**Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan Barang – Barang Salon**

Sandra Budiyono

0827026

**ABSTRAK**

Pada Tugas Akhir ini dibuatWebsite Toko Bunga Untuk Informasi dan Pemesanan. Tugas akhir ini bertujuan untuk membuat website penjualan bunga secara online. Sehingga dapat memberikan informasi bunga yang *up to date.*

Dengan adanya website ini diharapkan dapat membantu pelanggan mendapatkan bunga yang diinginkan dan mempermudah pelanggan untuk membeli bunga tanpa harus datang ke toko bunga untuk membeli bunga.Percobaan yang dilakukan pada jaringan *local area network (LAN)* telah berhasil dilakukan. Hasilnya adalah *serverwebsite* dapat diakses oleh komputer lain dalam jaringan dan dapat menjalankan aplikasi dalam *website* dengan baik.

1. **PENDAHULUAN**

Teknologi merupakan suatu hal yang mendominasi kehidupan manusia. Perkembangan dari teknologi itu sendiri semakin hari semakin meningkat sesuai dengan kebutuhan manusia. Teknologi sendiri bermacam-macam jenisnya, salah satu dari hasil teknologi yang tercipta ialah internet. Internet merupakan jaringan komputer yang dapat menghubungkan banyak orang di tempat yang berbeda. Perkembangan teknologi dari internet telah memberikan inspirasi yang sangat besar dalam berbagai aspek kehidupan. Walaupun pada awalnya internet hanya dapat digunakan secara terbatas yaitu pada bidang akademik, militer dan hal-hal formal lainnya. Namun seiring dengan perkembangan yang pesat, fasilitas ini dapat memberikan lahan kerja yang menguntungkan. Internet dapat dijadikan tempat untuk melakukan usaha. Internet juga telah dapat digunakan untuk menawarkan kepada kepada khalayak mengenai sesuatu yang ingin diberikan dan didapatkan. Sebagai tempat usaha tentu saja internet tidak lepas dari hal jual beli. Aktifitas ini terjadi secara elektronik dan melalui jaringan internet atau yang lebih dikenal dengan sebutan *e-commerce*. Transaksi ini dilakukan secara otomatis tanpa harus bertemu dengan klien atau penikmat informasi. Kemudahan yang diberikan oleh aktifitas jual beli melalui internet ini menjadi hal yang menarik bagi yang ingin memiliki usaha. Manfaatnya juga telah banyak dirasakan baik oleh pelanggan maupun oleh penyedia layanan. Sebagai sarana distribusi global yang kompetitif, murah, terbuka dan mudah diakses, *e-commerce* telah menjadikan suatu keuntungan bagi penyedia layanan untuk mempromosikan dan menjual produk-produknya melalui internet secara *online*. Untuk mendukung kebutuhan pengembangan aplikasi *e-commerce* yang baik, dibutuhkan teknologi yang tepat sehingga dapat diperoleh keuntungan-keuntungan baik dari segi biaya, waktu, maupun minat konsumen. Karena alasan tersebut, ingin diperkenalkan aplikasi yang dapat memenuhi kelancaran suatu usaha secara *online*. Oleh karena itu, digunakan PHP dan MySQL sebagai penunjang aplikasi *e-commerce* tersebut. Yang menjadi alasan digunakannya PHP sebagai pendukung dalam aplikasi *e-commerce* ini karena dengan menggunakan PHP maka *maintenance* suatu situs *web* menjadi lebih mudah, proses *update* data dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang dibuat dengan menggunakan *script* PHP. Untuk aplikasi penunjang lainnya digunakan MySQL karena performansi *query* dari *database*-nya yang saat ini bisa dikatakan paling cepat dan jarang bermasalah. Sedangkan untuk tampilan dari *web*, digunakan Adobe Dreamweaver CS 3 karena mempunyai banyak fasilitas yang sangat berguna juga mudah dalam menggunakannya, selain itu komponen yang dimilikinya sangat menunjang untuk berkreasi dalam mendesain *web*.

1. **LANDASAN TEORI**
2. ***Internet***

*Internet* yang terdiri dari dua kata, yaitu *interconnection* dan *network*, dalam pengertian sederhana merupakan jaringan komputer luas yang menghubungkan satu komputer ke komputer lainnya tidak hanya dalam satu daerah melainkan ke daerah yang berbeda juga dengan menukar berbagai informasi di dalamnya. Banyak hal yang bisa ditemukan dalam jaringan *internet* ini.

Pertukaran informasi yang terjadi dalam jaringan ini dapat saling menguntungkan baik dari pengguna maupun masyarakat lainnya. Dalam hal ilmu pengetahuan, masyarakat hanya cukup mencari kebutuhannya akan ilmu pengetahuan di internet maka akan diberikan banyak pilihan kepada masyarakat sesuai dengan yang diinginkan kemudian dalam hal komunikasi, masyarakat pengguna *internet* tidak perlu memikirkan lagi cara berkomunikasi yang harus berhari-hari jika berada dalam jarak yang jauh karena internet menawarkan fasilitas komunikasi yang cepat dan mudah.

Dari kemudahan-kemudahan tersebut membuktikan bahwa *internet* menjadi sumber informasi mengenai berbagai hal dan menjadi sarana yang mudah serta mampu menyediakan kebutuhan masyarakat mengenai aspek-aspek dalam kehidupan.

1. ***E-Commerce***

Dampak yang diberikan oleh internet telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia termasuk dalam hal jual beli. Proses jual beli merupakan proses yang sering terjadi dalam kehidupan masyarakat. Bahkan lebih dikenal sebagai pertemuan antara dua atau lebih orang yang menawarkan barang atau jasa dan juga terdapat orang yang berperan sebagai pengguna jasa maupun barang tersebut. Tentu dalam kegiatan jual beli ada beberapa hal yang harus diperhatikan, dan salah satu contohnya ialah kualitas serta kepuasan.

Hal tersebut berarti sang pengguna harus melihat secara langsung barang atau jasa yang akan dipakai. Membutuhkan penjelasan dan beberapa gambar atau contoh langsung. Namun, jika barang atau jasa tersebut berada di tempat atau daerah yang berbeda, bagaimana caranya melakukan kegiatan jual beli tersebut? Hal itu menjadi dasar dari *e-commerce*. Kemudahan yang diberikan agar para pembeli dapat melihat dan memperoleh barang atau jasa yang diinginkan tanpa harus berada di tempat tersebut.

*E-commerce* atau bisa disebut perdagangan elektronik adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet, televisi, atau jaringan komputer lainnya. *E-commerce* dapat melibatkan *transfer* dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen *inventori* otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis.

Pada *commerce* biasa pembeli dan penjual harus bertemu langsung untuk melakukan transaksi. Sedangkan pada *e-commerce* proses tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan media elektronik seperti *internet*.

1. ***World Wide Web (WWW)***

*Structured* *Query* *Language* (*SQL*) digunakan untuk berkomunikasi dengan database. Berdasarkan *ANSI* (*American* *National* *Standards* *Institute*) *SQL* menjadi bahasa standar untuk berhubungan dengan *Database* *Management* *System* (*DBMS)*. Perintah - perintah *SQL* digunakan untuk berbagai macam tujuan seperti mengubah data, menghapus data atau menambah data pada *database*. Banyak *DBMS* yang menggunakan perintah - perintah *SQL* di antaranya adalah *Oracle*, *Sybase*, *Ingres*, *MySQL* dan lain - lain. Secara umum *SQL* terdiri dari dua bahasa yaitu *Data* *Definition* *Language* (*DDL*) dan *Data* *Manipulation* *Language* (*DML*). *Data* *Definition* *Language* (*DDL*) adalah perintah yang digunakan untuk mendefinisikan suatu *database*. Perintah-perintah yang termasuk dalam *DDL* adalah *create* untuk membuat objek baru (*create database, create table, create view, create index*) *use* untuk menggunakan objek, *alter* untuk mengubah objek yang sudah ada (*alter database, alter table, alter view*), dan *drop* untuk menghapus objek (*drop database, drop table, drop view, drop index*). *DDL* biasanya digunakan oleh *administrator database* dalam pembuatan sebuah aplikasi *database*. *Data* *Manipulation* *Language* (*DML*) adalah perintah-perintah yang digunakan untuk memanipulasi data pada suatu tabel. Perintah-perintah yang termasuk dalam *DML* adalah *select* untuk menampilkan data, *update* untuk mengubah data yang sudah ada, *delete*  untuk menghapus data dan *insert* untuk menambahkan data baru.

HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah suatu format data yang digunakan untuk membuat dokumen hypertext yang dapat dibaca dari satu *platform* ke *platform* lainnya tanpa melakukan suatu perubahan apapun. Dokumen HTML sebenarnya adalah suatu dokumen teks biasa (ASCII), sehingga di *platform* apapun dokumen tersebut dapat dibaca.

Dengan konsep *hypertext* ini, untuk membaca suatu dokumen tidak harus melakukannya secara urut, baris demi baris, atau halaman demi halaman. Tetapi dapat dengan mudah melompat dari satu topik ke topik lainnya. Pada dokumen HTML, biasanya disebut dengan *link*.

* 1. ***Database***

*Database* merupakan kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer (*hardware* maupun *software*) secara sistematik sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. *Database* juga merupakan susunan *record data* operasional lengkap dari suatu organisasi atau instansi perusahaan, yang telah diorganisir dan disimpan secara terintegrasi dengan menggunakan metode tertentu dalam komputer sehingga mampu memenuhi informasi yang optimal yang dibutuhkan oleh para pengguna. Beberapa hal yang membuat *database* diperlukan ialah :

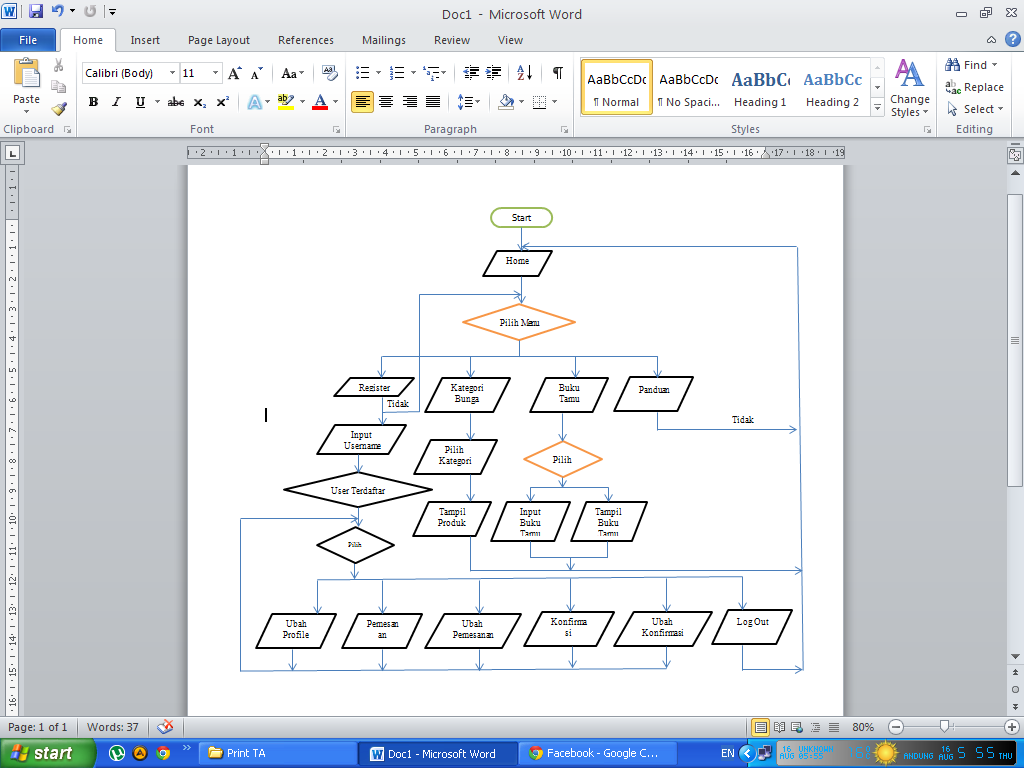
* Merupakan salah satu komponen penting dalam sistem informasi, karena merupakan dasar dalam menyediakan informasi.
* Menentukan kualitas informasi akurat, tepat pada waktunya dan relevan. Informasi dapat dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya.
* Dapat mengurangi duplikasi data.
* Hubungan data dapat ditingkatkan.
* Mengurangi pemborosan tempat simpanan luar.

1. **PEMBAHASAN**

**3.1 Alur Program ( *Flowchart* )**

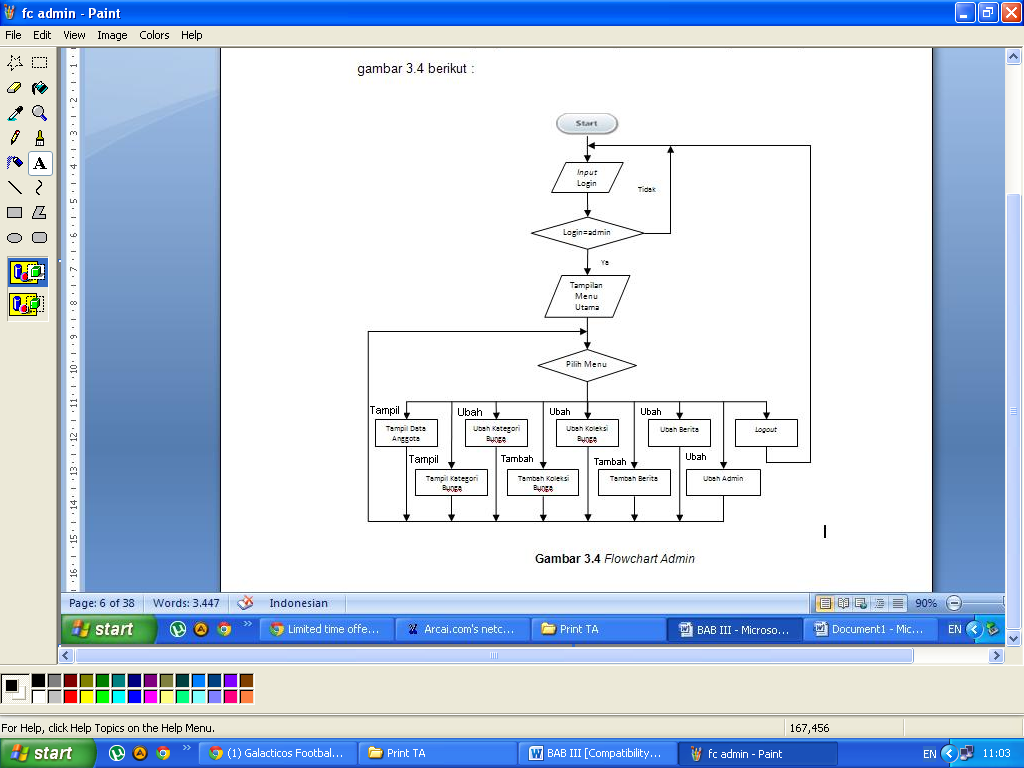
Untuk memahami alur informasi di dalam sistem, diperlukan rancangan proses yang akan mempermudah tahap pengembangan sistem. Untuk itu digunakan alat bantu pemodelan proses seperti Alur Program ( *Flow Chart* ).

Untuk alur program *user* dari aplikasi ini akan diperlihatkan pada gambar 3.3 berikut :

. ****

Gambar 1 Flowchart User

Untuk alur program *admin*dari aplikasi ini akan diperlihatkan pada gambar 3.4 berikut :



Gambar 2FlowchartAdmin

.

1. DAFTAR PUSTAKA
2. Bunafit Nugroho, *Membuat Sistem informasi Penjualan Berbasis WEB dengan PHP dan MySQL*, Penerbit GAVA MEDIA, Yogyakarta, 2008
3. Lukmanul Hakim, *Trik Rahasia MASTER PHP Terbongkar Lagi,* PenerbitLOKO MEDIA, Yogyakarta, 2009
4. Rulianto Kurniawan, *Membangun Situs dengan PHP,* Penerbit MAXIKOM, Palembang, 2008
5. Lukmanul Hakim, *Membongkar Trik Rahasia Para PHP MASTER,* Penerbit LOKO MEDIA, Yogyakarta, 2008
6. Lukmanul Hakim, *Jalan Pintas Menjadi MASTER PHP,* Penerbit LOKO MEDIA, Yogyakarta, 2009