dan lain-lain. Keunggulan lain yang dimiliki MySQL adalah mampu mendukung *Relational Database Manajement System* (RDBMS), sehingga dengan kemampuan itu MySQL akan mampu menangani datadata sebuah perusahaan yang berukuran sangat besar hingga ukuran *Giga Byte*.

Untuk melakukan administrasi dalam basis data MySQL, dapat menggunakan modul yang sudah termasuk yaitu *command-line* (perintah: *mysql* dan *mysqladmin*).

Tabel Tipe MYSQL

| Tipe Data | Keterangan  |
|-----------|---|
| INT       | Type yang sering digunakan karena mampu menyimpan data mulai dari - 2147483648 s/d 2147483647 |
| TINYINT   | Bentuk numerik yang paling kecil dalam menangani data mulai dari -128 s/d 127                 |
| SMALLINT  | Menyimpan data lebih  |

|           |   |
|-----------|---|
|           | besar dari pada <i>tinyint</i> , data mulai dari -32768 s/d 32767   |
| MEDIUMINT | Tipe numerik yang sederhana, data mulai dari -8388608 s/d 8388607   |
| BIGINT    | Bentuk terbesar yang menangani data numerik, data mulai dari -9223372036854775808 s/d 9223372036854775807 |
| FLOAT     | Angka Pecahan   |
| TIME      | Meyimpan waktu saja. Format: HH:MM:SS   |
| DATE      | Menyimpan penanggalan saja. Format: YYYY-MM-DD  |
| DATETIME  | Menyimpan dua tipe data sekaligus, yaitu penanggalan dan waktu. Format: YYYY-MM-DD HH:MM:SS               |
| TIMESTAMP | Penanggalan yang diciptakan tanpa pembatas, Format: YYYYMMDDHHMMSS  |
| YEAR      | Menyimpan data yang berupa tahun saja. Format: YYYY   |
| CHAR      | CHAR. String dengan panjang tetap sesuai dengan yang ditentukan.  |
| VARCHAR   | VARCHAR. String dengan panjang yang berubah-ubah sesuai dengan data yang disimpan. Panjang 1-255 karakter |
| BLOB      | Teks dengan panjang maksimal 65535 karakter   |
| LONGBLOB  | Teks dengan panjang maksimal 4294967295 karakter  |

|            |  |
|------------|--|
| TEXT       | Bentuk dukungan string yang mampu menangani data sampai berukuran $2^{16}-1$ (64K-1) data    |
| TINYTEXT   | Bentuk terkecil penyimpanan data string, menampung data s/d $2^8-1$ data                     |
| TINYBLOB   | Bentuk data yang sama dengan tinytext, menampung data s/d $2^8-1$ data                       |
| MEDIUMTEXT | Menyimpan data yang berukuran cukup besar s/d $2^{24}-1$ (64K-1) data                        |
| MEDIUMBLOB | Bentuk data yang sama dengan mediumtext, menampung data s/d $2^{24}-1$ 64K-1) data           |
| SET        | Objek string yang hanya boleh mempunyai salah satu nilai dari nilai yang dimungkinkan (NULL) |
| ENUM       | Objek string yang dapat mempunyai lebih dari satu nilai (NULL)                               |

### 3. Metode Penelitian

ERD adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak. ERD merupakan model jaringan data yang menekankan pada struktur – struktur dan relationship data. Menggambarkan hubungan antara entitas – entitas yang ada yang saling berhubungan, bukan menggambarkan proses – proses yang terjadi.

Didalam entity relationship diagram terdapat komponen – komponen utama yaitu :

#### a. Entitas ( Entity )

Entitas ( Entity ) merupakan obyek yang mewakili sesuatu yang nyata dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain. Symbol dari entity ini biasanya digambarkan untuk menunjukkan sekumpulan orang, tempat, obyek atau konsep dan sebagainya yang menunjukkan dimana data dicatat atau disimpan. Entity set terbagi atas :

#### b. Strong Entity

Strong entity yang memiliki atribut yang unik yang dapat dijadikan key dimana satu atau banyak atributnya digunakan oleh entitas lainnya.

#### c. Weak Entity

Weak Entity yang tidak memiliki atribut yang unik yang dapat dijadikan key sehingga membutuhkan atribut dari entity set lain. Atau entity set yang bergantung pada strong entity set.

#### d. Hubungan ( Relasi )

Hubungan antara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda. Relasi dapat digambarkan sebagai berikut :

Dalam entity relationship diagram terdapat tiga tingkatan hubungan atau derajat relasi ( cardinality ) yaitu sebagai berikut :

##### 1) Hubungan satu ke satu ( one to one )

Hubungan relasi satu ke satu yaitu setiap entitas pada himpunan A berhubungan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas B.

##### 2) Hubungan satu ke banyak ( one to many )

Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, tetapi setiap entitas pada entitas B dapat berhubungan dengan satu entitas pada himpunan entitas A.

##### 3) Hubungan banyak ke banyak ( many to many )

Setiap entitas himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B.

#### e. Atribut

Setiap entitas pasti mempunyai elemen yang disebut atribut yang berfungsi untuk mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut. Isi dari atribut mempunyai sesuatu yang dapat mengidentifikasi isi elemen satu dengan yang lain. Dari setiap atribut – atribut entitas terdapat satu atribut yang dijadikan sebagai kunci ( key ). Key yaitu sebuah kumpulan minimal dari atribut yang nilai – nilainya secara unik mengidentifikasi entitas dalam satu set. Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. Tetapi karena UML juga menggunakan class dan operation dalam konsep dasarnya, maka ia lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasa-bahasa berorientasi obyek. Notasi UML terutama diturunkan dari 3 notasi yang telah ada sebelumnya : Grady Booch OOD (Object-Oriented Design), Jim Rumbaugh OMT (Object Modelling Technique), dan Ivar Jacobson OOSE (Object-Oriented Software Engineering).

Adapun tujuan dari UML adalah :

- a. Memberikan model yang siap pakai, bahasa pemodelan visual yang ekspresif untuk mengembangkan dan saling menukar model yang mudah dan dimengerti secara umum.
- b. Memberikan bahasa pemodelan yang bebas dari berbagai bahasa pemrograman dan proses rekayasa.
- c. Menyatukan praktek-praktek terbaik yang terdapat dalam permodelan.

Cakupan UML diantaranya : Pertama, UML menggabungkan konsep BOOCH, OMT, dan OOSE, sehingga UML merupakan suatu bahasa permodelan tunggal yang umum dan digunakan secara luas oleh para user ketiga metode tersebut dan bahkan para user metode lainnya. Kedua, UML menekankan pada apa yang dapat dikerjakan dengan metode-metode tersebut. Ketiga, UML berfokus pada suatu bahasa permodelan standar, bukan pada proses standar.

Berikut adalah 13 buah diagram UML (*Unified Modeling Language*) :

- 1) *Class Diagram*
- 2) *Object Diagram*
- 3) *Component Diagram*
- 4) *Deployment Diagram*
- 5) *Composite Structure Diagram*
- 6) *Package Diagram*
- 7) *Use Case Diagram*
- 8) *Activity Diagram*
- 9) *State Machine Diagram*
- 10) *Communication Diagram*
- 11) *Interaction Overview Diagram*
- 12) *Sequence Diagram*
- 13) *Timing Diagram*

Diagram –ER ( ERD ) harus dikonversi ke bentuk struktur records secara logic. Sebuah model sistem yang digambarkan dengan sebuah *Diagram – ER* akan mengikuti pola atau aturan pemodelan tertentu, maka perubahan yang terjadi adalah mengikuti aturan – aturan berikut ini :

- a. Setiap entitas diubah kebentuk kotak, dan
- b. *Relationship* kardinaliti 1 : M disatukan dengan entitas pada sisi M
- c. *Relationship* dengan kardinaliti M : M membentuk sebuah kotak tersendiri
- d. *Relationship* dengan kardinaliti disatukan dengan entitas yang lebih membutuhkan referensi

Normalisasi adalah suatu proses untuk mengubah suatu table yang memiliki masalah tertentu kedalam dua buah table atau lebih, yang tidak lagi memiliki masalah tersebut.

Masalah yang dimaksud ini sering disebut *anomaly*. *Anomaly* merupakan suatu ketidak konsistenan ( tidak normal ) apabila dilakukan penghapusan (*delete*), pengubahan (*update*) dan pemecahan (*retrieve*) pada suatu basis data. Dikenal terdapat 3 macam *anomaly* yaitu *anomaly* peremajaan, penghapusan dan penyisipan.

1. Normalisasi Pertama ( 1<sup>st</sup> Normal Form )

Suatu table dikatakan dalam bentuk normal pertama (1NF) bila setiap kolom bernilai tunggal untuk setiap baris. Ini berarti bahwa nama kolom yang berulang cukup diwakili oleh sebuah nama kolom

2. Normalisasi Kedua ( 2<sup>nd</sup> Normal Form )

Suatu table dikatakan dalam bentuk normal kedua (2NF) jika tabel berada dalam bentuk normal pertama, semua kolom bukan kunci primer tergantung sepenuhnya terhadap kunci primer. Suatu kolom disebut tergantung sepenuhnya terhadap kunci primer jika nilai pada suatu kolom selalu bernilai sama untuk nilai kunci primer yang sama.

3. Normalisasi Ketiga ( 3<sup>rd</sup> Normal Form )

Suatu tabel berada dalam bentuk normal ketiga (3NF) jika tabel berada dalam bentuk normal kedua, setiap kolom bukan kunci primer tidak memiliki ketergantungan secara transitif (dimana field bukan kunci tergantung pada field bukan kunci lainnya) terhadap kunci primer

4. Normalisasi keempat (4<sup>th</sup> Normal Form)

Menghilangkan beberapa ketergantungan pada banyak harga (*multy value dependent*)

5. Normalisasi *Boyce Codd Normal Form* (BCNF)

Setiap tabel dalam BCNF merupakan 3NF. Akan tetapi setiap 3NF belum termasuk BCNF. Perbedaannya untuk *functional dependency* x A, BCNF tidak membolehkan A sebagai bagian dari *primary key*.

6. Normalisasi Kelima (5<sup>th</sup> Normal Form)

Menghilangkan bentuk *join dependency* yaitu *anomaly* yang terjadi akibat diskomposisi relasi dan tidak dapat dipakai untuk membentuk kembali relasi semula.

Tabel / relasi adalah koneksi objek yang terdiri dari sekumpulan elemen yang diorganisasikan secara kontinyu, artinya memori yang dialokasikan antara satu elemen dengan elemen yang lainnya mempunyai address yang berurutan.

Rancangan dokumen keluaran merupakan hasil dari proses data-data informasi. Data-data yang diperoleh pada saat terjadi transaksi-transaksi yang dilakukan oleh organisasi merupakan bahan mentah untuk menghasilkan informasi. Adapun rancangan keluaran berisi :

1. Nama Dokumen Keluaran
2. Fungsi
3. Media
4. Distribusi
5. Rangkap
6. Frekuensi
7. Volume
8. Format Dokumen (lampiran)
9. Keterangan

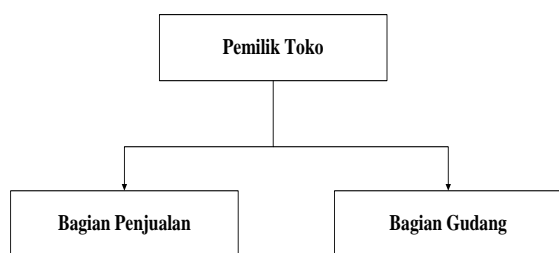
Dokumen masukan adalah dokumen dasar berupa formulir yang digunakan untuk memperoleh data yang terjadi. Data yang sudah dicatat dan tertera pada dokumen dasar menjadi masukan kedalam sistem informasi diolah lebih lanjut. Adapun rancangan masukan berisi :

1. Nama Dokumen Masukan

2. Sumber
3. Fungsi
4. Media
5. Rangkap
6. Frekuensi
7. Volume
8. Format Dokumen (lampiran)
9. Keterangan

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Sebuah organisasi agar semua kegiatan berjalan dengan baik dan dapat mencapai tujuan, perlu adanya suatu struktur organisasi dan pembagian kerja yang jelas. Struktur organisasi yang baik harus menggambarkan dengan jelas wewenang dan tanggung jawab serta fungsi-fungsi dari setiap bagian yang ada dalam perusahaan, yang mana dalam hal ini merupakan salah satu syarat terciptanya suatu pengendalian internal yang memadai. Adapun struktur organisasi Toko Aliece.Com adalah sebagai berikut :



Gambar Bagan Struktur Organisasi

Untuk melengkapi struktur organisasi suatu perusahaan, diperlukan uraian tugas yang akan menjelaskan tentang wewenang dan tanggung jawab masing-masing fungsi dalam perusahaan. Uraian jabatan pada Toko Aliece.Com adalah sebagai berikut :

- a. Pemilik toko / atasan uraian jabatannya adalah sebagai berikut :
  - 1). Memimpin kegiatan usaha secara keseluruhan
  - 2). Mengatur seluruh karyawan
  - 3). Menerima laporan penjualan
  - 4). Mengatur keuangan toko
  - 5). Pengatur gaji karyawan
- b. Bagian Penjualan uraian jabatannya adalah sebagai berikut :
  - 1). Melayani pelanggan
  - 2). Mengelola transaksi penjualan
  - 3). Membantu atasan dalam membuat laporan keuangan

c. Bagian Gudang uraian jabatannya adalah sebagai berikut :

- 1). Memeriksa persediaan barang
- 2). Melakukan packing barang
- 3). Melakukan pengiriman barang

Untuk menghasilkan sistem yang baik, tahap pertama yang dilakukan adalah dengan mempelajari dan mengevaluasi sistem prosedur yang sedang berjalan dan dapat dijelaskan melalui alur kerja berdasarkan entitas yang terdapat pada prosedur sebagai berikut :

a. Catat Daftar Harga Barang

Pimpinan memberikan rincian harga-harga yaitu berupa daftar harga berbagai jenis barang. Bagian penjualan mencatat daftar harga tersebut dan meng-updatenya. Data-data tersebut dijadikan arsip.

b. Transaksi Penjualan

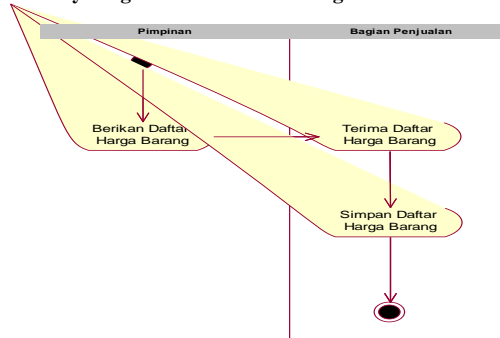
Bila ada pelanggan yang ingin memesan barang, pelanggan bisa memesannya datang langsung ke Toko Aliece.Com dengan membawa data pesanan. Setelah bagian penjualan menerima data pesanan kemudian data didistribusikan kepada bagian gudang yang langsung mengecek barang yang dipesan apakah masih tersedia/tidak dan mencukupi atau tidak.

Jika barang yang dipesan tidak tersedia maka pemesanan barang tersebut dibatalkan, tetapi jika barang yang dipesan tersedia namun tidak mencukupi, maka bagian gudang akan melakukan konfirmasi. Dan jika barang yang dipesan oleh pelanggan tersedia dan mencukupi jumlahnya, maka bagian penjualan akan melakukan konfirmasi ke pelanggan bahwa barang yang dipesan ada dan pelanggan melakukan pembayaran, setelah pelanggan melakukan pembayaran maka bagian penjualan akan membuat nota sebagai bukti pembelian atau pembayaran dan menyerahkannya ke pelanggan beserta barang yang dipesan.

c. Pembuatan Laporan

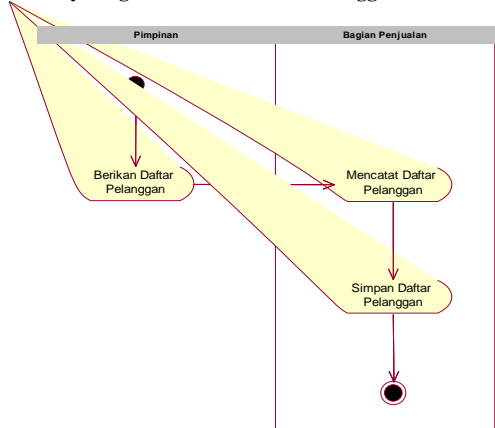
Sebagai bukti pertanggung jawaban kepada pimpinan, maka bagian penjualan membuat laporan penjualan yang akan diserahkan kepada pemilik setiap 1(satu) bulan sekali dan laporan penjualan dibuat berdasarkan nota.

#### Activity Diagram Catat Daftar Harga



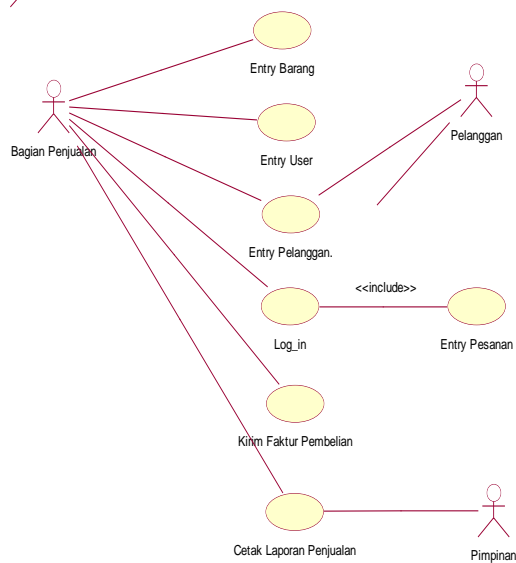
Gambar Activity Diagram Catat Daftar Harga Barang Sistem Berjalan

**Activity Diagram Catat Daftar Pelanggan**



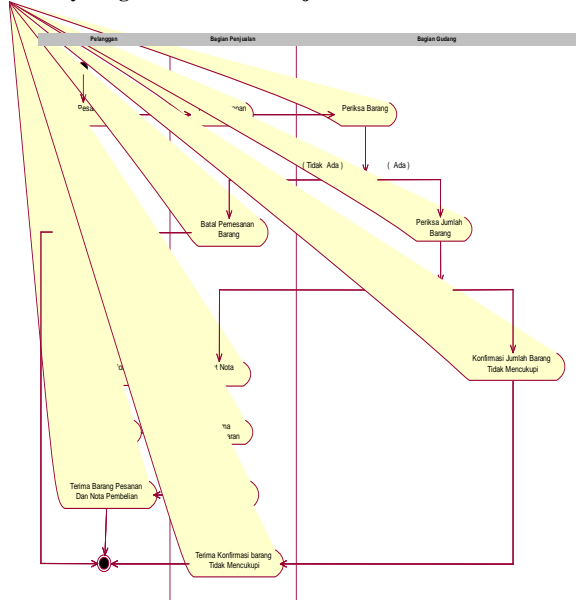
Gambar Activity Diagram Catat Daftar Pelanggan Sistem Berjalan

**Use Case Diagram**



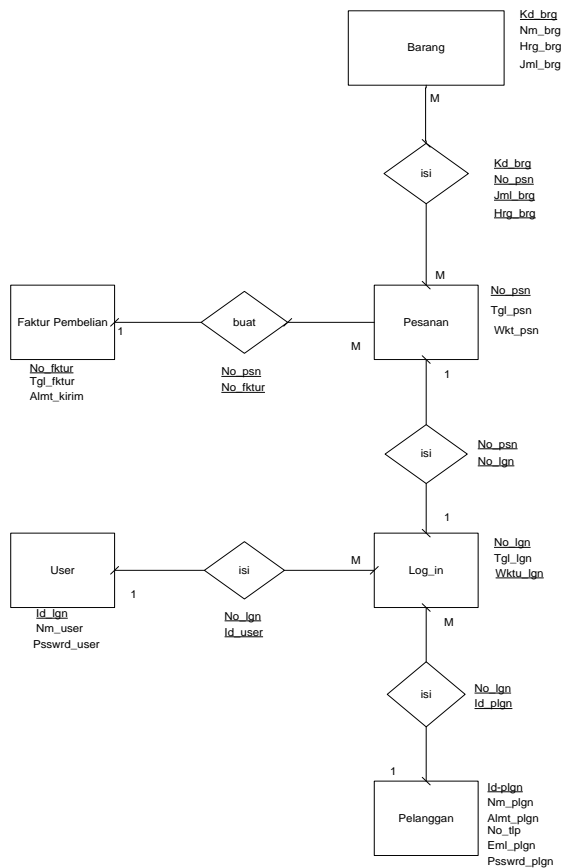
Gambar Use Case Diagram

**Activity Diagram Transaksi Penjualan**



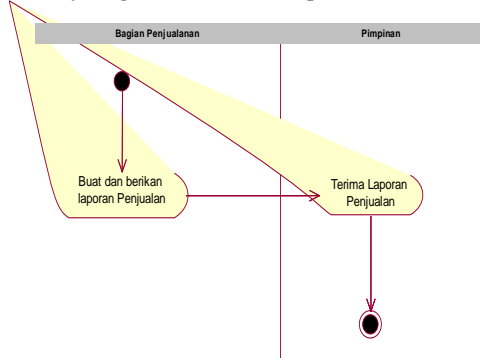
Gambar Activity Diagram Transaksi Penjualan Sistem Berjalan

**Entity Relationship Diagram**



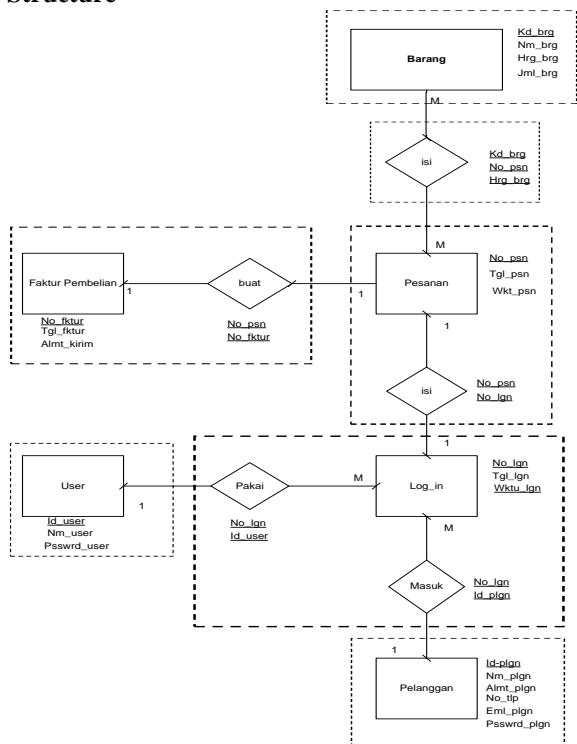
Gambar Entity Relationship Diagram

**Activity Diagram Pembuatan Laporan**



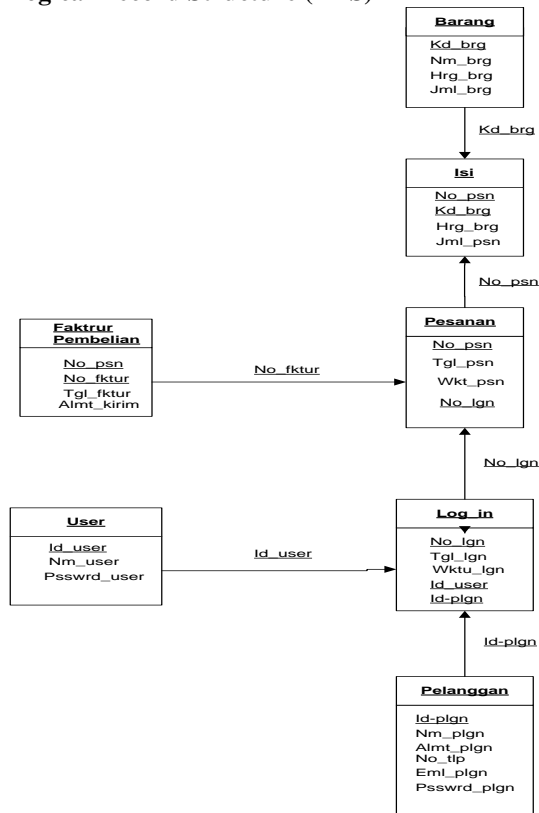
Gambar Activity Diagram Pembuatan Laporan Sistem Berjalan

### Transformasi Diagram ER ke Logical Record Structure



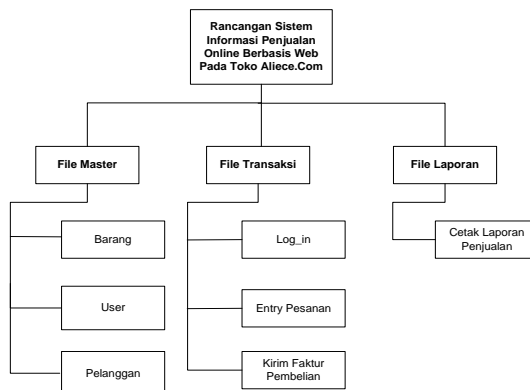
Gambar Transformasi Diagram ER ke LRS

### Logical Record Structure (LRS)



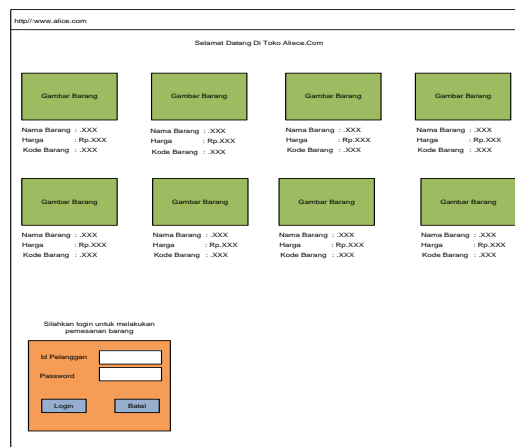
Gambar Logical Record Structure

### Rancangan dialog layar menjelaskan tentang struktur tampilan dan tentang rancangan layar itu persatu. Struktur Tampilan



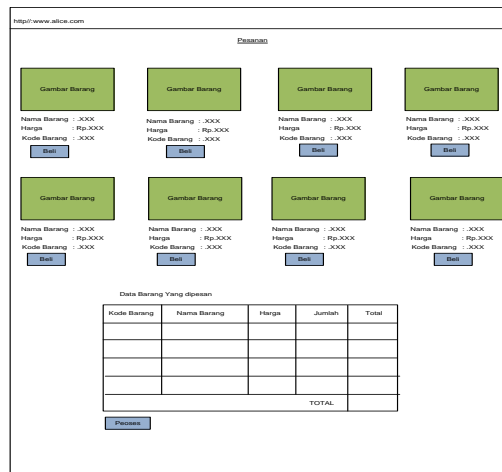
Gambar Struktur Tampilan

### Rancangan Layar Web Pelanggan



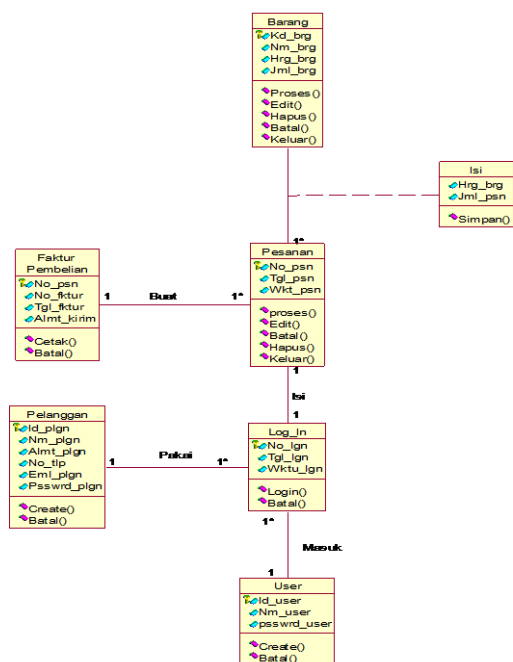
Gambar Rancangan Layar Web Login Pelanggan

### Rancangan Layar Web Pelanggan



Gambar Rancangan Layar Web Pesanan Pelanggan

## Class Diagram



Gambar Rancangan Class Diagram

## 5. Kesimpulan dan Saran

### Kesimpulan

Sistem yang diterapkan Toko Aliece.Com ini masih bersifat manual. Jadi sering terjadi kesalahan dalam memberikan barang atau menghitung jumlah barang yang ada serta proses pelayanan kurang teratur dan juga penyusunan data yang tidak teratur dan rapi, Sehingga dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- Dengan menggunakan sistem Penjualan online berbasis webi ini maka diharapkan dapat memperluas usaha penjualan ini ke masyarakat luas dan dapat meningkatkan hasil pendapatan perusahaan/ toko. Dan juga meningkatkan pelayanan dalam proses transaksi di bagian penjualan dan dapat menghemat waktu, meningkatkan efisiensi kerja, serta dapat memperkecil kemungkinan terjadinya kesalahan.
- Dengan sistem berbasis komputer akan mempermudah dalam menyimpan, penerimaan dan pengolahan data.
- Meringankan pekerjaan dalam mengontrol data dan membuat hasil laporan penjualan, sehingga dapat mengoptimalkan waktu dan tenaga dengan hasil yang maksimal.
- Laporan yang dibuat lebih mudah, cepat, sehingga dapat disajikan dengan tepat waktu.

### Saran

Sehubungan dengan hal-hal tersebut di atas, untuk dapat meningkatkan keberhasilan sistem informasi penjualan Online pada Toko Aliece.Com, maka langkah yang diperlukan dalam membangun sistem Berbasis web ini sangatlah penting untuk kemudahan proses penjualan Online dimasa sekarang dan dimasa yang akan datang.

Maka berikut adalah beberapa saran agar program dapat berjalan lebih efektif :

- Tersedianya perangkat komputer dan jaringan internet demi menunjang sistem penjualan berbasis web.
- Tersedianya Sumber Daya Manusia yang dapat mengoperasikan sistem ini agar dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan.
- Diberi pelatihan dan pendidikan mengenai sistem online ini, bagaimana cara menggunakannya kepada pemilik dan karyawan tersebut serta koordinasi dan kerja sama yang baik .
- Melakukan perawatan terhadap web online baik untuk perangkat fisik maupun perangkat lunaknya, sehingga komputer dapat beroperasi dengan baik sehingga menghasilkan apa yang diharapkan sebelumnya.
- Perlu adanya salinan data guna mencegah hal-hal yang tidak diinginkan.
- Pastikan komputer bebas dari virus, atau install software anti virus yang terbaru dalam sistem penjualan untuk mendeteksi sewaktu-waktu ada yang memasukkan data dari luar komputer itu sendiri.

### Daftar Pustaka

- [1] Munawar 2005, "Pemodelan Visual dengan UML", Yogyakarta : Graha Ilmu, 2005.
- [2] Fathansyah 2001, " Basis Data", Bandung : Informatika, 2001.
- [3] Haryanto Imam 2009 , "Membuat database dengan microsoft Office Access", Bandung : Informatika, 2009.
- [4] Yogyianto HM 2011, Yogyianto, "Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis", Yogyakarta : ANDI, 2001.
- [5] Kadir Abbdul 1999, " Konsep dan Tuntunan Praktis Basis Data", Yogyakarta : ANDI, 1999.
- [6] Kendall Keeneth E, and Julie E Kendall", "Analisa dan Perancangan Sistem", Edisi ke 5. Jakarta : PT Indexs kelompok Gramedia, 2003
- [7] Rahman,Arif 2004, "Panduan Praktis Visio 2003", Yogyakarta : ANDI , 2004
- [8] Sutanta,Edhy 2004, "Sistem Basis Data", Yogyakarta : Graha Ilmu, 2004. Buku Pintar Internet: "Apache Web Server". Cetakan kedua. Elex Media Komputindo, Jakarta. Purbo, 2006