
**SISTEM INFORMASI PENJUALAN ALAT-ALAT MUSIK PADA
TOKO GALERI MUSIK VIONA LUBUKLINGGAU BERBASIS WEB****Hardi Mulyono****Program Studi Sistem Informasi STMIK MURA Lubuklinggau****Jalan H.M Soeharto Kelurahan Lubuk Kupang Kecamatan Lubuklinggau Selatan I
Lubuklinggau****email: hardimulyonoST.MM@gmail.com****ABSTRAK**

Toko Galeri Musik Viona adalah sebuah usaha yang bergerak di bidang penjualan alat-alat musik yang terletak di kawasan Kota Lubuklinggau. Pada umumnya, sistem penjualan yang dilakukan pada Toko Galeri Musik Viona masih dilakukan secara face to face yaitu dimana konsumen harus datang langsung ketempat untuk melakukan transaksi pembelian. Proses pemesanan yang digunakan pada saat ini pun masih menggunakan sistem konvensional yaitu mengandalkan sms dan telepon saja, dengan cara mendata konsumen dan pesanan konsumen sampai terjadi kesepakatan antara konsumen dengan pihak toko. Dan belum dibuatnya database yang dapat menampung dan menyimpan seluruh data-data penjualan dan pemesanan konsumen, sehingga data-data penjualan dan pemesanan konsumen belum dapat tersimpan dengan baik. Selain itu promosi yang dilakukan juga masih minim, hanya sebatas dalam brosur-brosur saja sehingga berdampak pada belum tercapainya target penjualan yang diharapkan. Oleh karena itu akan dibuat sistem informasi penjualan produk berbasis web di Toko Galeri Musik Viona Lubuklinggau dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL secara online yang lebih dikenal dengan istilah E-commerce (Electronic commerce). Metodologi yang di gunakan dalam perancangan sistem ini adalah dengan menggunakan metode waterfall. Keunggulan di dalam sistem informasi penjualan produk berbasis web di Toko Galeri Musik Viona ini yaitu dapat mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi pembelian secara online, yang dapat menghemat waktu dan biaya dibandingkan dengan membeli dengan datang langsung ke Toko Galeri Musik Viona Lubuklinggau.

Kata Kunci : *PHP, MySQL, E-commerce, Web***I. PENDAHULUAN**

Perkembangan musik di Indonesia sekarang tumbuh sangat pesat, banyak sekali anak-anak muda yang berkecimpung dalam dunia musik tidak hanya sekedar sebagai hobi, bahkan banyak yang menekuni musik sebagai suatu pekerjaan. Melalui pengamatan dan tanya jawab dengan mereka sebagai pecinta musik dan cara mereka untuk mencari alat musik, mereka melakukan *survey* terlebih dahulu di berbagai tempat untuk mencari informasi tentang harga dan spesifikasi alat musik yang cocok yang mereka cari. Sebagian besar dari mereka mencari informasi tersebut adalah melalui *internet*, tanpa harus *survey* ke berbagai tempat yang menghabiskan biaya, tenaga dan waktu.

Toko Galeri Musik Viona adalah suatu usaha yang bergerak dibidang

penjualan alat-alat musik yang terletak di kawasan Kota Lubuklinggau yang terus berupaya untuk meningkatkan keuntungan dan kualitas produk yang dipasarkan. Toko Galeri Musik Viona menyediakan instrumen alat musik yang lengkap dengan berbagai macam kebutuhan musik seperti gitar *elektrik*, gitar *bass*, gitar *akustik*, *piano*, *keyboard*, *drum*, *biola*, *microphone*, *sound system*, *aksesoris*, dan lain sebagainya.

Saat ini Toko Galeri Musik Viona sebagai tempat penjualan ala-alat musik yang sedang berkembang di kota Lubuklinggau, belum memanfaatkan teknologi *internet* sebagai media promosi dan penyampaian informasi, serta sarana untuk jual beli secara *online*. Pada umumnya, sistem penjualan yang dilakukan pada Toko Galeri Musik Viona masih dilakukan secara *face to face* yaitu dimana

konsumen harus datang langsung ketempat untuk melakukan transaksi pembelian. Proses pemesanan yang digunakan pada saat ini pun masih menggunakan sistem konvensional yaitu menggunakan sms dan telepon saja, dengan cara mendata konsumen dan pesanan konsumen sampai terjadi kesepakatan antara konsumen dengan pihak toko. Dan belum dibuatnya *database* yang dapat menampung dan menyimpan seluruh data-data penjualan dan pemesanan konsumen, sehingga data-data penjualan dan pemesanan konsumen belum dapat tersimpan dengan baik. Selain itu promosi yang dilakukan juga masih minim, hanya sebatas dalam brosur-brosur saja sehingga berdampak pada belum tercapainya target penjualan yang diharapkan.

Melihat dari kejadian tersebut, permasalahan yang dihadapi pada Toko Galeri Musik Viona adalah dari segi pemasaran serta informasi yang diberikan kepada khalayak umum maupun masyarakat pecinta musik kurang tersampaikan dengan baik. Beberapa sistem yang dinilai perlu dibenahi adalah sistem penjualan dan sistem pemesanan alat-alat musik. Sistem tersebut perlu dibenahi dengan sistem baru yang terkomputerisasi berbasis *web* yang dinilai lebih efektif dan efisien.

Hal inilah yang menjadi dasar pemikiran penulis untuk mencoba memberikan solusi dengan cara membuat *website* yang dinamis. Selain itu, *website* ini juga memberikan informasi mengenai harga, *merk*, *type* atau jenis alat musik, dan informasi spesifikasi alat-alat musik beserta keunggulannya. Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis akan mengambil penelitian dengan judul "**Sistem Informasi Penjualan Alat-Alat Musik Pada Toko Galeri Musik Viona Lubuklinggau Berbasis Web**".

II. LANDASAN TEORI

Pengertian Sistem

Sistem adalah sekumpulan unsur/elemen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi dalam melakukan kegiatan bersama untuk mencapai tujuan bersama. Misalnya organ tubuh manusia yang membentuk beragam sistem, sistem pernapasan, sistem pencernaan, sistem

ekskresi, sistem syaraf, sistem kerangka, dan lain-lain. Semuanya itu saling terpadu (Saputra, Agustin, dan CV ASFA Solution 2013:13).

Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya (Saputra, Agustin, dan CV ASFA Solution 2013:13).

Informasi memiliki tingkat kualitas yang ditentukan, beberapa hal diantaranya sebagai berikut :

1. Akurat
Informasi harus bebas dari kesalahan kesalahan atau menyesatkan, dan harus jelas penyampaian maksudnya.
2. Tepat Waktu
Informasi yang datang tidak boleh terambatkan pada penerimanya.
3. Relevan
Informasi harus mempunyai manfaat bagi pengguna.

Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah kegiatan dari prosedur-prosedur yang diorganisasikan, bilamana dieksekusi akan menyediakan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian di dalam organisasi (Saputra, Agustin, dan CV ASFA Solution 2013:14).

Pengertian Penjualan

Penjualan adalah pendapatan lazim dalam perusahaan dan merupakan jumlah kotor yang dibebankan pelanggan atas barang dan jasa (Simamora, 2002:24).

Pengertian Musik

Menurut Banoe (2003:288) dalam kamus musik pengertian musik adalah cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai suara ke dalam pola-pola yang dapat dimengerti dan dipahami manusia.

Pengertian Alat Musik

Alat musik merupakan suatu instrumen yang dibuat atau dimodifikasi untuk tujuan menghasilkan musik (Soeharto,

2001:55). Menurut sumber bunyi atau segi akustiknya ada beberapa golongan seperti:

1. Ideofon yaitu alat musik yang sumber bunyinya dari badan atau alat musiknya.
2. Kordofon yaitu alat musik yang sumber bunyinya dari dawai atau senar.
3. Membrafon yaitu alat musik yang sumber bunyinya dari lembaran kulit.
4. Aerofon yaitu alat musik yang sumber bunyinya dari udara.
5. Elektrofon yaitu alat musik yang sumber bunyinya dari tenaga listrik.

Internet

Internet adalah suatu media informasi komputer global yang dapat dilakukan sebagai teknologi terancang abad ini. Dengan *Internet* kita dapat melakukan semua aktivitas yang sulit dilakukan secara biasa mulai dari menyaksikan video atau siaran televisi, mengunduh, baca berita, belanja, maupun mencari jodoh. Secara *etimologis*, *Internet* berasal dari bahasa Inggris, yakni *inter* berarti antar dan *net* berarti jaringan sehingga dapat kita artikan hubungan antar jaringan (Suhesti dan Nugroho, 2012:1).

Website

Website adalah keseluruhan halaman-halaman *web* yang terdapat dalam sebuah *domain* yang mengandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman *web* yang saling berhubungan. Hubungan antara satu halaman *web* dengan halaman *web* yang lainnya disebut dengan *hyperlink*, sedangkan *teks* yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext* (Yuhfizar, 2013:2).

Webserver

Semua *website* membutuhkan sebuah *web server* yang merupakan tulang punggung bagi *WWW*. *Web server* merupakan *software* yang memberikan layanan data, yang berfungsi menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari klien yang dikenal dengan *browser web*, serta mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman *web* yang umumnya berbentuk dokumen HTML. Dengan kata lain, sebuah *web server* akan

menunggu seorang *client* untuk memerintahkan *request* melalui *web browser* seperti Mozilla, Opera, Internet Explorer dan program *browser* lainnya (Hidayat, 2011:15).

WampServer

WampServer merupakan sebuah aplikasi yang dapat menjadikan komputer maupun laptop anda menjadi sebuah *server* atau biasa dikatakan *server offline*. *WampServer* adalah singkatan dari *Windows*, *Apache*, *MySQL* dan *PHP*. *WampServer* adalah aplikasi yang menggabungkan antara *Apache*, *MySQL*, dan *PHP*. Kegunaan dari *WampServer* auntuk membuat jaringan local sendiri dalam artian pengguna dapat membuat *website* secara *offline*. *WampServer* hanya bisa digunakan untuk sistem operasi *Windows* saja, jadi untuk pemakai *linux* tidak bisa memakai aplikasi ini (Mutiaradkk, 2012:26).

Terdapat beberapa kelebihan dari *WampServer* dibandingkan dengan *server offline* lainnya termasuk juga *Xampp* adalah sebagai berikut :

1. Proses instalasi yang cepat,
2. Sangat mudah untuk digunakan dan tidak membuat orang kebingungan,
3. Konfigurasi *PHP* dan *Apache* langsung melalui menu,
4. "*Online*" dan "*offline*" mode.

Jadi pengguna tidak perlu menghidupkan *PHP* dan *MySQL* satu persatu. Hanya dengan klik icon *WampServer* saja maka *PHP* dan *MySQL* secara otomatis sudah berjalan. Aplikasi berbasis *web* selalu menggunakan *web server* untuk operasionalnya. Juga harus menjalankan *PHP* jika memang aplikasinya dibangun dari *PHP*. Dan yang hampir pasti, aplikasi masa kini selalu membutuhkan database untuk penyimpanan datanya, biasanya *PHP* selalu dipasangkan dengan *MySQL*.

Adobe Dreamweaver CS3

Adobe Dreamweaver CS3 merupakan HTML editor profesional yang berfungsi mendesain, melakukan *editing* dan mengembangkan aneka *website* (Andi, 2011:2). Salah satu kelebihan *Adobe*

Dreamweaver CS3 yaitu ruang kerja *Adobe Dreamweaver CS3* beserta *tools* yang tersedia dapat digunakan dengan sangat mudah dan cepat sehingga anda bisa membangun suatu *website* dengan cepat dan tanpa harus melakukan *coding*. Selain itu, *Adobe Dreamweaver CS3* juga mempunyai integrasi dengan produk *macromedia* lainnya, seperti *flash* dan *firework*, *flash* sudah sangat terkenal sebagai program untuk membuat animasi yang berbasis *web* dengan perkembangan kebutuhan dan teknologi, *flash* akhir-akhir ini juga digunakan untuk membuat animasi dan video.

PHP

PHP memiliki kepanjangan *PHP Hypertext Preprocessor*, merupakan suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu *website* dinamis (Saputra, Agustin, dan CV ASFA Solution 2013:2). PHP menyatu dengan kode HTML, maksudnya adalah beda kondisi. HTML digunakan sebagai pembangun atau pondasi dari kerangka *layout web*, sedangkan PHP difungsikan sebagai prosesnya, sehingga dengan adanya PHP tersebut, sebuah *web* akan sangat mudah di *maintenance*.

PHP berjalan pada sisi server, sehingga PHP disebut juga sebagai bahasa *Server Side Scripting*, artinya bahwa dalam setiap/untuk menjalankan PHP, wajib membutuhkan *web server* dalam menjalankannya. PHP ini bersifat *open source*, sehingga dapat dipakai secara cuma-cuma, dan mampu lintas *platform*, yaitu dapat berjalan pada sistem operasi Windows maupun Unix. PHP juga dibangun sebagai modul pada *web server apache* dan sebagai *binary* yang dapat berjalan sebagai CGI. Pada awalnya PHP itu memiliki kepanjangan *Personal Home Page*, atau yang dapat diartikan "Situs Personal".

Database

Database adalah istilah yang menyatakan kumpulan data yang disimpan dalam bentuk yang mudah diakses oleh pemakai. Sebuah *database* terdiri atas sejumlah tabel. Setiap tabel tersusun atas sejumlah baris dan kolom (Kadir, 2013:411).

MySQL

Menurut Nugroho (2005:1) *MySQL* adalah sebuah program *database server* yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat sepat, *multi user* serta menggunakan standar *SQL (Structured Query Language)*. Dengan menggunakan *MySQL server* maka data dapat diakses oleh banyak pemakai secara bersamaan sekaligus dapat membatasi akses para pemakai berdasarkan *privillage* (hak user) yang diberikan. *MySQL* menggunakan bahasa *SQL (Structured Query Language)* yaitu bahasa standar pemrograman *database*. *MySQL* dipublikasikan sejak tahun 1996, tetapi sebenarnya dikembangkan sejak tahun 1979, *MySQL* telah memenangkan penghargaan *Linux Journal Reader's Choice Award* selama tiga tahun. *MySQL* sekarang tersedia di bawah ijin *open source*, tetapi juga ada ijin untuk penggunaan secara komersial. Keunggulan dari *MySQL* adalah :

- a. Bersifat *open source*, artinya program ini bersifat *free* atau bebas digunakan oleh siapa saja tanpa harus membeli dan membayar *lisensi* kepada pembuatnya.
- b. *MySQL* merupakan sebuah *database server*, jadi dengan menggunakan *database* ini dapat menghubungkannya ke media *internet* sehingga dapat diakses dari jauh.
- c. *MySQL* merupakan sebuah *database* yang mampu menyimpan data berkapasitas sangat besar hingga berukuran *Gigabyte* sekalipun.
- d. Sistem *software*nya tidak memberatkan kerja dari *server* atau komputer, karena dapat bekerja di *background*.
- e. *MySQL* didukung oleh *driver ODBC*, artinya *database MySQL* dapat diakses menggunakan aplikasi apa saja termasuk *visual* seperti *Delphi* maupun *Visual Basic*.
- f. Cukup aman karena memiliki *password* untuk mengaksesnya.
- g. Mendukung *field* yang dijadikan sebagai kunci *primer* dan *kunci uniq* (atau *Unique*).
- h. Didukung oleh sebuah komponen C dan *Perl API*, sehingga *database MySQL* dapat diakses melalui program aplikasi yang berada di bawah protokol *internet*

berupa *web*. Biasanya aplikasi yang sering digunakan adalah PHP dan *Perl*.

- i. Memiliki kecepatan dalam pembuatan tabel maupun peng-*update*-tan tabel.
- j. Dapat menciptakan lebih dari 16 kunci per tabel, dan dalam satu kunci memungkinkan berisi belasan *field* (kolom).

Flowchart Sistem

Flowchart adalah bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah (Al-Bahra, 2005:263).

Use Case Diagram

Use case atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk melakukan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Syarat penamaan pada *use case* adalah nama didefinisikan sesimpel mungkin dan dapat dipahami (Modula, 2011:130).

III. ANALISADAN PERANCANGAN

Analisa Sistem

Analisa Sistem yang berjalan

Saat ini Toko Galeri Musik Viona belum memanfaatkan teknologi *internet* sebagai media promosi dan penyampaian informasi, serta sarana untuk jual beli secara *online*. Pada umumnya, sistem penjualan yang dilakukan pada Toko Galeri Musik Viona masih dilakukan secara *face to face* yaitu dimana konsumen harus datang langsung ketempat untuk melakukan transaksi pembelian. Proses pemesanan yang digunakan pada saat ini pun masih menggunakan sistem konvensional yaitu mengandalkan sms dan telepon saja, dengan cara mendata konsumen dan pesanan konsumen sampai terjadi kesepakatan antara konsumen dengan pihak toko.

Apabila konsumen hendak memesan produk dan mengetahui spesifikasi alat musik beserta keunggulannya, konsumen harus melakukan pemesanan dengan mengharuskan konsumen mendatangi langsung ketempat sehingga waktu pemesanan menjadi lama. Dan belum dibuatnya *database* yang dapat menampung dan menyimpan seluruh data-data penjualan dan pemesanan konsumen, sehingga data-data penjualan dan pemesanan konsumen belum dapat tersimpan dengan baik. Selain itu promosi yang dilakukan juga masih minim, hanya sebatas dalam brosur-brosur saja sehingga berdampak pada belum tercapainya target penjualan yang diharapkan.

Alternatif Pemecahan Masalah

Selama ini di Toko Galeri Musik Viona Lubuklinggau belum memiliki sistem yang dapat mengelola data-data pejualan dan pemesanan produk, dan belum tersedianya media alternatif untuk sarana promosi dan penyampaian informasi mengenai produk alat-alat musik sehingga konsumen yang bertempat tinggal jauh di luar kota tidak dapat melihat dan mengetahui spesifikasi alat-alat musik beserta keunggulannya.

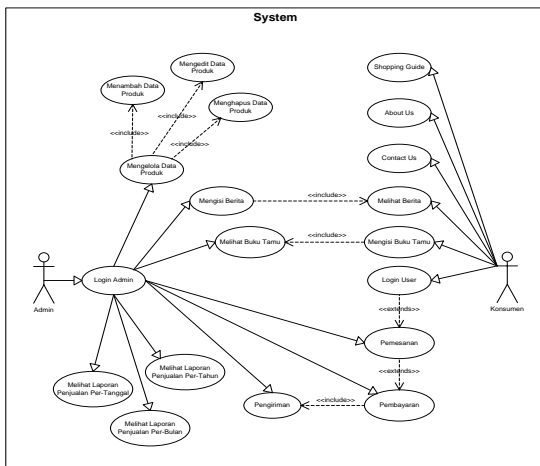
Untuk mengatasi masalah tersebut maka penulis mengambil suatu langkah pemecahan masalah yaitu melakukan penelitian dengan judul “Sistem Informasi Penjualan Alat-alat Musik pada Toko Galeri Musik Viona Lubuklinggau Berbasis Web”. Dimana *website* tersebut dibangun dengan menggunakan bahasa pemrogramman *web PHP*, dan *MySQL* sebagai *database*.

Webside ini dapat digunakan sebagai media informasi dan promosi yang meliputi informasi harga, *merk*, *type* atau jenis alat-alat musik, dan informasi spesifikasi alat-alat musik beserta keunggulannya, sehingga informasi mengenai alat-alat musik dapat tersampaikan kepada masyarakat luas khususnya bagi pecinta musik. Proses pengolahan data yang dapat dilakukan oleh sistem ini adalah pengolahan data produk, data pemesanan, dan data pembayaran. Setelah konsumen melakukan proses pemesanan produk dan melakukan proses

pembayaran maka untuk selanjutnya pihak toko akan mengirimkan produk yang dipesan. Dengan demikian konsumen tidak akan perlu repot lagi untuk datang ke Toko Galeri Musik Viona Lubuklinggau.

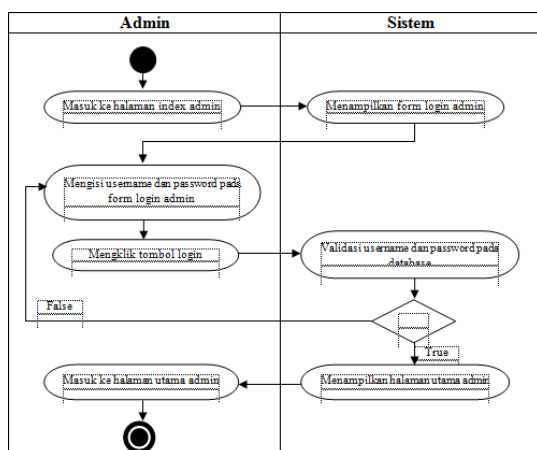
**Perancangan Sistem
Perancangan dengan Menggunakan UML
Use Case Diagram**

Use case atau diagram use case merupakan pemodelan untuk melakukan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat (Modula, 2011:130).



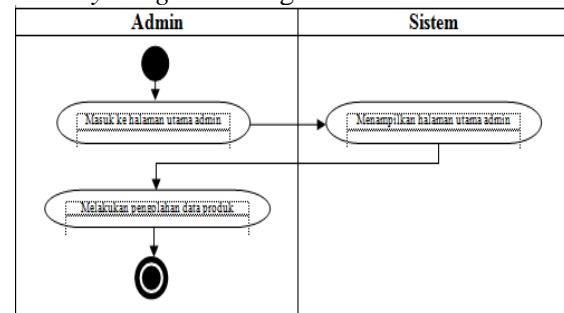
Gambar 1. Use Case Diagram

Activity Diagram Login Admin



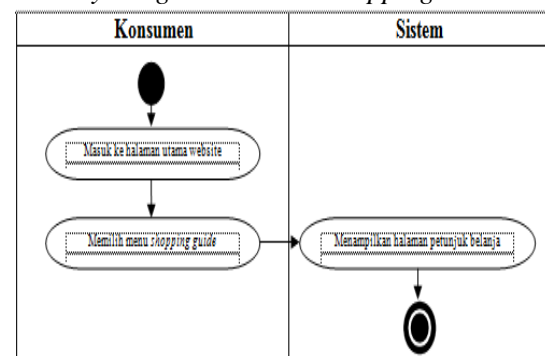
Gambar 2. Activity Diagram Login Admin

Activity Diagram Mengolah Data Produk



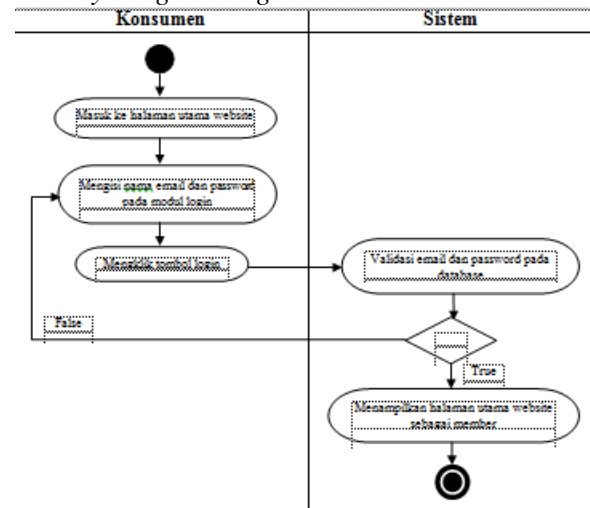
Gambar 3. Activity Diagram Mengolah Data Produk

Activity Diagram Melihat Shopping Guide



Gambar 4. Activity Diagram Melihat Shopping Guide

Activity Diagram Login Member

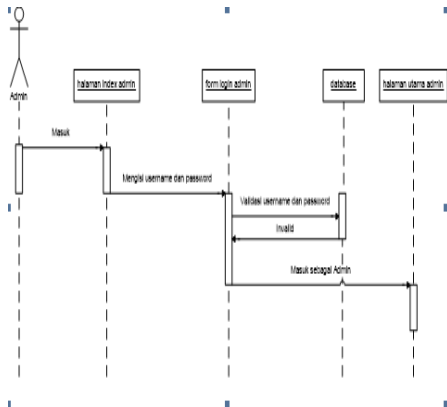


Gambar 5. Activity Diagram Login Member

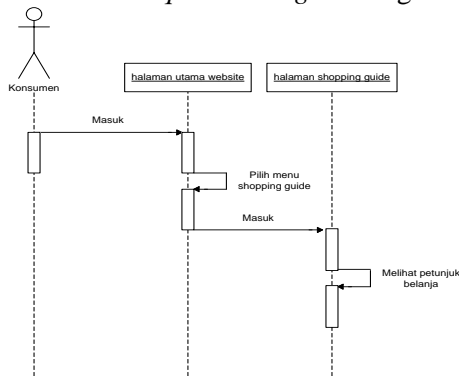
Sequence Diagram

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek-

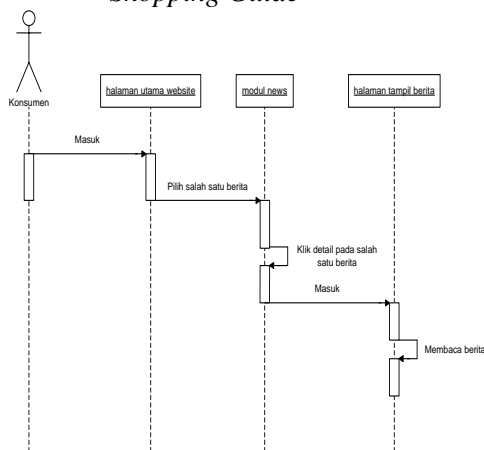
objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu (Modula, 2011 : 137).



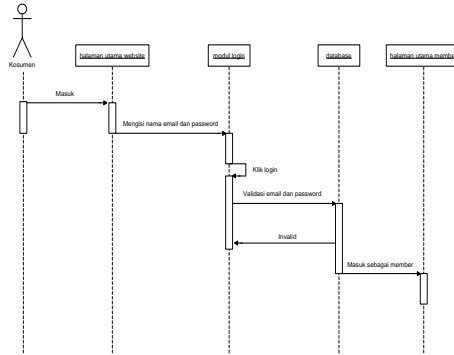
Gambar 6. Sequence Diagram Login Admin



Gambar 7. Sequence Diagram Melihat Shopping Guide



Gambar 8. Sequence Diagram Mengisi Buku Tamu



Gambar 9. Sequence Diagram Login Member

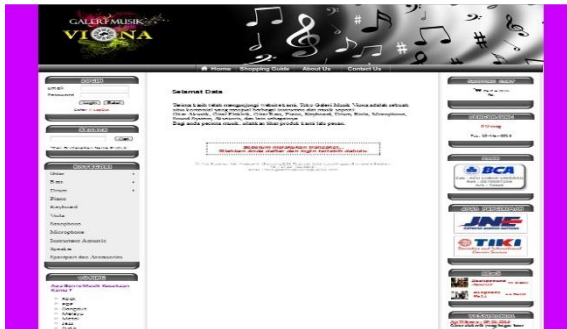
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN Hasil

Dari hasil analisis dan perancangan yang dilakukan penulis maka dihasilkan Sistem Informasi Penjualan Alat-alat Musik pada Toko Galeri Musik Viona Lubuklinggau Berbasis Web. *Webside* ini dapat digunakan sebagai media informasi dan promosi yang meliputi informasi harga, merk, type atau jenis alat-alat musik, dan informasi spesifikasi alat-alat musik beserta keunggulannya, sehingga informasi mengenai alat-alat musik dapat tersampaikan kepada masyarakat luas khususnya bagi pecinta musik. Proses pengolahan data yang dapat dilakukan oleh sistem ini adalah pengolahan data produk, data pemesanan, dan data pembayaran. Setelah konsumen melakukan proses pemesanan produk dan melakukan proses pembayaran maka untuk selanjutnya pihak toko akan mengirimkan produk yang dipesan. Dengan demikian konsumen tidak akan perlu repot lagi untuk datang ke Toko Galeri Musik Viona Lubuklinggau.

Pembahasan Halaman Index Konsumen

Halaman *index* konsumen merupakan halaman yang muncul pertama kali ketika pengguna membuka sistem. Pada halaman *index* ini terdapat menu *home* yang merupakan halaman utama *index* konsumen, menu cara transaksi berisikan tentang bagaimana cara konsumen untuk melakukan pemesanan dan pembayaran guna untuk mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi, menu tentang kami berisikan tentang informasi mengenai Toko Galeri

Musik Vioana Lubuklinggau, menu hubungi kami berisikan tentang informasi mengenai alamat dan kontak pemilik *website*, di sebelah kiri terdapat modul *login* yang digunakan sebagai hak akses konsumen untuk melakukan pemesanan produk, modul *search* digunakan untuk pencarian produk apabila konsumen kesulitan dalam pencarian produk, modul kategori merupakan daftar nenu kategori produk digunakan untuk menampilkan produk alat-alat musik, modul *voting* digunakan untuk pemungutan suara dari konsumen tentang jenis musik apa yang disukai oleh konsumen, di sebelah kanan terdapat modul *shopping cart* digunakan untuk menampilkan jumlah dan total harga produk di dalam keranjang belanja, modul pengunjung digunakan untuk melihat jumlah konsumen yang telah bergabung menjadi *member*, modul *bank* digunakan untuk melihat info rekening *bank* pemilik *website*, modul jasa pengiriman digunakan untuk melihat info tentang jasa pengiriman produk, modul *news* yang telah di *input* oleh *admin* yang digunakan untuk menampilkan info berita tentang musik, modul *testimonial* yang telah di *input member* untuk menampilkan komentar.



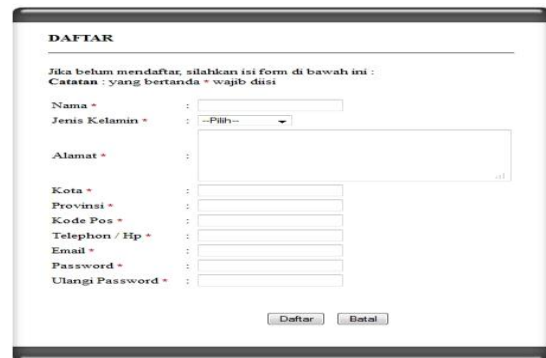
Gambar 10. Halaman *Index* Konsumen
Halaman Modul *Login Member*

Modul *login member* digunakan pengunjung untuk masuk ke sistem dan melakukan pemesanan produk, apabila pengunjung belum memiliki hak *login* maka pengunjung dapat melakukan pendaftaran menjadi *member* dengan mengklik *link* daftar yang ada pada modul *login member* ini.



Gambar 11. Modul *Login Member*
Halaman *Input Konsumen*

Halaman *input* konsumen berfungsi untuk menginput data konsumen yang ingin menjadi *member*, jika konsumen ingin melakukan pemesanan produk maka wajib untuk mendaftar sebagai *member* terlebih dahulu dan melakukan *login*, jika tidak maka konsumen tidak dapat melakukan pemesanan produk.



Gambar 12. Halaman *Input Konsumen*
Halaman *Input Pemesanan*

Halaman *input* pemesanan berfungsi untuk menginput data pemesanan produk. Jika konsumen ingin melakukan proses pemesanan, konsumen harus mengisi data diri dengan lengkap pada *form* data konsumen, setelah itu klik selesai maka sistem akan masuk ke halaman data pembayaran. Pada halaman ini juga menampilkan rincian belanja pemesanan produk.

input data berita, digunakan untuk penginputan data atau tambah data. Menu data master yang terdiri dari menu data admin, data produk, data konsumen, data pemesanan, data pembayaran, data buku tamu, dan data berita digunakan untuk pengolahan data. Dan menu laporan penjualan yang terdiri dari laporan pertanggal, laporan perbulan, laporan pertahun, digunakan untuk mencetak laporan penjualan.



Gambar 17. Halaman Administrator

Halaman Input Admin

Halaman input admin berfungsi untuk menginput data admin. Apabila admin ingin menambah data admin baru, admin harus masuk ke halaman input data admin dengan mengklik menu input data admin, lalu mengisi data admin baru pada form input data admin, setelah itu klik simpan maka sistem akan menyimpan data admin baru pada database.



Gambar 18. Halaman Input Admin

Halaman Input Produk

Halaman input produk berfungsi untuk menginput data produk. Apabila admin ingin menambah data produk baru, admin harus masuk ke halaman input data produk dengan mengklik menu input data produk, lalu mengisi data produk baru pada form input data produk, setelah itu klik simpan maka sistem akan menyimpan data produk baru pada database.



Gambar 19. Halaman Input Produk

Halaman Input Berita

Halaman input berita berfungsi untuk menginput data berita. Apabila admin ingin menambah data berita baru, admin harus masuk ke halaman input data berita dengan mengklik menu input data berita, lalu mengisi data berita baru pada form input data berita, setelah itu klik simpan maka sistem akan menyimpan data berita baru pada database.



Gambar 20. Halaman Input Berita

V. KESIMPULAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian pada Toko Galeri Musik Viona Lubuklinggau. Dengan dibuatnya Sistem Informasi Penjualan Alat-alat Musik Berbasis Web, maka penulis dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem informasi penjualan ini diharapkan dapat membantu memperkenalkan Toko Galeri Musik Viona Lubuklinggau sebagai media promosi dan dapat memberikan informasi mengenai produk-produk yang akan dijual kepada masyarakat.
2. Sistem informasi penjualan ini diharapkan dapat meningkatkan penjualan produk.
3. Sistem informasi penjualan ini dapat digunakan sebagai media pemesanan barang oleh konsumen hanya dengan duduk didepan komputer, sehingga akan memudahkan konsumen untuk berbelanja.

VI. REFERENSI

- Andi, 2011, *Adobe Dreamweaver CS3 untuk Beragam Desain Website Interaktif*, Yogyakarta : Andi
- Banoë , Pono, 2003, *Kamus Musik*, Yogyakarta : Kanisius
- Bin Ladjamudin, Al-Bahra, 2005, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Yogyakarta : Graha Ilmu
- Hidayat, Heri, 2011, *Cara Instan Menguasai Pemrograman Web*, Jakarta: Agogos Publishing
- Kadir, Abdul, 2013, *Buku Pintar Programmer Pemula PHP*, Yogyakarta : MediaKom
- Modula, 2011, *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*, Bandung: Modula
- Mutiara A.B., Muslim A., Oswari T., Miharja R.A., 2012, *Pengembangan Open E-Health Gunadarma Information System*, Depok : Penerbit Gunadarma
- Nore, V.N., 2013, *Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan*

Pemesanan Produk Berbasis Web (Studi Kasus di CV. Richness Development Bandung), [Online], Jurnal Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Widyatama Bandung,

(<http://repository.widyatama.ac.id/xmloi/bitstream/handle/123456789/2193/1104020.pdf?sequence=1>),

95 halaman, diakses tanggal 09 Mei 2014 pukul 21:17 WIB

Nugroho, Bunafit, 2005, *Database Relational dengan MySQL*, Yogyakarta : Andi

Saputra, A., Agustin, F., dan CV ASFA Solution, 2013, *Menyelesaikan Website 12 Juta secara Profesional*, Jakarta : PT Elex Media Komputindo

Simamora, Hendry, 2002, *Akuntansi Basis Pengambilan Keputusan Bisnis*, Jakarta: Salemba Empat

Suhesti, Septi, dan Nugroho, Bunafit, 2012, *Paduan Pintar Internet*, Jakarta : PT Elex Media Komputindo

Soeharto, M, 2001, *Kamus Musik*, Jakarta : Penerbit Gramedia widiasarana Indonesia

Wijayanto, A., 2011, *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Sebagai Media Informasi Dan Promosi Pada Sp Guitars Yogyakarta*, [Online], Jurnal Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta, (http://repository.amikom.ac.id/files/publikasi_08.12.2893.pdf),

19 halaman, diakses tanggal 04 Maret 2014 pukul 13:52 WIB

Yuhefizar, 2013. *Pengertian Web*, <http://carapedia.com/pengertian-definisi-web-info2043.html>, (13-09-2012)