

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi telah berkembang dengan sangat pesat dan banyak terdapat layanan jasa informasi sampai penjualan dan pembelian secara online baik menggunakan komputer maupun seluler (Handphone). Layanan Jual beli secara online yang biasa di sebut *Shopping Online* saat ini terus berkembang dengan meningkatkan mutu layanan sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Selain kemudahan dalam berbelanja, memiliki toko dalam dunia internet dalam bentuk website dapat membantu pengelola menyebar luaskan jaringan pasar mereka tidak hanya lingkup dalam kota maupun dalam negeri melainkan secara universal atau dunia dengan modal yang relatif kecil.

Selama ini UD.Mulya, proses penjualan umumnya sama seperti toko-toko pada umumnya yakni pembeli datang ke toko dan membeli produk, sedangkan proses pembayaran terjadi secara tunai. Hal ini tentu saja sangat berpengaruh pada proses kerja,

dimana dengan cara manual ini dapat menambah beban waktu kerja.

Maka diperlukan sebuah sistem informasi yang dapat digunakan untuk membantu pelanggan ataupun pengunjung dalam memperoleh informasi penjualan pakaian olahraga.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang maka akan dibuat suatu aplikasi sistem informasi yang dapat membantu pelanggan atau pengunjung untuk memperoleh informasi pakaian olahraga dan bagaimana cara melakukan transaksi tanpa harus datang ke tempat penjualan melainkan transaksi secara online.

1.3 Ruang Lingkup

Pada dasarnya aplikasi yang dibuat memiliki batasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem akan memberikan informasi penjualan pakaian olahraga secara online
2. Untuk melakukan transaksi pembelian pakaian olahraga, pengunjung harus mendaftar menjadi member.

3. Proses transaksi dan cara pembayaran akan dilakukan melalui *paypal* yang secara otomatis akan masuk ke email pelanggan.
4. Pengiriman barang akan dilakukan via jasa pengiriman.
5. Harga barang sudah termasuk ongkos pengiriman barang.
6. Batas jatuh tempo pembayaran setelah barang dipesan adalah 1 x 24 jam, jika sampai waktu yang ditentukan pelanggan belum melakukan pembayaran maka transaksi pemesanan dianggap batal.

1.4 Tujuan

Penulisan tugas akhir ini mempunyai tujuan antara lain:

1. Membangun suatu aplikasi yang berguna bagi konsumen untuk mengetahui informasi biaya pembelian yang dilakukan berdasarkan hasil transaksi yang sudah dilakukan serta mengetahui status pembayaran.
2. Aplikasi bisa diakses dimana saja, kapan saja dengan menggunakan *handphone*, *ipad* atau *tablet*, dan desktop yang tentunya membutuhkan koneksi internet.

3. Dengan adanya aplikasi ini bertujuan agar pengguna selaku admin dapat mengetahui informasi transaksi penjualan berupa laporan transaksi penjualan perhari, perminggu dan perbulan dan berupa grafik penjualan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Aplikasi ini sebelumnya sudah dibuat oleh Ariston Djaga Limu, 2013, dengan menggunakan judul "*Aplikasi Penjualan Sepatu Futsal Ditoko Anthrax Berbasis Web*". Pada aplikasi ini konsumen harus memberikan konfirmasi pembayaran setelah transfer. Penelitian yang dilakukan bertujuan mengembangkan lebih lanjut proses penjualan online dengan Judul "*Aplikasi Penjualan Pakaian Olahraga UD.Mulya*" dan ditambahkan fitur melalui E-mail berupa detail transaksi, Aplikasi *Shopping Cart* (keranjang belanja) dan cara pembayaran dengan *paypal*

2.2 Dasar Teori

Aplikasi penjualan pakaian olahraga dibuat agar konsumen dapat melakukan pemesanan barang dan melakukan transaksi dari jarak jauh, apabila konsumen tersebut berada di kota lain produk-produk yang ditawarkan dapat dilihat langsung dengan cara mengunjungi website UD.Mulya.

2.3 Internet

internet adalah sistem jaringan dari ribuan bahkan jutaan komputer yang ada di dunia ini. jaringan dibentuk dengan saluran telepon, saluran kawat maupun saluran radio. *internet* lebih berperan sebagai media komunikasi antar pemakainya yang tersebar diseluruh dunia. (*Abdul kadir, 2002*).

2.4 Apache

Apache adalah web server karena sistem yang di buat nantinya melibatkan pengolahan data di server, maka di komputer penulis harus ada web servernya. Dengan adanya web server, penulis dapat mensimulasikan sistem yang di buat penulis di komputer lokal sebelum melakukan upload ke internet. (Abdul Kadir, 2008).

2.5 PHP

PHP (*PHP: HyperText Preprocessor*) adalah bahasa (*scripting language*) yang dirancang secara khusus untuk pembuatan halaman web yang dinamis serta dapat berinteraksi dengan database tertentu. Ada banyak database yang dapat dikomunikasikan dengan PHP, namun yang sering dipergunakan

adalah database MySQL. Dan untuk terhubung dengan MySQL maka dibutuhkan dua fungsi utama, yaitu:

1. Kode PHP diawali dengan `<?php` dan diakhiri dengan `?>`.

Pasangan kedua inilah yang berfungsi sebagai tag kode PHP.

2. `mysql_connect($hostname, $username, $password)`

Perintah ini berfungsi untuk menghubungkan ke server MySQL dengan alamat `$hostname`, pengguna `$username`, password `$password`.

3. `mysql_select_db($database)`

Sedangkan perintah ini untuk mengaktifkan database `$database`.

Disamping dua fungsi diatas, terdapat juga fungsi – fungsi yang lain dan sering dipergunakan. Fungsi – fungsi tersebut antara lain adalah:

1. `mysql_query (permintaan, pengenal_hubungan)`

Perintah ini berfungsi untuk mengeksekusi permintaan terhadap sebuah tabel atau sejumlah tabel.

2. `mysql_fetch_row (pengenal_hasil)`

Perintah ini berfungsi untuk menghasilkan suatu array yang berisi seluruh kolom dari sebuah baris pada suatu himpunan hasil. (Abdul Kadir, 2008).

2.6 My SQL

MYSQL adalah salah satu jenis database server sangat terkenal. Kepopulerannya disebabkan MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya . selain itu MySQL bersifat gratis pada berbagai platform (Abdul Kadir, 2008).

Beberapa keunggulan Mysql :

1. Mampu menangani jutaan user dalam waktu yang bersamaan.
2. Dapat berjalan pada beberapa sistem operasi.
3. Dukungan teknis secara luas tersedia.
4. Mampu menampung lebih dari 50.000.000 *record*.
5. Sangat cepat mengeksekusi perintah.
6. Memiliki *user previlege system* yang mudah dan efisien.

MYSQL menggunakan bahasa standart SQL (*Structured Query Language*) sebagai bahasa interaktif dalam mengelolah data. Perintah SQL sering disebut juga *Query* yang merupakan salah satu fasilitas yang digunakan untuk menuliskan query. SQL merupakan bahasa yang dapat untuk menuliskan skema basis data DDL (*Data*

Definition Language) dan dapat digunakan untuk memanipulasi isi dari satu tabel atau lebih tabel yang memiliki keterkaitan antara satu tabel dengan tabel yang lain DML (*Data Manipulation Language*). Beberapa SQL yang sering dipakai adalah sebagai berikut:

1. Untuk membuat basis data baru

```
CREATE DATABASE nama_database;
```

contoh : CREATE DATABASE db_forum;

2. Untuk mengaktifkan sebuah basis data

```
USE nama_database
```

contoh : use db_belajar

3. Untuk membuat tabel baru

```
CREATE TABLE nama_tabel (nama_field1 INT (6),nama_field2  
VARCHAR (50),nama_field3 VARCHAR (100)  
  
);
```

contoh : CREATE TABLE user (id INT (6), username VARCHAR (50), password VARCHAR (100));

4. Untuk menambahkan 1 *record* data pada suatu tabel.

```
insert into nama_tabel values (nama_field_1, nama_field_2,  
nama_field_3,...);
```

contoh : insert into user values('1','kayetanus','12345');

5. Untuk menghapus *record* data pada suatu tabel.

```
delete from nama_tabel where kondisi;
```

contoh : delete from user where id='1';

6. Untuk mengedit *record* data pada suatu tabel.

```
update nama_tabel set krtitera where kondisi;
```

contoh : update user set username = 'budi' where id='1';

7. Untuk mencari record data pada suatu tabel.

```
select * from nama_tabel;
```

contoh : select * from user

2.7 Dreamweaver

Dreamweaver adalah suatu editor HTML,CSS,Javascript,PHP dan sebagainya untuk perancangan,pengkodean,pengembangan website,halaman web, dan aplikasi web.(*Lucas JR, Henry C, 1987*).

