

**PROGRAM BANTU PENGELOLAAN KEGIATAN KOMUNITAS
PEMANCING STUDI KASUS TOKO PANCING KEMBAR**

Skripsi



oleh
HENDRIANTO KRUSVI
72150030

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
TAHUN 2020

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hendrianto Krusvi
NIM : 72150030
Program studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“PROGRAM BANTU PENGELOLAAN KEGIATAN KOMUNITAS
PEMANCING STUDI KASUS TOKO PANCING KEMBAR”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 13 Januari 2021

Yang menyatakan



(Hendrianto Krusvi)
NIM.72150030

**PROGRAM BANTU PENGELOLAAN KEGIATAN KOMUNITAS
PEMANCING STUDI KASUS TOKO PANCING KEMBAR**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer

Disusun oleh

HENDRIANTO KRUSVI
72150030

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
TAHUN 2020**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

**Sistem Informasi Penjualan Barang dan Inventory Berbasis Web
Studi Kasus : Toko Pancing Kembar**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi keserjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar keserjanaan saya.

Yogyakarta, 14 Desember 2020



HENDRIANTO KRUSVI

72150030

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

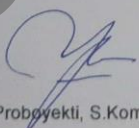
Judul Skripsi : Sistem Informasi Penjualan Barang dan Inventory Berbasis
Web Studi Kasus : Toko Pancing Kembar
Nama Mahasiswa : Hendrianto Krusvi
NIM : 72150030
Matakuliah : Skripsi
Kode : SI4426
Semester : Ganjil
Tahun Akademik : 2020/2021

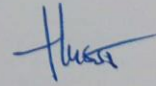
Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta,

Pada tanggal, 11 Desember 2020

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Umi Proboyekti, S.Kom, MLIS


Lussy Emawati, S.Kom, M.Acc

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

PROGRAM BANTU PENGELOLAAN KEGIATAN KOMUNITAS PEMANCING STUDI KASUS TOKO PANCING KEMBAR

Oleh: HENDRIANTO KRUSVI / 72150030

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal 17 Desember 2020

Yogyakarta, 08 Januari 2021
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Umi Probeykti, S.Kom, MLIS
2. Lussy Ernawati, S.Kom, M.Acc
3. Yetli Oslan, S.Kom., M.T
4. Ir. Harianto Kristanto, MT., MM

Dekan


(RESY VANDITO, S.Kom., MSIS., Ph.D)

Ketua Program Studi


(Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.)

ABSTRAK

Setiap tahun, minat orang untuk memancing semakin meningkat, hal terlihat dari bertambahnya jumlah tempat pemancingan dari tahun ke tahun. Semakin banyaknya peminat hobi memancing menarik perhatian pelaku bisnis atau komunitas untuk membuat acara memancing, tidak hanya memancing santai, tetapi tidak sedikit yang membuat perlombaan memancing. Namun demikian, cukup banyak pihak yang mengalami kesulitan untuk mempromosikan acara yang dibuatnya sehingga harapan mengenai jumlah peserta tidak tercapai. Di sisi lain, masyarakat yang berminat pada *event* memancing membutuhkan informasi yang mudah diakses untuk mendaftar *event*. Selain masalah *event*, terbatasnya artikel juga membuat banyak penghobi terutama yang masih pemula kurang mengerti dunia pemancingan.

Berdasarkan permasalahan dan hasil wawancara serta observasi dari beberapa website yang tersedia, penulis bersama pemilik toko pancing kembar membuat website toko pancing kembar, dengan tujuan untuk memfasilitasi pengguna untuk mendaftar dan mempromosikan *event* dan membaca artikel yang terbaharui secara berkala. Subjek dari penelitian adalah anggota dan komunitas, dan admin sistem. Pengujian sistem menggunakan metode *blackbox testing*, yang terdiri dari 15 task pada sistem pengguna, dan 7 task pada sistem admin.

Melalui sistem yang dibuat, admin dapat mengelola produk, artikel, *event*, memberikan validasi pada transaksi dan validasi *event* komunitas. Kemudian dari sisi pengguna, member dan komunitas tidak hanya dapat membeli produk, namun juga membaca artikel, dan mendaftar *event*, dan pada komunitas terdapat beberapa fitur tambahan yaitu menambahkan *event* dan melihat peserta yang terdaftar pada *event*.

Kata Kunci : Toko Pancing, Komunitas, *Event*

ABSTRACT

Every year, people's interest in fishing is increasing, it can be seen from the increasing number of fishing spots from year to year. The increasing number of hobbyist fishing enthusiasts attract the attention of business people or the community to make fishing events, not only relaxing fishing, but not a few who make fishing competitions. However, quite a number of parties had difficulty promoting the events they made so that expectations regarding the number of participants were not achieved. On the other side, people who are interested in fishing events need easily accessible information to register for events. Apart from the problem of events, limited articles also make many hobbyists, especially beginners, do not understand the world of fishing.

Based on the problems and the results of interviews and observations from several available websites, the author and the owner of the twin fishing shop created a twin fishing shop website, with the aim of facilitating users to register and promote events and read periodically updated articles. The subjects of the research are members and communities, and system administrators. System testing uses the blackbox testing method, which consists of 15 tasks on the user's system and 7 tasks on the admin system.

Through the system created, the admin can manage products, articles, events, validate transactions and validate community events. Then from the user side, members and the community can not only buy products, but also read articles, and register for events, and in the community there are several additional features, namely adding events and seeing participants registered at the event.

Keywords : Fishing Shop, Community, *Event*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat-Nya, penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Program Bantu Pengelolaan Kegiatan Komunitas Pemancing Studi Kasus: Toko Pancing Kembar” , sebagai syarat kelulusan dalam menyelesaikan studi di Sistem Informasi Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

Dalam menyelesaikan penelitian ini, cukup banyak pihak yang membantu, memberi dukungan dan memotivasi saya sebagai penulis untuk menjalani setiap proses penyelesaian tugas akhir ini hingga selesai. Atas segala dukungan baik secara moral maupun materi, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

Tuhan Yesus Kristus, atas segala berkat pertolongan dan rancangan-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir hingga selesai.

1. Ibu Umi Proboyekti, S.Kom, MLIS selaku dosen pembimbing saya, yang sudah mau membagi ilmu dan membimbing saya sehingga penulisan tugas akhir ini selesai.
2. Ibu Lussy Ernawati, S.Kom, M.Acc selaku pembimbing yang telah berkenan membimbing dan meluangkan waktu, tenaga, pikiran dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Eduardus Dwi Indrawan dan keluarga selaku narasumber dan pemilik dari toko pancing kembar
4. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu yang telah mendukung saya selama ini.

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan yang dapat diperbaiki, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Dan akhirnya penulis mengharap semoga laporan ini bermanfaat bagi kita semua.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR KODE PROGRAM.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Spesifikasi Sistem.....	2
1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Landasan Teori.....	7
2.2.1 Website.....	7
2.2.2 <i>Event</i>	8
2.2.3 Proses Bisnis.....	9

2.2.4	Marketing Online	9
2.2.5	Komunitas	10
2.2.6	Black Box Testing.....	11
BAB 3	PERANCANGAN SISTEM.....	12
3.1	Data Penelitian	12
3.2	Rancangan Sistem	13
3.2.1	Use Case.....	13
3.2.1.1	Deskripsi Use Case	14
3.2.2	Data Flow Diagram (DFD)	22
3.2.2.1	Diagram Konteks	22
3.2.2.2	DFD Level 1	23
3.2.2.3	DFD Level 2 Proses Registrasi.....	24
3.2.2.4	DFD Level 2 Proses Tambah Event	25
3.2.2.5	DFD Level 2 Proses Transaksi Produk.....	25
3.2.2.6	DFD Level 2 Daftar Event.....	26
3.2.3	Flowchart	27
3.2.3.1	Flowchart Sistem	27
3.2.3.2	Flowchart Login.....	29
3.2.3.3	Flowchart Registrasi	30
3.2.3.4	Flowchart Beli Produk.....	31
3.2.3.5	Flowchart Daftar <i>Event</i>	32
3.2.3.6	Flowchart Buat <i>Event</i>	33
3.2.4	Normalisasi	34
3.2.5	Rancangan Anatarmuka Sistem	35
3.2.5.1	Halaman Login	35
3.2.5.2	Halaman Beranda.....	36
3.2.5.3	Halaman Produk	36
3.2.5.4	Halaman Detail Produk.....	37
3.2.5.5	Halaman Keranjang	37
3.2.5.6	Halaman <i>Checkout</i>	38
3.2.5.7	Halaman Konfirmasi.....	38

3.2.5.8	Halaman Profil.....	39
3.2.5.9	Halaman Artikel dan <i>Event</i>	39
3.2.5.10	Halaman Detail <i>Event</i>	40
3.2.5.11	Halaman Daftar <i>Event</i>	40
3.2.5.12	Halaman Buat <i>Event</i>	41
3.2.5.13	Halaman Lihat Peserta <i>Event</i>	41
3.2.5.14	Halaman Isi Testimoni.....	42
3.2.5.15	Halaman Kelola Produk Admin.....	42
3.2.5.16	Halaman Kelola Member atau komunitas.....	43
3.2.5.17	Halaman Validasi <i>Event</i> Komunitas pada Admin.....	43
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN ANALISIS SISTEM.....	44
4.1	Pengujian Sistem.....	44
4.1.1	Pengujian Sistem Pengguna.....	44
4.1.2	Pengujian Sistem Admin.....	46
4.2	Implementasi dan Hasil Rancangan.....	47
4.2.1	Membangun Koneksi Database.....	48
4.2.2	Proses Login (Autentifikasi User).....	48
4.2.3	Halaman Beranda.....	50
4.2.4	Proses Transaksi.....	50
4.2.5	Proses Daftar <i>Event</i>	56
4.2.6	Proses Tambah <i>Event</i> Komunitas.....	59
4.2.7	Proses Menampilkan Grafik (Dashboard Admin).....	62
4.2.8	Proses Tambah Data ke <i>Database</i>	68
4.2.9	Proses Menampilkan Data dari <i>Database</i>	69
4.2.10	Proses Mengubah Data dari <i>Database</i>	71
4.2.11	Proses Menghapus Data.....	73
4.2.12	Proses Validasi Transaksi.....	74
4.2.13	Proses Validasi <i>Event</i> Komunitas.....	76
4.3	Kelebihan dan Kekurangan Sistem.....	79
4.3.1	Kelebihan.....	79
4.3.2	Kekurangan.....	79

BAB 5	PENUTUP	80
5.1	Kesimpulan.....	80
5.2	Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	82

©UKDW

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Use Case	13
Gambar 3.2 Diagram Konteks.....	23
Gambar 3.3 DFD Level 1	24
Gambar 3.4 DFD Level 2 Proses Registrasi	25
Gambar 3.5 DFD Level 2 Proses Tambah <i>Event</i>	25
Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses Transaksi.....	26
Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses Daftar Peserta <i>Event</i>	27
Gambar 3.8 Flowchart Sistem\.....	28
Gambar 3.9 Flowchart Login	29
Gambar 3.10 Flowchart Registrasi.....	30
Gambar 3.11 Flowchart Beli Produk	31
Gambar 3.12 Flowchart Daftar <i>Event</i>	32
Gambar 3.13 Flowchart Buat <i>Event</i>	33
Gambar 3.14 Tampilan Halaman Login.....	35
Gambar 3.15 Tampilan Halaman beranda	36
Gambar 3.16 Tampilan Halaman Produk.....	36
Gambar 3.17 Tampilan Halaman Detail Produk.....	37
Gambar 3.18 Tampilan Halaman Keranjang	37
Gambar 3.19 Tampilan Halaman Checkout.....	38
Gambar 3.20 Tampilan Halaman Konfirmasi	38
Gambar 3.21 Tampilan Halaman Profil	39
Gambar 3.22 Tampilan Halaman Artikel dan <i>Event</i>	39
Gambar 3.23 Tampilan Halaman Detail <i>Event</i>	40
Gambar 3.24 Tampilan Halaman Daftar <i>Event</i>	40
Gambar 3.25 Tampilan Halaman Buat <i>Event</i>	41
Gambar 3.26 Tampilan Halaman Lihat Peserta <i>Event</i>	41
Gambar 3.27 Tampilan Halaman Isi Testimoni.....	42
Gambar 3.28 Tampilan Halaman Kelola Produk Admin.....	42
Gambar 3.29 Tampilan Halaman Kelola Member Admin.....	43
Gambar 3.30 Tampilan Halaman Validasi <i>Event</i> Admin.....	43
Gambar 4.1 Halaman Login.....	48
Gambar 4.2 Halaman Beranda	50
Gambar 4.3 Halaman Detail Produk.....	51
Gambar 4.4 Halaman Keranjang.....	52
Gambar 4.5 Halaman Checkout	53
Gambar 4.6 Halaman Konfirmasi	55
Gambar 4.7 Halaman Profil Pengguna.....	56
Gambar 4.8 Halaman Detail Event	57

Gambar 4.9 Halaman Formulir Pendaftaran Event.....	57
Gambar 4.10 Halaman Beranda Komunitas.....	59
Gambar 4.11 Halaman Formulir Tambah Event.....	60
Gambar 4.12 Halaman Pilih Periode Penjualan Per Kategori.....	62
Gambar 4.13 Grafik Penjualan Produk Berdasarkan Kategori	63
Gambar 4.14 Halaman Tambah Data ke <i>Database</i>	68
Gambar 4.15 Halaman Tampil Data dari Database	70
Gambar 4.16 Halaman Ubah Produk	71
Gambar 4.17 Halaman Hapus Produk.....	73
Gambar 4.18 Validasi Transaksi	74
Gambar 4.19 Halaman Validasi <i>Event</i> Komunitas.....	77

©UKDW

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Pengujian Sistem Pengguna	45
Tabel 4.2 Pengujian Sistem Admin.....	47

©UKDW

DAFTAR KODE PROGRAM

Kode Program 4.1 Proses Login	49
Kode Program 4.2 Fungsi Memasukkan Produk ke Keranjang.....	51
Kode Program 4.3 Tampil Keranjang	53
Kode Program 4.4 Simpan Penjualan	54
Kode Program 4.5 Simpan Pembayaran	56
Kode Program 4.6 Tambah Pendaftar	58
Kode Program 4.7 Tambah Event Komunitas	61
Kode Program 4.8 Grafik Per Periode	65
Kode Program 4.9 Grafik Penjualan Tahunan	67
Kode Program 4.10 Tambah Produk.....	68

©UKDWN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	82
Lampiran B.....	90

©UKDW

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini, bisnis penyediaan lahan pemancingan di area Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta semakin banyak. Hal ini menunjukkan animo masyarakat terhadap hobi memancing cukup tinggi dan semakin berkembang. Hal itu membuat bertambahnya permintaan di bidang alat-alat pemancingan maupun makanan ikan atau umpan.

Dalam setahun rata-rata acara yang diadakan di Jogja kurang lebih 2 sampai 3 acara besar, namun untuk acara memancing dalam skala sedang atau kecil jumlahnya cukup banyak. Biasanya acara memancing diadakan pada saat tertentu seperti menyambut awal tahun, akhir tahun maupun perayaan atau peringatan suatu perusahaan atau komunitas. Saat ini, informasi mengenai *event* tersebar dalam banyak *website* dan media sosial sehingga pengguna kesulitan untuk mengakses informasi mengenai *event* memancing yang diinginkan

Oleh karena itu, peran sistem informasi dalam bidang usaha ini diperlukan karena dengan sistem ini, pengguna dapat menemukan event yang diinginkan serta mendaftar event pada satu website saja, sehingga informasi yang ditampilkan dapat lebih detail dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Informasi mengenai *event* memancing tersebar pada banyak website maupun media sosial sehingga pengguna kesulitan untuk mengakses informasi *event*. Selain informasi yang tersebar dalam banyak website dan media sosial, banyak dari media yang hanya menampilkan informasinya tanpa memberikan fasilitas mendaftar secara online sehingga banyak target jumlah peserta tidak tercapai.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Data atau informasi didapat dari Toko Pancing Kembar.
2. Target pengguna adalah pelanggan maupun komunitas.
3. Platform aplikasi menggunakan *browser* desktop.
4. Data transaksi meliputi : joran,*reels*,senar,umpan,dan aksesoris..
5. Stakeholder : pelanggan, penjual, ketua komunitas.
6. Perwakilan komunitas dapat membuat dan melihat daftar peserta *event*.

1.4 Spesifikasi Sistem

1. Spesifikasi Software yang Digunakan
 - a. Sistem Operasi Windows 10 Pro
 - b. XAMPP V3.2.2 beserta PhpMyAdmin
 - c. Sublime Text 3 atau Visual Studio Code
 - d. Browser Google Chrome
2. Spesifikasi Hardware yang Digunakan
 - a. Intel core i5-7200U CPU @ 2.50GHz
 - b. RAM 12 GB DDR4 2666MHz
 - c. Hardisk 1TB 5400RPM
 - d. Nvidia GeForce 940MX 2 GB GDDR5
3. Spesifikasi Aplikasi yang Dibangun
 - a. Sistem utama dibagi menjadi 2 bagian, yaitu admin dan pelanggan.
 - b. Sistem pada pelanggan dapat memisahkan antara pelanggan biasa dan komunitas. Perbedaan fasilitas antara pelanggan biasa dan komunitas, antara lain:
 1. Komunitas:
 - Menyajikan riwayat belanja.
 - Dapat membuat atau mempromosikan *event*
 - Memungkinkan untuk melihat jumlah pendaftar
 - Menyajikan informasi pembayaran.

- Menyediakan fasilitas transaksi barang.
 - Daftar *event*
 - Menyajikan artikel
2. Pelanggan:
- Menyediakan fasilitas transaksi barang.
 - Menyajikan riwayat belanja
 - Menyajikan informasi pembayaran
 - Menyajikan artikel.
 - Daftar *event*.
- c. Menampilkan informasi kegiatan yang akan diadakan serta menampilkan dokumentasi mengenai kegiatan yang sudah dilakukan. Informasi yang ditampilkan antara lain detail acara, waktu dan tempat acara, persyaratan serta informasi mengenai pembayaran.
- d. Tersedia formulir online untuk pendaftaran acara.
- e. Tersedia fasilitas pendaftaran anggota.
- f. Pengolahan data pendaftar.
- g. Pengolahan transaksi.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Tujuan melakukan penelitian ini adalah, untuk membangun sebuah aplikasi berbasis web Toko Pancing Kembar yang mudah diakses tidak hanya oleh anggota tetapi juga mempermudah komunitas untuk mengetahui informasi mengenai event yang diadakan.

2. Manfaat

Manfaat dalam melakukan penelitian ini adalah, pengguna akan lebih mudah dalam berbelanja menggunakan aplikasi berbasis web. Karena kemudian dalam penggunaan akan memberikan feedback berupa kepuasan dan kesenangan sehingga pengguna akan melakukan transaksi kembali di

kemudian hari. Penelitian ini juga dapat meningkatkan penjualan Toko Pancing Kembar, yang menggunakan online store dalam berbisnis.

1.6 Metodologi Penelitian

Langkah dalam melakukan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada narasumber atau pemilik dari toko objek penelitian. Dengan dilakukannya wawancara maka akan diketahui fitur apa saja yang akan ditampilkan atau diberikan kepada pengguna, kemudian melalui wawancara, dapat diketahui barang apa saja yang dijual, panduan mengenai acara apa yang akan diadakan serta panduan komunitas seperti apa yang akan dibuat guna memudahkan pengguna

b. Observasi

Observasi dilakukan dengan melihat beberapa startup toko pancing yang sudah ada, sehingga dapat diketahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan namun belum tersedia, serta melakukan observasi halaman web acara dan komunitas seperti apa yang akan dibuat sehingga web yang akan dibuat lebih baik.

2. Analisis Data

Dalam melakukan analisis, kemungkinan hambatan yang terjadi bisa mengubah beberapa metode yang sudah direncanakan dari awal. Dalam melakukan analisis, terdapat data-data mengenai transaksi penjualan di Toko Pancing Kembar sehari-hari. Data tersebut dapat dijadikan analisis untuk menunjang pembangunan online store Toko Pancing Kembar

a. Data Penjualan

Data penjualan berguna untuk meneliti frekuensi barang atau produk yang terjual Dengan adanya data penjualan juga dapat dilihat barang apa saja yang sering terjual dan barang mana sajak yang kurang laku terjual. Hal ini dapat membantu dalam desain penyajian website

b. Data Pelanggan

Data pelanggan dapat digunakan untuk meneliti dari kalangan mana saja pelanggan yang berbelanja di Toko Pancing Kembar. Melalui penelitian ini dapat dikelompokkan sebuah barang atau merk dengan customer sesuai dengan kalangannya. Melalui hasil penelitian ini juga dapat dimanfaatkan untuk mengenali kebiasaan berbelanja pelanggan sehingga dapat disajikan promosi sehingga lebih banyak pelanggan, tidak hanya pelanggan lama, tetapi pelanggan baru juga lebih tertarik untuk melakukan transaksi.

3. Implementasi dan Pengujian

Aplikasi akan diuji dari segi kegunaan maupun manfaat yang dihasilkan dari aplikasi ini.

4. Kesimpulan Hasil Penelitian

Setelah aplikasi diuji, maka akan mendapatkan sebuah kesimpulan bahwa aplikasi berhasil memecahkan permasalahan atau tidak. Dengan kesimpulan yang didapat, kelayakan sebuah sistem akan dinilai dan dikembangkan jika berhasil melalui tahap dalam pengujian.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bab 1 berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, spesifikasi sistem, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan. Kemudian pada bab 2 membahas tentang landasan teori yang digunakan dalam membuat sistem, berisi dasar-dasar teori yang didapatkan dari berbagai literatur yang mendukung penelitian dan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan dalam merancang program bantu pengelolaan kegiatan komunitas pemancing pada toko pancing kembar serta hipotesis terhadap penelitian. Pada bab 3 berisi tentang rancangan sistem yang dibuat meliputi Use Case, Data Flow Diagram (DFD), Flowchart, Normalisasi dan Desain Sistem

Dalam bab 4 Menjelaskan tentang hasil implementasi WEB dengan menggunakan PHP dalam pembuatan sebuah sistem penjualan online.dan terakhir bab 5 Berisi kesimpulan mengenai penelitian yang dikerjakan lengkap dengan kelemahan dan kelebihan sistem, serta usulan yang dapat diimplementasikan untuk pengembangan sistem lebih lanjut.

©UKDW

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan analisis dari sistem yang telah dibuat yaitu program bantu pengelolaan kegiatan komunitas pemancing studi kasus toko pancing kembar, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem mampu melakukan transaksi penjualan produk secara satuan maupun beberapa produk sekaligus.
2. Berhasil memfasilitasi komunitas untuk mempromosikan *event* yang diadakan komunitas.
3. Berhasil menyediakan sistem toko online alat-alat pendukung memancing yang tidak hanya menjual produk namun dapat menampilkan artikel terbaru dan *event* yang akan berjalan.

5.2 Saran

1. Sistem tidak hanya dapat menampilkan riwayat transaksi pembelian produk tetapi juga riwayat *event* yang pernah diikuti.
2. Sistem member dan komunitas sebaiknya hanya menggunakan satu tabel *database* agar lebih efisien.
3. Data validasi transaksi sebaiknya dibuat otomatis agar konsumen tidak perlu menunggu untuk mendapatkan konfirmasi pembayaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Davenport, T. (1993). *Process Innovation: Reengineering work through information*. Harvard Business School Press.
- Hermawan, K. (2008). *Arti Komunitas*.
- Kienan, B. (2001). *Small Business Solutions E-commerce*.
- Latif, A. (2015, Agustus). IMPLEMENTASI KRIPTOGRAFI MENGGUNAKAN METODE ADVANCED ENCRYPTION STANDAR(AES) UNTUK PENGAMANAN DATA TEKS. *Jurnal Ilmiah Mustek Anim Ha*, 4. Retrieved from <http://ejournal.unmus.ac.id/index.php/mustek/article/view/471/369>
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015, Agustus 10). PENGUJIAN APLIKASI MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 1. Retrieved from <http://journal.widyatama.ac.id/index.php/jitter/article/view/62>
- Ningrum, F. C., Suherman, D., Aryanti, S., Prasetya, H. A., & Saifudin, A. (2019, Desember). Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Seleksi Sales Terbaik Menggunakan Teknik Equivalence Partitions. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 4, 125-130. Retrieved from <https://pdfs.semanticscholar.org/25e2/3464a4ef9ceb4b118f2ec00f396f7271149e.pdf>
- noor, a. (2009). *Manajemen Event*. Retrieved from <https://www.kajianpustaka.com/2019/04/manajemen-event.html>
- Rudika Harminingtyas, S. M. (2014, Oktober). ANALISIS LAYANAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI, MEDIA TRANSAKSI DAN MEDIA INFORMASI DAN PENGARUHNYA TERHADAP BRAND IMAGE PERUSAHAAN PADA HOTEL CIPUTRA DI KOTA SEMARANG. *JURNAL STIE SEMARANG*, 6, 39. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/132337-ID-none.pdf>
- Ustadiyanto, R. (2000). *e-Business Plan : Perencanaan, Pembangunan, dan Strategi di Internet*.
- Winarno, W. A. (2010). BERBAGI PENGETAHUAN DAN KOMUNITAS ONLINE: SEBUAH FENOMENA BLOG. *Ekonomika- Bisnis*, 02.
- Yanuar Herlambang, S. (2014, Desember 1). Participatory Culture dalam Komunitas Online sebagai Reperesentasi Kebutuhan Manusia. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(1), 30. Retrieved from <https://jurnal.plb.ac.id/index.php/tematik/article/view/45/8>