

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA  
UD. KRIPIK SINGKONG RIZIBY BERBASIS *WEBSITE* (WEB)**

**SKRIPSI**

**OLEH :  
DEKA ANDARESTA  
198150050**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INDUSTRI  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2023**

# **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA UD. KRIPIK SINGKONG RIZIBY BERBASIS *WEBSITE* (WEB)**

## **SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
di Fakultas Teknik Program Studi Teknik Industri  
Universitas Medan Area



**OLEH :  
DEKA ANDARESTA  
198150050**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INDUSTRI  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2023**

## LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada UD. Kripik Singkong Riziby Berbasis *Website* (WEB)

Nama : Deka Andaresta

NPM : 198150050

Fakultas : Teknik

Prodi : Teknik Industri

Disetujui Oleh :

Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Sutrisno, S.T., M.T.  
NIDN. 0102027302

Yudi Daeng Polewangi, S.T., M.T.  
NIDN. 0112118503

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik

Ketua Program Studi



Dr. Rahmat Syah, S.Kom, M.Kom.  
NIDN. 0105058804



Nukha Andri Silviana, S.T., M.T.  
NIDN. 0127038802

Tanggal Sidang Ujian Skripsi : 31 Maret 2023

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Deka Andaresta

NPM : 198150050

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar serjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 05 April 2023



Deka Andaresta  
198150050

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS  
AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Deka Andaresta

NPM : 198150050

Program Studi : Teknik Industri

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada UD. Kripik Singkong Riziby Berbasis Website (WEB)*. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Medan  
Pada Tanggal : 05 April 2023

  
(Deka Andaresta)  
198150050

## RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Kuta Pinang, Kecamatan Tebing Syahbandar, Kabupaten Serdang Bedagai, Provinsi Sumatera Utara pada tanggal 21 Maret 2001 dari Ayah Rudi Gunawan dan ibu Rosita merupakan putra kedua dari tiga bersaudara.

Penulis pertama kali menempuh pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 105436 Paya Pinang pada tahun 2007 dan selesai pada tahun 2013, pada tahun yang sama penulis melanjutkan di Sekolah Menengah Pertama Swasta Paya Pinang dan selesai pada tahun 2016, pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan TI Taman Siswa Tebing Tinggi, penulis mengambil jurusan Teknik Pemesinan dan selesai pada tahun 2019, dan pada tahun yang sama penulis terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Teknik Program Studi Teknik Industri Universitas Medan Area.

Berkat petunjuk Allah SWT, usaha yang disertai doa juga dari kedua orang tua dalam menjalani aktivitas akademik Perguruan Tinggi Swasta Universitas Medan Area. Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan skripsi yang berjudul **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada UD. Kripik Singkong Riziby Berbasis Website (WEB)”**.

## RINGKASAN

**Deka Andaresta. NPM 198150050. “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada UD. Kripik Singkong Riziby Berbasis *Website* (WEB)” Dibimbing oleh Bapak Sutrisno, ST, MT. Dan Bapak Yudi Daeng Polewangi, ST, MT.**

UD. Kripik Singkong Riziby merupakan usaha yang bergerak dibidang penjualan berbagai varian kripik singkong. Mulai dari kripik singkong balado, kripik singkong pedas manis, kripik singkong original, kripik singkong tela-tela. Sistem penjualan yang digunakan UD. Kripik Singkong Riziby saat ini masih menggunakan fasilitas pemasaran dari facebook karena belum memiliki *e-commerce* sehingga menjadi permasalahan pada sistem penjualan UD tersebut. Dengan menggunakan fasilitas facebook sebagai sarana penjualan maka lingkup penjualan dan promosi pun masih kecil karena hanya orang-orang yang tergabung dengan akun facebook UD. Kripik Singkong Riziby saja. Tujuan penelitian ini ialah untuk ingin mengetahui cara membuat sistem penjualan dengan berbasis *website* yang dapat membantu pemasaran dan pendapatan pada UD. Kripik Singkong Riziby dan cara pengaplikasian sistem penjualan dengan berbasis *website* yang dapat membantu pemasaran dan pendapatan pada UD. Kripik Singkong Riziby. Untuk itu perlu adanya perancangan sistem penjualan yaitu *e-commerce*. Dimana mengembangkan sistem pemasaran yang berbasis *web e-commerce* untuk memperluas lingkup pemasaran, promosi dan mempermudah pengguna dalam transaksi juga meningkatkan pendapatan. Peneliti merancang sistem informasi penjualan UD. Kripik Singkong Riziby berbasis *web e-commerce* dan mengimplementasikan sistem informasi tersebut pada UD. Kripik Singkong Riziby. Perancangan website yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah <https://ud-keripiksingkongriziby.m48g.com>.

*Kata Kunci : E- Commerce, Sistem Informasi, , Web E-Commerce, Perancangan Website.*

## ABSTRACT

Deka Andaresta. 198150050. "The Design of a Website-Based (WEB) Sales Information System at UD. Kripik Singkong Riziby". Supervised by Sutrisno, S.T., M.T. and Yudi Daeng Polewangi, S.T, M.T.

UD Kripik Singkong Riziby is a business in various variants of cassava chips sale. The variants are *Balado*, *Sweet Spicy*, *Original*, and *Tela-tela* cassava chips that the sales system used by UD. Kripik Singkong Riziby is still using marketing facilities from Facebook because they don't have e-commerce yet, so it's a problem in the Trading Business sales system. By using the Facebook facility as a sales tool, the scope of sales and promotion is still tiny because only people who are affiliated with UD Kripik Singkong Riziby's Facebook account only. The study aimed to know how to create and apply a website-based sales system to assist marketing and income at UD. Kripik Singkong Riziby. For this reason, it was necessary to design a sales system, namely e-commerce. Developing an e-commerce web-based marketing system is beneficial to expand the scope of marketing, promoting, and facilitating users in transactions as well as increasing revenue. The author designed a sales information system for UD. Kripik Singkong Riziby was web-based e-commerce and implemented this information system at UD. Kripik Singkong Riziby. The website design produced in this study is at <https://ud-keripiksingkongriziby.m48g.com>.

**Keywords:** E-Commerce, Information Systems, Web E-Commerce, Website Design





## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang tak henti-hentinya memberikan segala kenikmatan dan rahmat kepada seluruh hamba-Nya. Dengan Rahmat dan Hidayah-NYA, Skripsi yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Berbasis *Website* (WEB)” dapat terselesaikan dengan baik. Adapun Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan Skripsi pada Prodi Teknik Industri Fakultas Teknik Universitas Medan Area.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini melalui proses yang panjang mulai dari bangku kuliah, penelitian hingga penyusunan sampai terbentuk seperti sekarang ini. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan karena banyak pihak yang turut serta membantu, membimbing, memberi petunjuk, saran dan motivasi. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan rasa terimakasih sedalam-dalamnya, terutama kepada yang terhormat :

1. Ayahanda dan Ibundaku tercinta, serta saudara kandung dan keluarga besar atas doa, motivasi, bimbingan, nasihat dan segalanya yang telah diberikan pada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc selaku Rektor Universitas Medan Area.
3. Bapak Dr. Rahmad Syah, S.Kom, M.Kom selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Medan Area.

4. Ibu Nukhe Andri Silviana, ST, MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Industri Universitas Medan Area yang senantiasa memberikan arahan dan motivasi pada penulis.
5. Bapak Sutrisno, ST, MT, selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa memberikan arahan dan motivasi pada penulis.
6. Bapak Yudi Daeng Polewangi, ST, MT, selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan arahan dan motivasi pada penulis.
7. Rekan – Rekan Teknik Industri (Teknik Industri stambuk 2019) tercinta yang telah memberikan dukungan, motivasi dan turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Ahmad Sofyan, Jeri Dwi Wiratama, Fadhlan atas kebersamaan waktunya dan juga telah memberikan dukungan, motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah berkenan memberikan bantuan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun akan berguna agar pada penulisan selanjutnya dapat menghasilkan karya yang lebih baik. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Medan, April 2023

Deka Andaresta

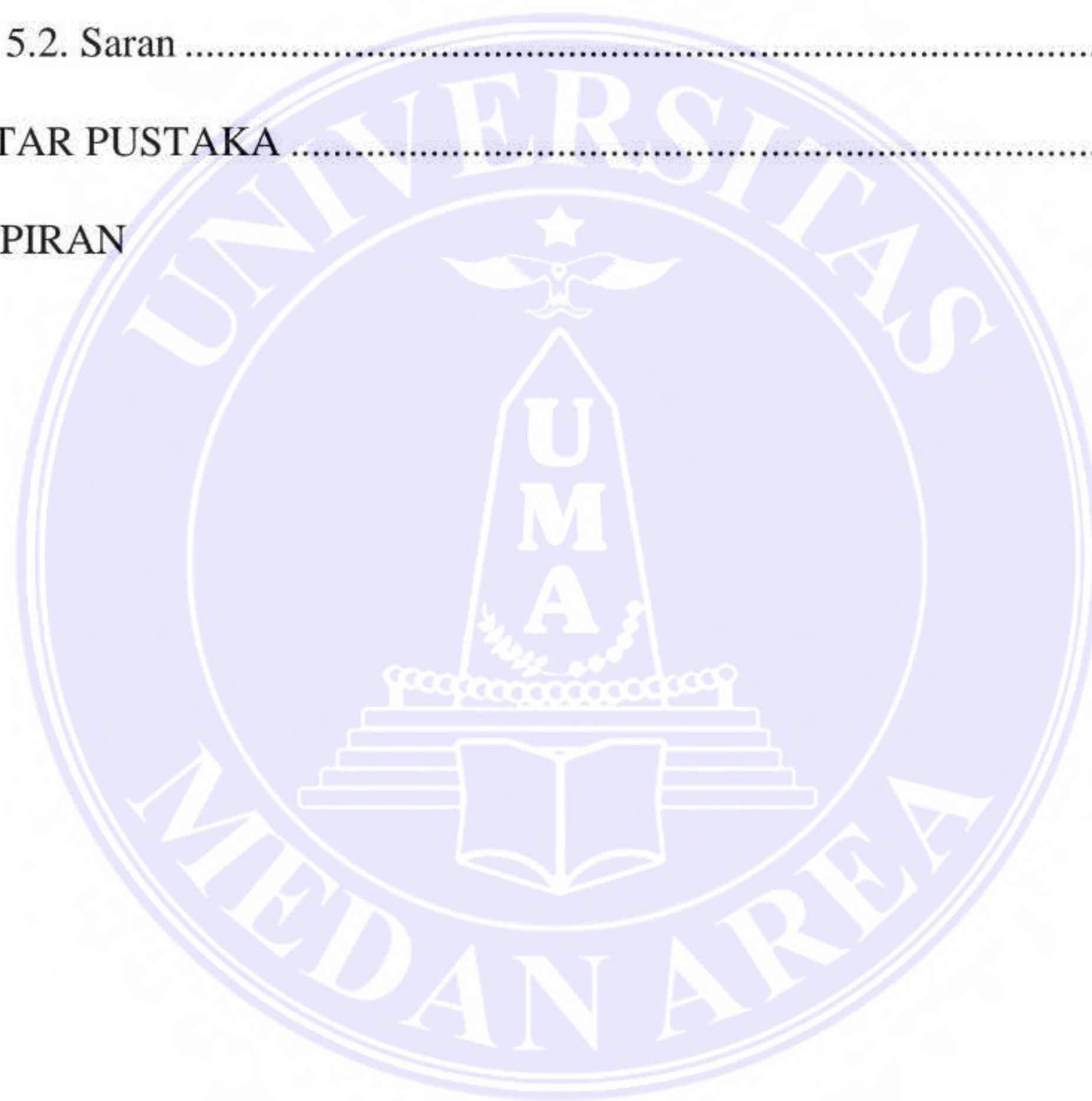
## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERYATAAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
RIWAYAT HIDUP.....	v
RINGKASAN .....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	5
1.5. Manfaat Penelitian .....	5
1.6. Sistematika Penelitian .....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1. Pengertian Perancangan.....	7
2.2. Sistem Informasi.....	7
2.2.1. Pengertian Informasi.....	7
2.2.2. Pengertian Sistem Informasi.....	8

2.2.3. Komponen Sistem Informasi .....	9
2.3. Sistem .....	10
2.3.1. Pengertian Sistem .....	10
2.3.2. Karakteristik Sistem .....	11
2.3.3. Perancangan Sistem .....	13
2.3.4. Langkah-langkah Perancangan.....	14
2.3.5. Diagram Konteks.....	15
2.3.6. Data Flow Diagram (DFD) .....	16
2.3.7. Flow Chart.....	19
2.4. Entity Relationship Diagram (ERD) .....	21
2.5. Konsep E-Commerce .....	23
2.5.1. Pengertian E-Commerce .....	23
2.5.2. Jenis E-Commerce .....	23
2.5.3. Manfaat E-Commerce.....	24
2.6. Website.....	25
2.6.1. Pengertian Web.....	25
2.6.2. Konsep Dasar Membangun Aplikasi Berbasis Web.....	26
2.6.3. Personal Home Page (PHP) .....	27
2.6.4. MySQL (My Structure Query Language) .....	27
2.6.5. Wordpress.....	28
2.7. Penelitian Terdahulu .....	29
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>31</b>
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	31
3.2. Objek Penelitian.....	31

3.3. Variabel penelitian.....	31
3.3.1. Variabel Bebas ( <i>Independent Variable</i> ) .....	31
3.3.2. Variabel Terikat ( <i>Dependent Variable</i> ).....	32
3.4. Kerangka Berfikir .....	32
3.5. Pengumpulan Data.....	34
3.6. Diagram Alur Penelitian .....	36
<b>BAB IV ANALISIS DAN IMPLEMENTASI.....</b>	<b>37</b>
4.1. Sejarah UD Kripik Singkong Riziby .....	37
4.2. Ruang Lingkup Bidang Usaha.....	37
4.3. Daerah Pemasaran .....	37
4.4. Analisis Sistem Yang Berjalan .....	38
4.5. Analisis Sistem Yang Diusulkan .....	40
4.5.1. Desain Database .....	43
4.5.2. Perancangan Struktur Menu Home .....	51
4.5.3. Perancangan Desain Halaman Home .....	51
4.6. Implementasi.....	52
4.6.1. Dari Sisi Pembeli ( <i>Customer</i> ).....	53
4.6.1.1. Halaman Menu ( <i>Home</i> ).....	54
4.6.1.2. Halaman Produk ( <i>Customer</i> ) .....	54
4.6.1.3. Halaman Data Pembeli ( <i>Customer</i> ) .....	55
4.6.1.4. Halaman <i>Shopping Cart</i> ( <i>Customer</i> ).....	55
4.6.2. Dari Sisi UD Kripik Singkong Riziby .....	56
4.6.2.1. Halaman Login <i>Administrator</i> ( <i>Admin</i> ) .....	56
4.6.2.2. Halaman Depan ( <i>Admin</i> ).....	57

4.6.2.3. Halaman <i>Order (Admin)</i> .....	58
4.6.2.4. Halaman <i>Categories (Admin)</i> .....	58
4.6.2.5. Halaman <i>Product (Admin)</i> .....	59
4.7. Analisis Dan Pembahasan .....	59
4.8. <i>Database MySQL</i> .....	60
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>62</b>
5.1. Kesimpulan.....	62
5.2. Saran .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

TABEL	HALAMAN
Tabel 1.1. Data Produksi Dan Data Penjualan.....	2
Tabel 2.1. Simbol Data <i>Flow Diagram</i> .....	17
Tabel 2.2. Simbol-Simbol <i>Flowchart</i> .....	20
Tabel 2.3. Simbol ERD ( <i>Entiy Relationship Diagram</i> ) .....	22
Tabel 4.1. Evaluasi Sistem yang berjalan .....	40
Tabel 4.2. Tabel Kategori.....	49
Tabel 4.3. Tabel Admin .....	49
Tabel 4.4. Tabel Customer .....	50
Tabel 4.5. Tabel Location .....	50
Tabel 4.6. Peningkatan Penjualan Setelah Menggunakan WEB.....	59

## DAFTAR GAMBAR

<b>GAMBAR</b>	<b>HALAMAN</b>
Gambar 2.1. Diagram Konteks.....	15
Gambar 3.1. Kerangka Berfikir.....	32
Gambar 3.1. Diagram Alur Pnelitian .....	36
Gambar 4.1. <i>Flowchart</i> Sistem Yang Sedang Berjalan .....	38
Gambar 4.2. <i>Flowchart</i> Sistem Yang Akan Diusulkan.....	41
Gambar 4.3. <i>Context Diagram</i> .....	43
Gambar 4.4. DFD Level 0.....	44
Gambar 4.5. DFD Level 1.....	45
Gambar 4.6. DFD Level 2.....	46
Gambar 4.7. ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ).....	47
Gambar 4.8. Rancangan Struktur Menu Home.....	51
Gambar 4.9. Desain Halaman Admin .....	52
Gambar 4.10. Tampilan Halaman Utama .....	54
Gambar 4.11. Tampilan Halaman Produk.....	54
Gambar 4.12. Tampilan Halaman Form dan metode pembayaran .....	55
Gambar 4.13. Tampilan Halaman <i>Shopping Cart</i> .....	55
Gambar 4.14 Tampilan Halaman <i>Admin Login</i> .....	57
Gambar 4.15. Tampilan Halaman Depan Admin.....	57
Gambar 4.16. Tampilan Halaman Order.....	58
Gambar 4.17. Tampilan Halaman Kategori <i>Administrator</i> .....	58
Gambar 4.18. Tampilan Halaman Produk-Produk Terbaru .....	59
Gambar 4.19. Kumpulan Database Yang Digunakan .....	60



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini berjalan dengan cepatnya, dan banyak sekali keuntungan yang bisa di dapatkan dari perkembangan teknologi informasi ini. Teknologi informasi sekarang ini mempunyai peranan yang sangat besar dalam semua bidang organisasi, dari bidang pendidikan, kedokteran, pemerintahan, bisnis dan lain-lain. Sebagai contohnya di bidang bisnis, teknologi informasi dapat digunakan untuk peningkatan promosi maupun untuk membantu pengelolaan data-data yang ada untuk di jadikan sebuah informasi. Untuk pengolahan data menjadi informasi salah satu contohnya adalah pengolahan data menggunakan komputer maka proses pengolahannya akan menjadi lebih cepat dan hasilnya jauh lebih baik dari pada tanpa menggunakan komputer.

UD. Kripik Singkong Riziby merupakan usaha yang bergerak dibidang penjualan berbagai varian kripik singkong. Mulai dari kripik singkong balado, kripik singkong pedas manis, kripik singkong original, kripik singkong tela-tela dan lainnya dengan *update* penyampaian informasi setiap saat.

Sistem pemesanan yang digunakan di UD. Kripik Singkong Riziby saat ini masih menggunakan fasilitas pemasaran dari facebook karena belum memiliki *e-commerce* sehingga menjadi permasalahan pada sistem pemasaran UD tersebut. Dengan menggunakan fasilitas facebook

sebagai sarana penjualan maka lingkup penjualan dan promosi pun masih kecil karena hanya orang-orang yang tergabung dengan akun facebook UD. Kripik Singkong Riziby saja. Untuk itu perlu adanya analisis dan usulan perancangan sistem penjualan yang berbasis *website*.

**Tabel 1.1. Data Produksi dan Penjualan Bulan Juli 2021 – Juni 2022**

No	Bulan	Produksi	Penjualan
1	Juli	825	800
2	Agustus	828	812
3	September	840	832
4	Oktober	835	835
5	November	837	828
6	Desember	845	831
7	Januari	846	823
8	Februari	858	835
9	Maret	864	821
10	April	870	819
11	Mei	873	829
12	Juni	880	840
<b>Total</b>		10.201 Kg	9.905 Kg

Sumber : UD. Kripik Riziby

Solusi yang diajukan untuk mengatasi masalah UD. Kripik Singkong Riziby untuk mengembangkan bisnis pemasarannya yaitu *e-commerce*. *E-commerce* merupakan suatu kontak transaksi perdagangan antara penjual dan pembeli dengan menggunakan media internet. Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan pemasaran melalui *e-commerce* untuk memperluas lingkup pemasaran, promosi, mempermudah pengguna dalam transaksi dan meningkatkan pendapatan dengan menggunakan penjualan online yang biayanya lebih murah dan juga sekaligus biaya-biaya operasional seperti kertas, pencetakan katalog.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengembangkan sistem informasi penjualan yang berbasis *web e-commerce*. Dari penelitian ini, penulis mengangkat judul “**Sistem Informasi Penjualan Pada UD. Kripik Singkong Riziby Berbasis Website (WEB)**”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana membuat sistem penjualan dengan berbasis *website* yang dapat membantu pemasaran dan pendapatan pada UD. Kripik Singkong Riziby ?
2. Bagaimana cara pengaplikasian sistem penjualan dengan berbasis *website* yang dapat membantu pemasaran dan pendapatan pada UD. Kripik Singkong Riziby?

## **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini agar terfokus pada pemecahan masalah yang telah dirumuskan adalah :

1. Adanya Perancangan Sistem Penjualan Berbasis Web pada UD. Kripik Singkong Riziby mulai dari pembayaran, pemesanan, penjualan, konfirmasi pelanggan mengenai pembayaran, update data produk, dan laporan penjualan.
2. Adanya Implementasi data awal penjualan sebelum menggunakan

website sebagai bentuk rekayasa peningkatan penjualan dengan penggunaan sistem informasi berbasis website (WEB) pada UD. Kripik Singkong Riziby.

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dituliskan sebelumnya, adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk ingin mengetahui cara membuat sistem penjualan dengan berbasis *website* yang dapat membantu pemasaran dan pendapatan pada UD. Kripik Singkong Riziby.
2. Untuk ingin mengetahui cara pengaplikasian sistem penjualan dengan berbasis *website* yang dapat membantu pemasaran dan pendapatan pada UD. Kripik Singkong Riziby.

#### 1.5. Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Peneliti
  - a. Membantu meningkatkan wawasan serta pengetahuan peneliti terhadap kondisi nyata perusahaan dan dapat menambah kemampuan, akan teori yang diperoleh dari perkuliahan melalui penerapan yang dilakukan nantinya.
  - b. Dapat membantu mahasiswa dalam mengembangkan keilmuan dalam konteks keteknik industri ke dalam dunia industri nyata.

## 2. Bagi Perusahaan

- a. Dengan adanya penelitian ini maka usaha UD. Kripik Singkong Riziby semakin terbantu untuk mempromosikan produknya kepada masyarakat luas.
- b. Dengan adanya penelitian ini akan mempermudah UD. Kripik Singkong Riziby dalam mengelola transaksi serta laporan keuangannya.

## 3. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan bahan referensi yang dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya.

## 1.6. Sistematika Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, asumsi dan sistematika penulisan.

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan bahan-bahan kajian keilmuan yang menjadi topik penelitian. Kajian keilmuan diperoleh dari beberapa sumber pustaka seperti buku dan jurnal yang terkait dengan permasalahan yang di kaji yaitu perancangan sistem informasi penjualan kripik singkong berbasis web.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menguraikan metodologi penelitian yang digunakan. Metodologi penelitian terdiri dari lokasi penelitian, jenis penelitian, subjek dan objek penelitian, variabel penelitian, kerangka berfikir, metode analisa data, tahapan pengolahan data,

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Mengidentifikasi keseluruhan data hasil penelitian yang dilanjutkan dengan pengumpulan data. Dan menganalisis hasil penelitian dan perhitungan berdasarkan pengolahan data dan pemecahan masalah.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Dalam bab ini berisikan tentang kesimpulan atas semua yang telah di uraikan pada bab terakhir dalam penulisan bab ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka berisikan tentang sumber-sumber yang digunakan dalam penelitian ini, baik itu berupa jurnal, buku, kutipan-kutipan dari internet ataupun dari sumber-sumber lainnya.

### **LAMPIRAN**

Lampiran berisikan kelengkapan alat dan hal lain yang perlu dilampirkan atau ditunjukkan untuk memperjelas uraian dalam penelitian.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Pengertian Perancangan**

Perancangan adalah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta di dalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya (Adiguna et al., 2018)

Perancangan merupakan dasar utama dalam membuat aplikasi, dengan tujuan memberikan gambaran lengkap dengan jelas kepada programmer tentang aplikasi yang akan dibuat. Perancangan atau rancang merupakan serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisa dan sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem diimplementasikan (Syukroni 2017).

#### **2.2. Sistem Informasi**

##### **2.2.1. Pengertian Informasi**

Sutabri dalam bukunya Sistem Informasi Manajemen menjelaskan bahwa, informasi merupakan data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan (Rexnowati. 2015).

Informasi merupakan aset penting bagi suatu institusi atau organisasi. Oleh karena itu informasi harus berkualitas, dijaga, dan dipelihara dengan baik. Sedangkan kualitas dari suatu sistem informasi tergantung dari tiga hal:

1. Akurat Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan. Akurat harus mencerminkan maksud dan penyampaiannya harus akurat, dari sumber sampai penerima informasi.
2. Tepat waktu Informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah berlalu tidak akan mempunyai nilai lagi karena informasi merupakan landasan diadakannya pengambilan keputusan. Bila keputusan terlambat, maka akan berakibat fatal bagi organisasi atau perusahaan.
3. Relevan informasi harus mempunyai manfaat bagi pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang berbeda.

### **2.2.2. Pengertian Sistem Informasi**

Sistem Informasi menurut Susanto (2008) serta Machmud (2013) dalam Tarigan (2017), adalah sebagai berikut: “Sistem informasi adalah kumpulan dari sub sistem apapun baik fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi yang berarti dan berguna”.

Sutarman menyatakan bahwa sistem informasi merupakan sistem yang bisa diartikan dengan mengumpulkan, memproses, menaruh,



menganalisis, memberitahukan data untuk tujuannya yang sudah diatur. Biasanya sistem informasi berisikan input (data, instruksi) serta output (laporan, kalkulasi). (Sutarman, 2012).

### 2.2.3. Komponen Sistem Informasi

Komponen-komponen dari sistem Informasi (Anggraeni & Irviani, 2017) adalah sebagai berikut:

1. Komponen Input, adalah data yang masuk ke dalam sistem Informasi.
2. Komponen model, adalah kombinasi prosedur, logika, dan model matematika yang memproses data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.
3. Komponen Output, adalah hasil Informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.
4. Komponen teknologi, adalah alat dalam sistem Informasi, teknologi digunakan dalam menerima *Input*, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan *Output*, dan memantau pengendalian sistem.
5. Komponen basis data, adalah kumpulan data yang saling berhubungan yang tersimpan di dalam komputer dengan menggunakan *software database*.

6. Komponen kontrol, adalah komponen yang mengendalikan gangguan terhadap sistem Informasi.

## 2.3. Sistem

### 2.3.1. Pengertian Sistem

Sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Elemen-elemen itu tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan membentuk suatu kesatuan sehingga tujuan atau sasaran sistem dapat tercapai (Jogiyanto, 2017).

Adapun elemen-elemen yang membentuk sebuah sistem antara lain sebagai berikut:

1. Pencapaian tujuan, setiap sistem memiliki tujuan (*goal*) entah hanya satu atau mungkin banyak. Tujuan inilah yang menjadi pemotivasi yang mengarahkan sistem untuk terus menerus dalam usaha mencapai tujuan.
2. Masukan (*Input*) adalah segala sesuatu yang akan masuk ke dalam sistem dan selanjutnya menjadi bahan untuk diproses. Pada sistem Informasi, masukan dapat berupa data transaksi dan data non-transaksi (misalnya surat pemberitahuan) serta instruksi.
3. Proses, proses merupakan bagian yang melakukan perubahan atau transformasi dari masukan menjadi keluaran yang berguna. Pada sistem Informasi proses dapat berupa suatu tindakan yang bermacam-macam. Seperti meringkas data, melakukan perhitungan serta mengurutkan data.

4. Keluaran (*Output*), keluaran merupakan hasil dari pemrosesan. Pada sistem Informasi, keluaran bisa berupa suatu Informasi, saran, cetakan laporan dan sebagainya.
5. Mekanisme pengendalian dan umpan balik, mekanisme pengendalian (*control mechanism*), diwujudkan dengan menggunakan umpan balik (*feedback*), yang mencuplikan keluaran. Umpan balik digunakan untuk mengendalikan baik masukan maupun proses. Tujuannya adalah untuk mengatur agar sistem berjalan sesuai dengan tujuan.
6. 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. Batas sebuah sistem dapat dikurangi atau dimodifikasi sehingga akan mengubah perilaku sistem.
7. Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada di luar sistem. Lingkungan bisa berpengaruh terhadap operasi sistem dalam arti bisa menguntungkan atau merugikan sistem itu sendiri.

Menurut Scott (1996), sistem terdiri dari unsur-unsur seperti masukan (*input*), pengolahan (proses), serta keluaran (*output*) (Sega. 2017).

### 2.3.2. Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai ciri-ciri karakteristik yang terdapat pada sekumpulan elemen yang harus dipahami dalam mengidentifikasi

pembuatan sistem. Adapun karakteristik sistem (Hutahaeen, 2015) yang dimaksud adalah sebagai berikut:

### 1. Komponen

Sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi dan bekerja sama untuk membentuk satu kesatuan. Komponen sistem dapat berupa subsistem atau bagian-bagian dari sistem.

### 2. Batasan sistem (*boundary*)

Daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem lainnya atau dengan lingkungan luar dinamakan dengan batasan sistem. Batasan sistem ini memungkinkan sistem dipandang sebagai satu kesatuan dan juga menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

### 3. Lingkungan luar sistem (*environment*)

Apapun yang berada di luar batas dari sistem dan mempengaruhi sistem tersebut dinamakan dengan lingkungan luar sistem. Lingkungan luar yang bersifat menguntungkan wajib dipelihara dan yang merugikan harus dikendalikan agar tidak mengganggu kelangsungan sistem.

### 4. Penghubung sistem (*interface*)

Media penghubung diperlukan untuk mengalirkan sumber-sumber daya dari sub sistem ke sub sistem lainnya dinamakan dengan penghubung sistem.

#### 5. Masukkan sistem (*input*)

Energi yang dimasukkan ke dalam sistem dinamakan dengan masukan sistem (*input*) dapat berupa perawatan dan masukan sinyal. Perawatan ini berfungsi agar sistem dapat beroperasi dan masukan sinyal adalah energi yang diproses untuk menghasilkan keluaran (*output*).

#### 6. Keluaran sistem (*output*)

Hasil dari energi yang telah diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dinamakan dengan keluaran sistem (*output*). Informasi merupakan contoh keluaran sistem.

#### 7. Pengolah sistem

Untuk mengolah masukan menjadi keluaran diperlukan suatu pengolah yang dinamakan dengan pengolah sistem.

#### 8. Sasaran sistem

Sistem pasti memiliki tujuan atau sasaran yang sangat menentukan *input* yang dibutuhkan oleh sistem dan keluaran yang dihasilkan.

### 2.3.3. Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah sekumpulan aktivitas yang menggambarkan secara rinci bagaimana sistem akan berjalan. Hal itu bertujuan untuk menghasilkan produk perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan user (Satzinger, Jackson dan Burd 2012)

Perancangan sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan. Tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan

perangkat keras dari suatu sistem sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancangan bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisa sistem.

Tujuan perancangan sistem :

1. Untuk memenuhi semua kebutuhan para pemakai sistem tersebut.
2. Untuk memberi sebuah gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada si programmer.

#### **2.3.4. Langkah-Langkah Perancangan Sistem**

Perancangan sistem adalah merancang atau mendesain suatu sistem yang baik, yang isinya adalah langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan prosedur untuk mendukung operasi sistem.

Menurut Jogiyanto. HM, (1991), dalam bukunya Analisis dan Disain Sistem, Perancangan sistem dapat diartikan sebagai berikut:

1. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem
2. Pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional
3. Persiapan untuk rancang bangun implementasi
4. Menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk
5. Berupa penggambaran perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi
6. Mengkonfigurasi dari komponen perangkat keras dari suatu sistem.

Langkah-langkah dalam perancangan sistem meliputi:

## 1. Logical Model

*Logical* model dari sistem informasi lebih menjelaskan kepada user bagaimana nantinya fungsi-fungsi di sistem informasi secara logika akan bekerja. Logical model dapat digambarkan dengan menggunakan arus data (*data flow diagram*)

## 2. Physical System

*Physical system* merupakan bagan alir sistem (*System Flowchart*) ataupun bagan alir dokumen (*Document Flowchart*).

### 2.3.5. Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan pola penggambaran yang berfungsi untuk memperlihatkan interaksi sistem informasi dengan lingkungan dimana sistem tersebut ditempatkan. Gambaran ini tidak tergantung pada perangkat keras, perangkat lunak atau organisasi file. Suatu diagram konteks selalu mengandung satu proses saja (diberi nomor proses 0), menggambarkan hubungan *input/output* antara sistem dengan dunia luarnya (Kusumawardani, 2014).



**Gambar 2.1. Diagram Konteks**

### **2.3.6. Data Flow Diagram (DFD)**

#### **2.3.6.1. Pengertian Data Flow Diagram (DFD)**

Data *flow diagram* (DFD) adalah suatu bagan yang menggambarkan arus data dalam suatu perusahaan, yang digambarkan dengan sejumlah simbol tertentu untuk menunjukkan perpindahan data yang terjadi dalam proses suatu sistem bisnis (Surono. 2014).


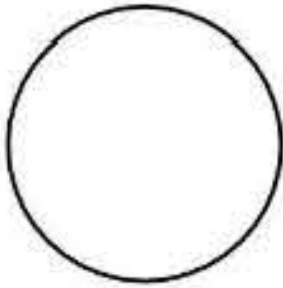


Menurut Kristanto (2008) yang dimuat dalam jurnal milik Afyenni (2014) menjelaskan bahwa Data Flow Diagram (DFD) disebut juga dengan Diagram Arus Data (DAD). DFD adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan: darimana asal data, dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut, dan interaksi antara data yang tersimpan, dan proses yang dikenakan pada data tersebut.

#### **2.3.6.2. Simbol Data Flow Diagram (DFD)**

Data *Flow Diagram* (DFD) merupakan salah satu alat untuk mengetahui aliran data yang mengalir dalam sistem. DFD menggunakan beberapa simbol sebagai berikut.



**Tabel 2.1 Simbol Data Flow Diagram**

No	Nama	Simbol
1	Entity atau Terminator	
2	Proses	
3	Penyimpanan Data	
4	Aliran Data	

Sumber: Surono. 2014

### 1. Entity atau Terminator

Entity atau Terminator digunakan untuk menyatakan suatu kantor, departemen atau divisi dalam perusahaan tetapi di luar sistem yang dikembangkan; orang atau sekelompok orang di organisasi tetapi di luar sistem yang sedang dikembangkan; suatu organisasi atau orang yang berada di luar organisasi, contoh: langganan, pemasok; sistem informasi yang lain di luar sistem yang sedang dikembangkan; sumber asli suatu transaksi; penerima akhir dari suatu laporan yang dihasilkan oleh sistem. Entity atau Terminator adalah kesatuan luar yang merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang akan mempengaruhi sistem, dengan memberikan input ataupun menerima output dari sistem. *External entity* berupa:

- a. Orang atau sekelompok orang dalam organisasi di luar sistem.
- b. Penerima akhir dari suatu laporan yang dihasilkan oleh sistem.
- c. Laporan tercetak yang dihasilkan sistem.

## 2. Proses

Proses adalah kegiatan atau pekerjaan yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari arus data yang masuk ke proses dan akan dihasilkan arus data yang keluar dari proses. Arus data adalah arus yang mengalir dari proses atau arus yang mengalir dari proses menuju proses lain.

## 3. Simpanan Data

Simpanan data digunakan untuk menunjukkan simpanan dari data yang dapat berupa: suatu file atau *database* di sistem komputer; suatu arsip atau catatan manual; suatu kotak tempat data di meja seseorang; suatu tabel acuan manual; suatu agenda atau buku.

## 4. Aliran Data

Aliran data disimbolkan dengan tanda panah dimana arah panah menunjukkan arah mengalirnya data. Arus data mengalir menuju proses dan atau meninggalkan data. Arus data mengalir menuju proses dan atau meninggalkan proses. Arus data ini dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem dan dapat berbentuk sebagai berikut:

- 1) Formulir atau dokumen yang digunakan sistem.
- 2) Laporan tercetak yang dihasilkan sistem.

### 2.3.7. Flow Chart

#### 2.3.7.1. Pengertian Flow Chart

*Flowchart* mendeskripsikan detail sebuah proses, tahapan dan urutannya secara grafis. *Flowchart* berisi bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah (Astuti 2016). *Flowchart* dapat didefinisikan sebagai sebuah gambaran yang menjelaskan proses yang akan dilihat atau dikaji. Selain itu, *flowchart* biasanya digunakan untuk merencanakan tahapan suatu kegiatan. Jadi, *flow chart* atau bagan alur merupakan metode untuk menggambarkan tahap-tahap penyelesaian masalah (prosedur) beserta liran data dengan simbol-simbol standar yang mudah dipahami. Menurut Astuti (2016) *Flowchart* yang baik setidaknya mencakup hal-hal berikut:

1. Menggambarkan seluruh tahapan proses.
2. Dapat menjelaskan dan membantu pemecahan masalah.
3. Titik proses yang kritis untuk pengendalian.
4. Menggambarkan peluang perbaikan.

#### 2.3.7.2. Jenis FlowChart

*Flowchart* dapat digunakan untuk segala sesuatu yang mengandung rangkaian kegiatan dan aliran data, bahkan untuk kepentingan pribadi. Menurut Astuti (2016) *flowchart* dapat dibedakan ke dalam tiga kategori, yaitu:

1. *flowchart* dokumen.
2. *flowchart* sistem.




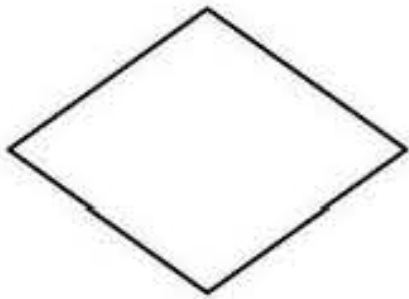
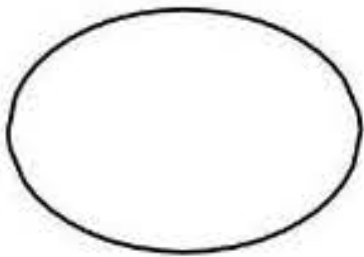
### 3. *flowchart* program.

*Flowchart* dokumen menggambarkan aliran data dan informasi antar- area (divisi) dalam sebuah organisasi. Sedangkan *flowchart* sistem lebih menekankan pada gambaran tentang aliran input, prosedur pemrosesan dan *output* yang dihasilkan. Dan *flowchart* program lebih banyak digunakan untuk menggambarkan logika suatu prosedur penyelesaian masalah dalam pemrograman komputer.


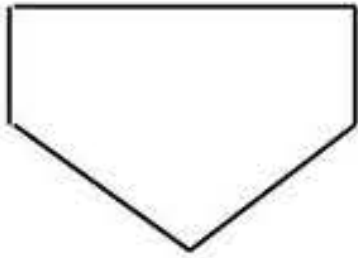



#### 2.3.7.3. Simbol *Flowchart*

Berikut adalah beberapa simbol yang digunakan dalam menggambar suatu *flowchart* pada Tabel 2.2.

**Tabel 2.2 Simbol-Simbol *Flowchart***

No	Simbol	Nama	Fungsi
1		Terminal	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program
2		<i>Input / output</i>	Menyatakan proses input atau <i>output</i> tanpa tergantung Jenis peralatannya
3		<i>Process</i>	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh computer
4		<i>Decision</i>	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban ya /tidak
5		<i>Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama

**Tabel 2.2 Simbol-Simbol *Flowchart***

No	Simbol	Nama	Fungsi
6		<i>Predefine Process</i>	Menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal
7		Offline	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam Halaman yang berbeda
8		connector <i>Document</i>	bentuk dokumen (melalui printer)
9		<i>Punched Card</i>	Menyatakan <i>input</i> berasal dari kartu atau <i>output</i> ditulis ke kartu
10		<i>Flow</i>	Menyatakan jalannya arus suatu proses

Sumber: Astuti, 2016

#### 2.4. Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD yaitu merupakan suatu cara pemodelan data dengan menggunakan beberapa notasi dalam menggambarkan data yang berhubungan dengan entity dan dideskripsikan oleh data tersebut. Konsep dasar model data ERD terdiri dari entitas, atribut, relasi, dan garis hal itu disampaikan oleh (Jacky,2014).

Untuk membantu gambaran relasi secara lengkap terdapat juga 3 macam relasi dalam hubungan atribut dalam satu file menurut (Cnadra,2011) yaitu:

1. *One to one relationship*

Hubungan antara file pertama dan kedua adalah 1 banding 1, yang dimana digambarkan dengan tanda lingkaran untuk menunjukan tabel dan relasi digambarkan dengan panah tunggal.

2. *One to many relationship*



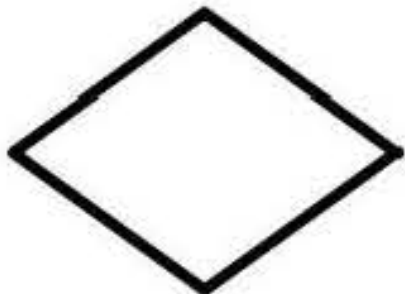

Hubungan file pertama dan kedua adalah 1 banding banyak atau pulak sebaliknya. Hubungan dapat digambarkan dengan panah banyak untuk menunjukan hubungan tersebut.

3. *Many to many relationship*

Hubungan file pertama dan kedua adalah banyak banding banyak. Hubungan digambarkan dengan tanda panah.

Berikut tabel yang akan menunjukan simbol-simbol ERD

**Tabel 2.3. Simbol ERD (*Entity Relationship Digaram*)**

Simbol	Keterangan
	Entity adalah suatu objek yang dapat didedfinisikan dalam lingkungan pemakai, sesuatu yang penting bagi pemakai dalam konteks sistem yang akan dibuat.
Entity	
	Atribut berfungsi untuk mendeskripsikan karakter entity. Setiap ERD biasanya terdapat lebih dari satu atribut.
Atribut	
	Asosiasi antar entitas. Dalam hubungan harus dibedakan antara hubungan antar entity dengan isi dari hubungan itu sendiri.
Hubungan	
	Digunakan untuk menghubungkan entity dengan entity maupun entity dengan atribut.
Garis	

## 2.5. Konsep *E-Commerce*

### 2.5.1. Pengertian *E-Commerce*

Perdagangan elektronik atau e-dagang (bahasa Inggris: *Electronic Commerce* atau *E-Commerce*) adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, *www* (*World Wide Web*), atau jaringan komputer lainnya. *E-commerce* dapat melibatkan transfer dana elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis (Sutabri, Tata. 2012)

### 2.5.2. Jenis *E-Commerce*

Secara sederhana *e-commerce* dapat diartikan sebagai konsep penerapan bisnis jual beli barang dan jasa melalui jaringan elektronik dan biasanya melibatkan transaksi data elektronik, sistem manajemen *inventory* otomatis dan sistem pengumpulan otomatis.

Setidaknya ada 3 jenis dasar *e-commerce* atau bentuk bisnis *e-commerce* dengan karakteristik berbeda :

#### 1. Bisnis ke Bisnis (*Business to Business-B2B*)

*Business to Business* (B2B) menggambarkan transaksi perdagangan antara perusahaan, seperti antara produsen dan grosir, atau antara grosir dan pengecer. Hal yang kontras adalah bisnis *to customer* (B2C) dan *Business-to-government* (B2G).

#### 2. Bisnis ke konsumen (*Business to customer*)

*Business to customer* (B2C) adalah kegiatan *e-businesses* dalam

pelayanan secara langsung kepada konsumen melalui barang atau jasa. Dengan penjualan langsung di internet dan pemesanan dapat langsung dilakukan oleh konsumen karena biaya sudah tercantum.

### 3. Konsumen ke konsumen (*consumer to consumer – C2C*)

C2C adalah model *e-commerce* yang menjamur di Indonesia saat ini. Contoh dari C2C adalah iklan baris dan toko-toko buku *online* diadakan (dimiliki oleh individu yang umumnya memanfaatkan layanan *blog* gratis seperti *blogspot*). C2C terjadi seorang individu melakukan penjualan produk / jasa langsung kepada individu lainnya.

### 2.5.3. Manfaat *E-Commerce*

Berikut akan dijelaskan beberapa manfaat penggunaan *e-commerce* dalam dunia bisnis :

#### 1. Dapat meningkatkan *market exposure* (pangsa pasar)

Transaksi *on-line* yang membuat semua orang di seluruh dunia dapat memesan dan membeli produk yang dijual hanya melalui media komputer dan tidak terbatas jarak dan waktu.

#### 2. Menurunkan Biaya Operasional (*operating cost*)

Transaksi *e-commerce* adalah transaksi yang sebagian besar operasionalnya diprogram di dalam komputer sehingga biaya-biaya seperti *showroom*, beban gaji yang berlebihan, dan lain tidak perlu terjadi.



### 3. Melebarkan jangkauan (*global reach*)

Transaksi *online* yang dapat diakses oleh semua orang di dunia tidak terbatas tempat dan waktu karena semua orang dapat mengaksesnya hanya dengan menggunakan media perantara *computer*.

### 4. Meningkatkan *customer loyalty*

Ini sebabkan karena sistem transaksi *e-commerce* menyediakan informasi secara lengkap dan informasi tersebut dapat diakses setiap waktu selain itu dalam hal pembelian juga dapat dilakukan setiap waktu bahkan konsumen dapat memilih sendiri produk yang diinginkan.

### 5. Meningkatkan *supply management*

Transaksi *E-commerce* menyebabkan pengefisienan biaya operasional pada perusahaan terutama pada jumlah karyawan dan jumlah stok barang yang tersedia sehingga untuk lebih menyempurnakan pengefisienan biaya tersebut maka sistem *supply management* yang harus ditingkatkan.

## 2.6. Website

### 2.6.1. Pengertian *Web*

*Web* adalah suatu aplikasi *software* yang memungkinkan setiap pengguna atau user untuk menerbitkan atau mencari dokumen *hypertext* di internet (Greenlaw dan Hepp, 2002).

*Web* merupakan media informasi berbasis jaringan komputer yang dapat diakses di mana saja dengan biaya *relative* murah. *Web*

merupakan bentuk implementasi dari bahasa pemrograman *web* (*web programming*). Sejarah perkembangan bahasa pemrograman *web* diawali dengan munculnya HTML (*Hypertext Markup Language*), yang kemudian dikembangkan dengan munculnya CSS (*Cascading Style Sheet*) yang bertujuan untuk memperindah tampilan *website* (Wahana Komputer).

### 2.6.2. Konsep Dasar Membangun Aplikasi Berbasis Web

Aplikasi berbasis *web* adalah satuan aplikasi yang cukup luas. Wujud yang paling sederhana, *web application* dapat berupa serangkaian *hypertext files* yang terhubung dan memberikan informasi berupa teks dengan sedikit gambar atau grafik. Seiring dengan perkembangannya, kini web memiliki banyak fungsi, fitur, dan konten, juga terhubung dengan *database* korporasi dan aplikasi bisnis yang rumit. Keuntungan merancang sistem informasi berbasis *web*, diantaranya yaitu:

1. Meningkatkan kesadaran akan tersedianya suatu layanan, produksi industri atau kelompok.
2. Bisa diakses selama 24 jam oleh pengguna
3. Menstandarkan desain antar muka
4. Menciptakan suatu sistem yang dapat diperluas secara *global* bukan hanya lokal, sehingga mampu menjangkau orang-orang di tempat yang berjulan tanpa mengkhawatirkan zona waktu lokasi mereka.

### 2.6.3. Personal Home Page (PHP)

Menurut Saputra (2011) yang dikutip oleh Nugraha dan Pramukasari (2017), PHP merupakan suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu web dinamis. PHP menyatu dengan kode HTML, maksudnya adalah dengan 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*.

Sedangkan menurut Hidayatullah (2014) serta Kristanto (2010) dalam Fridayanthie dan Mahdiati (2016), PHP yaitu bahasa pemrograman web server-side yang bersifat open source. PHP merupakan script yang berintergrasi dengan HTML dan berada pada server (*server side HTML embedded scripting*).

### 2.6.4. MySQL (*My Structure Query Language*)

Menurut Anhar (2010) yang di kutip oleh Fatmawati (2016), dalam jurnalnya mengemukakan bahwa sebuah *website* yang dinamis membutuhkan tempat penyimpanan data agar pengunjung dapat memberi komentar, saran, dan masukan atas website yang dibuat. Tempat penyimpanan data berupa informasi dalam sebuah tabel disebut dengan database. Salah satu program yang digunakan untuk mengolah dan mengelola *database* adalah MySQL yang memiliki kumpulan prosedur dan struktur sedemikian rupa sehingga mempermudah dalam menyimpan, mengatur, dan menampilkan data.

Berikut ini hal-hal yang menyebabkan MySQL menjadi begitu populer adalah (Enterprise, 2017) :

1. Berlisensi *open-source*, sehingga dapat menggunakan secara gratis.
2. Merupakan program yang *powerful* dan menyediakan fitur yang lengkap.
3. Menggunakan bentuk standar bahasa data SQL.
4. Dapat bekerja dengan banyak sistem operasi dan dengan bahasa-bahasa pemrograman, seperti PHP, PERL, C, C++, JAVA, dan lain-lain.
5. Bekerja dengan cepat dan baik, bahkan dengan data set yang banyak.

#### 2.6.5. Wordpress

Ferina, (2017), menyatakan bahwa *wordpress* adalah salah satu *web developer* yang berbasis CMS (*Content Management System*) yang memiliki kemampuan untuk dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penggunaanya dan bersifat *open source*. Karena *Wordpress* bersifat *open source*, jadi dapat dengan leluasa menggunakan pengatur content. *Wordpress* dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan *database*, MySQL. Pada saat ini *Wordpress* dapat dikatakan sebagai CMS yang paling populer dan banyak digunakan oleh masyarakat dikarenakan sistem pengoperasiannya yang mudah, tampilan desain mudah dimodifikasi dan banyak tersedianya *plugin* yang sedang berkembang.

Keunggulan *Wordpress* menurut Andi (2015), antara lain sebagai berikut.

1. Gratis. Berlisensi GPL (*Gneral Public License*) sehingga *Wordpress* dapat digunakan secara bebas atau dimodifikasi ulang untuk keperluan *website*.
2. *Theme* mudah diganti. Sifatnya gratis membuat banyak orang yang menggunakan atau menjadi *developer*. Oleh sebab itu, kita dapat menggunakan *theme* dari banyak *developer* dan juga kita dapat membangun *theme* sendiri.
3. Cepat terindeks oleh *Search Engine Google* sehingga cocok bagi perusahaan-perusahaan yang sedang membangun *brand image* mereka.
4. Bagi mereka yang baru belajar, *Wordpress* dapat di-instal di *computer* sendiri menggunakan *web server lokal*.

## 2.7. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian tentang perancangan *website* telah dilakukan sebelumnya, beberapa penelitian tersebut adalah:

1. Indrajani (2007), melakukan analisis dan perancangan sistem penjualan berbasis *web* pada PT Sarang Imitasi. Perancangan *web* untuk PT Sarang Imitasi dilakukan dengan tujuan merancang sistem penjualan dan transaksi secara online. Dengan sistem yang ada transaksi pembelian dan informasi barang (data, gambar produk dan harga) dengan konsumen dapat berjalan dengan mudah.
2. Elvia (2008), melakukan penelitian di PT Adira Dinamika Multi *Finance*. Penelitian tersebut memiliki tujuan merancang

sebuah sistem informasi penjualan sepeda motor berbasis *web*. Sistem yang dapat memberikan informasi kepada masyarakat bahwa PT Adira menjual sepeda motor secara kontan maupun kredit. Informasi yang ditampilkan pada *web* adalah informasi tentang harga dan jenis sepeda motor dan juga data pembeli dan data pribadi pemohon. Data pembeli dan data pribadi pemohon. Data pembeli dan data pribadi pemohon selanjutnya dapat digunakan untuk membantu petugas/karyawan dalam mengolah data penjualan sepeda motor secara kontan dan kredit dengan cepat, efektif dan efisien.



## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di UD. Kripik Singkong Riziby, Dusun III Desa Kuta Pinang, Kec.Tebing Syabandar, Kab.Serdang Bedagai, Sumatera Utara 20217. Waktu Penelitian ini mulai dilaksanakan pada bulan Juni 2022.

#### 3.2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian pada UD. Kripik Singkong Riziby adalah kripik singkong.

#### 3.3. Variabel penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, organisasi, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Variabel dalam penelitian ini terdiri dari *variable independent* (variabel bebas) dan *variable dependent* (variabel terikat).

##### 3.3.1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel yang sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, *antecedent*. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen

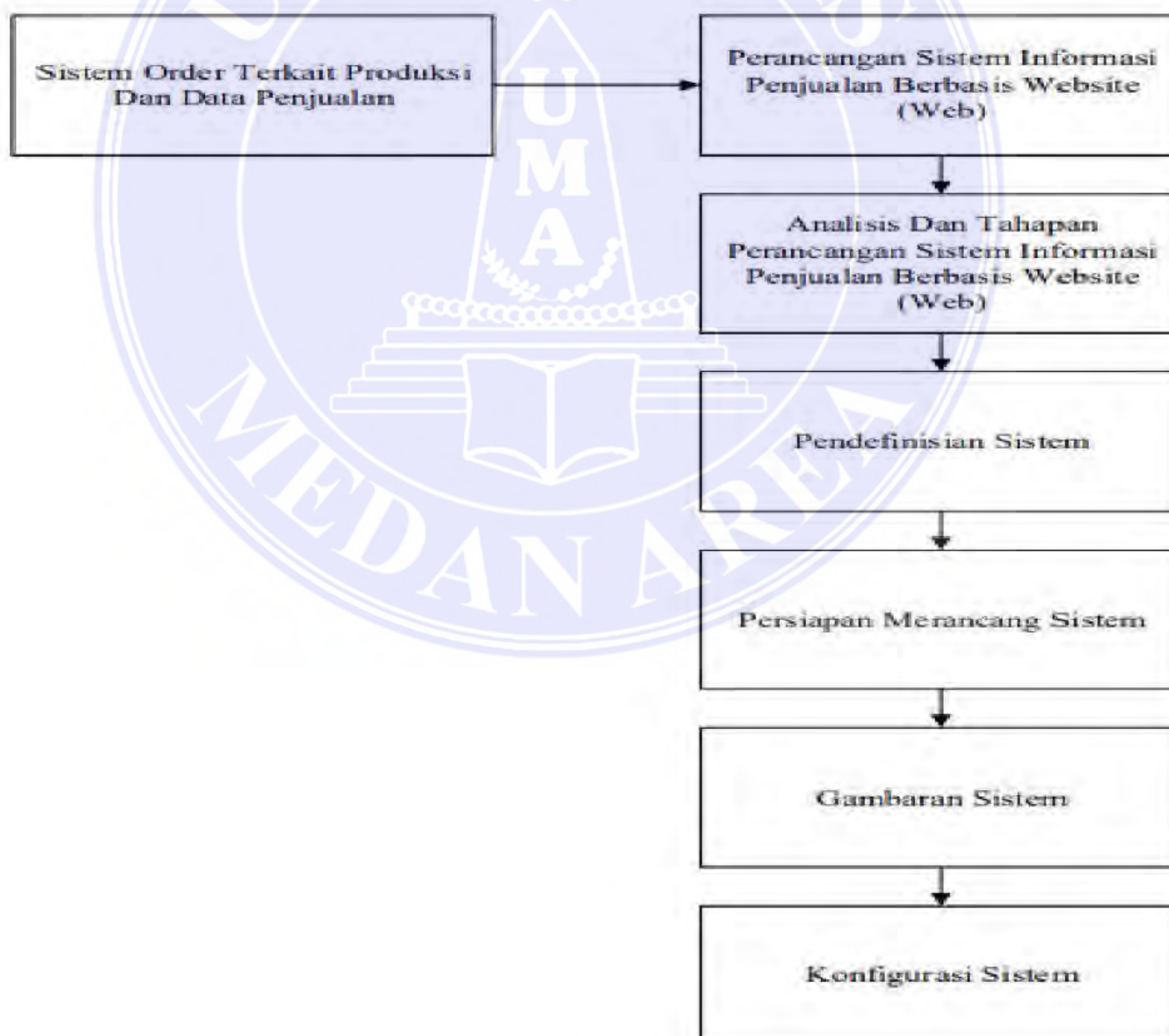
(terikat). Pada penelitian ini yang merupakan variabel bebas adalah sistem order terkait data produksi dan data penjualan.

### 3.3.2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel dependen atau terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah perancangan sistem informasi penjualan berbasis *website* (Web).

### 3.4. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dari penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1. Kerangka Berfikir



## 1. Sistem Order (mekanisme pemesanan)

Memuat sistem pemesanan dari produk yang dipasarkan atau dijual oleh UD. Kripik Singkong Riziby sebagai bentuk sarana mempermudah dalam sistem penjualan produk yang belum diproduksi atau belum ada secara fisik. Pembeli dapat melihat terlebih dahulu seperti apa produknya, dan melakukan pemesanan serta pembayaran, untuk kemudian dilakukan produksi.

## 2. Tahapan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Website* (*WEB*)

Beberapa tahapan dalam perancangan sistem informasi penjualan berbasis *website* (*web*) antara lain sebagai berikut :

### a. Analisis Sistem

Pada tahap ini dilakukan pengamatan dan menyimpulkan konsep sistem berdasarkan sistem informasi secara fisik dan konseptual.

### b. Penfenisian Sistem

Pada tahap ini sistem kumpulan dari komponen yang memiliki unsur keterkaitan antara satu dengan lainnya. Sekelompok komponen dikaitkan menjadi satu untuk mencapai tujuan tertentu.

### c. Persiapan Merancang Sistem

Pada tahap ini dilakukan proses merancang dan menentukan cara mengolah sistem informasi dari hasil analisa sistem sehingga dapat membantu dan memenuhi kebutuhan pelanggan.

#### d. Gambaran Sistem

Pada tahap ini dilakukan pengusulan gambaran sistem. Tahapan ini akan menghasilkan gambaran sistem yang disebut software requirement, inilah yang digunakan penulis untuk melakukan pembuatan sistem.

#### e. Konfigurasi Sistem

Pada tahap ini dilakukan proses menganalisa tiap aktivitas yang digunakan untuk dapat melakukan evaluasi atau melihat kemampuan dari program dan menentukan apakah program tersebut telah memenuhi kebutuhan serta hasil yang diharapkan.

### 3.5. Pengumpulan Data

Sumber-sumber data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Data Primer

Menurut Sugiyono (2016) “sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Dalam penulisan ini diperoleh data yang diamati secara langsung dengan melakukan observasi dan wawancara.

Data primer yang diperoleh dalam penelitian ini adalah :

##### a) Data wawancara

## 2. Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2016) “data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau melalui dokumen”.

Data sekunder yang diperoleh dalam penelitian ini adalah :

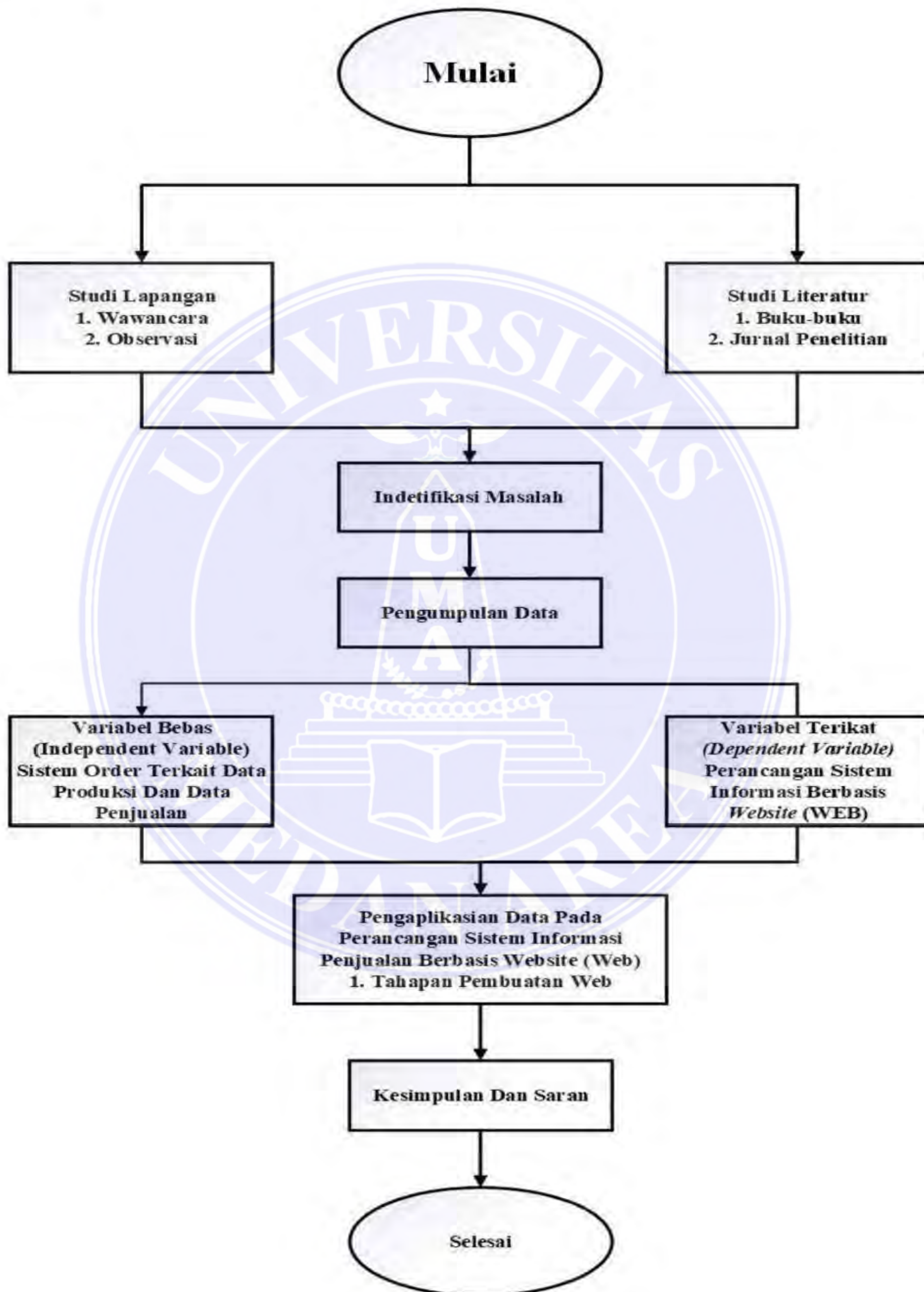
- a) Data produk kripik yang dihasilkan
- b) Data penjualan



### 3.6. Diagram Alur Penelitian

Diagram alur pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.2.

berikut :



Gambar 3.2. Diagram Alur Penelitian

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengembangan sistem yang telah penulis lakukan, penulis mencoba membuat kesimpulan dan mengajukan saran-saran yang berhubungan dengan pembahasan yang telah dikemukakan di bab-bab sebelumnya.

#### 5.1. Kesimpulan

Beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari penerapan sistem terhadap permasalahan yang ada dalam perancangan sistem informasi *e-commerce* pada UD. Kripik Singkong Riziby sebagai berikut :

1. Dengan mengaplikasikan sistem penjualan berbasis website, UD. Kripik Singkong Riziby dapat melakukan promosi atau pengenalan produk dan varian yang ada secara efisien dan efektif dalam peningkatan penjualan.
2. Dengan rancangan sistem baru, konsumen dapat memesan produk dimana saja apabila terhubung dengan jaringan internet. Konsumen hanya perlu membuka website UD. Kripik Singkong Riziby memilih varian rasa kripik singkong dan melakukan pemesanan tanpa perlu datang ketempat juga dapat melakukan transaksi secara online.

## 5.2. Saran

Aplikasi toko online berbasis website yang penulis kembangkan ini masih terdapat beberapa kekurangan. Oleh karena itu, penulis juga ingin menyampaikan beberapa saran guna menambah manfaat owner, yaitu :

1. *Content website e-commerce* perlu ditambah untuk menarik lebih banyak pembeli dan untuk mencegah rusaknya atau hilangnya data dalam file, sebaiknya dilakukan *back up* juga scan secara berkala terhadap virus yang merusak.
2. Proses pembayaran seharusnya dapat dilakukan secara *online* dengan menggunakan *paypall* guna untuk konfirmasi pembayaran yang dapat di akses lebih cepat.

## DAFTAR PUSTKA

- Adiguna, A. R., Saputra Chandra, M., & Pradana, F. (2018). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Gudang pada PT Mitra Pinasthika Mulia Surabaya. *Pengantar Sistem Informasi*, 2(2), 612–621.
- Afyenni, Rita. 2014. Perancangan Data Flow Diagram untuk Sistem Informasi Sekolah (Studi Kasus pada SMA Pembangunan Laboratorium UNP), *Jurnal Teknoif*, Vol. 2 No. 1.
- Anggraeni, E. Y. & Irviani, R., 2017. *Pengantar Sistem Informasi*. 1 penyunt. Yogyakarta: Andi
- Bentley dan Whitten., (2009), *System Analysis and Design For The Global Enterprise*.
- Elvia. 2008. Sistem Informasi Penjualan Sepeda Motor Berbasis web pada PT Adira. Laporan Penelitian USU.
- Hutahaean, J. (2015). *Konsep sistem informasi*. Deepublish
- Indrajani. 2007. Analisis dan Perancangan Sistem Penjualan Berbasis web pada PT Sarang Imitasi. Laporan Penelitian USU.
- Jogiyanto, Hartono, 2017. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Yogyakarta: Andi Offset.
- Kristanto, A. 2008. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Gava Media.
- Laudon, Kenneth C., and Laudon, Jane P. (2006). *Managemen information systems (10th ed.)*. New Jersey: Upper Saddle River.
- Muslihudin, Muhamad dan Oktafianto. 2016. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML. Yogyakarta: Andi Offset
- Mansyur Muslich 2013 *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas itu Mudah*. [Jakarta: Bumi Aksara]
- Nugroho, A. (2013). *Memahami Perdagangan Modern di Dunia Maya*. Bandung: Informatika.
- O'Brien & Marakas. (2009). *Management Information Systems*. Ninth Edition. New York: McGraw-Hill/Irwin

- Syukroni, Muh Farhan.2017.”Rancang Bangun Knowledge Management System Berbasis Web Pada Madrasah Muallimin Al-Islamiyah Uteran Geger Madiun”. Universitas Muhammadiyah Ponorogo: Ponorogo.
- Saputra, Agus, 2015, Website Toko Online dengan Smarty PHP, Asfa Solition, Cirebon.
- Sukarno, M, 2010. Membangun Website Dinamis Interaktif dengan PHP-MySQL. Jakarta: Eksa Media.
- Susanto, Azhar, 2013. Sistem Informasi Akutansi, Bandung: Lingga Jaya
- Sutabri Tata (2012) Analisa Sistem Informasi, Jakarta: Andi Publisher
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.
- Sutarman. 2012.”Buku Pengantar Teknologi Informasi”Jakarta: Bumi Aksara.
- Sega, P., & Afarudin, M. S. (2017). Sistem Informasi pengelolaan surat menyurat di direktorat pengamanan BP Batam berbasis web. Jurnal Ilmiah Zona Komputer,
- Satzinger, J. W., Jackson, R. B., Burd, S. D. (2012). System Analysis and Design in A Changing World. USA: Cengage Learning.
- Yakub, 2012. Pengantar SMercubuana .2012. sistem Informasi Penjualan berbasis web <https://digilib.mercubuana.ac.id> di unduh pada tanggal 6 Agustus 2017 sistem Informasi, Yogyakarta: Graha Ilmu
- Yudi, D. Ninny. S. dkk (2021).“Pengantar Teknik Industri” UMA PRESS-MEDAN



## LAMPIRAN

### Hasil Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website

```

<?php
/**
 * User Dashboard About administration panel.
 *
 * @package WordPress
 * @subpackage Administration
 * @since 3.4.0
 */

/** Load WordPress Administration Bootstrap */
require_once __DIR__ . '/admin.php';

require ABSPATH . 'wp-admin/about.php';

<?php
/**
 * WordPress User Administration Bootstrap
 *
 * @package WordPress
 * @subpackage Administration
 * @since 3.1.0
 */

define( 'WP_USER_ADMIN', true );

require_once dirname( __DIR__ ) . '/admin.php';

if ( ! is_multisite() ) {
    wp_redirect( admin_url() );
    exit;
}

$redirect_user_admin_request = ( 0 !== strpos( $current_blog->domain, $current_site->domain ) || 0 !== strpos( $current_blog->path, $current_site->path ) );

/**
 * Filters whether to redirect the request to the User Admin in
 * Multisite.
 *
 * @since 3.2.0

```

```

*
* @param bool $redirect_user_admin_request Whether the request
should be redirected.
*/
$redirect_user_admin_request = apply_filters(
'redirect_user_admin_request', $redirect_user_admin_request );

if ( $redirect_user_admin_request ) {
    wp_redirect( user_admin_url() );
    exit;
}

unset( $redirect_user_admin_request );

```

```

<?php
/**
 * User Dashboard Administration Screen
 *
 * @package WordPress
 * @subpackage Administration
 * @since 3.1.0
 */

/** Load WordPress Administration Bootstrap */
require_once __DIR__ . '/admin.php';

require ABSPATH . 'wp-admin/index.php';

```

```

<?php
/**
 * User Profile Administration Screen.
 *
 * @package WordPress
 * @subpackage Administration
 * @since 3.1.0
 */

/** Load WordPress Administration Bootstrap */
require_once __DIR__ . '/admin.php';

require ABSPATH . 'wp-admin/profile.php';

```

```
<?php
/**
 * Edit user administration panel.
 *
 * @package WordPress
 * @subpackage Administration
 * @since 3.1.0
 */

/** Load WordPress Administration Bootstrap */
require_once __DIR__ . '/admin.php';

require ABSPATH . 'wp-admin/user-edit.php';
```

```
<?php
/**
 * User Dashboard Credits administration panel.
 *
 * @package WordPress
 * @subpackage Administration
 * @since 3.4.0
 */

/** Load WordPress Administration Bootstrap */
require_once __DIR__ . '/admin.php';

require ABSPATH . 'wp-admin/credits.php';
```

```
<?php
/**
 * User Dashboard Freedoms administration panel.
 *
 * @package WordPress
 * @subpackage Administration
 * @since 3.4.0
 */

/** Load WordPress Administration Bootstrap */
require_once __DIR__ . '/admin.php';

require ABSPATH . 'wp-admin/freedoms.php';
```

```

<?php
/**
 * Build User Administration Menu.
 *
 * @package WordPress
 * @subpackage Administration
 * @since 3.1.0
 */

$menu[2] = array( __( 'Dashboard' ), 'exist', 'index.php', '',
'menu-top menu-top-first menu-icon-dashboard', 'menu-dashboard',
'dashicons-dashboard' );

$menu[4] = array( '', 'exist', 'separator1', '', 'wp-menu-separator'
);

$menu[70] = array( __( 'Profile' ), 'exist', 'profile.php', '',
'menu-top menu-icon-users', 'menu-users', 'dashicons-admin-users' );

$menu[99] = array( '', 'exist', 'separator-last', '', 'wp-menu-
separator' );

$wp_real_parent_file['users.php'] = 'profile.php';
$compat = array();
$submenu = array();

require_once ABSPATH . 'wp-admin/includes/menu.php';

<?php
/**
 * User Dashboard Privacy administration panel.
 *
 * @package WordPress
 * @subpackage Administration
 * @since 4.9.0
 */

/** Load WordPress Administration Bootstrap */
require_once __DIR__ . '/admin.php';

require ABSPATH . 'wp-admin/privacy.php';

```

```

<?php
/**
 * WordPress Administration Template Footer
 *
 * @package WordPress
 * @subpackage Administration
 */

// Don't load directly.
if ( ! defined( 'ABSPATH' ) ) {
    die( '-1' );
}

/**
 * @global string $hook_suffix
 */
global $hook_suffix;
?>

<div class="clear"></div></div><!-- wpbody-content -->
<div class="clear"></div></div><!-- wpbody -->
<div class="clear"></div></div><!-- wpcontent -->

<div id="wpfooter" role="contentinfo">
    <?php

<?php
/**
 * Loads the WordPress environment and template.
 *
 * @package WordPress
 */

if ( ! isset( $wp_did_header ) ) {

    $wp_did_header = true;

    // Load the WordPress library.
    require_once __DIR__ . '/wp-load.php';

    // Set up the WordPress query.
    wp();

    // Load the theme template.
    require_once ABSPATH . WPINC . '/template-loader.php';}

```

```

<?php
/**
 * Handles Comment Post to WordPress and prevents duplicate comment
posting.
 *
 * @package WordPress
 */

if ( 'POST' !== $_SERVER['REQUEST_METHOD'] ) {
    $protocol = $_SERVER['SERVER_PROTOCOL'];
    if ( ! in_array( $protocol, array( 'HTTP/1.1', 'HTTP/2',
'HTTP/2.0', 'HTTP/3' ), true ) ) {
        $protocol = 'HTTP/1.0';
    }

    header( 'Allow: POST' );
    header( "$protocol 405 Method Not Allowed" );
    header( 'Content-Type: text/plain' );
    exit;
}

/** Sets up the WordPress Environment. */
require __DIR__ . '/wp-load.php';
nocache_headers();

<?php
/**
 * The base configuration for WordPress
 *
 * The wp-config.php creation script uses this file during the
installation.
 * You don't have to use the web site, you can copy this file to
"wp-config.php"
 * and fill in the values.
 *
 * This file contains the following configurations:
 *
 * * Database settings
 * * Secret keys
 * * Database table prefix
 * * ABSPATH
 *
 * @link https://wordpress.org/support/article/editing-wp-config-
php/

```

```

*
* @package WordPress
*/

// ** Database settings - You can get this info from your web host
** //
/** The name of the database for WordPress */
define( 'DB_NAME', 'm48x8486_riziby' );

/** Database username */
define( 'DB_USER', 'm48x8486_riziby' );

/** Database password */
define( 'DB_PASSWORD', 'x47S]p@p88' );

/** Database hostname */
define( 'DB_HOST', 'localhost' );

/** Database charset to use in creating database tables. */
define( 'DB_CHARSET', 'utf8mb4' );

/** The database collate type. Don't change this if in doubt. */
define( 'DB_COLLATE', '' );

<?php
/**
 * The base configuration for WordPress
 *
 * The wp-config.php creation script uses this file during the
 * installation.
 * You don't have to use the web site, you can copy this file to
 * "wp-config.php"
 * and fill in the values.
 *
 * This file contains the following configurations:
 *
 * * Database settings
 * * Secret keys
 * * Database table prefix
 * * ABSPATH
 *
 * @link https://wordpress.org/support/article/editing-wp-config-
php/
 *
 * @package WordPress

```

```

*/

// ** Database settings - You can get this info from your web host
** //
/** The name of the database for WordPress */
define( 'DB_NAME', 'database_name_here' );

/** Database username */
define( 'DB_USER', 'username_here' );

/** Database password */
define( 'DB_PASSWORD', 'password_here' );

/** Database hostname */
define( 'DB_HOST', 'localhost' );

/** Database charset to use in creating database tables. */
define( 'DB_CHARSET', 'utf8' );

/** The database collate type. Don't change this if in doubt. */
define( 'DB_COLLATE', '' );

<?php

/** Sets up the WordPress Environment. */
require __DIR__ . '/wp-load.php';

add_filter( 'wp_robots', 'wp_robots_no_robots' );

require __DIR__ . '/wp-blog-header.php';

nocache_headers();

if ( is_array( get_site_option( 'illegal_names' ) ) && isset(
$_GET['new'] ) && in_array( $_GET['new'], get_site_option(
'illegal_names' ), true ) ) {
    wp_redirect( network_home_url() );
    die();
}

/**
 * Prints signup_header via wp_head.
 *
 * @since MU (3.0.0)
 */

```



```
function do_signup_header() {
    /**
     * Fires within the head section of the site sign-up screen.
     *
     * @since 3.0.0
     */
    do_action( 'signup_header' );
}
add_action( 'wp_head', 'do_signup_header' );

if ( ! is_multisite() ) {
    wp_redirect( wp_registration_url() );
    die();
}

if ( ! is_main_site() ) {
    wp_redirect( network_site_url( 'wp-signup.php' ) );
    die();
}

// Fix for page title.
$wp_query->is_404 = false;

/**
 * Fires before the Site Sign-up page is loaded.
 *
 * @since 4.4.0
 */
do_action( 'before_signup_header' );
```