

# Sistem Informasi Manajemen Pemesanan Dan Penjualan Pada UNDIP Distro

Mohammad Dwi C<sup>1)</sup>, Kodrat Iman Satoto<sup>2)</sup>, Rinta Kridalukmana<sup>2)</sup>  
Jurusan Sistem Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro  
Jl. Prof. Sudharto, Tembalang, Semarang, Indonesia  
Email: undipdistro@gmail.com

*At present time, information technology facilitates business very well. The eases provided by technology will attract many consumers. However, a middle level company such as UNDIP Distro is rarely found providing neither the ease of shopping or online ordering service. Therefore, web based system is needed by UNDIP Distro company in order to facilitate the owner and the admin to manage the sale, service, and marketing and the customer's shopping*

*Sistem Informasi Manajemen Penjualan dan Pemasaran UNDIP Distro is a web based application made using PHP program language in scope of Framework Code Igniter and basic data of MySQL. The development method used is waterfall method. Information system modeling in application plan was built using UML modeling.*

*The result of the application plan is a web based application that can manage data in UNDIP Distro such as products, orders, and members data.*

*Keywords: web base information system, PHP, framework Code Igniter, MySQL, UML*

## I. PENDAHULUAN

Pengolahan data transaksi penjualan dan mempermudah perusahaan dalam memanajemen data produk serta data pemesanan merupakan hal pokok yang melandasi dibuatnya sistem informasi pada UNDIP Distro ini, Sistem Informasi ini menawarkan solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada. Keuntungan selanjutnya adalah bagi pihak perusahaan, dengan diterapkembangkannya sistem ini pengelolaan data lebih mudah dilakukan, baik itu data produk, data pemesanan dan data member, selain itu dengan Sistem Informasi ini pemasaran bisa lebih luas lagi untuk menjangkau konsumen yang lebih banyak.

## II. LANDASAN TEORI

### A. Sistem Informasi

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai berikut :

- a. Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.

- b. Sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan atau untuk mengendalikan organisasi.
- c. Suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Organisasi menggunakan sistem informasi untuk mengolah transaksi-transaksi, mengurangi biaya dan menghasilkan pendapatan sebagai salah satu produk atau pelayanan mereka. Bank menggunakan sistem informasi untuk mengolah cek-cek nasabah dan membuat berbagai laporan rekening koran dan transaksi yang terjadi. Perusahaan menggunakan sistem informasi untuk mempertahankan persediaan pada tingkat paling rendah agar konsisten dengan jenis barang yang tersedia.

Sebagian sistem informasi berlandaskan komputer terdapat di dalam suatu organisasi dalam berbagai jenis. Anggota organisasi adalah pemakai informasi yang dihasilkan sistem tersebut termasuk manajer yang bertanggung atas pengalokasian sumber daya untuk pengembangan dan pengoperasian perusahaan. (Bin Ladjamudin, Al-Bahra, 2005)

### B. Software Development Life Cycle

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

Tahapan-tahapan yang ada pada SDLC secara global adalah sebagai berikut :

- a. Inisiasi (*initiation*)
- b. Pengembangan konsep sistem (*system concept development*)
- c. Perencanaan (*planning*)
- d. Analisis kebutuhan (*requirements analysis*)
- e. Desain (*design*)
- f. Pengembangan (*development*)
- g. Integrasi dan pengujian (*integration and test*)

- h. Implementasi (*implementation*)
- i. Operasi dan pemeliharaan (*operations and maintenance*)
- j. Disposisi (*disposition*)

(A.S, Rosa dan Shalahuddin, M., 2014)

### C. Model Waterfall

Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).

Kenyataannya sangat jarang model air terjun dapat dilakukan sesuai alurnya karena sebab sebagai berikut :

- a. Perubahan spesifikasi perangkat lunak terjadi di tengah alur pengembangan.
- b. Sangat sulit bagi pelanggan untuk mendefinisikan semua spesifikasi di awal alur pengembangan. Pelanggan sering kali butuh contoh (*prototype*) untuk menjabarkan spesifikasi kebutuhan sistem lebih lanjut.
- c. Pelanggan tidak mungkin bersabar mengakomodasi perubahan yang diperlukan di akhir alur pengembangan.

Model ini sangat cocok digunakan kebutuhan pelanggan sudah sangat dipahami dan kemungkinan terjadinya perubahan kebutuhan selama pengembangan perangkat lunak kecil. Hal positif dari model air terjun adalah struktur tahap pengembangan sistem jelas, dokumentasi dihasilkan di setiap tahap pengembangan, dan sebuah tahap dijalankan setelah tahap sebelumnya selesai dijalankan (tidak ada tumpang tindih pelaksanaan tahap). (A.S, Rosa dan Shalahuddin, M., 2014)

### D. ERD

Pemodelan awal basis data yang paling banyak digunakan adalah menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD). ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional. Sehingga jika penyimpanan basis data menggunakan OODBMS maka perancangan basis data tidak perlu menggunakan ERD. (A.S, Rosa dan Shalahuddin, M., 2014)

### E. UML

UML adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem. UML saat ini sangat banyak dipergunakan dalam dunia industri yang merupakan standar bahasa pemodelan umum dalam industri perangkat lunak dan pengembangan sistem. (Gata, Windu dan Gata, Grace, 2013)

### F. Use Case

*Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use Case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Dapat dikatakan *Use Case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. (Gata, Windu dan Gata, Grace, 2013)

### G. Sequence diagram

*Sequence diagram* menggambarkan kelakuan objek pada *Use Case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. (Gata, Windu dan Gata, Grace, 2013)

### H. Class diagram

*Class diagram* merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. *Class diagram* juga menunjukkan atribut-atribut dan operasi-operasi dari sebuah kelas dan *constraint* yang berhubungan dengan objek yang dikoneksikan. (Gata, Windu dan Gata, Grace, 2013)

### I. PHP

PHP merupakan singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yang merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan pada *server* dan diproses di *server*. Hasilnya kemudian dikirimkan ke *browser* klien. (Hirin A.M dan Virgi, 2011)

### J. Javascript

*Javascript* adalah bahasa yang berbentuk kumpulan skrip yang pada fungsinya berjalan pada suatu dokumen HTML. Sepanjang sejarah internet bahasa ini adalah bahasa skrip pertama untuk web. Bahasa ini adalah bahasa pemrograman untuk memberikan kemampuan tambahan terhadap HTML dengan mengizinkan pengekseskuan perintah-perintah di sisi klien, yang artinya di sisi *browser* bukan di sisi *server*. (Adi, A.P dan Sanjay, R., 2012)

### K. Code Igniter

Code Igniter adalah aplikasi *open source* yang berupa *framework* dengan model MVC (*model view controller*) untuk membangun *website* dinamis. Dengan menggunakan PHP Code Igniter akan memudahkan *developer* untuk membuat aplikasi web dengan cepat dan mudah dibandingkan dengan membuatnya dari awal. (Wiswakrma, Komang, 2010)

### L. MySQL

*MySQL* adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau DBMS yang *multithread*, *multi-user* dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. *MySQL AB* membuat *MySQL* tersedia sebagai perangkat lunak gratis di bawah lisensi *GNU General Public Licence* (GPL). Tetapi mereka juga

menjual di bawah lisensi komersial untuk kasus-kasus di mana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL. (Wahyono, Teguh, 2009)

### III. PERANCANGAN SISTEM

#### A. Tahapan Perancangan Sistem

Tahapan perancangan sistem memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi organisasi atau perusahaan. *Software Development Live Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya. Model yang digunakan dalam penelitian tugas akhir ini adalah model *waterfall*. Model *waterfall* terdiri dari 5 tahap yaitu Analisis Kebutuhan, Desain, Pengodean, Pengujian dan Pemeliharaan.

#### B. Analisis Kebutuhan

Tahapan analisis kebutuhan dilakukan untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat seperti apa yang diinginkan *user* dan kemudian mentransformasikan ke dalam sebuah deskripsi yang jelas dan lengkap.

##### 1. Kebutuhan Pengguna

Setelah mendeskripsikan tahapan kerja dan disertai informasi serta kendala yang ada, didapatkan kebutuhan untuk kemudahan manajemen data pada UNZIP distro. Kebutuhan tersebut adalah :

1. Mengelola data pemesanan
2. Mengelola data produk
3. Mengelola data member
4. Mengelola laporan penjualan

##### 2. Aktor yang Terlibat

Terdapat beberapa aktor yang terlibat dalam pembuatan aplikasi manajemen ini, yaitu :

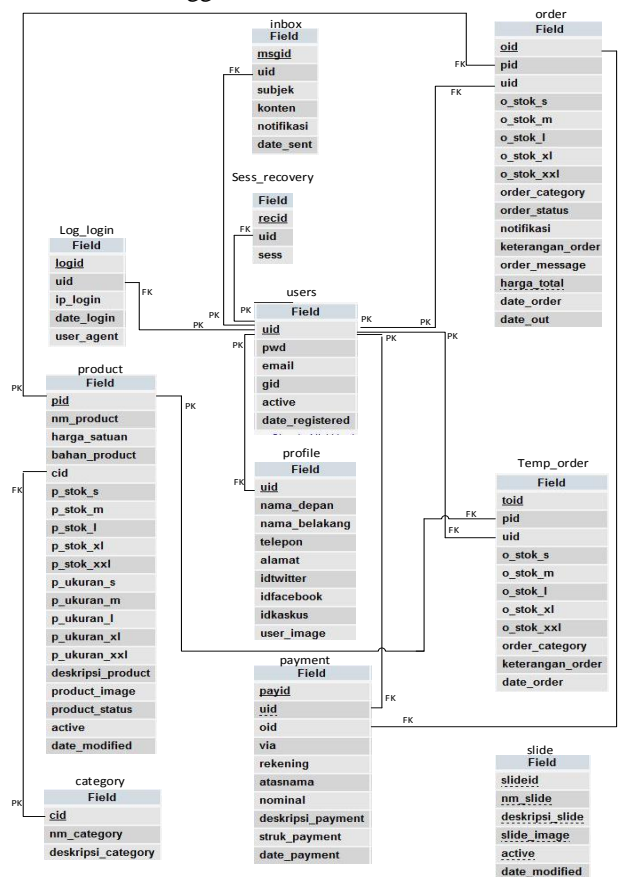
1. Superadmin  
Super admin Memiliki wewenang untuk mengelola data akun, terdiri dari:
  - a. Mencari data akun
  - b. Menambah data akun
  - c. Menghapus data akun
  - d. Mengubah data akun
2. Admin  
Admin yang memiliki wewenang untuk:
  - a. Mengelola data kategori.
  - b. Mengelola data data produk.
  - c. Mengelola data pesanan
  - d. Mengelola data slide
  - e. Mengelola laporan penjualan
3. Member  
Member memiliki wewenang untuk:
  - a. Mendaftar
  - b. Mengubah profil
  - c. Memesan produk
  - d. Mengirim kotak surat

#### C. Desain

Tahap perancangan / desain perangkat lunak merupakan proses multi langkah dan berfokus pada beberapa atribut perangkat lunak. Proses ini berdasarkan dari analisa sebelumnya sehingga menciptakan sebuah rancangan yang sesuai dengan kebutuhan dari pihak terkait. Dalam perancangan perangkat lunak ini, digunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)* untuk pemodelan basis data dan UML untuk pemodelan perangkat lunak.

##### 1. ERD

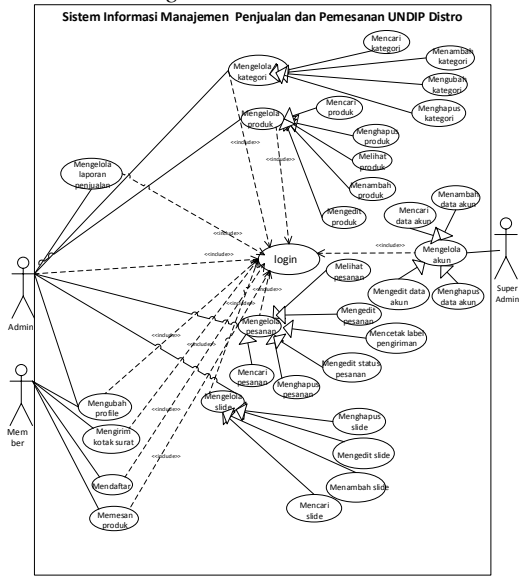
*Entity Relationship Diagram (ERD)* adalah salah satu metode pemodelan data yang digunakan untuk menggambarkan suatu basis data.



Gambar 1 Skema Basis Data UNZIP distro

## 2. UML

### a. Usecase Diagram



Gambar 2 Diagram Usecase

### b. Struktur Model, View dan Controller (MVC)

Berikut ini merupakan struktur MVC aplikasi manajemen UNDIP distro

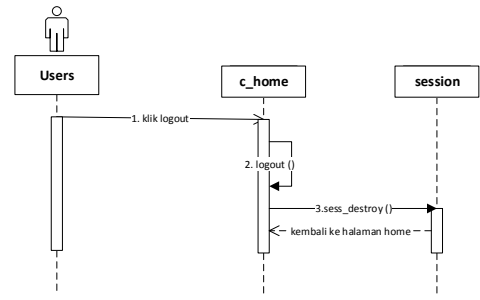
Table 1 Struktur MVC aplikasi Manajemen UNDIP distro

Fungsi	Model (fungsi)	Controller (fungsi)	View
1. Logout	-	Home (logout)	-
2. Login	Akun (getPersonaIAkun)	Home (login)	Login
3. Hapus akun	Akun (getAllAccount, deleteAkun, delete profile)	Super (account)	-
4. Tambah akun	Akun (getAllAccount, insertNew Member, getPersonal Data, insertNewP rofile)	Super (account)	account_ add

### c. Sequence Diagram

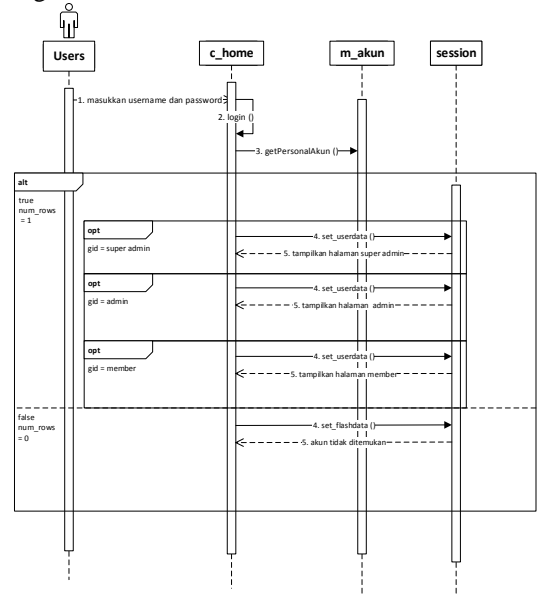
Berikut ini adalah gambar-gambar Diagram Sequence dari Aplikasi Manajemen UNDIP Distro

Gambar 3 merupakan digram sekuensial untuk keluar dari sistem (logout)



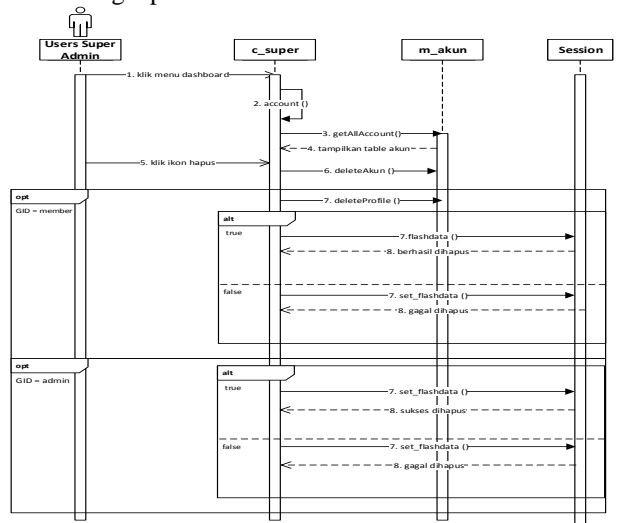
Gambar 3 Diagram sekuensial keluar dari sistem (logout)

Gambar 4 merupakan digram sekuensial login



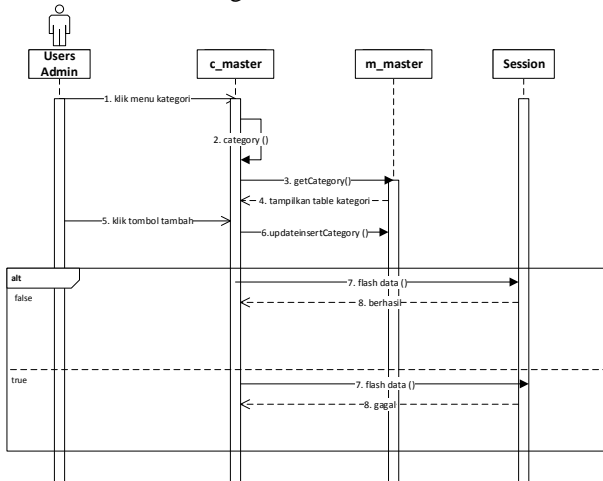
Gambar 4 Diagram sekuensial dari login

Gambar 5 merupakan digram sekuensial dari menghapus akun



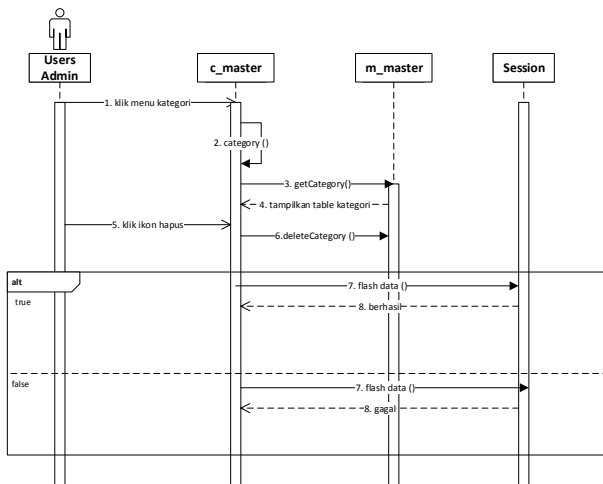
Gambar 6 Diagram sekuensial dari menghapus akun

Gambar 6 merupakan digram sekuensial dari menambah kategori



Gambar 6 Diagram sekuensial dari menambah kategori

Gambar 7 merupakan digram sekuensial dari menghapus kategori.



Gambar 7 Diagram sekuensial dari menghapus kategori

#### IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

##### A. Implementasi Basis Data

Tahapan ini mengimplementasikan hasil perancangan basis pada sistem yang telah dibuat sebelumnya.

Gambar 8 merupakan contoh implementasi pada tabel kategori

Field	Type
cid	int(3)
nm_category	varchar(25)
deskripsi_category	text

Gambar 8 Implementasi tabel kategori

Implementasi tabel yang lain ditunjukkan oleh gambar 9 sampai dengan gambar 20.

Field	Type
msgid	int(11)
uid	varchar(25)
subjek	varchar(30)
konten	mediumtext
notifikasi	enum('1','0')
date_sent	date

Gambar 9 Implementasi tabel inbox

Field	Type
logid	int(4)
uid	varchar(25)
ip_login	varchar(15)
date_login	date
user_agent	varchar(10)

Gambar 10 Implementasi tabel log\_login

Field	Type
oid	int(11)
pid	varchar(15)
uid	varchar(4)
o_stok_s	int(4)
o_stok_m	int(4)
o_stok_l	int(4)
o_stok_xl	int(4)
o_stok_xxl	int(4)
order_category	enum('ready','preorder')
order_status	enum('pesan','tunggu','setuju','tolak')
notifikasi	enum('1','0')
keterangan_order	text
order_message	text
harga_total	int(10)
date_order	date
date_out	date

Gambar 11 Implementasi tabel order

Field	Type
payid	int(4)
uid	varchar(25)
oid	int(4)
via	varchar(25)
rekening	varchar(25)
atasnama	varchar(25)
nominal	int(4)
deskripsi_payment	text
struk_payment	varchar(25)
date_payment	date

Gambar 12 Implementasi tabel order

Field	Type
pid	varchar(15)
nm_product	varchar(15)
harga_satuan	int(4)
bahan_product	text
cid	int(2)
p_stok_s	int(4)
p_stok_m	int(4)
p_stok_l	int(4)
p_stok_xl	int(4)
p_stok_xxl	int(4)
p_ukuran_s	varchar(25)
p_ukuran_m	varchar(25)
p_ukuran_l	varchar(25)
p_ukuran_xl	varchar(25)
p_ukuran_xxl	varchar(25)
deskripsi_product	mediumtext
product_image	varchar(50)
product_status	enum('ready','preorder')
active	enum('1','0')
date_modified	date

Gambar 13 Implementasi tabel product

	Field	Type
<input type="checkbox"/>	<u>uid</u>	varchar(25)
<input type="checkbox"/>	<u>nama_depan</u>	varchar(30)
<input type="checkbox"/>	<u>nama_belakang</u>	varchar(15)
<input type="checkbox"/>	<u>telepon</u>	varchar(25)
<input type="checkbox"/>	<u>alamat</u>	text
<input type="checkbox"/>	<u>idtwitter</u>	varchar(35)
<input type="checkbox"/>	<u>idfacebook</u>	varchar(35)
<input type="checkbox"/>	<u>idkaskus</u>	varchar(35)
<input type="checkbox"/>	<u>user_image</u>	varchar(50)

Gambar 14 Implementasi tabel profile

	Field	Type
<input type="checkbox"/>	<u>recid</u>	int(11)
<input type="checkbox"/>	<u>uid</u>	varchar(50)
<input type="checkbox"/>	<u>sess</u>	varchar(33)

Gambar 15 Implementasi tabel sess\_recovery

	Field	Type
<input type="checkbox"/>	<u>slideid</u>	int(4)
<input type="checkbox"/>	<u>nm_slide</u>	varchar(100)
<input type="checkbox"/>	<u>deskripsi_slide</u>	text
<input type="checkbox"/>	<u>slide_image</u>	varchar(100)
<input type="checkbox"/>	<u>active</u>	enum('1','0')
<input type="checkbox"/>	<u>date_modified</u>	date

Gambar 16 Implementasi tabel slide

	Field	Type
<input type="checkbox"/>	<u>toid</u>	int(11)
<input type="checkbox"/>	<u>pid</u>	varchar(15)
<input type="checkbox"/>	<u>uid</u>	varchar(50)
<input type="checkbox"/>	<u>o_stok_s</u>	int(11)
<input type="checkbox"/>	<u>o_stok_m</u>	int(11)
<input type="checkbox"/>	<u>o_stok_l</u>	int(11)
<input type="checkbox"/>	<u>o_stok_xl</u>	int(11)
<input type="checkbox"/>	<u>o_stok_xxl</u>	int(11)
<input type="checkbox"/>	<u>order_category</u>	enum('ready','preorder')
<input type="checkbox"/>	<u>keterangan_order</u>	text
<input type="checkbox"/>	<u>date_order</u>	date

Gambar 17 Implementasi tabel temp\_order

	Field	Type
<input type="checkbox"/>	<u>uid</u>	varchar(35)
<input type="checkbox"/>	<u>pwd</u>	varchar(33)
<input type="checkbox"/>	<u>email</u>	varchar(35)
<input type="checkbox"/>	<u>gid</u>	enum('member','admin','su')
<input type="checkbox"/>	<u>active</u>	enum('1','0')
<input type="checkbox"/>	<u>date_registered</u>	date

Gambar 18 implementasi tabel users

### B. Implementasi Antarmuka

Berikut ini merupakan antarmuka yang dimiliki Aplikasi Manajemen UNDIP Distro

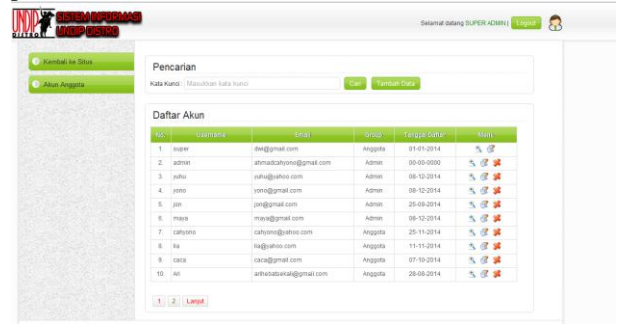
#### 1. Halaman Login

Berisi form untuk melakukan login ke aplikasi dengan memasukkan *username* dan *password*, tampilan seperti pada gambar 19.

Gambar 19 Halaman Login

#### 2. Halaman Super Admin

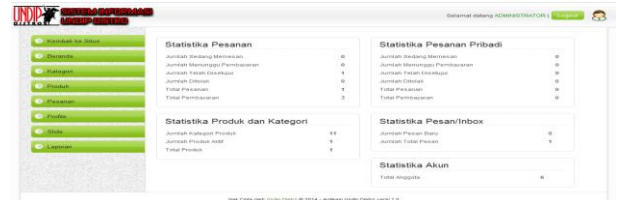
Berisi halaman dari super admin, tampilan seperti pada Gambar 20.



Gambar 20 Halaman Super Admin

#### 3. Halaman Admin

Berisi halaman dari admin, tampilan seperti pada Gambar 21.



Gambar 21 Halaman Master DPL

#### 4. Halaman Member

Berisi fitur untuk mengelola data kabupaten, tampilan seperti pada Gambar 22.



Gambar 22 Halaman Member

### C. Pengujian

Proses pengujian dilakukan menggunakan metode *black-box* berdasarkan fungsi dari aplikasi yang tertera pada diagram *use case*.

Tabel-tabel di bawah ini merupakan ringkasan dari pengujian yang telah dilakukan.

Tabel 2 Pengujian users super admin

Nama Pengujian	Bentuk Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Pengujian login	Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang digunakan untuk login	Muncul ke halaman	Berhasil
Pengujian mencari data akun	Memasukkan kata kunci ke kolom pencarian	Muncul akun yang dicari	Berhasil
Pengujian menambah data	Memasukkan data akun baru dan	Muncul data akun baru berhasil	Berhasil

akun	menyimpannya	ditambahkan dan data ditampilkan pada daftar	
Pengujian menghapus data akun	Memilih data akun tertentu dan menghapus data akun tersebut	Muncul pesan data akun berhasil dihapus dan menghilang dari daftar	Berhasil
Pengujian mengedit data akun	Memilih data akun yang tersedia, mengklik icon edit dan mengubah informasinya	Muncul pesan data akun berhasil diperbaharui informasinya	Berhasil

**Tabel 3** Pengujian users member

Nama Pengujian	Bentuk Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Pengujian mendaftar	Mengisi form registrasi	Muncul pesan pendaftaran akun baru berhasil	Berhasil
Pengujian memesan produk	Mengisi form pemesanan produk	Muncul pesan pemesanan produk berhasil dilakukan	Berhasil
Pengujian mengubah profil	Memilih form untuk diperbaharui informasi	Muncul pesan berhasil memperbaharui profil	Berhasil
Pengujian mengirim kotak surat	Mengirim pesan di form yang tersedia	Muncul pesan bahwa pesan berhasil dikirim	Berhasil

**Tabel 4** Pengujian users admin mengelola data kategori

Nama Pengujian	Bentuk Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Pengujian mencari kategori	Memasukkan kata kunci pencarian ke form pencarian	Muncul pesan pencarian ada dalam daftar	Berhasil
Pengujian menambah kategori	Memasukkan kategori ke dalam daftar	Muncul pesan kategori berhasil dan tampil pada daftar	Berhasil
Pengujian mengubah kategori	Memilih kategori yang akan diperbaharui dan mengklik icon edit	Muncul pesan bahwa memperbaharui kategori berhasil dan ditampilkan dalam daftar	Berhasil
Pengujian menghapus kategori	Memilih kategori yang akan dihapus dengan mengklik tombol hapus	Muncul pesan kategori berhasil dihapus dan menghilang dari daftar	Berhasil

**Tabel 5** Pengujian users admin mengelola data produk

Nama Pengujian	Bentuk Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Pengujian mencari produk	Memasukkan kata kunci pencarian dalam form pencarian	Muncul kata yang diketikkan di form pencarian dan menampilkan dalam daftar	Berhasil
Pengujian melihat produk	Mengklik menu produk	Muncul daftar produk yang ada dalam daftar	Berhasil
Pengujian menambah produk	Memasukkan produk ke dalam daftar produk	Muncul pesan produk berhasil ditambahkan dan ditampilkan dalam daftar	Berhasil
Pengujian mengedit produk	Memilih produk yang akan diperbaharui dan mengklik icon edit	Muncul pesan berhasil memperbaharui produk dan menampilkan dalam daftar	Berhasil
Pengujian menghapus produk	Memilih produk dan mengklik icon hapus	Muncul pesan memperbaharui berhasil dan menampilkan dalam daftar produk	Berhasil

**Tabel 6.** Pengujian Users Admin mengelola data slide

Nama Pengujian	Bentuk Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Pengujian mencari slide	Memasukkan kata kunci pencarian di form pencarian	Muncul kata kunci sesuai yang dimasukkan ke dalam form pencarian	Berhasil
Pengujian mengedit slide	Memilih slide yang akan diperbaharui dan mengklik icon edit	Muncul pesan berhasil memperbaharui slide dan menampilkan ke daftar	Berhasil
Pengujian menghapus slide	Memilih slide yang akan dihapus dan mengklik icon hapus	Muncul pesan berhasil menghapus slide dan menghilangkan dari daftar slide	Berhasil
Pengujian menambah slide	Memasukkan slide baru ke dalam daftar		Berhasil

Tabel 7. Pengujian users admin mengelola order

Nama Pengujian	Bentuk Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Pengujian melihat pesanan	Menekan menu pesanan	Muncul menu pesanan dan menampilkan ke daftar	Berhasil
Pengujian mengedit pesanan	Memilih daftar pesanan yang akan diperbaharui dan mengklik icon edit	Muncul form edit pesanan dan berhasil mengedit pesanan menampilkan ke dalam daftar	Berhasil
Pengujian mengedit status pesanan	Memilih menu pesanan	Muncul form edit status pesanan dan menampilkan ke dalam daftar	Berhasil
Pengujian mencari pesanan	Memasukkan kata kunci kata pencarian di form pencarian	Muncul pesan data pesanan sesuai dengan kata kunci yang dimasukkan dan menampilkan ke dalam daftar	Berhasil
Pengujian menghapus pesanan	Memilih daftar pesanan dan mengklik icon hapus	Muncul pesan data pesanan berhasil dihapus dan menghilang dari daftar	Berhasil
Pengujian mencetak label pengiriman	Menekan menu pesanan 'telah disetujui' kemudian mengklik tombol 'print label pengiriman'	Muncul form label pengiriman dan menampilkan dalam bentuk pdf	Berhasil

Tabel 8. Pengujian users admin mengubah profil

Nama Pengujian	Bentuk Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Pengujian mengubah profil (password)	Memasukkan password lama dan password baru ke halaman perbaharui	Muncul pesan berhasil memperbaharui password	Berhasil

Tabel 9. Pengujian users admin mengelola laporan penjualan

Nama Pengujian	Bentuk Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Pengujian mengelola laporan penjualan	Memasukkan tanggal dari sekian sampai sekian ke dalam form laporan penjualan	Muncul pesan berhasil menampilkan laporan penjualan	Berhasil

## V. PENUTUP

Kesimpulan dan saran dari hasil penelitian dan pembahasan adalah sebagai berikut.

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Aplikasi ini mempunyai 3 user yaitu, super admin, admin dan member
- 2) Aplikasi ini memiliki fitur untuk melihat laporan penjualan berdasarkan tanggal, baik itu dalam bentuk tabel dalam sistem maupun ekspor ke dalam bentuk file excel.
- 3) Super admin berwenang untuk mengelola data akun
- 4) Admin bertugas untuk mengelola data produk dan data pesanan
- 5) Aplikasi ini dapat melakukan fungsi pemesanan dan konfirmasi pembayaran secara online
- 6) Aplikasi ini dapat menampilkan barang dan produk baik itu pre order maupun ready stock

### B. Saran

Terdapat saran dari hasil penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Pemesanan dan Penjualan UNIP distro dapat dikembangkan ke versi mobile dengan semakin berkembangnya fitur-fitur smartphone yang ada saat ini.
2. Melakukan backup data secara berkala untuk menanggulangi jika terjadi kehilangan maupun kerusakan data dapat dikembangkan menjadi sebuah fitur baru yang mendukung keterjaminan data pada sistem informasi.

### Daftar Pustaka

- [1] A.S, Rosa dan Shalahuddin, M., *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*, Modula, Bandung, 2011.
- [2] Bin Ladjamudin, Al-Bahra, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2005.
- [3] Pribadi Basuki, Awan, *Membangun Web Berbasis PHP dengan Framework CodeIgniter*, Lokomedia, Yogyakarta, 2010.
- [4] Wiswakarma, Komang., *9 Langkah Menjadi Master Framework CodeIgniter.*, Loko Media, Yogyakarta, 2010.
- [5] Huda, Miftahul., *Membuat Aplikasi Database dengan Java, MySQL dan Netbeans*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2010. (blm)
- [6] Gata, Windu dan Gata, Grace., *Sukses Membangun Aplikasi Penjualan dengan Java*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta, 2013.
- [7] A.S, Rosa dan M. Shalahuddin. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak*, Modula, 2011.
- [8] Kadir, Abdul., *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP*, CV. Andi Offset, Yogyakarta, 2008.



- [9] Riyanto, Slamet, *Membangun Web Portal Multibahasa Joomla 1.5X+CD*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2009.
- [10] Adi, A.P dan Sanjay, R., *Web Makin Dahsyat dengan JQuery*, Kompas Gramedia. Semarang, 2012.
- [11] Septian, Gungun. *Trik Pintar Menguasai CodeIgniter*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2011.
- [12] Sutanta, Edhy, *Sistem Informasi Manajemen*, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2003.
- [13] Hirin A.M dan Virgi., *Cepat Mahir Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL*, Prestasi Pustakaraya, Jakarta, 2011.
- [14] Wahyono, Teguh., *Practice Guide PHP On Windows*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2009.
- [15] Taylor, PhD, David A., *Object-Oriented Information System: Planning and Implementation*, John Wiley & Sons, Inc., Canada, 1992.
- [16] Wicaksono, Diaz, *Aplikasi Manajemen Praktikum Laboratorium Software Engineering Sistem Komputer Universitas Diponegoro*, Skripsi S-1, Universitas Diponegoro, Semarang, 2014.
- [17] Shodiq, Muchamad, *Simbes, Aplikasi Manajemen Beasiswa di Universitas Diponegoro Berbasis Framework Code Igniter dan MySQL*, Skripsi S-1, Universitas Diponegoro, Semarang, 2013.