

## SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE PADA BEHOLDER CLOTH

FUAD RIZKY NOVARIN, SINTYA SUKARTA  
Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer  
Universitas Komputer Indonesia

BEHOLDERCLOTH merupakan sebuah brand yang berbisnis dalam penjualan Tshirt, backpack, windbreaker, jaket, kupluk, snapback, jeans, Jersey, flannel dll. Kurang efektifnya media promosi yang digunakan menyebabkan konsumen kesulitan untuk mengetahui keberadaan BEHOLDERCLOTH sehingga penjualan produk yang terjadi sulit untuk mengalami peningkatan. Beholder pun belum mempunyai fasilitas untuk melakukan transaksi penjualan barang bagi customer yang jauh dan berada diluar kota sehingga dalam melakukan setiap penjualan barang yang masih dilakukan dengan cara pelanggan datang langsung ke tempat penjualan. Selain itu, Sistem transaksi penjualan masih menggunakan metode pencatatan serta penyimpanan data transaksi penjualan masih bersifat manual, yaitu dengan mencatat satu persatu setiap transaksi.

Desain penelitian yang digunakan adalah bersifat deskriptif dengan pendekatan studi kasus pada BEHOLDERCLOTH, teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi sumber data primer yaitu dengan cara observasi dan wawancara, sedangkan sumber data sekunder yaitu dengan cara melihat dokumen-dokumen. Metode pendekatan yang digunakan terstruktur dan metode pengembangan system informasi penjualan pakaian berbasis web yang dibuat sekarang menggunakan metode prototype, dengan alat bantu pengembangan system berupa flowmap, diagram konteks, DFD, dan alat perancangan database yang diusulkan berupa ERD. Hasil dari pembangunan system penjualan barang atau produk yang berbasis web secara online dapat diakses dengan cepat dan dapat digunakan oleh calon pelanggan yang akan membeli barang atau produk dimanapun berada tanpa harus mendatangi toko yang bersangkutan. Selain untuk pelanggan, system informasi yang dibangun pun bermanfaat bagi pihak toko yang akan mengimplementasikan system informasi tersebut untuk mengolah beragam data.

**Keywords :** e-commerce, Sistem Informasi, Office BEHOLDER CLOTH

### PENDAHULUAN

#### 1. Latar Belakang

Meningkatnya penggunaan internet oleh masyarakat yang ditandai dengan melonjak-

nya customer maupun pebisnis yang mendorong munculnya suatu tuntutan pelayanan internet melebihi dari apa yang bisa diperoleh di dunia nyata. Ini meliputi kesempatan untuk menjual barang-barang

komoditi secara online. Salah satu hal terpenting dalam bisnis melalui internet adalah bagaimana keuntungan dapat diperoleh secara aman dan mudah.

Beholder Cloth berdiri sejak tahun 2013 di Bandung. Beholder merupakan clothing yang focus bergerak dibidang fashion. Menjual tshirt, backpack, slingbag, jaket, flanel, snapbackdll. Beholder memproduksi merchband seperti tshirt dan hoodie dll.

Pasa sistem transaksi penjualan yang sedang berjalan saat ini di Beholder Cloth masih terdapat beberapa kendala. Selama ini system penjualan yang dilakukan oleh Beholder masih dilakukan secara konvensional dan COD (cash on delivery). Pelanggan yang berada diluar kota kesulitan untuk membeli produk Beholder dikarenakan factor jarak, sedangkan untuk peluang pasar diluar kota sangatlah menarik akan tetapi Beholder sampai saat ini belum memiliki cabang diluar kota dan untuk membuka cabang baru biayanya terhitung mahal.

Untuk pengolahan data produk masih dilakukan secara manual dengan mencatat pada buku sehingga Beholder kesulitan untuk mengelola data produk yang ada. Untuk laporan transaksi penjualan dibuat manual dan masih ditulis tangan yang ditulis di tabel. Semakin banyak transaksi penjualan di Beholder maka semakin menyulitkan Beholder untuk membuat laporan transaksi penjualan.

Beholder masih kesulitan dalam hal promosi karena konsumen hanya dapat mengetahui informasi mengenai produk berdasarkan rekomendasi dari teman saja sehingga dinilai kurang baik karena konsumen tidak langsung mengetahui informasi mengenai produk baru, dan terutama ketika ada perubahan dari harga produk. Untuk mengatasi berbagai macam masalah diatas, maka Beholder memerlukan system penjualan yang dapat mempermudah konsumen untuk melakukan transaksi, mempermudah dalam

melakukan promosi, dan juga dapat membantu dalam mengelola data produk dan pembuatan laporan transaksi penjualan.

## 2. Identifikasi Masalah

Dari penjelasan diatas dapat diidentifikasi permasalahan yang ada di Beholder Cloth, yaitu:

- Beholder belum mempunyai fasilitas untuk melakukan transaksi penjualan barang bagi customer berada diluar kota sehingga dalam melakukan setiap penjualan barang yang masih dilakukan dengan cara pelanggan datang langsung ke tempat penjualan.
- Pertukaran informasi dengan pelanggan tentang informasi produk terbaru kurang efektif, terutama pelanggan yang berada di luar kota.
- Sistem transaksi penjualan masih menggunakan metode pencatatan serta penyimpanan data transaksi penjualan masih bersifat manual, yaitu dengan mencatat satu persatu setiap transaksi.
- Belum efektifnya media promosi untuk mempromosikan produk yang dijual.

## 3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian di Beholder cloth yaitu :

- Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan pada Beholdercloth dalam melakukan transaksi penjualan barang
- Untuk merancang dan membangun sistem informasi pada Beholdercloth berbasis Web yang dapat membantu mempromosikan produk yang dijual serta sebagai media transaksi penjualan secara online yang dapat mengotomatisasi proses transaksi penjualan dan tidak terikat jarak.

## 4. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Prototipe. *Prototipe* memberikan ide

bagi disainer sistem maupun *user* tentang cara sistem akan berfungsi dalam bentuk lengkapnya. Langkah dalam *prototyping* adalah seperti berikut :

- a. Mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan dasar pemakai. Dalam hal ini perancangan sistem bekerja dengan pemakai untuk menangkap informasi dasar yang diperlukan pemakai.
- b. Mengembangkan sebuah *prototype*. Perancangan sistem menciptakan sebuah *prototype* dengan cepat. Dengan menggunakan perangkat lunak generasi keempat atau menggunakan perangkat lain. *Prototype* dapat hanya mencakup fungsi-fungsi yang paling penting atau mencakup seluruh sistem.
- c. Menggunakan *prototype*. Pada tahapan ini, pemakai diminta untuk bekerja dengan sistem untuk menentukan cocok-tidaknya *prototype* terhadap kebutuhan pemakai dan diharapkan pemakai memberi saran-saran untuk perbaikan *prototype*.
- d. Memperbaiki dan meningkatkan *Prototype*. *Prototype* diperbaiki sesuai dengan semua perubahan yang diminta atau yang disarankan oleh pemakai. Setelah diperbaiki, langkah 3 dan 4 dilakukan secara terus menerus sampai pemakai merasa puas.

## LANDASAN TEORI

### 1. Konsep Dasar Sistem

#### a. Pengertian Sistem

Pengertian sistem terbagi dua yaitu dilihat dari pendekatan yang menekankan pada prosedur dan pendekatan yang menekankan pada elemen atau komponennya. Menurut Abdul Kadir (2003 : 54) Sistem Adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan.

#### b. Elemen Sistem

Ada beberapa elemen yang membentuk sebuah sistem, yaitu : tujuan, masukan, proses, keluaran, batas, mekanisme pengendalian dan umpan balik serta lingkungan. Berikut penjelasan mengenai elemen-elemen yang membentuk sebuah sistem :

##### 1. Tujuan

Setiap sistem memiliki tujuan (*Goal*), entah hanya satu atau mungkin banyak. Tujuan inilah yang menjadi pemotivasi yang mengarahkan sistem. Tanpa tujuan, sistem menjadi tak terarah dan tak terkendali. Tentu saja, tujuan antara satu sistem dengan sistem yang lain berbeda.

##### 2. Masukan

Masukan (*input*) sistem adalah segala sesuatu yang masuk ke dalam sistem dan selanjutnya menjadi bahan yang diproses. Masukan dapat berupa hal-hal yang berwujud (tampak secara fisik) maupun yang tidak tampak. Contoh masukan yang berwujud adalah bahan mentah, sedangkan contoh yang tidak berwujud adalah informasi (misalnya permintaan jasa pelanggan).

##### 3. Proses

Proses merupakan bagian yang melakukan perubahan atau transformasi dari masukan menjadi keluaran yang berguna dan lebih bernilai, misalnya berupa informasi dan produk, tetapi juga bisa berupa hal-hal yang tidak berguna, misalnya saja sisa pembuangan atau limbah. Pada pabrik kimia, proses dapat berupa bahan mentah. Pada rumah sakit, proses dapat berupa aktivitas pembedahan pasien.

##### 4. Keluaran

Keluaran (*output*) merupakan hasil dari pemrosesan. Pada sistem informasi, keluaran bisa berupa suatu informasi, saran, cetakan laporan, dan sebagainya.

##### 5. Batas

Yang disebut batas (*boundary*) sistem

adalah pemisah antara sistem dan daerah di luar sistem (lingkungan). Batas sistem menentukan konfigurasi, ruang lingkup, atau kemampuan sistem. Sebagai contoh, tim sepakbola mempunyai aturan permainan dan keterbatasan kemampuan pemain. Pertumbuhan sebuah toko kelontong dipengaruhi oleh pembelian pelanggan, gerakan pesaing dan keterbatasan dana dari bank. Tentu saja batas sebuah sistem dapat dikurangi atau dimodifikasi sehingga akan mengubah perilaku sistem. Sebagai contoh, dengan menjual saham ke publik, sebuah perusahaan dapat mengurangi keterbatasan dana.

6. Mekanisme Pengendalian dan Umpan Balik

Mekanisme pengendalian (*control mechanism*) diwujudkan dengan menggunakan umpan balik (*feedback*), yang mencuplik keluaran. Umpan balik ini digunakan untuk mengendalikan baik masukan maupun proses. Tujuannya adalah untuk mengatur agar sistem berjalan sesuai dengan tujuan.

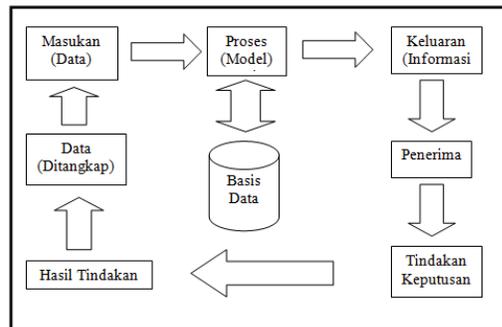
7. Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada diluar sistem. Lingkungan bisa berpengaruh terhadap operasi sistem dalam arti bisa merugikan atau menguntungkan sistem itu sendiri. Lingkungan yang merugikan tentu saja harus ditahan dan dikendalikan supaya tidak mengganggu kelangsungan operasi sistem, sedangkan yang menguntungkan tetap harus terus dijaga, karena akan memacu terhadap kelangsungan hidup sistem.

2. Konsep Dasar Informasi

Informasi adalah keterangan, penerangan. Data yang telah diproses ke dalam suatu bentuk yang mempunyai arti bagi si penerima dan mempunyai nilai nyata, sehingga dapat dipakai sebagai dasar untuk mengambil keputusan, dan terasa bagi keputusan saat itu atau keputusan mendatang.

Menurut Jogiyanto H.M (2005:8) mendefinisikan sebagai berikut : Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya.



Gambar 1. Siklus Informasi  
Sumber : Abdul Kadir (2003 : 32)

Hal yang paling terpenting yang membedakan informasi dengan data, informasi itu mempunyai kandungan “ makna” data tidak. Pengertian makna disini lah yang merupakan hal yang sangat penting, karena berdasarkan makna si penerima dapat memahami informasi tersebut dan cara lebih jauh dapat menggunakannya untuk menarik suatu kesimpulan atau bahkan mengambil keputusan.

3. Konsep Dasar Sistem Informasi

Pada saat ini dunia industri dan bisnis memerlukan informasi yang tepat, cepat dan relevan. Untuk mendapatkan informasi yang diinginkan tentunya harus menggunakan sistem informasi. Sistem informasi dalam suatu organisasi dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang menyediakan informasi bagi semua tingkatan dalam organisasi tersebut kapan saja diperlukan. Sistem ini menyimpan, mengambil, mengubah, mengolah dan mengkomunikasikan informasi yang diterima dengan menggunakan sistem informasi atau peralatan sistem lainnya.

Menurut Abdul Kadir (2003 : 11) Sistem

informasi mencakup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu yang di proses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan.

Sistem informasi adalah kumpulan dari sub sub sistem baik fisik maupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai suatu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi yang berguna. Menurut Abdul Kadir (2003 : 70), dalam suatu sistem informasi terdapat komponen-komponen seperti :

- a. Perangkat keras (*hardware*) : mencakup peranti-peranti fisik.
- b. Perangkat lunak (*software*) atau program : sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk dapat memproses data.
- c. Prosedur : sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitan keluaran yang dikehendaki.
- d. Orang : semua pihak yang bertanggungjawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan, dan penggunaan keluaran sistem informasi.
- e. Basis data (*database*) : sekumpulan tabel, hubungan, dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.
- f. Jaringan komputer dan komunikasi data : sistem penghubung yang memungkinkan sumber (*resources*) dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.



Gambar 2. Komponen Sistem  
Sumber : Abdul Kadir (2003 : 71 )

#### 4. E-Commerce

Mengutip dari Wikipedia Perdagangan elektronik atau E-commerce adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet, televisi, www, atau jaringan komputer lainnya. E-commerce dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis .

##### a. Fitur fitur E-commerce

Berikut merupakan fitur dari website e-commerce :

1. Katalog OnLine Katalog online digunakan untuk memberikan informasi kepada pengguna/calon pengguna potensial untuk mendapatkan informasi yang lengkap dari suatu produk.
2. Transaksi OnLine Transaksi OnLine adalah sebuah fasilitas yang disediakan oleh suatu situs e-commerce kepada pengguna untuk dapat melakukan pembelian/order barang secara online lewat media internet, transaksi online ini dibagi menjadi 2 bagian yaitu ;
  - a. *Shopping Cart*
  - b. *OnLine Payment*
3. *Shopping Cart Sopping Cart software* merupakan sistem yang digunakan agar

calon pembeli dapat membeli barang-barang yang ditawarkan melalui katalog online, mengawasi account pengguna setiap saat dan menggabungkan semua aspek e-commerce pada suatu situs.

4. *OnLine Payment* Menyediakan layanan pembayaran secara online dari transaksi yang sudah terjadi, online payment ini membutuhkan 2 komponen yaitu ;
  - a. *Payment Gateway*
  - b. *Certification Authority*

Untuk menjalankan e-commerce, dibutuhkan tingkat keamanan yang dapat diterima. Salah satu cara untuk meningkatkan keamanan adalah dengan menggunakan teknologi kriptografi, yaitu antara lain dengan menggunakan enkripsi untuk mengacak data. Salah satu metoda yang mulai umum digunakan adalah pengamanan informasi dengan menggunakan *public key system*. Sistem lain yang bisa digunakan adalah *private key system*. Infrastruktur yang dibentuk oleh sistem *public key* ini disebut *Public Key Infrastructure* (PKI), atau diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia menjadi Infrastruktur.

## PEMBAHASAN

### 1. Analisis Sistem yang berjalan

Sebelum merancang suatu sistem, ada baiknya terlebih dahulu kita menganalisis sistem yang sedang berjalan di perusahaan yang akan kita bangun tersebut.

#### a. Analisis dokumen

Analisis dokumen terdiri dari nama dokumen, sumber, rangkap, deskripsi, dan item data. Adapun analisis dokumen yang ada di Beholder adalah sebagai berikut :

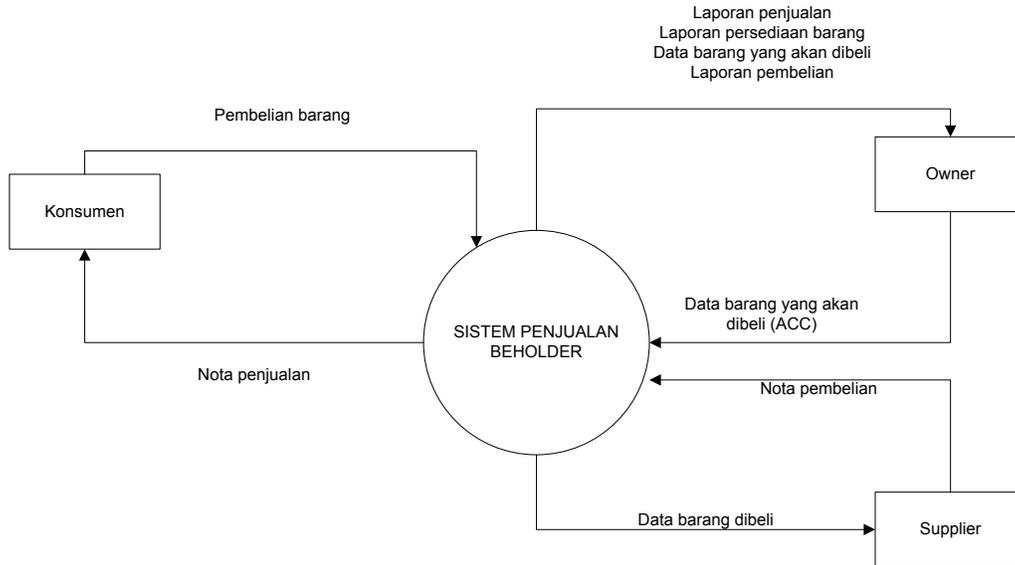
- 1 Nama dokumen :Laporan penjualan,Laporan pembelian  
Sumber :Owner  
Rangkap : 1 (satu) lembar  
Item data :Nama Barang, jumlah barang, total bayar,

Deskripsi : Digunakan untuk mengetahui barang yang masuk dan keluar

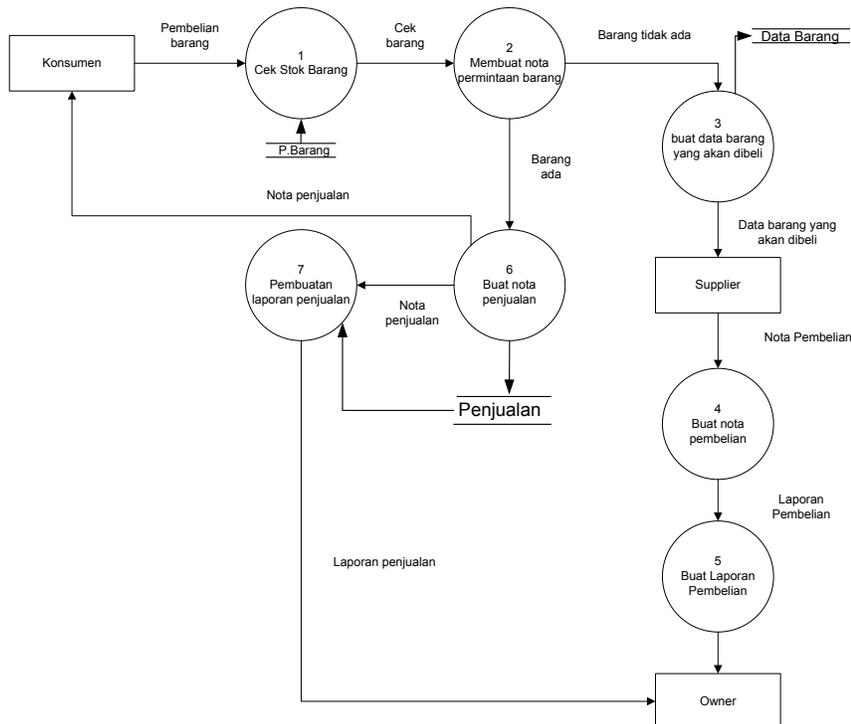
2. Nama dokumen : Nota Penjualan  
Sumber :Divisi Market  
Rangkap : 1 (satu) lembar  
Item data :Nama cstumer, alamat, No handphone  
Deskripsi :Sebagai keterangan costumer dalam melakukan pembelian
3. Nama dokumen : Nota Permintaan Barang  
Sumber :Divisi Produk  
Rangkap : 1 (satu) lembar  
Item data : Jenis barang, Nama barang, Harga  
Deskripsi : Sebagai keterangan laporan persediaan barang untuk diberikan kepada owner.

- b. Analisis Prosedur yang sedang berjalan  
Analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan dan hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikan.Sebelum membuat suatu sistem, hendaknya melakukan analisis terlebih dahulu terhadap kebutuhan-kebutuhan apa saja yang diperlukan dengan menggunakan metode-metode yang telah ada.

Diagram Konteks berfungsi untuk mendefinisikan awal dan akhir dari data yang masuk dan keluar dari suatu sistem. Sedangkan Data Flow Diagram merupakan alat bantu grafis untuk menguraikan dan menganalisa pergerakan data yang melalui suatu sistem baik manual maupun terkomputerisasi, termasuk proses data dari penyimpanan data. Berikut ini merupakan diagram konteks dan Data Flow Diagram Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang sedang berjalan di Beholder :



Gambar 3. Diagram Konteks Penjualan Dan Pembelian Yang Sedang Berjalan



Gambar 4. DFD Level 1 Penjualan Dan Pembelian Yang Sedang Berjalan

## 2. Perancangan Sistem Yang Diusulkan

Pada tahap perancangan sistem ini akan menjelaskan mengenai perancangan sistem pada objek yang digunakan, perancangan arsitektur program yang akan dibuat, perancangan menu dan perancangan tampilan.

### a. Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu proses pemecahan masalah yang dihadapi. Tujuan perancangan sistem ini yaitu untuk mengatasi masalah yang ada di Beholder Cloth. Tujuan perancangan sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan para konsumen untuk mendapatkan produk yang diinginkan.
2. Memudahkan penyimpanan transaksi yang terkomputerisasi.
3. Memudahkan para konsumen untuk berbelanja online dengan aman dan nyaman.

b. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan  
Analisis sistem yang sedang berjalan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui proses produktivitas kerja yang sedang dikerjakan atau dilakukan. Sistem Informasi penjualan barang perlu dikembangkan mengingat sistem lama yang sedang berjalan masih banyak kekurangan dan belum terkomputerisasi serta pelaksanaan prosedur-prosedur yang kurang tepat, sehingga menyebabkan terganggunya proses sistem yang sudah ada.

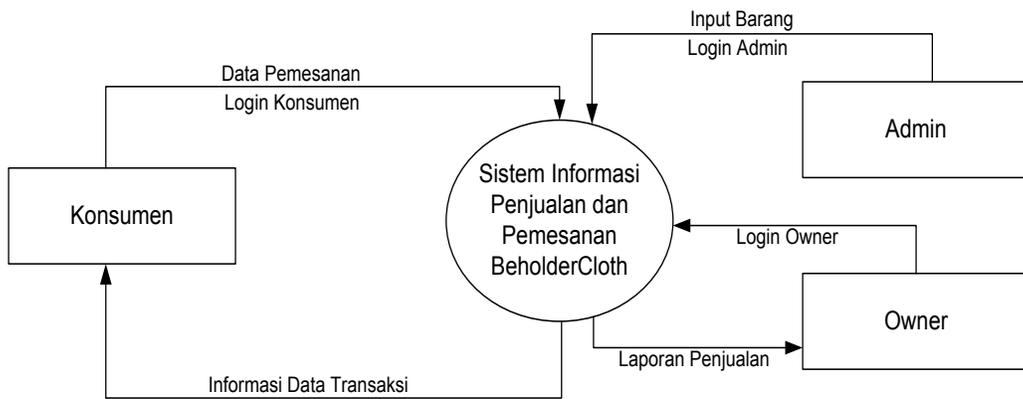
Gambaran umum tentang sistem yang diusulkan dalam proses perancangan sistem ini penulis akan membangun suatu web e-

commerce yang bisa di akses dimana saja. Dalam perancangan e-commerce didalamnya terdapat menu shopping chart, spesifikasi produk yang akan di beli , stok barang yang tersedia dll.. Dengan adanya website e-commerce ini penulis berharap bisa mengatasi permasalahan yang konsumen keluhkan.

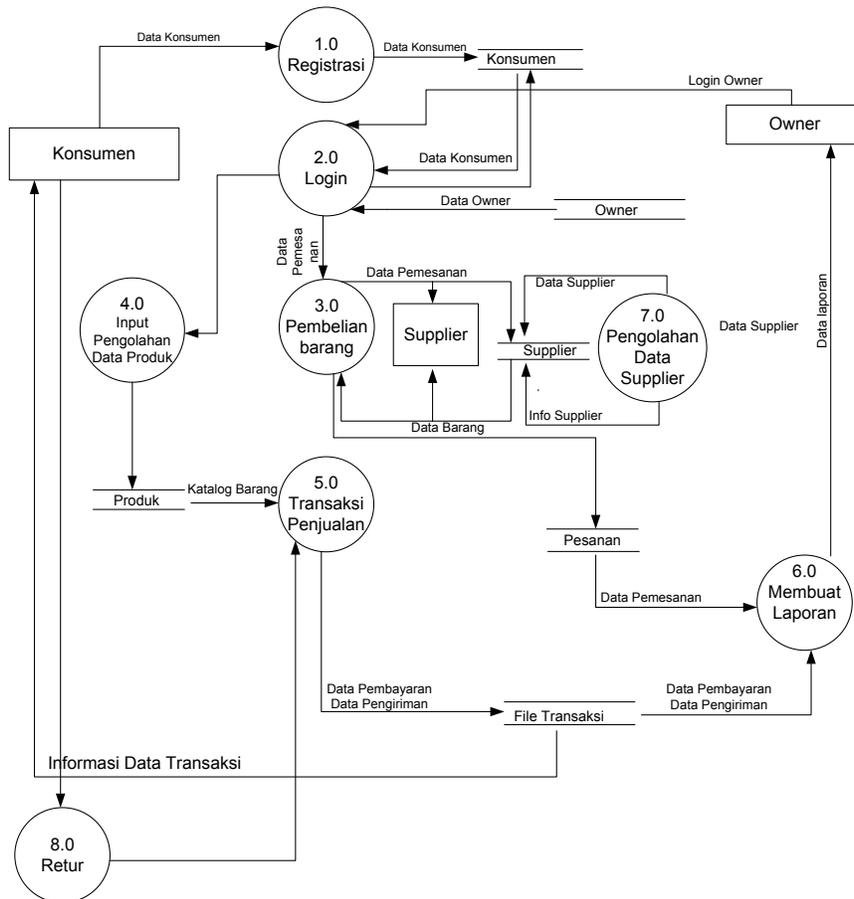
c. Perancangan Prosedur yang Diusulkan  
Prosedur kerja dari aplikasi yang diusulkan sebagai berikut :

1. Pengguna membuka website pada Personal komputer.
2. Pada menu utama pengguna bisa memilih ingin membuka menu yang ingin dibuka terlebih dahulu.
3. Pengguna masuk menu about untuk mengetahui asal usul perusahaan.
4. Pengguna membuka menu shop apabila ingin melihat barang barang yang tersedia. diantaranya Tshirt, backpack, atau produk lainnya.
5. Pengguna memilih barang yang diinginkan, lalu akan muncul spesifikasi barang, mulai dari bahan, ukuran dll. Apabila cocok tinggal pilih add to chart atau langsung pilih menu buy.
6. pengguna akan disuruh mengisi biodata lengkap serta alamatnya.
7. lalu sistem akan proses harga barang beserta ongkos kirimnya.

Diagram Konteks dan DFD dari prosedur sistem yang diusulkan dapat dilihat penjelasannya pada gambar berikut ini:



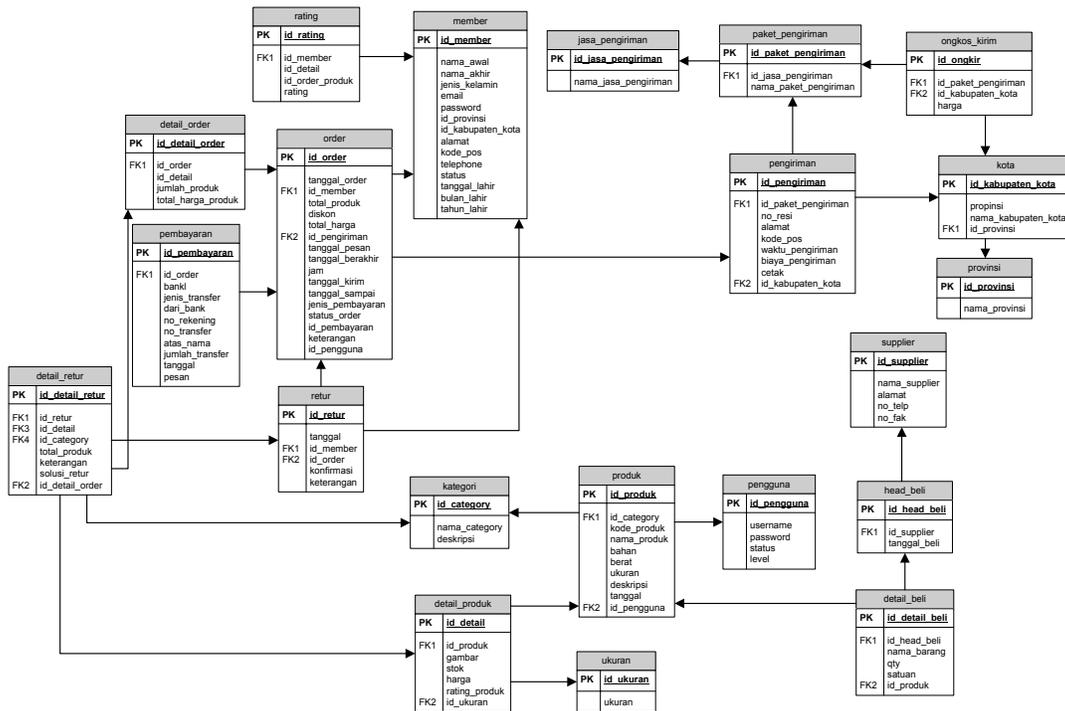
Gambar 5. Diagram Konteks Penjualan & Pembelian Yang Diusulkan



Gambar 6. DFD Konteks Penjualan & Pembelian Yang Diusulkan

Tabel relasi digunakan untuk mengelompokkan data menjadi tabel-tabel yang menunjukkan entitas dan relasi yang berfungsi untuk mengakses data, sehingga databases

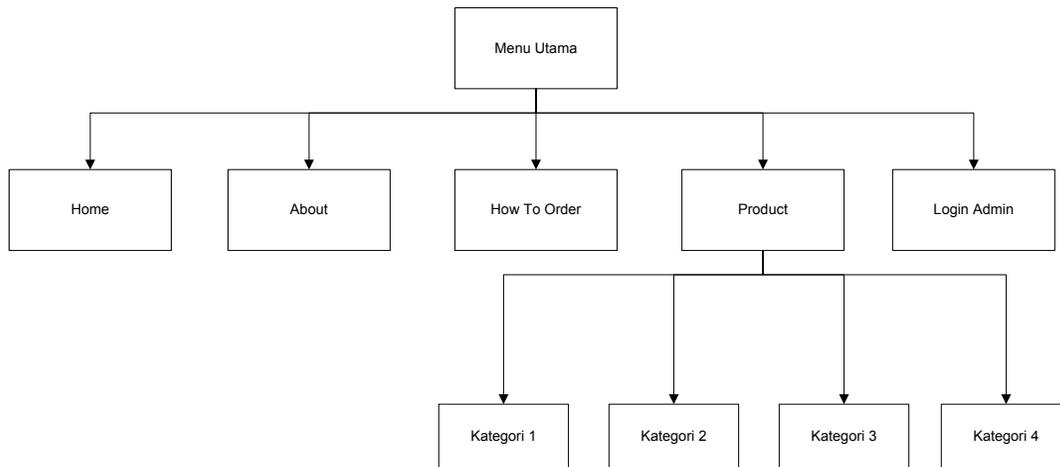
tersebut mudah di modifikasi. Berikut ini di gambarkan relasi antar tabel sistem informasi Penjualan Beholdercloth :



Gambar 7. Tabel Relasi

d. Struktur menu  
 Dalam perancangan program ini menggunakan menu yang mengintegrasikan semua bagian dalam program adapun gam-

baran menu, seperti yang ditampilkan pada gambar struktur menu berikut ini :

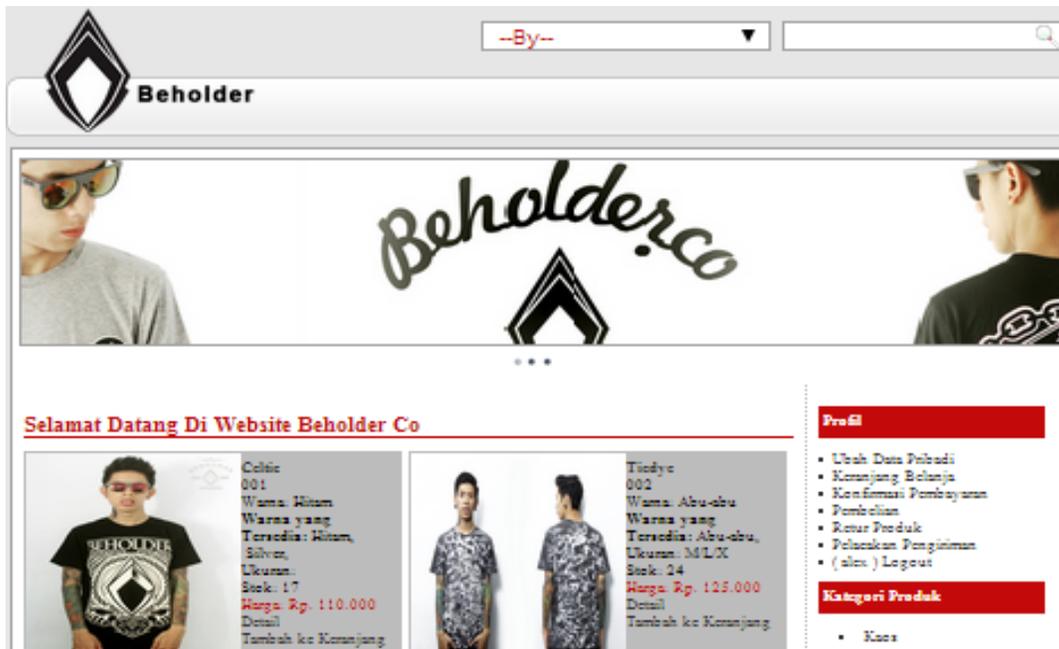


Gambar 8. Struktur Menu

e. Tampilan Program

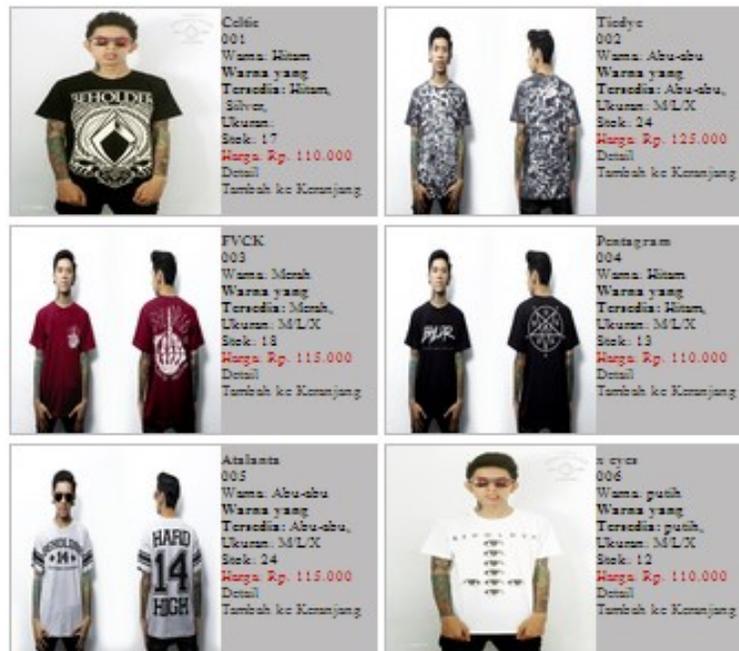
Berikut ini adalah tampilan dari aplikasi yang dibangun:

1. Menu Home User



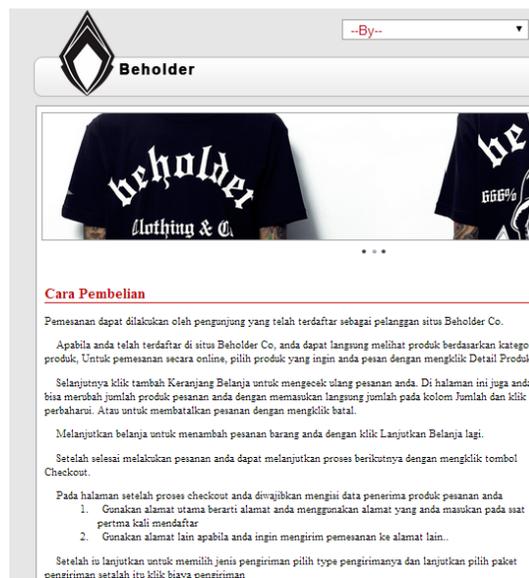
Gambar 9. Tampilan Halaman Utama User

## 2. Menu Kategori User



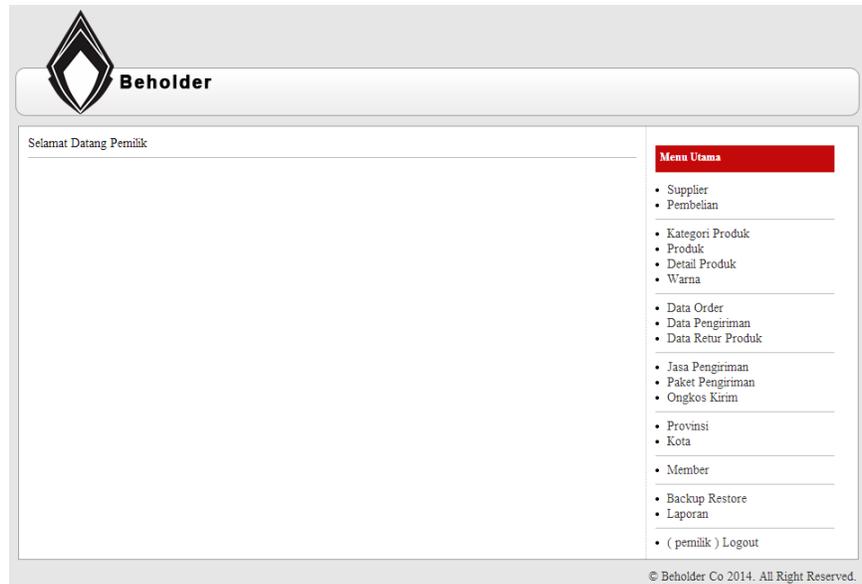
Gambar 10. Tampilan Halaman Produk

## 3. Menu Cara Pembelian Dan Pemesanan User



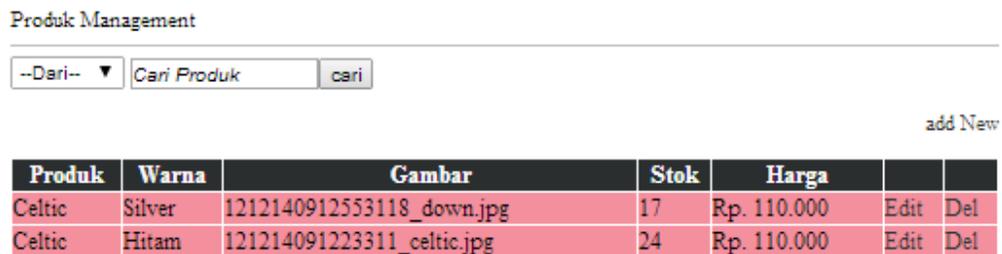
Gambar 11. Tampilan Halaman Cara Order

## 4. Menu dashboard Admin



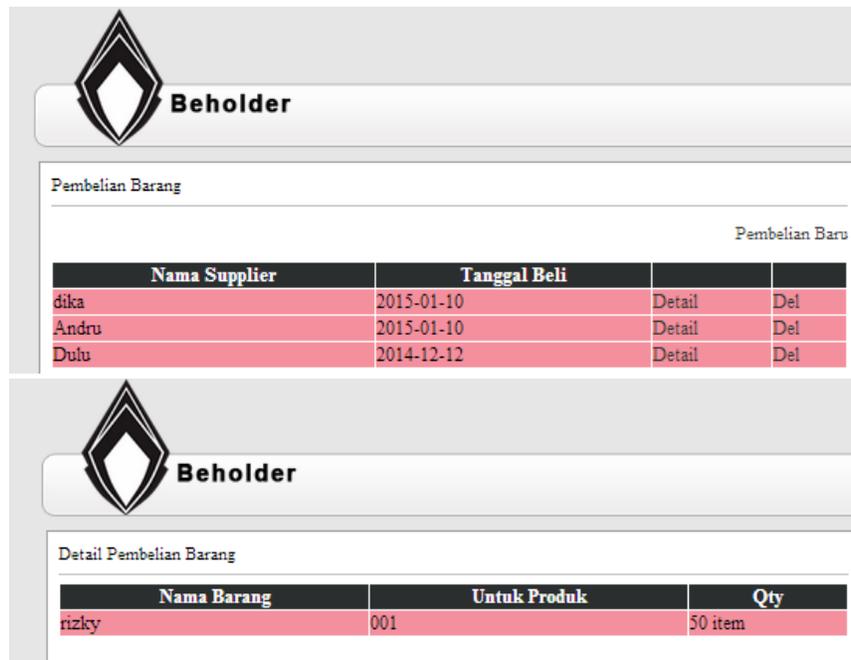
Gambar 12. Tampilan Halaman dashboard admin

## 5. Menu Product Admin

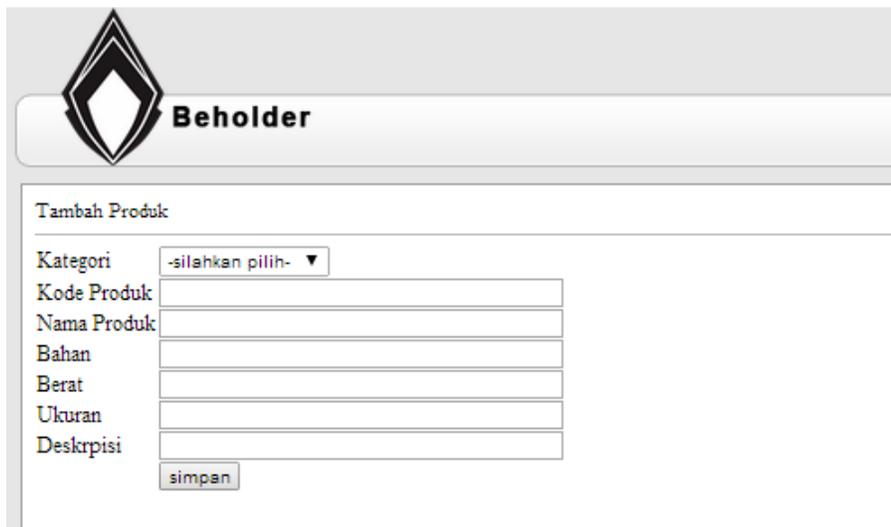


Gambar 13. Tampilan Halaman detail produk

6. Tampilan Pembelian Admin



Gambar 14. Tampilan Halaman pembelian dan produk detail supplier



Gambar 15. Halaman Update Produk detail

## 7. Menu member

Member Management

--Dari--

Nama Awal	Nawa Akhir	Email		
rizky	17	rizky17@gmail.com	Detail	Del
Alam	syhputra	aspsyahputra@gmail.com	Detail	Del
didi	sakhi	didasakhi@yahoo.co.id	Detail	Del
kasio	saja	kasiosaja@yahoo.co.id	Detail	Del
riki	sakhi	rikisakhi@yahoo.co.id	Detail	Del
jenuh	banget	jenuhbanget48@yahoo.co.id	Detail	Del
robby	Adli	robby_sakhisa@yahoo.co.id	Detail	Del
Adi	Permadi	ady.barly@yahoo.com	Detail	Del
sanuri	said	sanurisaid@gmail.com	Detail	Del
oci	rina	yosyrinasaptyarini@yahoo.co.id	Detail	Del
hery	yud	hery_yud@yahoo.com	Detail	Del
andry	heryandi	xyz@yahoo.com	Detail	Del
molly	imut	imut_molly@yahoo.co.id	Detail	Del
suzuki	tt	suzuki186@ymail.com	Detail	Del
lala	lulu	fxrsuzuki@ymail.com	Detail	Del
robby	sakhi sawab	sakhi_sawab@yahoo.co.id	Detail	Del
tes	program	tesprogram58@yahoo.co.id	Detail	Del
robby	sawab	tesprogram3@yahoo.co.id	Detail	Del
robby	dfsdfsdsd	program_tes@yahoo.co.id	Detail	Del
Muhammad	adly	takasinasi@gmail.com	Detail	Del
tes	program	tesprogram58@yahoo.co.id	Detail	Del

Gambar 16. Tampilan Halaman Member

## 8. Menu retur



**Beholder**

Data Retur Produk

ID Order	ID Retur	Nama Member	Tanggal Retur	Akses	ACC	-
1	1	Muhammadadly	2014-12-12	Setuju	Konfirmasi	Detail

Gambar 17. Tampilan Halaman data retur produk

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

Beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari pembahasan dan penerapan system terhadap permasalahan yang ada dalam system informasi penjualan di Beholder adalah sebagai berikut :

- a. Sistem informasi penjualan pada Beholder yang penyusun usulkan adalah secara online, yaitu dimana konsumen dapat membeli produk melalui web , sehingga konsumen tidak perlu lagi datang langsung ke Beholdercloth .
- b. Sistem informasi di Beholder dapat melalui web yang telah tersusun untuk mempermudah pelanggan dalam membeli suatu produk.
- c. Sistem informasi penjualan di Beholder ini, pencatatan laporan penjualan dan pembelian menjadi terkomputerisasi.
- d. Sistem informasi promosi di Beholder menjadi lebih efektif, karena menggunakan media internet.

### 2. Saran

Saran-saran terhadap penggunaan sistem yang telah dibuat adalah sebagai berikut:

- a. Agar mencakup pembuatan laporan keuangan Beholder di sistem informasi berbasis website ini .
- b. Agar Beholder bisa bekerja sama dengan pihak JNE .
- c. Diharapkan agar pengiriman JNE tidak hanya dikota-kota besar saja.
- d. Diharapkan konsumen melunasi semua total biaya agar barang cepat di kirim .

### DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Andi.Yogyakarta
- AL-Bahra Bin Ladjamudin, 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. GRAHA ILMU, Yogyakarta.
- Jogiyanto, 2005. *Analisis dan desain sistem informasi*. Andy OFFSET. Yogyakarta.