

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ON LINE PADA PT. OCHIKAWA HEADWEARS PROJECT

Oleh :
Iyan Gustiana
Staf Dosen Sistem Informasi UNIKOM

ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi telah banyak membantu kehidupan manusia hampir di segala bidang, tak terkecuali dunia perdagangan. Demikian juga dengan sistem penjualan yang terjadi di PT. Ochikawa Headwears Project dalam melakukan penjualannya telah beralih dari konvensional menjadi online dikarenakan pola pembayaran yang dilakukan pelanggan selalu tidak cash dan penyebaran pelanggan sudah mulai menyebar di berbagai provinsi.

Pada penulisan ini juga akan diterangkan tahapan pengerjaan, mulai dari proses analisa, perencanaan, dengan menggunakan alat bantu perancangan sistem pendekatan terstruktur, dimulai dengan tahapan flow map, contex dan dfd, serta konstruksi program menggunakan PHP dan MySQL untuk database-nya.

Dengan pembuatan sistem informasi ini diharapkan bisa membantu pihak perusahaan untuk lebih efektif dan efisien lagi.

Kata Kunci : Perancangan Sistem, Penjualan, Berbasis Web, PHP.

I. PENDAHULUAN

Teknologi internet merupakan media informasi yang cukup efektif dalam penyebaran informasi. Internet mampu diakses 24 jam dalam sehari, 7 hari dalam seminggu dan dapat diakses siapa saja dan dimana saja selama ada koneksi. Teknologi internet berdampak cukup besar pada dunia bisnis (*e-commerce*) dengan dibukanya jalur perdagangan *online* sangat memudahkan bagi calon pembeli untuk melihat informasi produk, memesan ataupun melakukan pembayaran. Itu berarti transaksi penjualan secara *online* mempunyai calon pembeli yang potensial dari seluruh dunia.

Sistem penjualan yang selama ini digunakan oleh PT. Ochikawa Headwears Project adalah dengan cara mendatangi langsung dan kerjasama dengan factory outlet (FO) untuk memasarkan topi jaring. Sistem penjualan dengan cara ini membutuhkan waktu yang lama dalam proses penjualan maka sistem ini dinilai kurang *efektif* dan *efisien*. Jika hanya mengandalkan sistem penjualan dengan cara tersebut maka pendapatan perusahaan tidak mengalami peningkatan yang signifikan. Selain itu perkembangan perusahaan terasa dinilai agak lambat. Oleh karena itu dirancang suatu sistem penjualan secara *online* dengan menggunakan media *web* atau *internet* dengan tujuan untuk meminimalkan waktu proses penjualan dengan tujuan dapat meningkatkan volume penjualan sehingga pendapatan perusahaan dapat meningkat.

1.1 Identifikasi Masalah

Adapun permasalahan yang muncul pada PT. Ochikawa Headwears Project pada saat ini adalah:

1. Sistem penjualan topi jaring yang digunakan selama ini dengan cara bekerja sama dengan factory outlet (FO) membutuhkan waktu yang lama dalam memasarkan topi jaring tersebut sehingga dinilai kurang efektif dan efisien.
2. Lambatnya perkembangan perusahaan karena kurangnya promosi perusahaan kepada masyarakat sehingga tidak semua kalangan masyarakat mengenal perusahaan ini.

1.2 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penulisan skripsi ini antara lain:

1. Untuk menghasilkan suatu sistem penjualan yang menggunakan media *web* atau *internet* dalam memasarkan topi jaring sehingga transaksi penjualan mudah dilakukan dengan cepat.
2. Untuk menghasilkan suatu sistem yang memberikan informasi tentang topi jaring yang dipasarkan kepada calon pembeli sehingga mempermudah calon pembeli mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
3. Untuk mempromosikan atau lebih memperkenalkan perusahaan kepada semua kalangan masyarakat sehingga dapat memperluas jangkauan pemasaran dengan tujuan dapat meningkatkan penjualan.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi

Informasi dapat diperoleh dari sistem informasi (*Information System*) atau disebut juga dengan *Processing Systems* atau *Information Generating Systems*. Menurut **Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis** Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang di perlukan.

Menurut **Gordon B Davis**, sistem informasi adalah suatu sistem yang menghubungkan pengguna (*individu dan organisasi*) dengan komputer yang dirancang secara integrasi guna menyediakan informasi yang mendukung fungsi operasional, manajemen, analisis serta fungsi pengambilan keputusan dalam suatu organisasi.

2.2 Analisa Sistem

Analisa sistem adalah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan yang diharapkan sehingga dapat di usulkan perbaikan-perbaikannya.

2.3 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dapat di definisikan sebagai berikut: menurut **Robert J. Verzello atau John Reuter III** Perancangan Sistem adalah tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem sebagai pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi, menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk. Menurut **John Burth dan Gary Grundnitski**

Perancangan sistem di definisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Menurut **George M. Scott** Perancangan sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan dari komponen-komponen

perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuat rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis sistem.

2.4 Penjualan

Penjualan adalah transaksi perubahan nilai barang menjadi nilai uang atau nilai piutang dagang. Penjualan atau menjual berarti suatu tindakan untuk menukar barang atau jasa dengan uang dengan cara mempengaruhi orang lain agar mau memiliki barang yang ditawarkan sehingga kedua belah pihak mendapatkan keuntungan dan kepuasan. Sedangkan penjualan berbasis web atau dengan kata lain penjualan secara online.

2.5 Fungsi Penjualan

Fungsi-fungsi dari penjualan adalah:

- a) Mendapatkan keuntungan dari penjualan
- b) Menjalin rekan bisnis yang luas
- c) Melayani kebutuhan konsumen

2.6 Sasaran Penjualan

Pada umumnya sasaran penjualan adalah untuk mencapai pendapatan yang seoptimal mungkin dan mencapai tingkat pendapatan yang telah ditentukan sebelumnya. Untuk mencapai sasaran tersebut maka dibutuhkan perencanaan penjualan agar dapat berjalan dengan lancar tanpa hambatan.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Setiap mengadakan pembahasan maka tidak terlepas dari berbagai masalah yang perlu dihadapi dan harus dipecahkan. Agar lebih praktis digunakan metode ilmiah sehingga dapat diperoleh jalan keluar yang baik, efektif serta mudah dilaksanakan. Dalam penulisan laporan Perancangan Sistem Penjualan Berbasis Web pada PT. Ochikawa Headwears Project ini metode yang digunakan adalah:

1. Riset Lapangan

Riset lapangan dimaksudkan untuk memperoleh informasi secara langsung dari Perusahaan dan juga dunia internet. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

- a. Pengamatan, yaitu pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara mengamati langsung ke objek dan juga menganalisa sistem yang sedang berjalan, serta mengamati langsung sistem transaksi *online* yang sudah ada di internet.
- b. Wawancara, yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan pihak-pihak terkait.

2. Studi Pustaka

Data diperoleh melalui buku-buku literatur yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti sebagai bahan referensi bagi penulis.

3.1 Metodologi Pengembangan Sistem

Pengembang sistem dapat berarti menyusun sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang

telah ada. Sistem yang lama perlu diperbaiki karena adanya permasalahan-permasalahan yang timbul di sistem yang lama.

Siklus hidup Pengembangan sistem (*System Development Life Cycle*) atau SDLC merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan tahapan dan langkah-langkah didalam tahapan tersebut dalam proses pengembangannya. Tahapan tersebut terdiri dari:

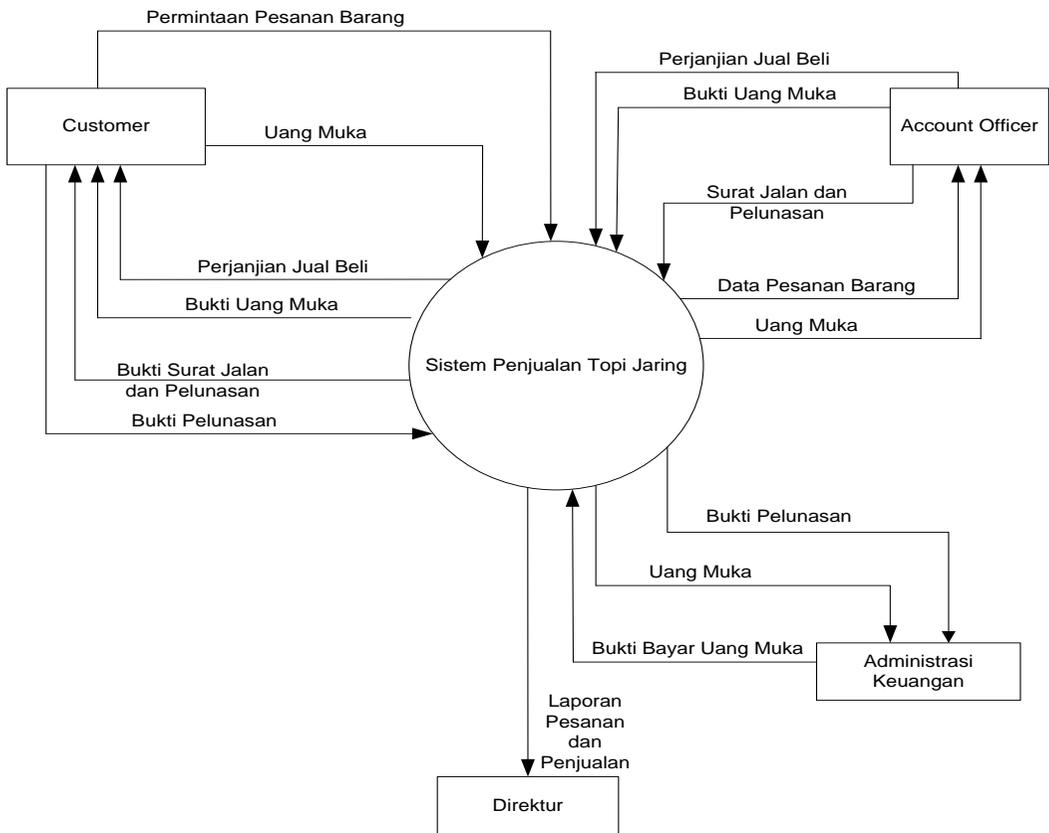
1. Kebijakan dan Perencanaan Sistem
Kebijakan sistem (*system policy*) merupakan landasan dan dukungan dari manajemen puncak untuk membuat perencanaan sistem. Perencanaan sistem (*system planning*) merupakan pedoman untuk melakukan pengembangan sistem.
2. Analisa Sistem
Analisa sistem merupakan tahapan menganalisis sistem untuk menemukan kelemahan-kelemahannya sehingga dapat diusulkan perbaikannya.
3. Desain (perancangan) sistem secara umum
Desain sistem secara umum merupakan persiapan dari desain terinci yang mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi yang akan didesain secara rinci.
4. Desain (perancangan) sistem terinci
Desain sistem terinci dimaksudkan untuk pemrograman komputer dan ahli teknik lainnya yang akan mengimplementasikan sistem.
5. Seleksi Sistem
Seleksi sistem merupakan tahap untuk memilih perangkat keras dan perangkat lunak untuk sistem informasi.
6. Implementasi
Implementasi sistem yaitu tahapan menerapkan sistem supaya sistem siap dioperasikan.
7. Perawatan Sistem
Perawatan sistem merupakan tahapan setelah pengembang sistem selesai dilakukan atau sistem telah dioperasikan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Dan Perancangan

PT. Ochikawa Headwears Project memiliki prosedur standar dalam penjualan kepada customer. Prosedur standar yang akan dijelaskan merupakan prosedur penjualan yang melibatkan beberapa bagian dalam perusahaan dan pihak luar perusahaan yang digambarkan dalam bagan alur (*flowchart*) berikut ini:

Diagram konteks sistem berjalan adalah diagram arus data (DAD) yang menggambarkan proses penjualan topi jaring secara menyeluruh. Diagram ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran dengan pihak mana saja sistem ini berinteraksi, dan data apa saja yang mengalir diantaranya. Berikut diagram konteks sistem berjalan:

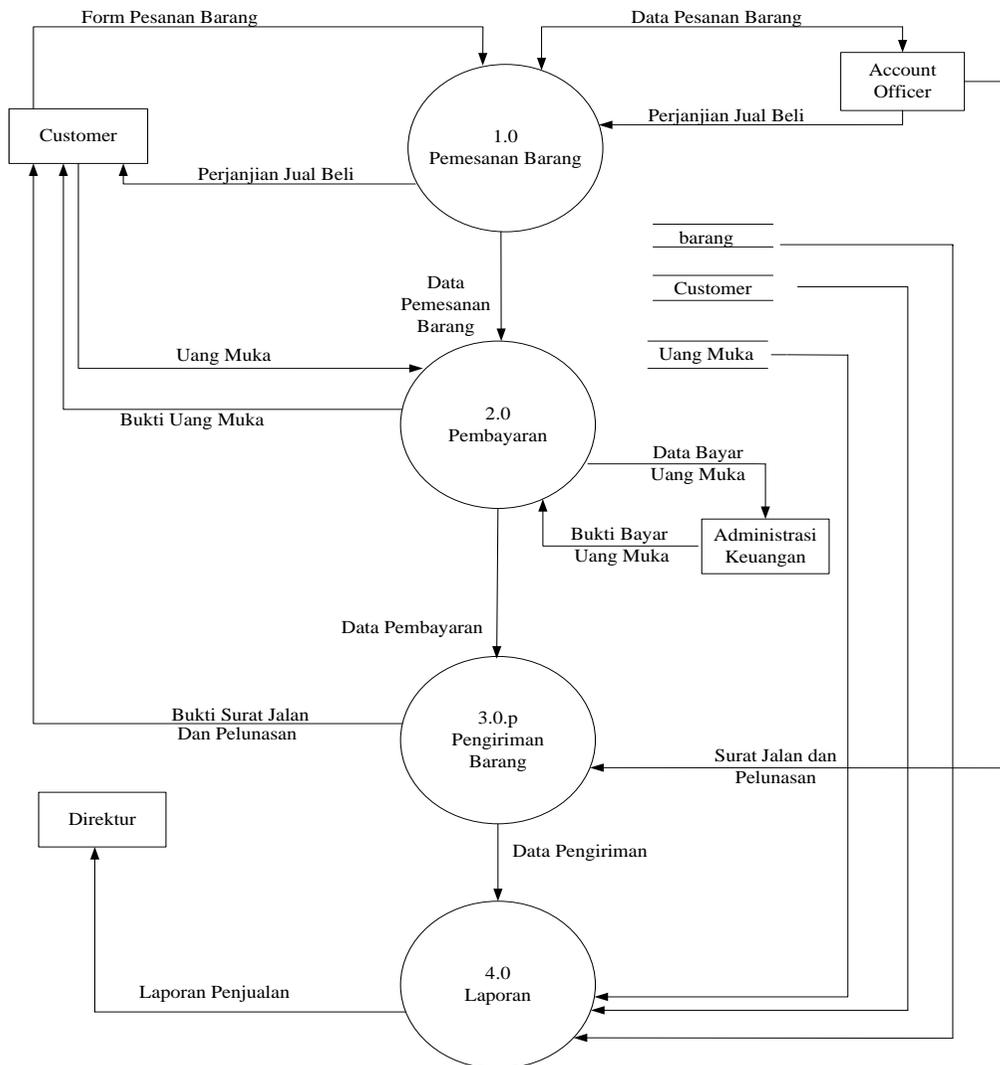


Gambar 1 Kontek Penjualan yang Berjalan

4.2 Diagram Nol Sistem Berjalan

Diagram nol adalah diagram yang menggambarkan keseluruhan proses yang ada dalam sistem. Diagram ini menggambarkan proses dan urutan-urutannya sebagai komponen yang menyusun keseluruhan sistem.

Diagram nol Sistem adalah sebagai berikut:



Gambar 2 Level 0 Penjualan yang Berjalan

4.3 Analisa Masalah

PT. Ochikawa Headwears Project adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang penjualan topi jaring yang telah berdiri kurang lebih 6 tahun. Sumber utama pendapatan perusahaan adalah Penjualan topi jarring. Untuk mendapatkan calon customer perusahaan masih mengandalkan kerjasama pihak AO (Account Officer) perusahaan dengan factory outlet. Berdasarkan penelitian dan analisa masalah yang telah dilakukan, perusahaan ini memiliki permasalahan yang mendasar yang dikarenakan oleh hal tersebut. Perumusan dan analisa masalah tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Proses penjualan kepada customer dengan kerja sama AO perusahaan dengan factory outlet dinilai kurang *efektif* dan *efesien*.

- Perkembangan perusahaan dinilai agak lambat karena perusahaan ini kurang dikenal oleh masyarakat. Kurangnya promosi kepada masyarakat merupakan salah satu sebab pendapatan perusahaan tidak mengalami peningkatan yang signifikan.

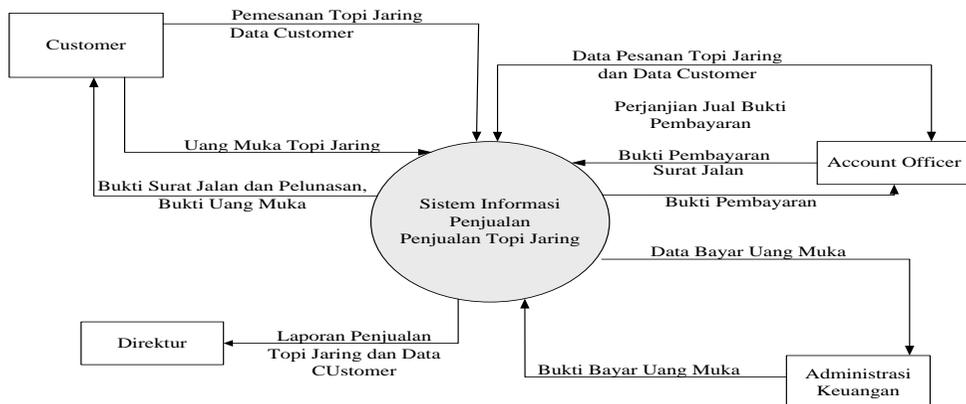
4.4 Usulan Pemecahan Masalah

Berdasarkan analisa dan perumusan masalah tersebut diatas, maka penyusun mencoba memberikan suatu usulan pemecahan masalah yang diharapkan dapat menghilangkan atau setidaknya mengurangi masalah-masalah yang timbul tersebut.

Usulan pemecahan masalah yang ditawarkan adalah dengan membangun suatu sistem penjualan berbasis web pada PT. Ochikawa Headwears Project . Sistem ini nantinya dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Diharapkan dengan sistem ini, masalah-masalah yang dirumuskan diatas dapat ditanggulangi atau setidaknya dikurangi dampaknya.

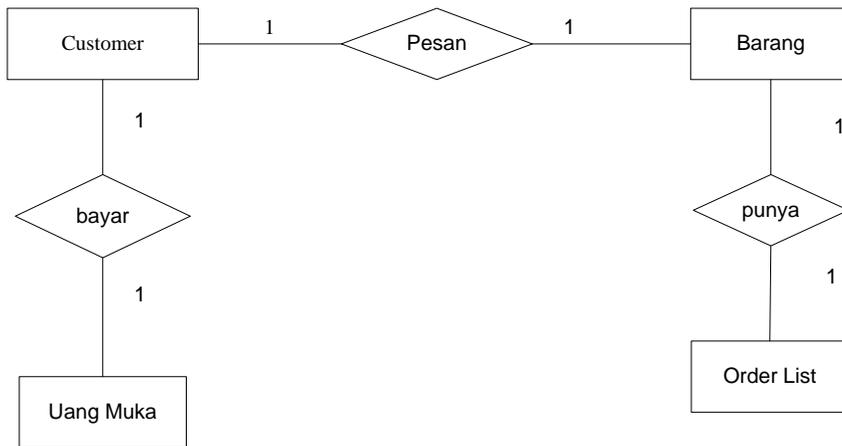
4.5 Diagram Kontek Sistem Usulan

Sistem PenjualanTopi jaring Berbasis Web yang akan diusulkan sebelumnya harus dirancang terlebih dahulu agar dalam penerapan dan pengoperasiannya nanti dapat berjalan dengan baik. merancang suatu sistem yang diusulkan di mulai dari perancangan diagram arus data sampai implementasi. Diagram arus data ini digambarkan secara bertingkat, mulai dari sistem informasi secara global yang digambarkan dalam diagram konteks, sampai tingkat diagram yang menggambarkan proses rinci tertentu. Dalam perancangan aliran data yang diusulkan tidak begitu banyak perubahan. Hal ini dikarenakan penulis hanya merancang sistem penjualan ke customer dengan menggunakan media web. Diagram Arus Data (DAD) sistem yang akan diusulkan ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3 Kontek Penjualan yang diusulkan

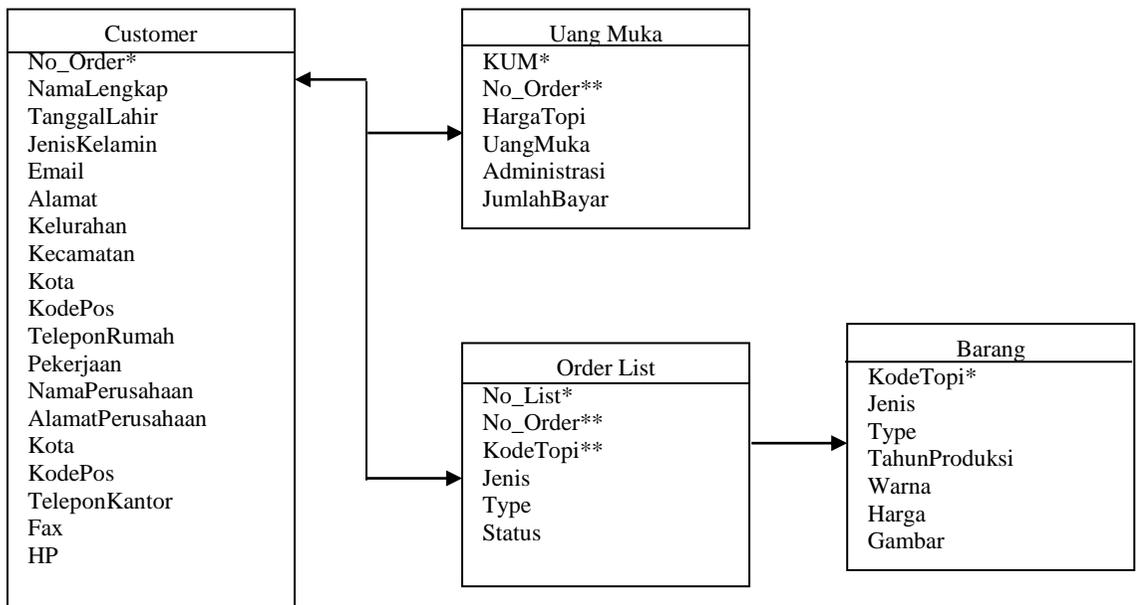
digambarkan dalam model ERD tersebut nantinya akan dipakai untuk merancang basis data sistem penjualan. Berikut adalah ERD sistem usulan:



Gambar 5 ERD Penjualan

4.7 Normalisasi

Normalisasi dilakukan agar basis data yang akan diterapkan dapat digunakan dan dioperasikan dengan efisien, mudah dan tidak mengalami anomali atau keanehan. Normalisasi dimulai dengan menganalisa tabel dalam bentuk tidak normal.



Gambar 6 Tabel Normalikisasi

4.8 Rancangan Basis Data

Rancangan basis data dilakukan setelah pembuatan model data dan kamus data selesai. Rancangan basis data ini didasarkan kepada DAD (*Diagram Aliran Data*), ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan Kamus Data yang sudah dibuat. Sistem Penjualan Topi jaring Berbasis Web Pada PT. Ochikawa Headwears Project memiliki empat tabel yaitu tabel Customer, Topi jaring, Order List, Uang Muka, Penjelasan untuk masing-masing tabel tersebut sebagai berikut:

1. Nama tabel : Customer
 Fungsi : Untuk menampung data customer yang membeli topi jaring
 Kunci primer : No_Order
 Field :

Tabel. 1 Daftar Field Tabel Customer

No.	Nama Field	Tipe Field	Ukuran	Keterangan
1.	No_Order	Interger	4	Nomor order
2.	Nama Lengkap	Char	25	Nama lengkap customer
3.	Tanggal Lahir	Date	8	Tanggal lahir customer
4.	Jenis Kelamin	Char	8	Jenis kelamin customer
5.	Email	Char	25	Email customer
6.	Alamat	Char	50	Alamat rumah customer
7.	Kelurahan	Char	20	Nama Kelurahan
8.	Kecamatan	Char	20	Nama kecamatan
9.	Kota	Char	20	Kota
10.	Kode Pos	Interger	10	Kode pos rumah
11.	Telepon Rumah	Char	10	Nomor telepon rumah
12.	Pekerjaan	Char	20	Pekerjaan customer
13.	Nama Perusahaan	Char	25	Nama lengkap perusahaan
14.	Alamat Perusahaan	Char	60	Alamat perusahaan
15.	Kota	Char	15	Nama kota
16.	Kode Pos	Integer	10	Kode pos perusahaan
17.	Telepon Kantor	Char	10	Nomor telepon kantor
18.	Fax	Integer	10	Nomor fax kantor
19.	HP	Integer	15	Nomor HP customer

2. Nama tabel : Barang
 Fungsi : Untuk menampung data topi jaring yang tersedia.
 Kunci primer : Kode Topi jaring
 Field :

Tabel .2 Daftar Field Tabel Topi jaring

No.	Nama Field	Tipe Field	Ukuran	Keterangan
1.	Kode Topi jaring	Char	6	Kode topi jaring
2	Jenis	Char	10	Jenis topi jaring
3.	Type	Char	10	Type topi jaring
4.	Tahun Produksi	Year	4	Tahun produksi topi jaring
5.	Warna	Char	9	Warna topi jaring
6.	Harga	Integer	10	Harga topi jaring
7.	Gambar	Memo	-	Gambar topi jaring

3. Nama tabel : Order List
Fungsi : Untuk menampung data topi jaring yang dipesan customer.
Kunci primer : No_List
Foreign key : No_Order, Kode Topi jaring
Field :

Tabel. 3 Daftar Field Tabel Order List

No.	Nama Field	Tipe Field	Ukuran	Keterangan
1.	No_List	Integer	4	Nomor urut customer
2.	No_Order	Integer	4	Nomor order
3.	Kode Topi jaring	Char	6	Kode topi jaring
4.	Jenis	Char	10	Jenis topi jaring
5.	Type	Char	10	Type topi jaring
6.				

4. Nama tabel : Uang Muka
Fungsi : Untuk menampung data uang muka.
Kunci primer : KUM
Foreign key : No_Order
Field :

Tabel 4 Daftar Field Tabel Uang Muka

No.	Nama Field	Tipe Field	Ukuran	Keterangan
1.	KUM	Char	7	Kode uang muka
2.	No_Order	Integer	4	Nomor order customer
3.	Nama Customer	Char	25	Nama customer
4.	Harga Topi jaring	Integer	10	Harga topi jaring
5.	Jangka Kredit	Integer	2	Lama kredit
6.	Uang Muka	Integer	10	Uang muka topi jaring
7.	Administrasi	Integer	8	Biaya administrasi
8.	Jumlah Bayar	Integer	10	Jumlah bayar

4.9 Rancangan Menu

Rancangan menu aplikasi ini terdiri atas dua yaitu menu penjualan online yang akan diakses oleh pengunjung web dan menu data dan laporan yang digunakan oleh intern perusahaan yang akan diterapkan dalam bentuk halaman web.

4.10 Rancangan Input

Halaman untuk input data terdiri dari 4 halaman yang dapat dibrowser oleh calon pembeli dan pengunjung web. Rancangan semua input tersebut akan diberikan beserta penjelasannya sebagai berikut:

4.11 Rancangan Halaman Cari Topi Jaring

Halaman Cari Topi jaring adalah halaman yang dirancang untuk menginput data pesanan topi jaring yang diinginkan oleh calon pembeli. Rancangan untuk halaman Cari Topi jaring adalah sebagai berikut:

Logo Perusahaan	Home	Profile	Contact
Tanggal dd/mm/yyyy			
m e n u s a m p i n g	<u>Silahkan cari topi jaring yang anda inginkan</u>		
	Merk	xxxxxxxxxx	
	Jenis	xxxxxxxxxx	
	Type	xxxxxxxxxx	
	Status	xxxxxxxxxx	
	Lokasi	xxxxxxxxxxxxxxxxxx	
		<input type="button" value="Pilih"/>	

Gambar 7 Rancangan Input Cari Topi jaring

Halaman Cari Topi jaring berisikan formulir untuk memasukkan data topi jaring yang diinginkan oleh calon pembeli. Setelah semua data dipilih kemudian pengunjung atau calon pembeli mengklik tombol “Pilih”. Jika topi jaring yang diinginkan oleh calon pembeli tidak tersedia maka sistem akan menampilkan pesan bahwa topi jaring yang dicari tidak tersedia. Jika topi jaring yang dicari tersedia maka calon pembeli dapat melihat tampilan atau gambar dari topi jaring tersebut.

4.12 Rancangan Halaman Formulir Customer

Halaman Customer adalah halaman yang dirancang untuk menginput data pembeli yang akan memproses pembelannya.

Logo Perusahaan	
<u>Formulir Customer</u>	
Nama Lengkap	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
Tanggal Lahir	99999999
Email	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
Jenis Kelamin	xxxxxxxx
Alamat	xx
Kelurahan	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
Kecamatan	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
Kota	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
Kode Pos	999999999
Telepon	999999999
Pekerjaan	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
Nama Perusahaan	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
Alamat	xx
Kota	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
Kode Pos	999999999
Telepon	999999999
Fax	999999999
Handphone	9999999999999
Bank Pembayaran	xxxxxxxx
<input type="button" value="Proses"/> <input type="button" value="Hapus"/>	

Gambar 8 Rancangan Halaman Formulir Customer

Halaman Formulir Customer berisi formulir untuk menginput data pribadi pembeli. Untuk memasukkan data pribadi pembeli dengan cara mengetikkan datanya pada kotak teks, memilih salah satu pilihan yang disediakan pada tombol kombo. Setelah semua data diisi kemudian pembeli mengklik tombol “Proses” untuk menyimpan data customer ke dalam sistem. Setelah data pembeli tersimpan, pembeli akan mendapat nomor order yang diberikan oleh sistem.

Ada 3 rancangan halaman yang berfungsi sebagai informasi kepada calon pembeli yaitu harga topi jaring, syarat kredit dan asuransi.

4.13 Rancangan Halaman Topi Jaring Baru

Halaman topi jaring baru dirancang untuk menampilkan informasi tentang semua topi jaring baru yang tersedia di PT. Ochikawa Headwears Project

Logo Perusahaan	Halaman muka	Profile	Contact								
Tanggal dd/mm/yyyy											
<u>Topi jaring Baru</u>											
<table border="1"><thead><tr><th>Type Topi</th><th>Jenis</th><th>Warna</th><th>Harga</th></tr></thead><tbody><tr><td>XXXXXXXXX</td><td>XXXX</td><td>XXX</td><td>Rp 9.999.999.999</td></tr></tbody></table>				Type Topi	Jenis	Warna	Harga	XXXXXXXXX	XXXX	XXX	Rp 9.999.999.999
Type Topi	Jenis	Warna	Harga								
XXXXXXXXX	XXXX	XXX	Rp 9.999.999.999								

Gambar 9 Rancangan Halaman Topi jaring Baru

4.14 Rancangan Output

Rancangan untuk halaman output atau keluaran terdiri dari 6 enam halaman. Halaman output tersebut adalah Laporan Penjualan Topi jaring, Laporan Daftar Customer . Rancangan laporan beserta penjelsannya adalah sebagai berikut:

4.15 Rancangan Laporan Penjualan Topi Jaring

Laporan Penjualan Topi jaring adalah laporan yang dibuat untuk melihat daftar penjualan topi jarring.

Laporan Penjualan Topi jaring ini dibuat sesuai dengan kamus data untuk Laporan Penjualan Topi jaring. Laporan ini berisi informasi tentang semua penjualan dalam jangka waktu yang tercantum dalam judul laporan. Informasi penjualan yang ada dalam laporan ini antara lain: kode topi jaring, merk, jenis, type, lokasi, status, harga, dan no_order.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Perancangan sistem informasi ini diharapkan dapat menjadi pilihan untuk memecahkan berbagai masalah yang terjadi pada PT. Ochikawa Headwears Project. Perancangan ini digunakan sebagai pelengkap dari sistem penjualan yang telah ada, dapat digunakan oleh pengunjung sebagai saran untuk mencari informasi dari internet. Dengan sistem yang telah diterapkan ini, diharapkan PT. Ochikawa Headwears Project. dapat:

1. Memberikan informasi kepada calon pembeli dan pengunjung untuk mengetahui jenis topi jaring yang ditawarkan Dimana setiap topi jaring disajikan beserta gambarnya dan informasinya secara detail.

2. Memberikan kemudahan kepada calon pembeli untuk membeli topi jaring lewat internet. Calon pembeli dapat mengetahui langsung.
3. Untuk mempromosikan atau lebih memperkenalkan perusahaan kepada semua kalangan masyarakat sehingga dapat memperluas jangkauan pemasaran dengan tujuan dapat meningkatkan penjualan.

5.2 Saran

Mengingat bahwa Sistem Penjualan Berbasis Web Pada PT. Ochikawa Headwears Project ini adalah sistem yang baru pertama kalinya diimplementasikan di dalam perusahaan, tentunya sistem ini banyak sekali memiliki kelemahan dan kekurangan. Selain itu, untuk menerapkan sistem agar berjalan dengan baik tentu memerlukan proses pelatihan dan perawatan sistem. Seperti penerapan sistem pada umumnya, sistem ini juga memerlukan biaya perawatan, perlu dijaga keamanannya dan perlu di *backup* data secara berkala.

Saran yang diajukan penulis untuk pemakaian sistem yang dibuat ini supaya sistem menjadi sebuah program aplikasi *web* yang handal adalah sebagai berikut:

1. Perlu adanya back up data yang disimpan ditempat yang aman dan terjaga cukup akurat demi kerahasiaan dan keamanan customer tersebut, karena customer adalah aset dari perusahaan.
2. Perlu adanya bagian EDP (Entry Data Processing) untuk membentuk bagian data base penjualan menjadi department sendiri dimana tugas dan tanggung jawabnya adalah mengelola, memperbaiki, menjaga, dan memelihara seluruh penggunaan keamanan data yang ada.
3. Adapun aplikasi yang dirancang ini tidak dimaksudkan untuk mengganti keseluruhan sistem yang sudah berjalan, tetapi untuk melengkapi sistem yang sudah ada. Kiranya kedua cara penjualan dapat dijalankan secara bersamaan, demi meningkatkan minat masyarakat dalam membeli topi jaring.

DAFTAR PUSTAKA

- HM, Jogiyanto, **Analisa dan Desain Sistem Informasi**, Andi Offset, Yogyakarta, 1995.
- Kadir, Abdul, **Dasar-Dasar Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP**, Andi Yogyakarta, Yogyakarta, 2001.
- Prasetyo, Didik Dwi, **Kolaborasi PHP dan MySQL untuk Membuat Web Database yang Interaktif**, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2003.
- Ustadiyanto, Rieke, **e-Bussiness Plan Perencanaan, Pembangunan dan Strategi di Internet**, Andi Yogyakarta, Yogyakarta, 2002.
- Sugiyanto, David dan Renaldy N, Harpsoro, **Langkah Demi Langkah Membangun Website dengan PHP**, Datakom Lintas Buana, Jakarta, 2003.