**SKRIPSI**

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO FINAYA SHOP BERBASIS WEB**

****

**ANDI KURNIA**

**NIM. 180202065**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS HAMZANWADI  
2022**

# **SKRIPSI**

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO FINAYA SHOP BERBASIS WEB**

****

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik

guna memperoleh gelar Sarjana Komputer

pada Fakultas Teknik Universitas Hamzanwadi

**ANDI KURNIA**

**NIM. 180202065**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS HAMZANWADI  
2022**

# **HALAMAN PERNYATAAN**

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Program Studi Teknik Komputer dari Fakultas Teknik Universitas Hamzanwadi seluruhnya meruoakan hasil karya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai degan norma,kaidah, dan etika penulisan.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil karya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Selong, 26 Juli 2022

Andi Kurnia

180202065

# **HALAMAN PERSETUJUAN**

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO FINAYA SHOP BERBASIS WEB**

ANDI KURNIA

NIM. 180202065

Selong, 26 Juli 2022

|  |  |
| --- | --- |
| Pembimbing 1  (Aris Sudianto, M.Kom)  NIDN. 0811068602 | Pembimbing 2  (Baiq Andriska Candra P., M.Kom)  NIDN.0809088502 |
| Mengetahui,  Koordinator Program Studi Teknik Informatika  (Aris Sudianto, M.Kom)  NIDN. 0811068602 | |

# **HALAMAN PENGESAHAN**

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO FINAYA SHOP BERBASIS WEB**

**ANDI KURNIA**

**NIM. 180202065**

Skripsi ini dipertanggung jawabkan di depan Dewan Penguji Skripsi

Fakultas Teknik Universitas Hamzanwadi

Pada tanggal 26 Juli 2022

DEWAN PENGUJI

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ketua Penguji  NIDN. | ………………… | …………………. |
| Anggota  NIDN. | …………………. | ………………….. |
| Pendamping  NIDN. | …………………. | ………………….. |

Pancor, 26 Juli 2022

Mengetahui dan Mengesahkan

Dekan,

(H. Muhammad Djamaluddin, BE. M.Kom)

# **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi informasi berjalan sangat pesat, banyak perusahaan atau bisnis online dalam bidang *fashion* atau pakaian berlomba-lomba dalam memasarkan produk-produknya menggunakan fasilitas internet seperti *website*. Finaya Shop merupakan toko yang bergerak dibidang usaha penjualan *fashion* atau pakaian yang bertempat di Desa Sakra Lombok Timur. Saat ini metode pemasaran yang digunakan oleh Finaya Shop menggunakan metode secara manual, maksudanya adalah dimana konsumen mendatangi toko Finaya Shop untuk memilih dan membeli produk yang telah disediakan. Selama ini untuk media promosi yang dilakukan oleh pemilik Toko Finaya Shop sudah cukup baik, yaitu menggunakan *Instagram*, *Facebook*, dan *WhatsApp*. Dari media sosial tersebut terkadang pembeli melakukan pemesanan barang yang selanjutnya bisa diantarkan oleh pemilik toko dengan metode *Cash On Delivery (COD),* namun terkadang pihak toko harus menyewa kurir untuk melakukan pengiriman barang dalam jangkaun jauh. Dengan ini sangat perlu adanya inovasi baru dan kemudahan dalam proses promosi serta pelayanan secara *online* dalam bentuk sistem informasi, agar produk-produk tersebut dapat dilihat oleh konsumen dengan cepat tanpa datang ke Toko tersebut. Dengan hal tersebut, maka dibutuhkannya pembaharuan sistem lama ke dalam sistem yang baru yaitu dengan membangun sistem informasi penjualan *online* yangdibuat menggunakan *Framework Codeigniter*. Dengan harapan sistem yang akan dibuat dapat mempercepat proses transaksi jual beli agar terlihat lebih profesional dan terpercaya.

**Kata Kunci :** Internet, Sistem Informasi Penjualan, Framework Codeigniter

# 

# **ABSTRACT**

The development of technology is running very rapidly, many or online businesses in the field of fashion or clothing are competing in marketing their products using internet facilities such as websites. Finaya Shop is a shop engaged in the business of selling fashion or clothing located in Sakra Village, East Lombok. Currently, the marketing method used by Finaya Shop uses the manual method, meaning that when consumers come to the Finaya Shop store to select and buy the products that have been provided. So far, the media promotion carried out by the owner of the Finaya Shop Shop is quite good, namely using Instagram, Facebook, and WhatsApp. From this social media, buyers place orders for goods which can then be delivered by the shop owner using the Cash On Delivery (COD) method, but sometimes the store has to hire a courier to deliver goods in the long term. With this, it is very necessary for new innovations and convenience in the promotion process and online services in the form of an information system, so that these products can be seen by consumers quickly without coming to the store. With this, it is necessary to convert the old system into a new system, namely by building an online sales information system created using the Codeigniter Framework. With the hope that the system that will be created can speed up the process of buying and selling transactions to make it look more professional and reliable.

**Keywords**: Internet, Sales Information System, CodeIgniter Framework

# **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan rasa syukur yang mendalam, dengan telah diselesaikannya Skripsi ini Penulis mempersembahkannya kepada orang yang telah berjasa dalam membantu penyelesaian skripsi ini:

1. Saya ucapkan terimakasih kepada kedua Orang tua yang selalu memberikan motivasi dan dukungan yang baik buat saya, mempercepat langkah dalam menyelesaikan Skripsi ini dengan efektif dan efisien.
2. Terimakasih saya ucapkan kepada Bapak Aris Sudianto, M.Kom sebagai Dosen Pembimbing I dan Ibu Baiq Andriska Candra P., M.Kom sebagai Dosen Pembimbin II yang telah memberikan saran dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan sebaik mungkin.
3. Seluruh Dosen Fakultas Teknik Universitas Hamzanwadi yang telah banyak membantu dan memberikan ilmu pengetahuan dalam proses akadmik maupun non-akademik.
4. Terimakasih kepada teman-teman Teknik Informatika yang selalu menyemangati sehingga skripsi ini bisa saya selesaikan dengan baik.
5. Saya ucapkan terima kasih kepada teman-teman kuliah seangkatan, adik kelas, kakak kelas pada Fakultas Teknik Universitas Hamzanwadi, maupun teman-taman dari Fakultas dan Universitas lain yang telah banyak memberikan masukan, semangat, dan arahan sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini.

# **MOTTO**

*“Jangan menunda pekerjaan sampai besok jika hari dapat diselesaikan maka tuntaskanlah”*

*(Andi Kurnia)*

*“Seseorang yang berani membuang satu jam waktunya tidak mengetahui nilai dari kehidupan”*

*(Charles Darwin)*

*“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”*

*(Q.S. Al-Insyirah: 5-6)*

# **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusuan skripsi dengan judul “**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO FINAYA SHOP BERBASIS WEB**”. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan tepat pada waktunya, Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dr. Ir. Hj. Sitti Rohmi Djalilah, M.Pd., selaku Rektor Universitas Hamzanwadi.
2. Bapak H. Muhammad Djamaluddin, BE. M.Kom., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Hamzanwadi.
3. Bapak Aris Sudianto, M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Hamzanwadi.
4. Bapak Aris Sudianto, M.Kom. dan Ibu Baiq Andriska Candra Permana., M.Kom., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan masukan kepada penulis.
5. Pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan, do’a, dan motivasi kepada penulis dalam menyusun proposal skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan dalam penyusunannya. Oleh karena itu kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan.

Selong, 26 Juli 2022

Andi Kurnia

180202065

# **DAFTAR ISI**

[SKRIPSI i](#_Toc109486008)

[HALAMAN PERNYATAAN ii](#_Toc109486009)

[HALAMAN PERSETUJUAN iii](#_Toc109486010)

[HALAMAN PENGESAHAN iv](#_Toc109486011)

[ABSTRAK v](#_Toc109486012)

[ABSTRACT vi](#_Toc109486013)

[HALAMAN PERSEMBAHAN vii](#_Toc109486014)

[MOTTO viii](#_Toc109486015)

[KATA PENGANTAR ix](#_Toc109486016)

[DAFTAR ISI x](#_Toc109486017)

[DAFTAR GAMBAR xiii](#_Toc109486018)

[DAFTAR TABEL xv](#_Toc109486019)

[BAB I PENDAHULUAN 1](#_Toc109486020)

[I.1. Latar Belakang Masalah 1](#_Toc109486021)

[I.2. Rumusan Masalah 2](#_Toc109486022)

[I.3. Batasan Masalah 2](#_Toc109486023)

[I.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian 3](#_Toc109486024)

[1.4.1 Tujuan penelitian 3](#_Toc109486025)

[1.4.2 Manfaat Penelitian 3](#_Toc109486026)

[I.5. Metode Penelitian 4](#_Toc109486027)

[I.6. Sistematika Penulisan 5](#_Toc109486028)

[BAB II TINJAUAN PUSTAKA 6](#_Toc109486029)

[II.1. Penelitian Terkait 6](#_Toc109486030)

[II.2. Landasan Teori 8](#_Toc109486031)

[1. Sistem 8](#_Toc109486032)

[2. Informasi 8](#_Toc109486033)

[3. Sistem Informasi 8](#_Toc109486034)

[4. Penjualan 8](#_Toc109486035)

[5. Sistem Informasi Penjualan 9](#_Toc109486036)

[6. Web 9](#_Toc109486037)

[7. HTML ( Hypertext Markup Language) 10](#_Toc109486038)

[8. PHP (Hypertext Preprocessor) 10](#_Toc109486039)

[9. Bootstrap 11](#_Toc109486040)

[10. MySQL (My Structure Query Language) 12](#_Toc109486041)

[11. XAMPP 12](#_Toc109486042)

[12. Visual Studio Code 13](#_Toc109486043)

[13. Framework Codeigniter 14](#_Toc109486044)

[14. SDLC (System Development Life Cycle) 15](#_Toc109486045)

[15. UML (Unified Modeling Language) 17](#_Toc109486046)

[16. DAD/DFD (Data Alir Diagram/Data Flow Diagram) 20](#_Toc109486047)

[17. ERD ( Entity Relationship Diagram ) 21](#_Toc109486048)

[BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM 23](#_Toc109486049)

[III.1. Gambaran Umum Toko Finaya Shop 23](#_Toc109486050)

[III.2. Analisis Kebutuhan 24](#_Toc109486051)

[III.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) 24](#_Toc109486052)

[III.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Sofware) 24](#_Toc109486053)

[III.2.3 Kebutuhan Brainware (Sumber Daya Manusia) 24](#_Toc109486054)

[III.3. Analisis Sistem 25](#_Toc109486055)

[III.3.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan 25](#_Toc109486056)

[III.3.2 Analisis Sistem Yang Diusulkan 27](#_Toc109486057)

[III.4. Perancangan Sistem Yang Diusulkan 29](#_Toc109486058)

[III.4.1 Membuat Use Case Diagram 29](#_Toc109486059)

[III.4.2 Membuat Activity Diagram 32](#_Toc109486060)

[III.4.3 Membuat DAD/DFD (Diagram Konteks) 38](#_Toc109486061)

[III.4.4 Membuat ERD ( Entity Relationship Diagram ) 41](#_Toc109486062)

[III.5. Perancangan Database 42](#_Toc109486063)

[III.6. Perancangan Antarmuka 47](#_Toc109486064)

[BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN 56](#_Toc109486065)

[IV.1. Implementasi 56](#_Toc109486066)

[IV.2. Pembahasan 56](#_Toc109486067)

[IV.3. Pengujian Sistem 64](#_Toc109486068)

[BAB V PENUTUP 67](#_Toc109486069)

[V.1. Kesimpulan 67](#_Toc109486070)

[V.2. Saran 67](#_Toc109486071)

[DAFTAR PUSTAKA 68](#_Toc109486072)

# **DAFTAR GAMBAR**

[Gambar 2. 1.Tampilan HTML 10](#_Toc109486091)

[Gambar 2. 2. PHP 11](#_Toc109486092)

[Gambar 2. 3. Bootstrap 11](#_Toc109486093)

[Gambar 2. 4. MySQL 12](#_Toc109486094)

[Gambar 2. 5. XAMPP 13](#_Toc109486095)

[Gambar 2. 6. Visual Studio Code 13](#_Toc109486096)

[Gambar 2. 7. Framework Codeigniter 14](#_Toc109486097)

[Gambar 2. 8. Konsep MVC pada Codeigniter 15](#_Toc109486098)

[Gambar 2. 9. SDLC Model Waterfall 17](#_Toc109486099)

[Gambar 3. 1. Toko Finaya Shop 23](#_Toc109486107)

[Gambar 3. 2. Sistem Yang Sedang Berjalan 26](#_Toc109486108)

[Gambar 3. 3. Analisis Sistem Yang Diusulkan 28](#_Toc109486109)

[Gambar 3. 4. Use Case Daigram 31](#_Toc109486110)

[Gambar 3. 5. Activity Diagram Login Admin 32](#_Toc109486111)

[Gambar 3. 6. Activity Diagram Registrasi Pelanggan 33](#_Toc109486112)

[Gambar 3. 7. Activity Diagram Login Pelanggan 34](#_Toc109486113)

[Gambar 3. 8. Activity Diagram Mengelola Data Produk 35](#_Toc109486114)

[Gambar 3. 9. Activity Diagram Melihat Produk 36](#_Toc109486115)

[Gambar 3. 10. Activity Diagram Memesan Produk 37](#_Toc109486116)

[Gambar 3. 11. DAD/DFD Level 1 39](#_Toc109486117)

[Gambar 3. 12. ERD ( Entity Relationship Diagram ) 41](#_Toc109486118)

[Gambar 3. 13. Rancangan Tampilan Login Admin 47](#_Toc109486119)

[Gambar 3. 14. Rancangan Tampilan Login Pembeli/Pelanggan 48](#_Toc109486120)

[Gambar 3. 15. Rancangan Tampilan Registrasi Pembeli/Pelanggan 49](#_Toc109486121)

[Gambar 3. 16. Rancangan Tampilan Dashboard Pembeli/Pelanggan 50](#_Toc109486122)

[Gambar 3. 17. Rancangan Tampilan Profile Pembeli/Pelanggan 51](#_Toc109486123)

[Gambar 3. 18. Rancangan Tampilan Detail Barang 52](#_Toc109486124)

[Gambar 3. 19. Rancangan Tampilan Pesanan Pembeli/Pelanggan 53](#_Toc109486125)

[Gambar 3. 20. Rancangan Tampilan Konfirmasi Pembayaran 54](#_Toc109486126)

[Gambar 3. 21. Rancangan Tampilan Dashboard Admin 55](#_Toc109486127)

[Gambar 4. 1. Tampilan Form Login Admin 56](#_Toc109486128)

[Gambar 4. 2. Tampilan Form Registrasi Pembeli/Pelanggan 57](#_Toc109486129)

[Gambar 4. 3. Tampilan Form Login Pembeli/Pelanggan 57](#_Toc109486130)

[Gambar 4. 4. Tampilan Dashboard Admin 58](#_Toc109486131)

[Gambar 4. 5. Tampilan Dashboard Pembeli/Pelanggan 59](#_Toc109486132)

[Gambar 4. 6. Tampilan Profile Pembeli/Pelanggan 59](#_Toc109486133)

[Gambar 4. 7. Tampilan Detail Barang Pembeli/Pelanggan 60](#_Toc109486134)

[Gambar 4. 8. Tampilan Data Barang 60](#_Toc109486135)

[Gambar 4. 9. Tampilan Data Kategori 61](#_Toc109486136)

[Gambar 4. 10. Tampilan Keranjang Belanja Pembeli/Pelanggan 61](#_Toc109486137)

[Gambar 4. 11. Tampilan Hasil Pesanan Pembeli/Pelanggan 62](#_Toc109486138)

[Gambar 4. 12. Tampilan Konfirmasi Pembayaran 62](#_Toc109486139)

[Gambar 4. 13. Tampilan Hasil Pesanan Masuk Ke Admin 63](#_Toc109486140)

[Gambar 4. 14. Tampilan Laporan Penjualan 63](#_Toc109486141)

# **DAFTAR TABEL**

[Tabel 2. 1. Simbol-Simbol Use Case 18](#_Toc109486174)

[Tabel 2. 2. Simbol Diagram Activity 20](#_Toc109486175)

[Tabel 2. 3. Simbol-Simbol DAD/DFD 21](#_Toc109486176)

[Tabel 2. 4. Simbol-Simbol ERD (Entity Relationship Diagram) 22](#_Toc109486177)

[Tabel 3. 1. Identifikasi Aktor 29](#_Toc109486182)

[Tabel 3. 2. Identifikasi Use Case 30](#_Toc109486183)

[Tabel 3. 3. Tabel User 42](#_Toc109486184)

[Tabel 3. 4. Tabel Pelanggan 42](#_Toc109486185)

[Tabel 3. 5. Tabel Barang 43](#_Toc109486186)

[Tabel 3. 6. Tabel Form 43](#_Toc109486187)

[Tabel 3. 7. Tabel Rekening 44](#_Toc109486188)

[Tabel 3. 8. Tabel Kategori 44](#_Toc109486189)

[Tabel 3. 9. Tabel Gambar 44](#_Toc109486190)

[Tabel 3. 10. Tabel Transaksi 45](#_Toc109486191)

[Tabel 3. 11. Tabel Rinci Transaksi 46](#_Toc109486192)

[Tabel 3. 12. Tabel Setting 46](#_Toc109486193)

[Tabel 4. 1. Pengujian Login Admin 64](#_Toc109486241)

[Tabel 4. 2. Pengujian Registrasi Pembeli/Pelanggan 64](#_Toc109486242)

[Tabel 4. 3. Pengujian Login Pembeli/Pelanggan 64](#_Toc109486243)

[Tabel 4. 4. Pengujian Tambah Barang 65](#_Toc109486244)

[Tabel 4. 5. Pengujian Tambah Kategori 66](#_Toc109486245)

[Tabel 4. 6. Pengujian Form Cart 66](#_Toc109486246)

[Tabel 4. 7. Pengujian Form Chackout 66](#_Toc109486247)

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi berjalan sangat pesat, sehingga mengubah paradigma masyarakat dalam mencari sumber informasi yang sekarang tidak lagi terbatas pada informasi media cetak, radio, dan televisi, tetapi juga melalui koneksi internet [1]. Internet merupakan jaringan komputer yang menghubungkan antar jaringan secara global, internet dapat juga disebut jaringan dalam satu jaringan yang luas [2].

Penggunaan internet pada zaman teknologi informasi saat ini telah menjadikan banyaknya perusahaan atau bisnis *online* dalam bidang *fashion*. Bisnis di bidang *fashion* adalah bisnis mode pakaian yang beberapa tahun belakangan ini telah mengalami perkembangan yang fantastik mengingat peminat dibidang *fashion* semakin maju karena produk *fashion* selalu mengalami perubahan dari tahun ke tahun seiring dengan gaya hidup manusia yang selalu berubah-ubah [3]. Pada saaat ini media teknologi informasi diperlukan untuk meningkatkan kinerja dalam sebuah bisnis, salah satunya pada Toko Finaya Shop.

Finaya Shop merupakan toko yang bergerak dibidang usaha penjualan *fashion* atau pakaian yang bertempat di Desa Sakra Lombok Timur. Saat ini sistem penjualan yang digunakan oleh Finaya Shop adalah konsumen harus mendatangi toko Finaya Shop untuk memilih dan membeli produk yang telah disediakan. Dalam permasalahan laporan banyaknya data transaksi penjualan masih dicatat dibuku dan nota yang menyebabkan data penjualan yang mudah dimanipulasi oleh pihak yang kurang bertanggung jawab.

Selama ini untuk media promosi yang dilakukan oleh pemilik Toko Finaya Shop sudah cukup baik, yaitu menggunakan *Instagram*, *Facebook*, dan *WhatsApp*. Dari media sosial tersebut terkadang pembeli melakukan pemesanan barang yang selanjutnya bisa diantarkan oleh pemilik toko dengan metode *Cash On Delivery (COD),* namun terkadang pihak toko harus menyewa kurir untuk melakukan pengiriman barang dalam jangkaun jauh. Dari permasalahan tersebut masih saja menjadi kendala bagi pihak Toko yang mengurus semua pesanan masuk terutama dalam hal pencatatan dan pelaporan.

Dengan sistem yang dilakukan saat ini kurang begitu efektif, karena harus penuh konsentrasi dan ketelitian yang tinggi agar tidak keliru dalam pencatatan keuangan dalam setiap transaksi serta dalam mempromosikan produk. Namun sangat perlu adanya inovasi baru dan kemudahan dalam proses promosi serta pelayanan secara *online* dalam bentuk sistem informasi, agar produk-produk tersebut dapat dilihat oleh konsumen dengan cepat tanpa datang ke Toko tersebut.

Dari permasalahan yang telah dijelaskan, maka dibutuhkan adanya pembaharuan sistem lama ke dalam sistem yang baru yaitu dengan membangun sistem informasi penjualan *online* berbasis web yang dibuat menggunakan *Framework Codeigniter*. Dengan harapan sistem yang akan diusulkan dapat mempercepat proses transaksi jual beli agar terlihat lebih profesional dan terpercaya. Oleh karena itu, dalam penyusanan skripsi ini penulis tertarik untuk membuat suatu sitem penjualan berbasis *web* yang berjudul **“SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO FINAYA SHOP BERBASIS WEB”.**

## **Rumusan Masalah**

Dari urain latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang diambil adalah Bagaimana membuat sistem informasi penjualan pada Toko Finaya Shop berbasis *web* menggunakan *framework codeigniter.*

## **Batasan Masalah**

Agar dalam pengerjaan tugas akhir ini lebih terarah, maka penelitian ini difokuskan pada pembahasan sebagai berikut:

1. Pembuatan sistem menggunakan *framework codeigniter*.
2. Sistem yang dibangun dapat diakses oleh admin sebagai pengelola sistem, dan member yang telah terdaftar dan *user* sebagai konsumen umum.
3. Admin diberi hak akses mengelola semua seluruh sistem yang ada seperti kategori barang, halaman barang, halaman pesanan masuk dari pelanggan, halaman laporan transaksi penjualan, halaman informasi pelanggan, halaman data rekening, dan halaman penambahan akun login admin.
4. Member diberi hak akses melihat halaman barang, detail barang, kategori barang, dapat menambahkan foto profil, proses pemesanan barang, konfirmasi pembayaran, dan pesanan transaksi penjualan dapat dilihat oleh pelanggan, dengan catatan harus mendaftarkan terlebih dahulu.
5. User atau konsumen umum dapat melihat seluruh informasi yang ada pada sistem yang tersedia
6. Proses transaksi pembayaran dilakukan pada sistem skema akhir transfer bank dimana bukti transfer dikirimkan langsung oleh pembeli melalui sistem yang ada.
7. Admin dapat membuat laporan penjualan dalam setiap transaksi.
8. Terdapatnya ongkos kirim menggunakan API Raja Ongkir dalam pengiriman barang sesuai dengan lokasi yang ditentukan.

## **Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **Tujuan penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu, diharapakan dapat mempercepat atau mempermudah dalam proses transaksi jual beli serta promosi yang baik untuk Toko Finaya Shop.

### **Manfaat Penelitian**

1. Bagi Penulis

Dapat merealisasikan teori-teori yang di peroleh dalam perkuliahan ke dunia praktek, dan mahasiswa dapat membuat suatu sistem yang lebih baik dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi.

1. Bagi Toko Finaya Shop

Dengan adanya *website* ini dapat menyajikan informasi tentang Toko Finaya Shopsecara *online* serta memberikan fasilitas pengaksesan secara online kepada *user* (pelanggan) dan admin (pengelola)

1. Bagi Peneliti

Penulis berharap untuk peneliti berikutnya dapat mengembangkan sistem informasi penjualan berbasis *web* ini dalam hal segi kelengkapan data, fitur-fitur tambahan, serta sistem-sistem yang perlu diperbarui sehingga kedepannya menjadi lebih baik lagi.

## **Metode Penelitian**

Adapun metode penelitian yang dapat dilakukan oleh penulis dalam melakukan penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Observasi yang dilakukan penulis adalah melakukan pengamatan langsung sistem yang sedang berjalan saat ini di Toko *Finaya Shop*.

1. Wawancara

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan wawancara secara langsung dengan narasumber, sehingga ditemukan permasalahan, solusi dan pertimbangan dari hasil wawancara tersebut baik dari sudut pandang kebutuhan, keefektifan dan data yang akan dibutuhkan.

1. Studi Pustaka

Mengumpulkan data dengan mencari informasi melalui buku, jurnal ilmiah, karangan ilmiah, buku referensi, ensiklopedia, dan sumber-sumber lain terpercaya baik dalam bentuk tulisan maupun dalam format digital yang bertujuan untuk membentuk sebuah landasan teori.

## **Sistematika Penulisan**

Dalam penulisan skripsi ini, penulis membagi skripsi menjadi enam bab pokok agar mempermudah penulisan dan mudah untuk dipahami. Setiap bab memiliki susb-sub bab yang saling berkaitan, dimana sistematikanya dapat dilihat sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Bagain pendahuluan ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematka penulisan.

Bab II : Tinjaun pustaka

Bagian tinjaun pustaka ini berisi tentang penjelasan secara rinci tentang teori-teori yang berhubungan dengan skripsi yang diangkat

Bab III : Analisa dan Perancangan Sistem

Bagian ini membahas mengenai gambaran umum tempat penelitian, analisa terhadap sistem yang sedang berjalan saat ini dan sistem yang akan dibuat, analisis kebutuhan dalam pengembangan sistem, perancangan struktur menu dan perancangan antarmuka pengguna.

Bab IV : Implementasi dan Pembahasan

Berisi tentang implementasi dan pembahasan. Implementasi yang dimaksud adalah penerapan dari analisis dan perancangan sistem yang dibahas pada Bab. III. Sedangkan pembahasan yang dimaksud dalam bab ini adalah aplikasi penuh korelasi masing-masing menu, sub-sub menu dalam aplikasi, apakah sudah sesuai output yang dikeluarkan dengan mengacu pada input yang diberikan.

Bab V :

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari sistem yang telah dibuat dan saran untuk pengembangan sistem yang jauh lebih lanjut.

# **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

## **Penelitian Terkait**

Penelitian terkait menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memeperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari penelitian ini, penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian. Berikut merupakan penelitian beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis, yaitu;

1. Penelitian tahun 2020 oleh Cut Lutfianda, dalam jurnal manajemen informatika dan komunikasi yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Pada Cv. Distribusindo Bintang” dimana menjelaskan tentang perkembangan teknologi informasi berjalan sangat pesat, sehingga mengubah paradigma masyarakat dalam mencari sumber informasi yang sekarang tidak lagi terbatas pada informasi media cetak, radio, dan televisi, tetapi juga melalui koneksi internet [1].
2. Penelitian tahun 2018 oleh Sutri Handayani, dalam jurnal ilmiah yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta” dimana membahas tentang internet merupakan jaringan komputer yang menghubungkan antar jaringan secara global, internet dapat juga disebut jaringan dalam suatu satu jaringan yang luas [2].
3. Penelitian Tahun 2019 oleh Anggraeni Sari Rumpoko dan Gunawan Budi Sulistyo, dalam jurnal bianglala informatika yang berjudul “Perancangan Website Sistem Informasi Penjualan pada Anita Kurnia Boutique Malang” dimana membahas tentang penggunaan internet pada zaman teknologi informasi modern ini telah menjadikan banyak perusahaan atau bisnis *online* dalam bidang *fashion*. Bisnis di bidang *fashion* adalah bisnis mode pakaian yang beberapa tahun belakangan ini telah mengalami perkembangan yang fantastik mengingat peminat dibidang *fashion* semakin maju karena produk *fashion* selalu mengalami perubahan dari tahun ke tahun seiring dengan gaya hidup manusia yang selalu berubah-ubah terutama para wanita yang selalu mendambakan berbagai pakaian atau mode yang unik, serasi, mewah, dan berkualitas serta bermerek [3].
4. Penelitian Tahun 2020 oleh Aris Sudianto, Hamzan Ahmadi, dan Alimuddin, dalam jurnal informatika dan teknologi yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Sparepart Motor Pada Bengkel Vinensi Motor Berbasis Web Guna Meningkatkan Penjualan dan Promosi Produk” dimana membahas tentang seiring dengan semakin pesatnya pemanfaatan teknologi informasi saat ini terutama dalam bidang usaha untuk meningkatkan daya saing dan mempermudah pengolahan data transaksi maupun persediaan barang [4].
5. Penelitian tahun 2018 oleh Harmianto, Achmad Fuad, dan Amal Khairan dalam jurnal informatika dan komputer yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Web untuk Kemudahan Penjualan Barang di Kota Ternate” dimana membahas tentang penjualan *online* yaitu melakukan aktifitas penjualan dari berbagai calon pembeli sampai menawarkan produk atau barang dengan memanfaatkan jaringan internet yang didukung dengan alat elektronik sebagai penghubung dengan jaringan internet [5].
6. Penelitian Tahun 2019 oleh Bq Andriska CP, Indra Gunawan, dan Ramli Ahmad, dalam jurnal informatika dan teknologi yang berjudul “Penggunaan Metode Nn Untuk Mengukur Pengaruh Web Promosi Dan Faktor Harga Terhadap Penjualan Kain Tenun Oleh Pengrajin di Pringgasela Lombok Timur” dimana membahas tentang Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin maju, internet bukan lagi menjadi hal yang asing bagi masyarakat. Perkembangan internet saat ini juga telah mempengaruhi perkembangan ekonomi karena kegiatan jual beli yang pada mulanya dilakukan secara tradisional yaitu antara penjual dan pembeli yang pada mulanya harus bertemu secara langsung kini telah bergeser karena keberadaan internet [6].

## **Landasan Teori**

Adapun landasan teori yang dapat mendukung dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis. Dari penelitian ini, penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian. Berikut merupakan penelitian beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu:

### Sistem

Sistem merupakan suatau jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, terkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk tujuan tertentu. Kata sistem berasal dari bahasa latin (systema) dan bahasa yunani (sustema) yang artinya adalah suatu kesatuan yang terdiri dari komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi. Secara umum sistem adalah kumpulan dari beberapa bagian tertentu yang saling berhubungan secara harmonis untuk mencapai suatu tujuan tertentu [7]. Salah satu contoh dari sistem yaitu sistem transaksi.

### Informasi

Informasi merupakan hasil pengolahan data dari satu atau berbagai sumber yang kemudian diolah sehingga memberikan nilai, arti dan manfaat [8]. Salah satu contoh informasi yaitu informasi tentang promosi penjualan.

### Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan serangkain komponen berupa manusia, prosedur, data, dan teknologi (seperti komputer) yang digunakan untuk melakukan sebuah proses untuk menghasilkan informasi yang bernilai untuk pengambilan keputusan [9]. Salah satu contoh sistem informasi yaitu e-commerce.

### Penjualan

Penjualan adalah suatu usaha yang terpadu untuk mengembangkan rencana-rencana strategis yang diarahkan pada usaha pemuasan kebutuhan dan keinginan pembeli guna medapatkan penjualan yang menghasilkan laba. Penjualan juga merupakan sumber hidup suatu perusahaan, karena dari perusahaan dapat diperoleh laba serta suatu usaha memikat konsumen yang diusahakan untuk mengetahui daya tarik sehingga dapat mengetahui hasil produk yang dihasilkan [10]. Salah satu contoh penjualan yaitu menjual salah satu produk kepada konsumen atau pelanggan baik secara online maupun offline.

### Sistem Informasi Penjualan

Sistem informasi penjualan adalah sub sistem informasi bisnis yang mencakup kumpulan prosedur yang melaksanakan, mencatat, mengkalkulasi, membuat dokumen dan informasi penjualan untuk keperluan manajemen dan bagian lan yang berkepentingan, mulai dari diterimanya order penjualan sampai mencatat timbulnya tagihan atau piutang dagang [11]. Salah satu contoh sistem informasi penjualan yaitu sesuai dengan judul skripsi yang diangkat oleh penulis.

### Web

Web merupakan suatu program yang di rancang untuk mengambil informasi-informasi dari satu server komputer pada jaringan internet. Untuk HTML yang kode programnya tidak dikompilasi terlebih dahulu, web bertugas menginterpretasikan (menerjemahkan) tag-tag HTML yang akan ditampilkan di jendela browser [12]. Web terdiri dari 2 macam:

1. Web Statis

Web statis adalah web yang berisi atau menampilkan informasi-informasi yang sifatnya statis (tetap). Contoh dari web statis yaitu yang hanya berisi tentang profil perusahaan.

1. Web Dinamis

Web dinamis adalah web yang menampilkan informasi serta dapat berintraksi dengan pengguna. Contoh dari web dinamis yaitu seperti website *toko online*.

### HTML ( Hypertext Markup Language)

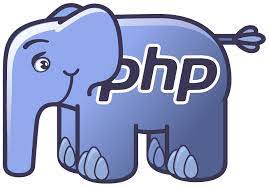
HTML (Hypertext Markup Language) yaitu suatu bahasa yang menggunakan tanda-tanda tertentu ( disebut sebagai tag ) untuk menyatakan kode – kode yang harus di tafsirkan agar halaman tersebut dapat ditampilkan secara benar[13]. Contoh tampilan HTML dibawah ini:



Gambar 2. 1.Tampilan HTML

### PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP (Hypertext Preprocessor ) adalah bahasa server-side scripting yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Karena PHP merupakan server-side scripting, maka sintaks dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi di server kemudian hasilnya dikirimkan ke browser dalam format HTML. Dengan demikian kode program yang ditulis dalam PHP tidak akan terlihat oleh user sehingga keamanan halaman web yang dinamis, yaitu halaman web yang dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini, seperti menampilkan isi basis data ke halaman web [14].



Gambar 2. 2. PHP

### Bootstrap

Bootstrap merupakan sebuah *framework* yang dapat menyelesaikan permasalahan dalam medesain web. Slogan dari *framework* ini adalah *“ Sleek, intuitive, and powerful front-end framework for faster and easier web development”*, yang berarti kita dapat mendesain sebuah website dengan lebih rapi, cepat dan mudah. Selain itu Bootstrap juga responsive terhadap banyak platform, artinya tampilan halaman website yang menggunakan Bootstrap ini akan tampak tetap rapi, baik versi mobile maupun dekstop [15].



Gambar 2. 3. Bootstrap

### MySQL (My Structure Query Language)

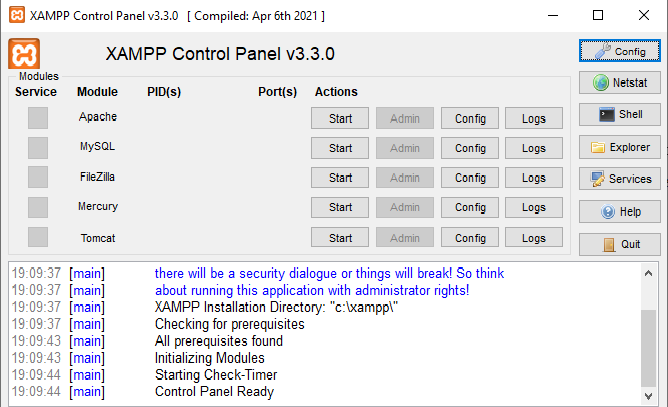
MySQL merupakan salah satu basis data yang dapat digunakan sebagai media penyimpanan data yang mampu memanejemen basis data dengan baik. MySQL bersifat open source sehingga dapat digunakan secara gratis serta memiliki fungsi mengolah basis data menggunakan bahasa SQL. MySQL (My Structure Query Language) adalah semua pengguna database yang menggunakan bahasa Structured Query Language, berbagai macam program serta library yang berjalan disisi client. MySQL mampu menangani data yang cukup besar yang merupakan software sistem manajemen database (Database Management System – DBMS) yang sangat populer di pemograman. MySQL merupakan database yang paling populer digunakan untuk aplikasi web yang menggunakan database sebagai pengolah data [16].



Gambar 2. 4. MySQL

### XAMPP

XAMPP merupakan paket PHP dan MySQL berbasis open source, yang dapat digunakan sebagai tools membantu pengembangan aplikasi berbasis PHP. Memanfaatkan XAMPP sebagai database karena XAMPP menyediakan aplikasi database MySQL dengan interface yang lebih mudah dalam pengoperasiannya, tools yang disediakan cukup lengkap dan memenuhi kebutuhan perancangan database [17].



Gambar 2. 5. XAMPP

### Visual Studio Code

Visual studio code adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows. Teks editor ini secara langsung mendukung bahasa pemrograman python, Javascript,dan Node JS, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan plugin yang dapat dipasang via marketplace Visual Studio Code seperti C#, C++, Java, PHP, dan lain-lain. 

Gambar 2. 6. Visual Studio Code

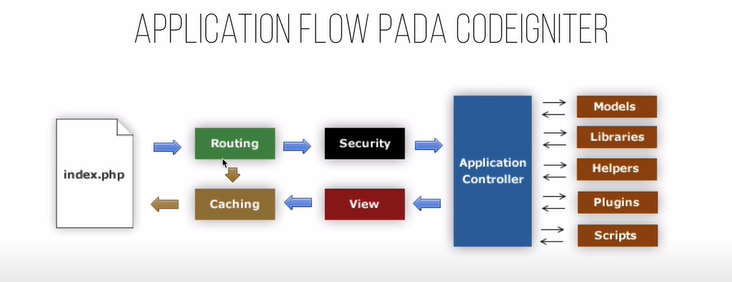
### Framework Codeigniter

Sebelum mendalami Codeigniter lebih jauh, sebaiknya dipahami terlebih dahulu apa itu framework. Framework yaitu sebuah struktur konseptual dasar yang digunakan untuk memecahkan sebuah permasalahan, bahkan isu-isu kompleks yang ada. Framework bukanlah peralatan/tools untuk memecahkan sebuah masalah, tetapi sebagai alat bantu. Setelah mengatahui penjelasan tentang framework, maka penulis akan menjelaskan tentang framework codeigniter. Framework Codeigniter merupakan sebuah framework PHP yang dapat membantu mempercepat developer dalam mengembangkan aplikasi web berbasis PHP [18]. Framework Codeigniter yaitu sebuah web application framework yang bersifat open source digunakan untuk membangun aplikasi PHP dinamis. Tujuan utama pengembangan Codeigniter adalah untuk membantu developer untuk mengerjakan aplikasi lebih cepat daripada menulis semua code dari awal. Contoh gambar dari Framework Codeigniter



Gambar 2. 7. Framework Codeigniter

Framewok Codeigniter ini juga sudah mendukung konsep MVC (Model, View, Controller ) yang membedakan antara logika dan tampilan, sehingga pemrosesan aplikasi bisa dipecah-pecah menjadi beberapa bagian yang lebih spesifik. Selain itu juga, telah menyediakan berbagai library yang siap pakai dan memungkinkan proses pembuatan aplikasi web menjadi lebih cepat. Contoh alur diagram arsitektur penerapan konsep MVC pada Codeigniter yaitu;

**

Gambar 2. 8. Konsep MVC pada Codeigniter

### SDLC (System Development Life Cycle)

Pengembangan sistem informasi berarti suatu metode yang digunakan untuk melakukan pengembangan sistem berbasis computer. Metode System Development Life Cycle (SDLC) merupakan pengembangan yang berfungsi sebagai sebuah mekanisme untuk mengidentifikasi perangkat lunak [19]. SDLC (System Development Life Cycle) adalah keseluruhan proses dalam membangun sistem melalui beberapa langkah. Ada beberapa model SDLC, model yang cukup popular dan banyak digunakan oleh peneliti salah satunya adalah model waterfall. Adapun tahapan dari model waterfall yaitu:

1. Requirement (Analisis Kebutuhan)

Merupakan tahap awal dimana dilakukan identifikasi masalah, usulan pemecahann masalah dan analisis kebutuhan sistem yang difokuskan untuk pembuatan sistem ini.

1. Design System (Perancangan Sistem)

Pada tahap selanjutnya dilakukan pembuatan model dari perangkat lunak. Maksud dari pembuatan model ini adalah untuk memperoleh pengertian yang baik terhadap aliran data dan control, proses-proses fungsional, tingkah laku operasi dan informasi yang terkandung didalamnya. Terdiri dari aktivitas utama pemodelan proses, pemodelan data dan desain antarmuka.

1. Code Generation (Pengkodean)

Tahap pengkodean yaitu melakukan penerapan hasil rancangan ke dalam bentuk yang dapat dibaca dan dimengerti oleh komputer. Pada tahap ini hasil dari rancangan mulai diterjemahkan ke dalam bahasa mesin melalui bahasa pemrograman. Adapun jenis pemrograman yang digunakan oleh penulis adalah jenis Pemrograman Berorientasi Objek atau biasa disebut dengan OOP (Object Oriented Programming).

1. Testing (Pengujian)

Testing adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi desain dan pengkodean. Pada tahapan ini penulis melakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat. Sistem akan diuji sejauh mana kelayakannya.

1. Maintenance (Pemeliharaan)

Pada tahap ini, merupakan tahap pemeliharaan atau maintenance terhadap sistem yang dibuat. Siklus waterfall dijalankan secara berurutan, mulai dari langkah pertama hingga langkah terakhir. Setiap langkah yang telah selesai harus dikaji ulang, kadang-kadang bersama expert user, terutama dalam langkah spesifikasi kebutuhan dan perancangan sistem untuk memastikan bahwa langkah telah dikerjakan dengan benar dan sesuai harapan. Jika tidak maka langkah tersebut perlu diulangi lagi atau kembali ke langkah sebelumnya.

Gambar 2. 9. SDLC Model Waterfall

### UML (Unified Modeling Language)

UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram teks-teks pendukung . Tujuan dari Unified Modeling Language (UML) sebagai berikut:

1. Memodelkan suatu sistem (bukan hanya perangkat lunak) yang menggunakan konsep berorientasi objek.
2. Menciptakan suatu bahasa pemodelan yang dapat digunakan baik oleh manusia maupun mesin.

UML terdiri dari banyak diagram anatara lain: Use Case Diagram, Activity Diagram[20]. Adapun penjelasan dari diagram tersebut yaitu:

1. Use Case Diagram

*Use case diagram* adalah diagram yang menyajikan interaksi antara *use case* dan actor. Dimana *actor* dapat berupa orang, peralatan atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang dibangun. Berikut ini terdapat symbol dalam mengambarkan *use case* diagram yaitu:

Tabel 2. 1. Simbol-Simbol Use Case

|  |  |
| --- | --- |
| Simbol | Deskripsi |
| Use case | Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor |
| Actor | Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri |
| Asosiasi | Komunikasi antara actor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki intraksi dengan actor |
| Extend  < | Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan |
| Include  << include >> | Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case ini |

1. Diagram Activity

*Diagram activity* menggambarkan *work flow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram *activity* menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yag dilakukan actor, jadi aktivitas dilakukan oleh sistem. *Diagram activity* juga banyak digunakan untuk mendefinisikan hal-hal berikut:

1. Rancangan proses bisnis dimana setiap urutan aktivitas yang digambarkan merupakan proses bisnis sistem yang didefinikan.
2. Urutan atau pengelompokan tampilan dari sistem/user interface dimana setiap aktivitas dianggap memiliki sebuah rancangan antar muka tampilan.
3. Rancangan pengujian dimana setiap aktivitas dianggap memerlukan sebuah pengujian yang perlu didefinisikan kasus ujiannya.

*Activity* diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan parallel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi [21].

Tabel 2. 2. Simbol Diagram Activity

|  |  |
| --- | --- |
| Simbol | Keterangan |
|  | Titik awal |
|  | Titik akhir |
|  | Activity adalah aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja |
|  | Decision (Mengambil Keputusan) yaitu asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu |
|  | Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan menjadi satu |

### DAD/DFD (Data Alir Diagram/Data Flow Diagram)

Data Alir Diagram/Data Flow Diagram yang sering disebut dengan diagram konteks merupakan suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluaran dari sistem, dimana data si dimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut, dan interaksi anatara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut [22].

Tabel 2. 3. Simbol-Simbol DAD/DFD

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Simbol** | **Nama** | **Fungsi** |
|  | Terminator | Kesatuan diluar sistem (external entity) yang memberikan input ke sistem / menerima output dari sistem berupa organisasi, orang, atau sistem lan |
|  | Proses | Aktivitas yang mengolah input menjadi output |
|  | Data Flow | Aliran data pada sistem (antar proses, antara proses & terminator, serta anatara proses & data store) |
|  | Data Store | Penyimpanan data pada database, biasanya berupa table. |

### ERD ( Entity Relationship Diagram )

*Entity Relationship Diagram (ERD)* merupakan sebuah model jaringan yang menggambarkan rancangan atau susunan data store dari sistem pada level pemisah yang tinggi. Diagram E-R juga digunakan untuk menggambarkan hubungan antara simpanan data atau data store yang terdapat pada DFD [23].

Tabel 2. 4. Simbol-Simbol ERD (Entity Relationship Diagram)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Simbol** | **Nama** | **Fungsi** |
|  | Entitas | Yaitu kumpulan dari objek yang dapat diidentifikasi secara unik |
|  | Relasi | Relasi, yaitu hubungan yang terjadi antara salah satu lebih entitas. Jenis hubungan antara lan. One to one , one to many, dan many to many |
|  | Atribut | Atribut, yaitu karakteristik dari entitas atau relasi yang merupakan penjelasan detail tentang entitas |
|  | Garis | Garis, yaitu hubungan antara entitas dengan atributnya dan himpaun entitas dengan himpaun relasinya. |

# **BAB III** **ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

## **Gambaran Umum Toko Finaya Shop**

Toko Finaya Shop berdiri dari sejak tahun 2018, yang didirikan oleh *owner* Finaya Shop yang bernama **Setiawati Alorinda Usman**. Toko Finaya Shop merupakan sebuah toko yang bergerak dibidang usaha penjualan *fashion* atau pakaian yang terletak di lingkungan Desa Sakra Lombok Timur. Saat ini toko Finaya Shop telah menjual berbagai jenis *fashion* atau pakaian yang kualitas bagus dan murah, sehingga konsumen selalu membeli barang-barang di toko tersebut. Di toko Finaya Shop bukan hanya menjual berbagai jenis *fashion* tetapi sudah menjual alat-alat perlengkapan *outdoor* dan juga pemesanan buket bunga. Kemudian toko Finaya Shop sudah melakukan pemasaran produk melalui sosial media seperti *Instagram*, *Facebook*, dan *WhatsApp*.



Gambar 3. 1. Toko Finaya Shop

## **Analisis Kebutuhan**

Untuk menunjang pembuatan aplikasi web untuk mengakses pemasaran produk pada Toko Finaya Shop dibutuhkan beberapa komponen perangkat keras *(Hardware)* dan perangkat lunak *(software)* sebagai berikut :

### **Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)**

Adapun keutuhan perangkat keras yang digunakan dalam membangun sistem informasi penjualan ini yaitu:

1. Laptop/komputer
2. Processor Intel(R) Celeron(R) N4000 CPU @ 1.10GHz 1.10 GHz
3. Ram Minimal 2 GB

### **Kebutuhan Perangkat Lunak (Sofware)**

Dalam membangun sistem informasi penjualan ini ada beberapa perangkat lunak yang harus digunakan yaitu :

1. Visual Studio Code
2. XAMPP
3. Windows 10
4. Browser

### **Kebutuhan Brainware (Sumber Daya Manusia)**

*Brainware* (Sumber Daya Manusia) yang menjalankan sistem ini harus paham mengoperasikan komputer. Sumber daya manusia ini dikelompokkan menjadi 2 yang akan mengakses sistem informasi ini, yaitu :

1. Administrator

Administrator ini dapat mengakses seluruh bagian dari sistem informasi penjualan ini yaitu untuk mengelola penjualan barang dan mengupdate barang yang ada di sistem.

1. Pengguna/Konsumen

Pengguna/konsumen dapat mengakses bagian sistem informasi penjualan. Pengguna sendiri mempunyai hak akses terbatas terhadap sistem, yaitu hanya untuk melakukan transaksi pembelian serta melihat barang yang disediakan di sistem.

## **Analisis Sistem**

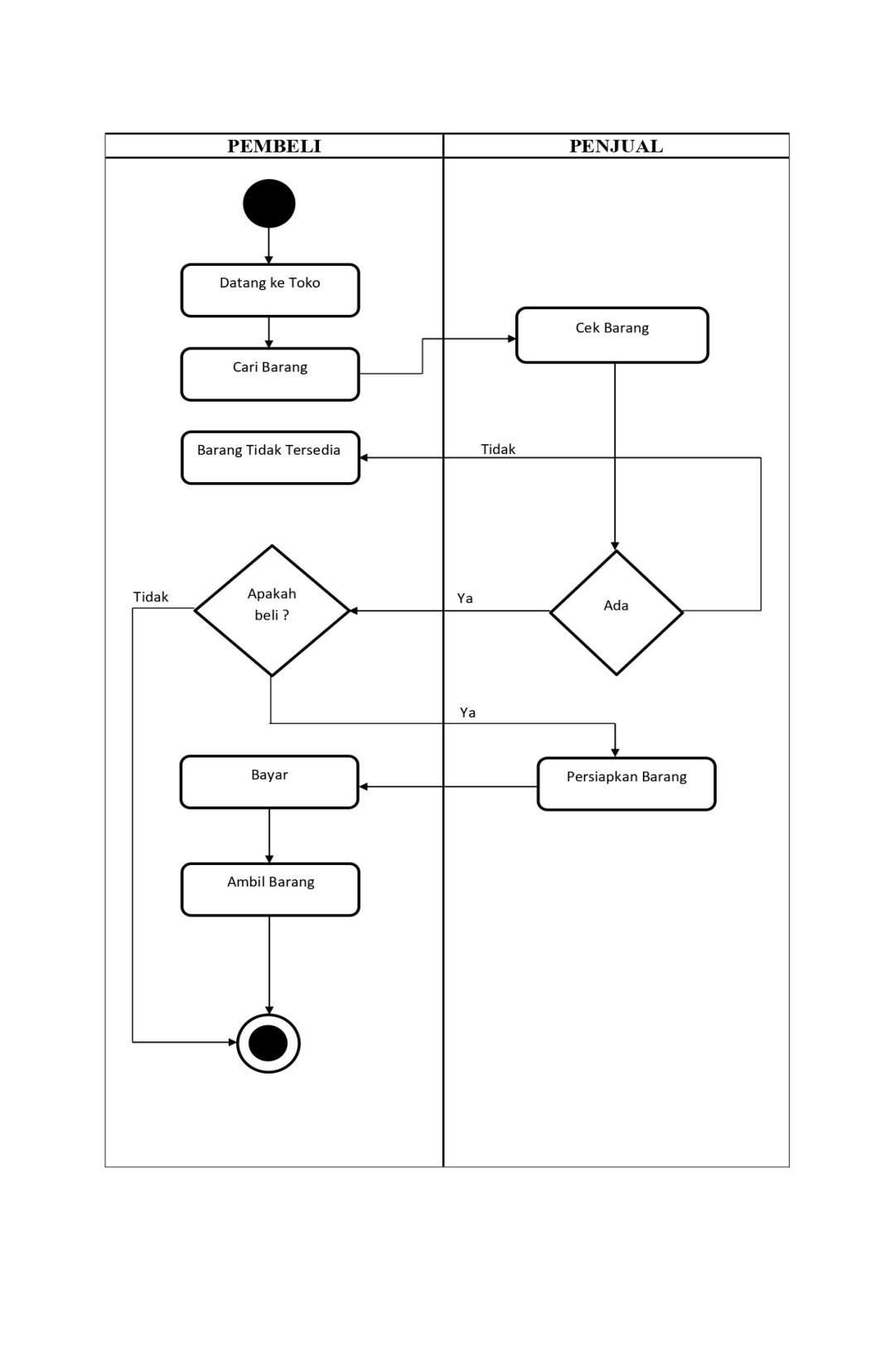
Analisis sistem adalah teknik pemecahan masalah yang menguraikan bagian-bagian komponen dengan mempelajari seberapa bagus bagian-bagian komponen tersebut bekerja dan berintraksi untuk mencapai tujuan tertentu.

### **Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan**

Analisis sistem yang sedang berjalan bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara sistem yang berlaku di perusahaan dengan sistem yang diusulkan oleh peneliti. Hasil penlitian yang dilakukan oleh peneliti dituangkan ke dalam bentuk Diagram *Activity*.

Finaya Shop merupakan Toko yang bergerak dibidang usaha penjualan *fashion* atau pakaian yang bertempat di Desa Sakra Lombok Timur. Saat ini sistem penjualan yang digunakan oleh Finaya Shop adalah konsumen harus mendatangi Toko Finaya Shop untuk memilih dan membeli produk yang telah disediakan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis, berikut ini adalah proses yang ada di Toko Finaya Shop yang belum dilakukan pengembangan sistem. Analisis sistem yang berjalan pada Toko Finaya Shop bertujuan untuk mengetahui lebih jelas bagaimana sistem yang sedang berjalan dan kekurangan yang ada pada sistem tersebut untuk dijadikan landasan usulan perancangan analisis sistem yang baru untuk Toko Finaya Shop. Adapun pemodelan sistem yang berjalan digambarkan dalam bentuk Diagram *Activity* yaitu :



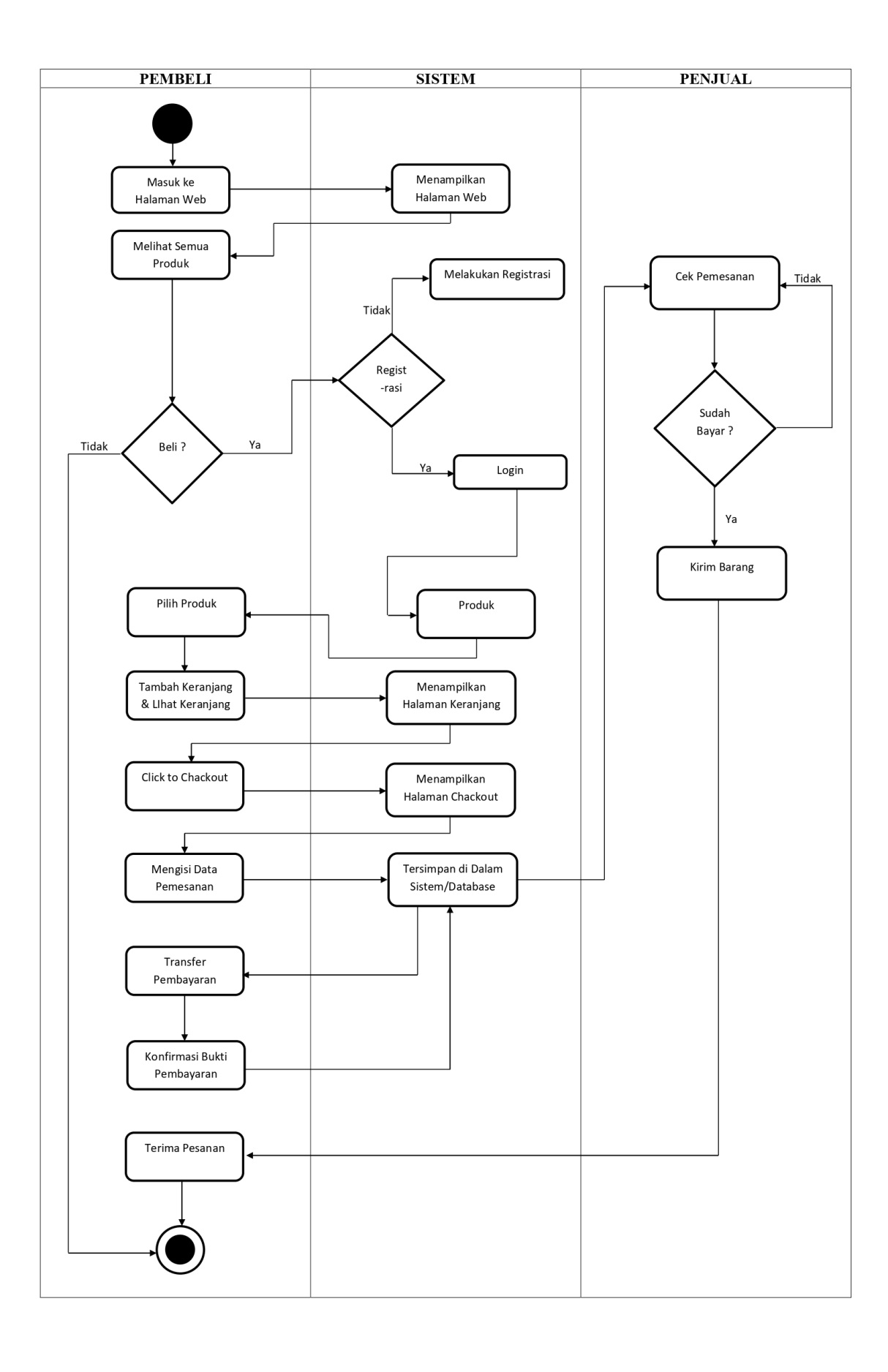
Gambar 3. 2. Sistem Yang Sedang Berjalan

Dari sistem yang sedang berjalan gambar 3.2, yaitu menjelaskan alur dari sistem tersebut, maka pembeli atau konsumen datang ke toko Finaya Shop untuk mencari barang, setelah itu penjual/pemilik toko membantu pembeli/konsumen mencari barang. Jika barang atau produk tidak ada maka barang tidak tersedia, jika barang tersebut tersedia di toko, maka pembeli melakukan pembelian barang atau produk. Setelah itu, penjual menyiapkan barang yang telah dipesan oleh pembeli, dan pembeli melakukan pembayaran serta ambil barang.

### **Analisis Sistem Yang Diusulkan**

Pada era teknologi informasi yang sudah canggih ini, sistem informasi komputerisasi merupakan salah satu penunjang yang cukup penting dalam suatu perusahaan. Beberapa keutungan yang didapat dalam menggunkan sistem yang terkomputerisasi yaitu penghematan waktu, tenaga, biaya, dan kemudahan dalam pengolahan data-data dalam transaksi penjualan pembelian serta laporannya.

Berdasarkan analisis sistem yang sedang berjalan penulis menemukan beberapa kekurangan dari sistem. Dalam perancangan sistem yang sedang berjalan penulis dapat memberikan suatu gambaran sistem yang diusulkan untuk memberikan kemudahan dalam pengolahan data serta kemudahan untuk para pelanggan dalam membeli produk-produk di Finaya Shop. Disini sistem yang diusulkan yaitu pelanggan langsung mengakses *website* Finaya Shop, melakukan aktivitas melihat semua produk, melakukan registrasi dan login, tambah produk yang diinginkan lalu isi *form* pemesanan produk yang tersedia oleh sistem, melakukan konfirmasi pembayaran yang disedikan oleh sistem, setelah itu dilakukan validasi oleh admin dan lalu pengiriman barang. Berikut ini perancangan sistem yang akan dibangun oleh peneliti.



Gambar 3. 3. Analisis Sistem Yang Diusulkan

## **Perancangan Sistem Yang Diusulkan**

Pada perancangan sistem ini ada beberapa langkah yang akan di rancang, diantaranya *use case* diagram, *activity* diagram, diagram konteks, data flow diagram/data alir diagram, dan *entity relationship diagram*. Adapun langkah-langkah perancangan sistem secara rinci adalah sebagai berikut:

### **Membuat Use Case Diagram**

*Use case diagram* adalah urutan langkah-langkah perilaku (skenario) baik otomatis ataupun manual, untuk bertujuan menyelesaikan suatu tugas tertentu. *Use case diagram* menggambarkan apa saja aktivitas yang dilakukan oleh suatu sistem dari sudut pandang pengamatan luar. *Use case diagram* dekat kaitannya dengan kejadian (skenario) yang terjadi ketika seseorang berinteraksi dengan sistem. Adapun penulis membuat langkah-langkah dalam *use case diagram* yaitu:

1. Identifikasi Aktor

Aktor adalah apapun yang butuh untuk berintraksi dengan sistem untuk bertukar informasi. Dalam menganalisis kebutuhan menggunakan bahasa pemrograman berorientasi objek, pertama kali penulis harus mengetahui siapa saja aktor-aktor yang akan terlibat pada sistem yang akan dibangun. Aktor adalah seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan sistem yang sedang kita kembangkan. Adapun aktor-aktor yang terhubung pada sistem yang sedang berjalan ini dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu penjual dan pembeli. Adapun penjual adalah aktor yang berinteraksi penuh dengan sistem.

Tabel 3. 1. Identifikasi Aktor

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Aktor** | **Deskripsi** |
| 1. | Admin | Bagian yang berinteraksi dengan sistem dan menginputkan data produk, mengelola data produk dan mengecek data produk yang ada. |
| 2. | Pembeli/Pelanggan | Bagian yang dapat melihat semua informasi pada halaman *website* |

1. Identifikasi Use Case

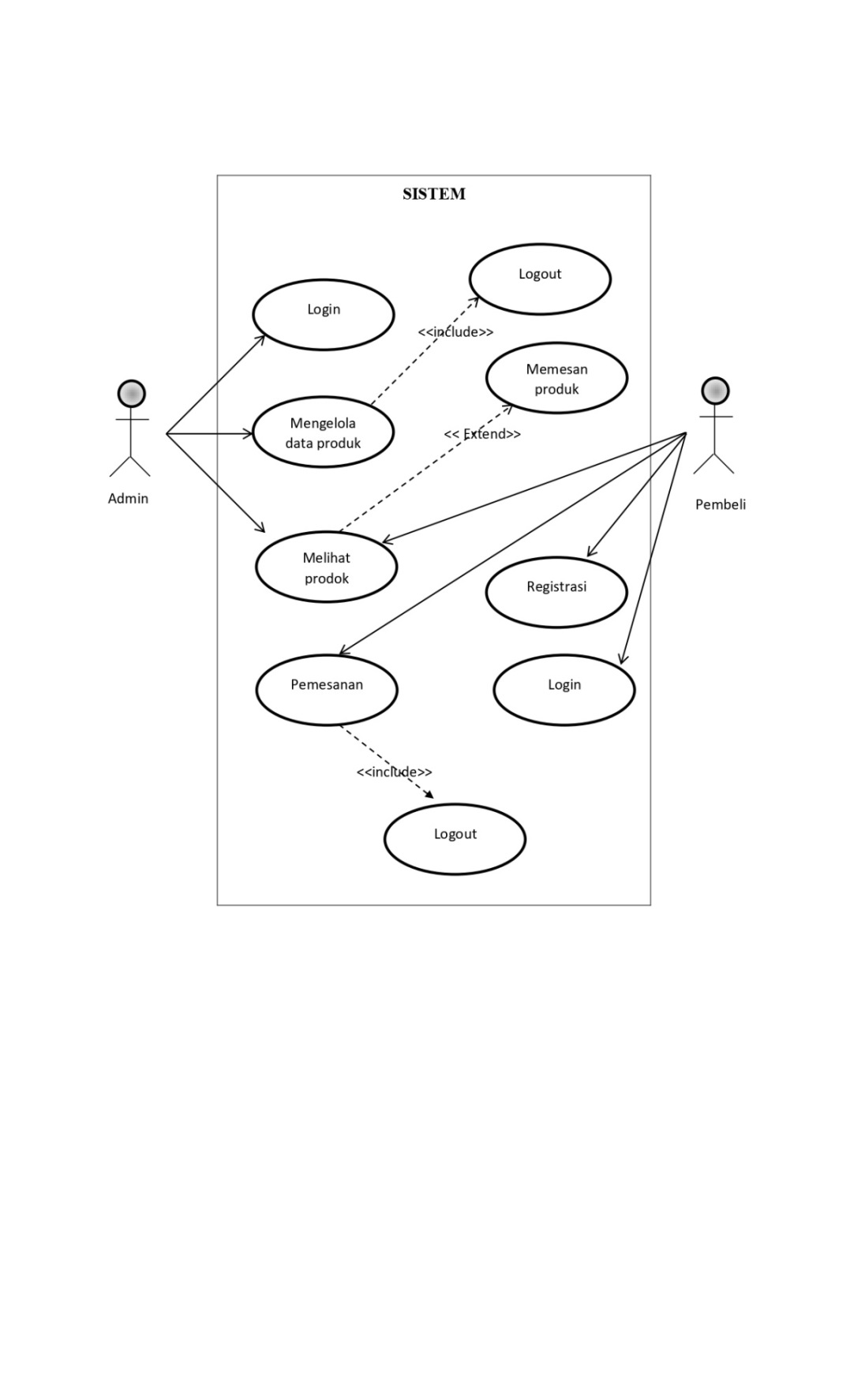
Identifikasi *use case* bertujuan untuk mengetahui berapa interaksi yang dilakukan aktor terhadap sistem yang dibangun. Use case yang diidentifikasi bersifat umum dan interaksi *use case* mempunyai sub-sub interaksi (sub proses) di dalam masing-masing *use case*. Identifikasi *use case* dapat dilihat pada tebel dibawah ini.

Tabel 3. 2. Identifikasi Use Case

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama Use Case** | **Deskripsi** | **Aktor** |
| 1. | Login | Menggambarkan kegiatan aktor masuk ke halaman admin | Admin |
| 2. | Logout | Menggambarkan kegiatan aktor keluar dari halaman admin | Admin |
| 3. | Registrasi | Menggambarkan kegiatan aktor untuk registrasi pembeli | Pembeli |
| 4. | Login | Menggambarkan kegiatan aktor untuk login setelah melakukan registrasi dari pembeli | Pembeli |
| 5. | Logout | Menggambarkan kegiatan aktor untuk keluar dari halaman belanja produk. | Pembeli |
| 6. | Mengelola data produk | Menggambarkan kegiatan aktor untuk mengelola semua data produk yaitu menambah, menghapus, dan mengedit | Admin |
| 7. | Melihat Produk | Menggambarkan kegiatan aktor melihat semua produk | Pembeli dan admin |
| 8. | Memesan produk | Menggambarkan kegiatan aktor memesan produk | Pembeli |

1. Use Case Diagram

Use case diagram adalah diagram yang menggambarkan interaksi antara sistem dan sistem eksternal dan pengguna. Dengan kata lain, secara grafis menggambarkan siapa yang akan menggunakan sistem dan cara apa pengguna mengharapkan untuk berinteraksi dengan sistem. Use case diagram pada sistem yang diusulkan bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



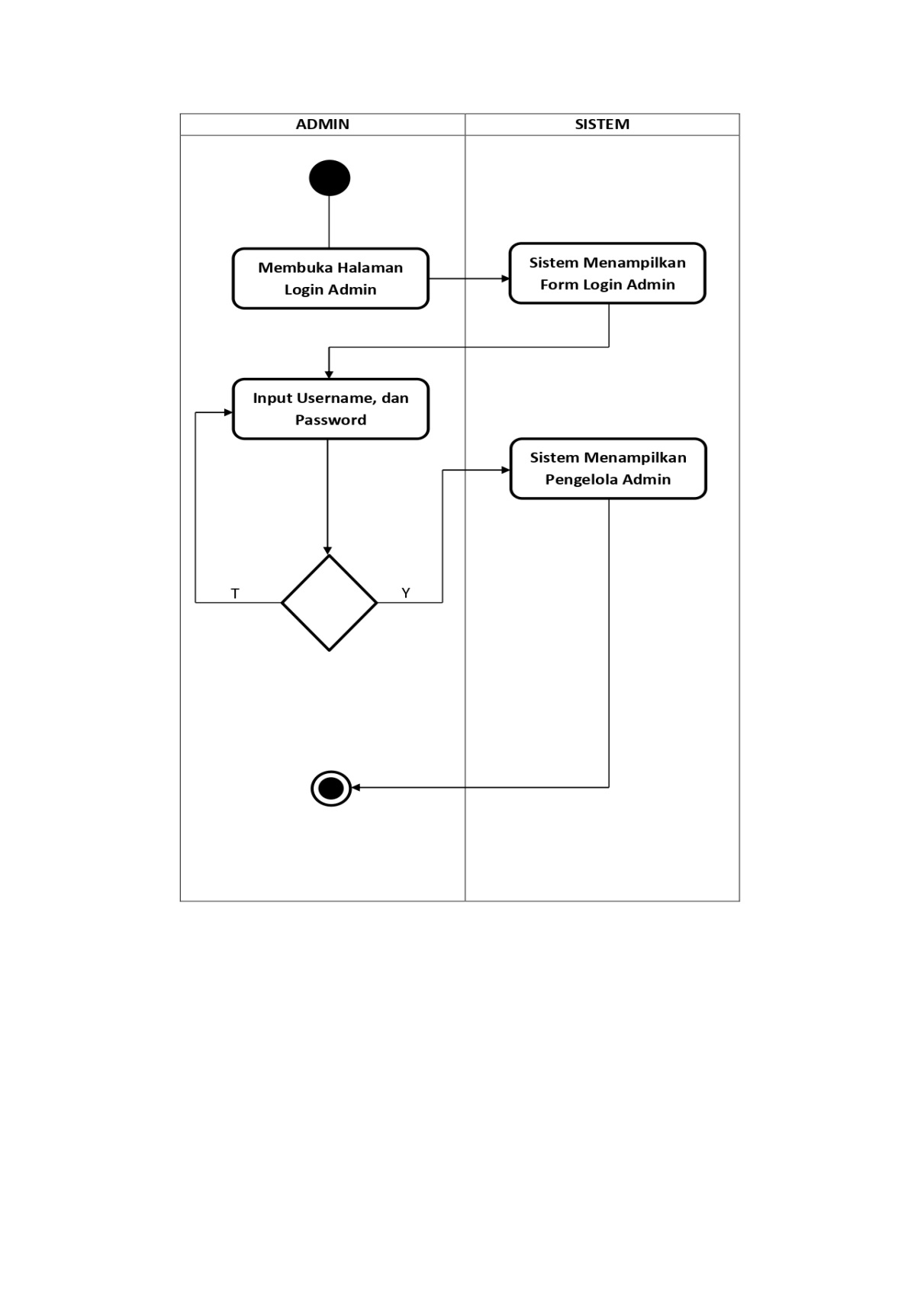
Gambar 3. 4. Use Case Daigram

### **Membuat Activity Diagram**

Activity diagram merupakan diagram yang dapat digunakan untuk menggambarkan aliran proses sebuah bisnis. *Activity diagram* yang dibuat pada sistem yang diusulkan menggambarkan proses-proses yang terjadi pada *use case* yaitu:

1. Activity Diagram Login Admin

*Activity* diagram login admin merupakan aktivitas yang include dari setiap proses pada use case diagram. Karena semua proses pada sistem tidak akan dapat dilakukan tanpa admin terlebih dahulu melakukan proses login ke dalam sistem. Activity diagram login admin dapat dilihat pada gambar dibawah ini yaitu

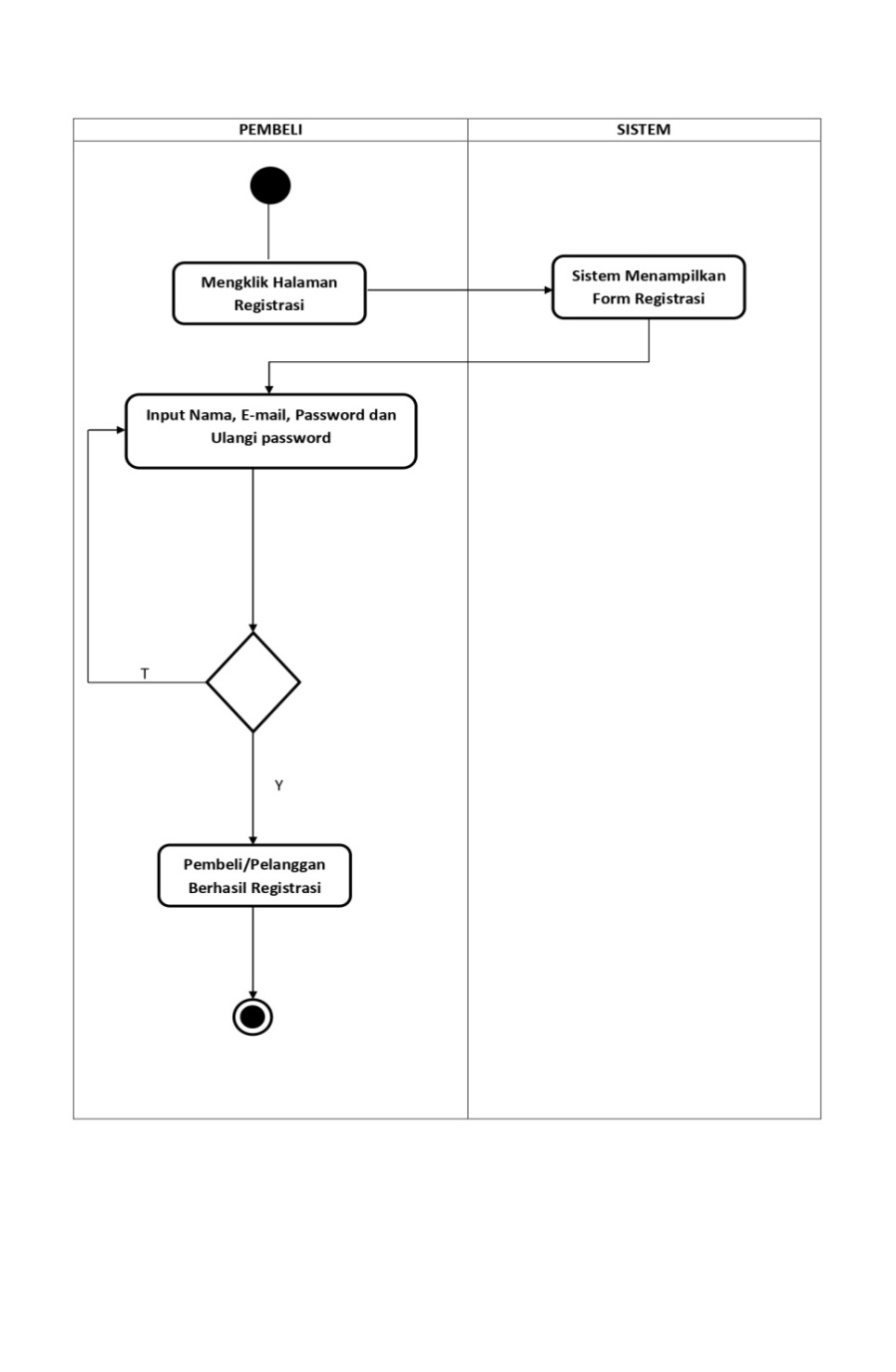


Gambar 3. 5. Activity Diagram Login Admin

Dari *activity* diagram login admin pada Gambar 3.5 menjelaskan aliran sistem yaitu:. admin akan masuk ke halaman form login untuk mengisi *username* dan *password* dengan benar. Jika proses tesebut berhasil maka admin dapat masuk ke halaman pengolala sistem utama. Lalu, jika proses gagal maka melakukan penginputan kembali.

1. Activity Diagram Registrasi Pelanggan/Pembeli

*Activity* Diagram Registrasi Pelanggan atau Pembeli merupakan aktivitas yang include dari setiap proses pada *use case* diagram. Karena semua proses dalam melakukan pemesanan perlu mempunyai akun terlebih dahulu agar pembeli atau pelanggan dapat login ke dalam sistem produk yang tersedia. *Activity* Diagram Registrasi Pelanggan atau Pembeli dapat dilihat pada gambar dibawah ini yaitu:

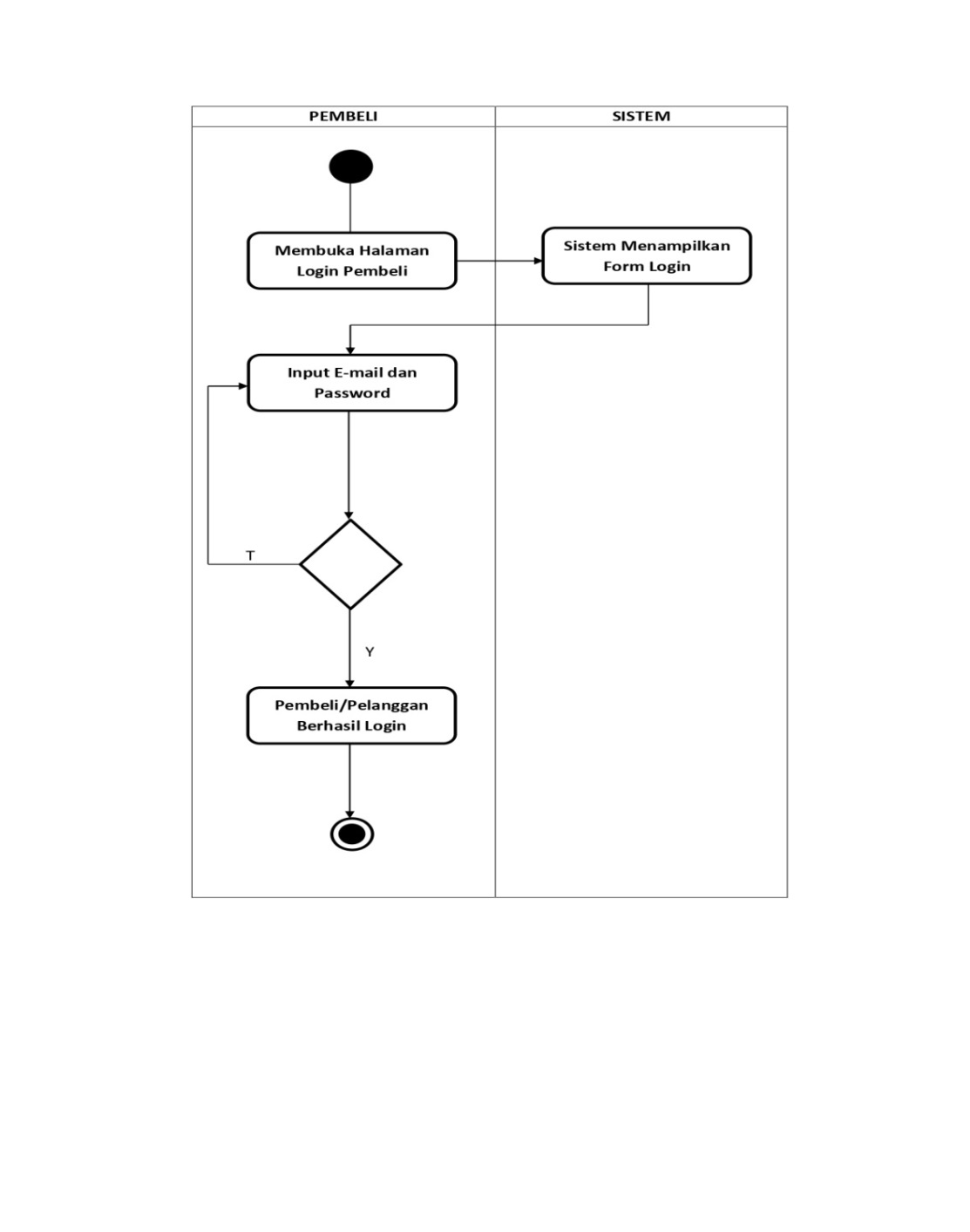


Gambar 3. 6. Activity Diagram Registrasi Pelanggan

Dari activity diagram registrasi pembeli/pelanggan pada Gambar 3.6 menjelaskan aliran sistem yaitu: pembeli/pelanggan akan masuk ke halaman form registrasi untuk mengisi nama, e-mail, password dan ulangi password dengan benar. Jika proses tersebut berhasil maka pembeli/pelanggan menggunakan akun tersebut untuk login masuk ke halaman semua produk yang tersedia oleh sistem. Lalu, jika proses gagal maka melakukan penginputan kembali.

1. Activity Diagram Login Pelanggan/Pembeli

*Activity* Diagram Login Pelanggan atau Pembeli merupakan aktivitas yang *include* dari setiap proses pada *use case* diagram. Karena semua proses dalam melakukan pemesanan perlu melakukan login pelanggan setelah registrasi. *Activity* Diagram Login Pelanggan atau Pembeli dapat dilihat pada gambar dibawah ini yaitu:

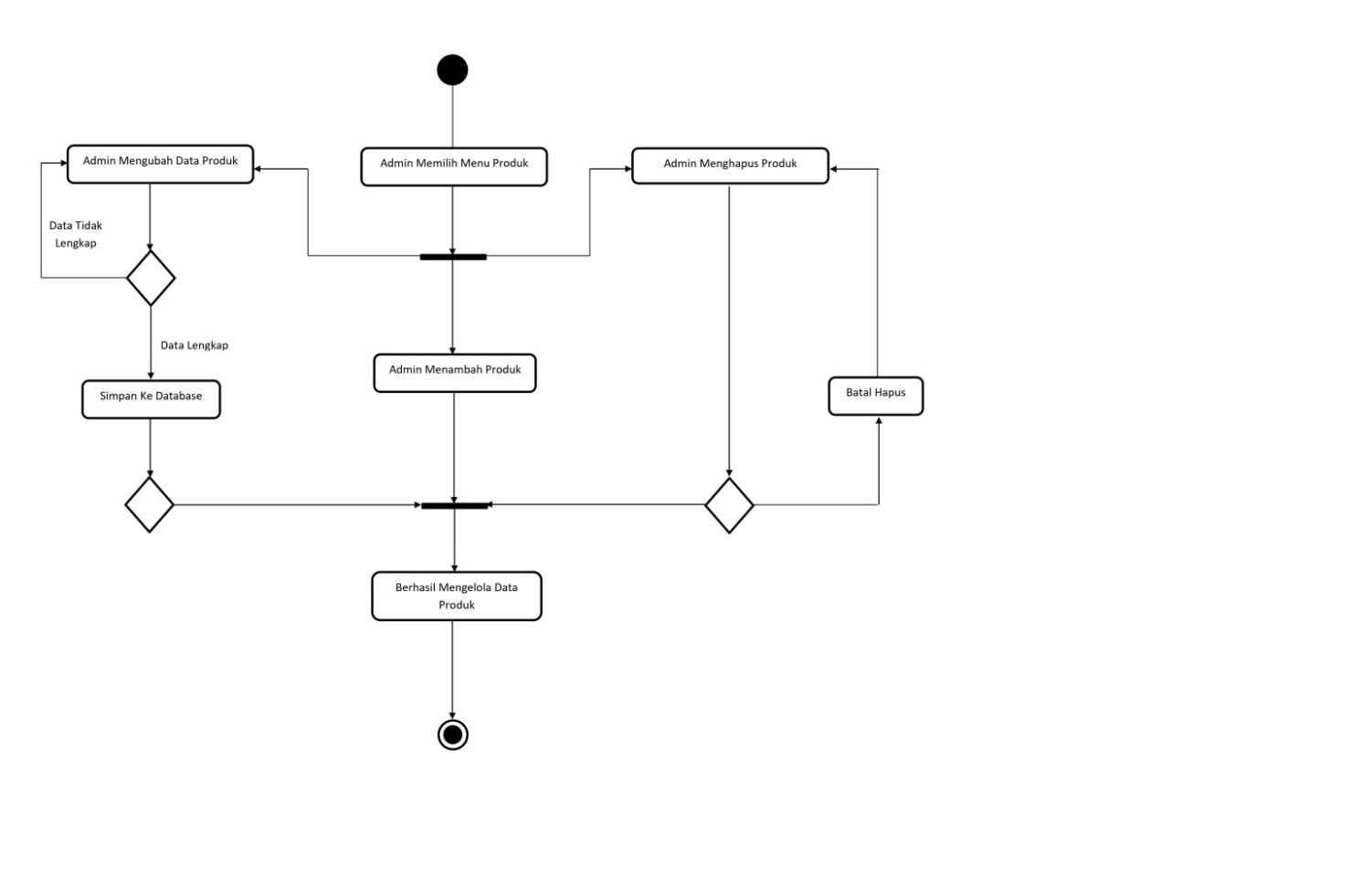


Gambar 3. 7. Activity Diagram Login Pelanggan

Dari activity diagram login pembeli/pelanggan pada Gambar 3.7 menjelaskan aliran sistem yaitu: pembeli/pelanggan akan masuk ke halaman form login untuk mengisi e-mail dan password dengan benar. Jika proses tersebut berhasil maka pembeli/pelanggan masuk ke halaman semua produk yang tersedia oleh sistem. Lalu, jika proses gagal maka melakukan penginputan kembali.

1. Activity Diagram Mengelola Data Produk

*Activity Diagram* Mengelola Data Produk merupakan aktivitas yang melakukan proses pengelolaan data produk oleh admin untuk menambah, mengubah, dan megedit data yang telah tersedia. Activity Diagram Mengelola Data Produk dapat dilihat pada gambar dibawah ini yaitu:

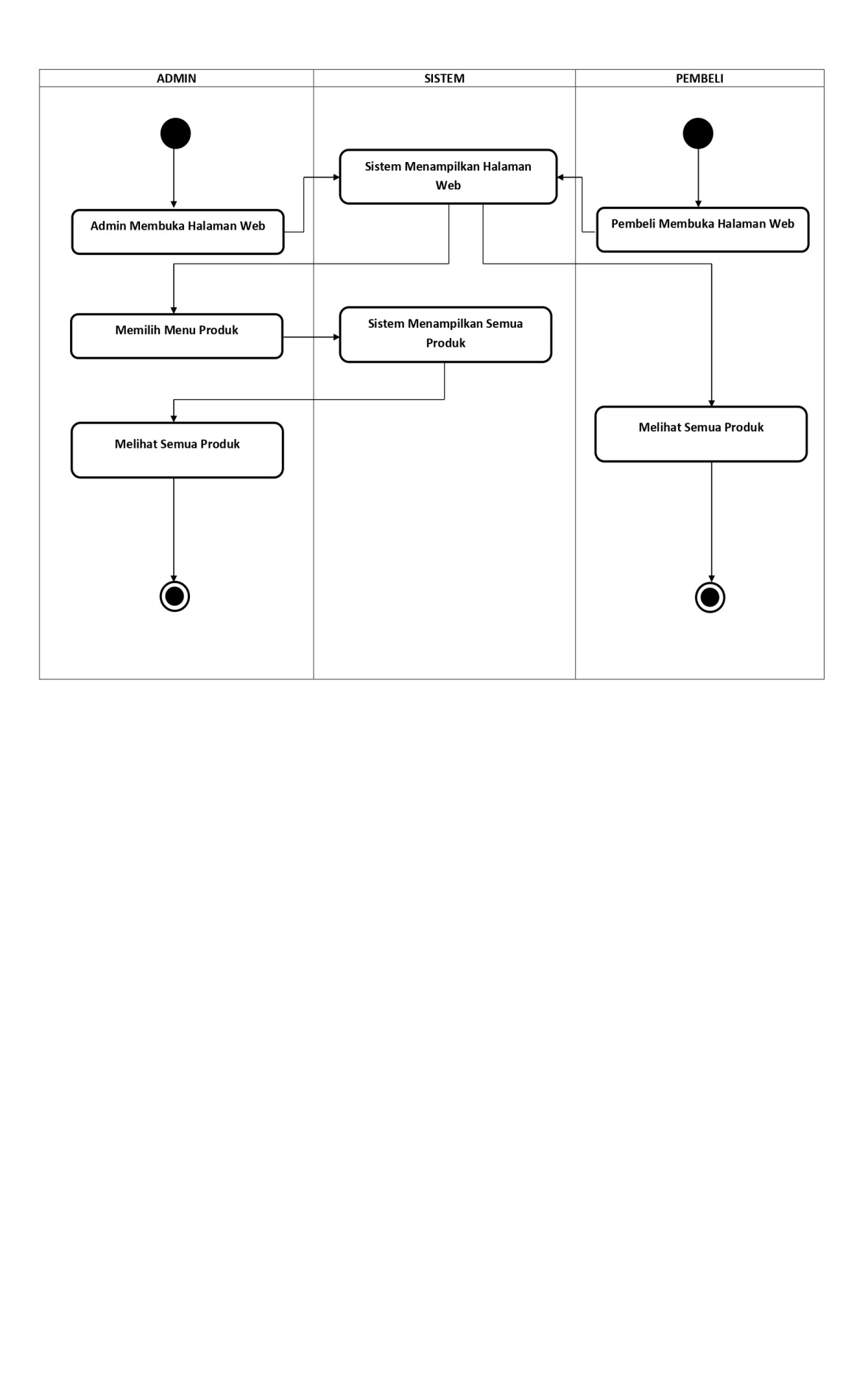


Gambar 3. 8. Activity Diagram Mengelola Data Produk

Dari *activity* mengelola data produk pada Gambar 3.8 menjelaskan aliran sistem yaitu: Admin memilih menu produk, kemudian admin memilih tombol tambah untuk menambahkan data produk. Jika data tersebut tidak lengkap maka admin dapat melengkapi data produk dengan memilih tombol ubah. Akan tetapi, jika data produk sudah lengkap maka sistem akan menyimpan data produk ke dalam database. Jika admin ingin menghapus data produk maka admin terlebih dahulu memilih data produk yang akan dihapus. Jika admin memilih trash atau hapus maka data produk yang sudah dipilih akan terhapus. Setelah melakukan hal tersebut maka admin berhasil melakukan kelola data produk.

1. Activity Diagram Melihat Produk

*Activity* diagram melihat produk merupakan aktivitas yang dilakukan oleh admin dan pembeli. Urutan langkah-langkah proses melihat produk dapat dilihat pada gambar dibawah ini yaitu:

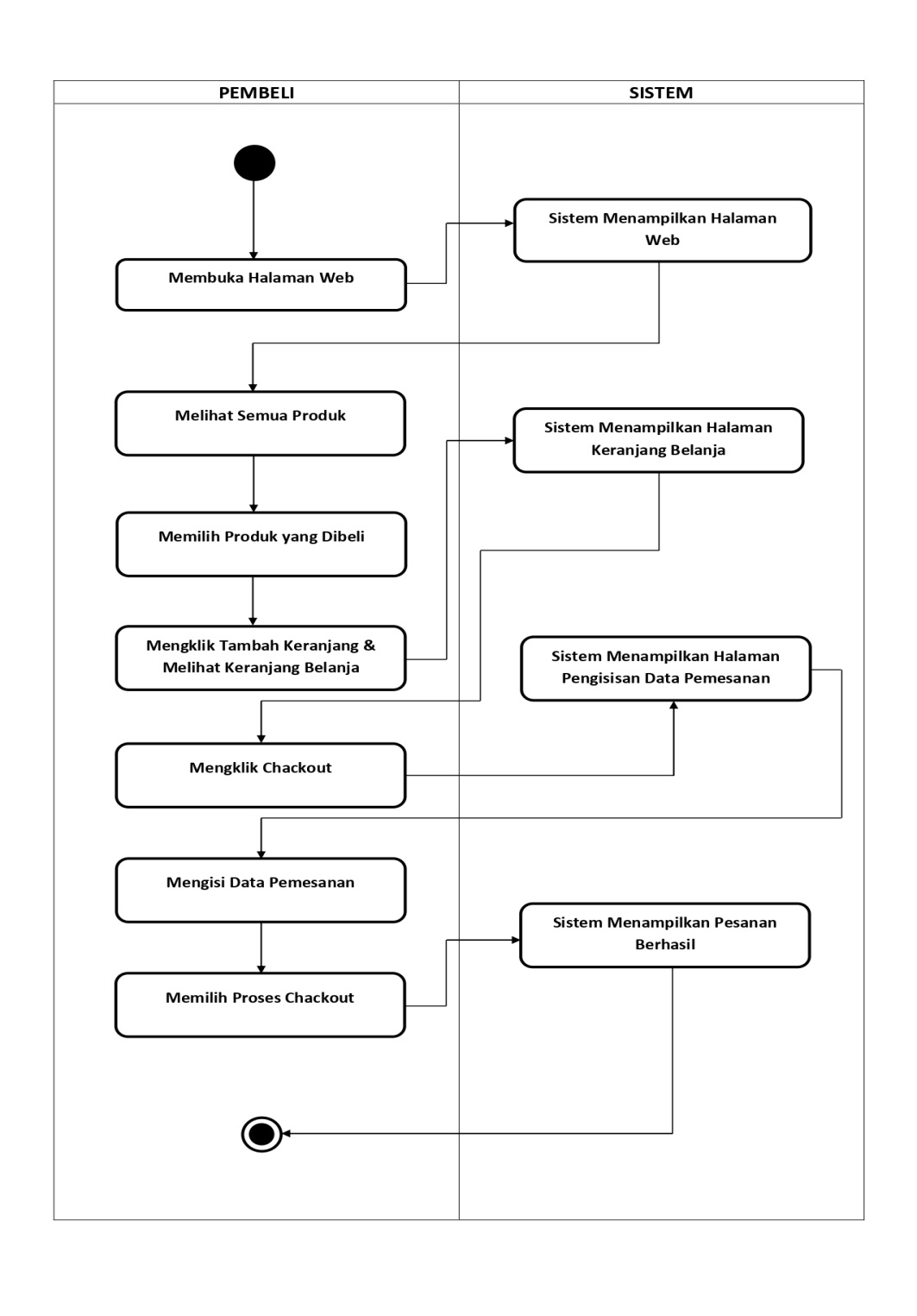


Gambar 3. 9. Activity Diagram Melihat Produk

Dari activity diagram melihat produk pada Gambar 3.9 menjelaskan aliran sistem yaitu: melihat produk ini biasanya dilakukan oleh seorang admin dan seorang pembeli. Seorang admin akan memilih menu produk, setelah itu admin akan melihat semua produk yang berada di sistem. Sedangkan pembeli hanya akan melihat langsung semua produk setelah mengakses link website tersebut.

1. Activity Diagram Memesan Produk

*Activity* diagrammemesan produk merupakan aktivitas yang dilakukan pembeli. Urutan langkah-langkah proses melihat produk dapat dilihat pada gambar dibawah ini yaitu:



Gambar 3. 10. Activity Diagram Memesan Produk

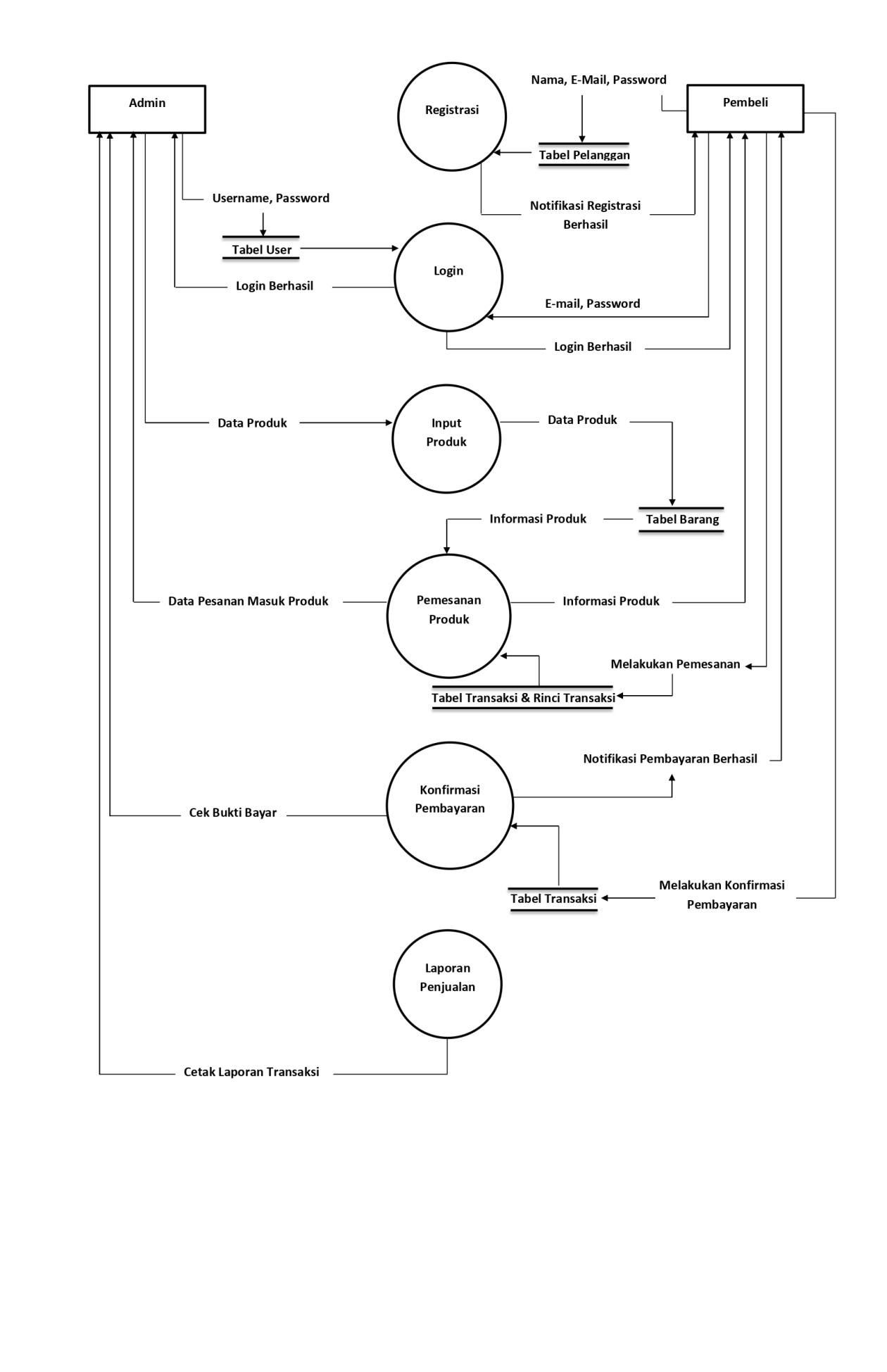
Dari *activity* diagram memesan produk pada Gambar 3.10 menjelaskan seorang pembeli memilih produk yang diinginkan, setelah itu pembeli malakukan tambah keranjang dan melihat keranjang belanja tersebut, setelah itu sistem akan menampilkan halaman keranjang belanja yang telah di pesan oleh pembeli. Kemudian pembeli mengklik pilihan *chackout* untuk masuk ke halaman pengisian data pemesanan, setelah mengisi data pemesanan pembeli melakukan proses *chackout*, lalu data tersebut tersimpan ke *database* admin, lalu sistem menampilkan pesanan berhasil.

### **Membuat DAD/DFD (Diagram Konteks)**

Diagram konteks atau sering disebut dengan DAD/DFD Level 0 merupakan suatu diagram yang terdiri dari sebuah metode yang dapat mejelaskan lingkup sistem secara umum. Diagram konteks merupakan bagian dari Data Alir Diagram/Data Flow Diagram yang digunakan untuk menetapkan konteks serta batasan-batasan sistem dalam sebuah pemodelan dan yang menggambarkan seluruh input ke sistem output dari sistem. Diagram konteks akan diuraikan ke dalam beberapa level diagram yang ada dalam sistem sehingga menghasilkan uraian sistem yang lebih rinci. Dari penelitian ini hanya satu diagram yang akan dibuat oleh penulis yaitu:

1. DAD/DFD Level 1

DAD/DFD Level 1 merupakan tahapan lebih lanjut dari DAD/DFD level 0, dimana semua proses yang ada pada DFD level 0 akan dirinci dengan lengkap sehingga lebih lengkap dan detail. Proses-proses utama yang akan dipecah menjadi sub proses. Adapun gambar diagram konteks (DAD/DFD Level 1) dibawah ini yaitu:



Gambar 3. 11. DAD/DFD Level 1

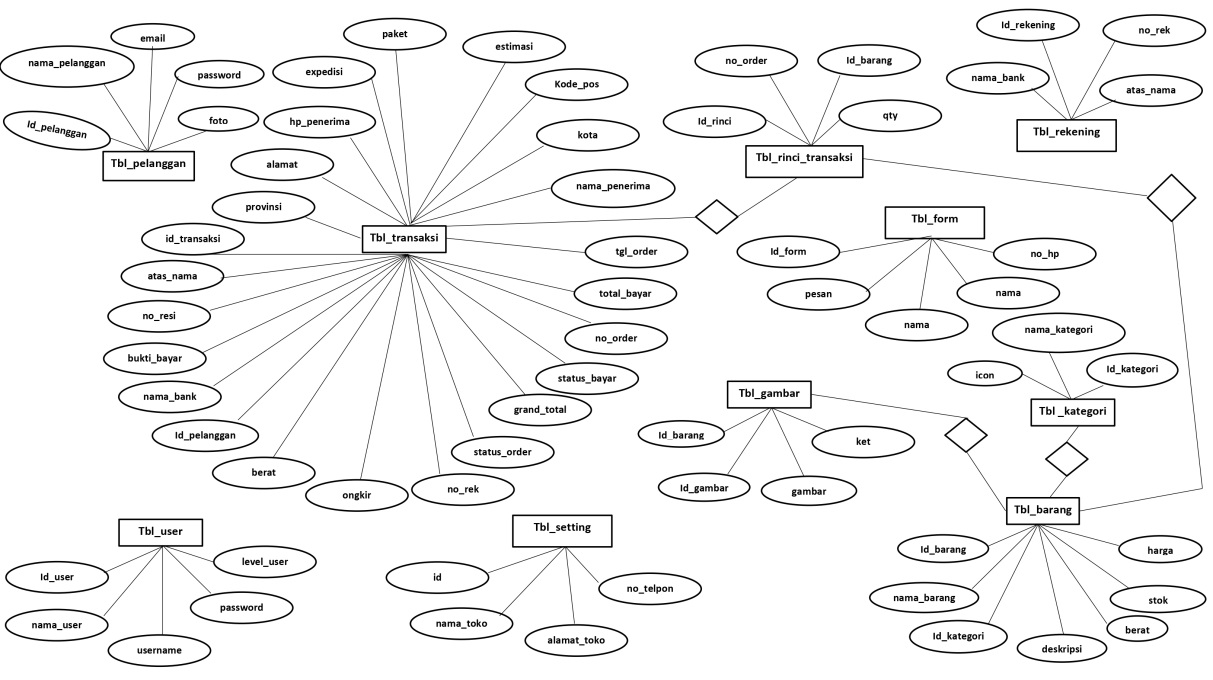
DAD/DFD Level 1 memiliki dua pengguna yaitu admin dan pelanggan. Terdapat 6 proses di dalam DAD/DFD level 1 yaitu registrasi, login, proses input produk, pemesanan produk, konfirmasi pembayaran, dan laporan penjualan. Adapun penjelasan dari sistem alir diagram yaitu:

1. Registrasi berupa proses pendaftaran pembeli atau pelanggan untuk membuat akun, dan kemudian akan tersimpan di dalam database pembeli atau pelanggan. Lalu, akun yang telah dibuat akan digunakan untuk login ke sistem, agar pembeli atau pelanggan dapat melakukan transaksi.
2. Input data produk menjelaskan secara detail proses mengelola data produk sebelum dilakukan pemesanan ataupun sesudah melakukan pemesanan. Proses penambahan produk yang disimpan di database, proses mengedit berupa penambahan stok produk, dan melakukan hapus produk yang kemudian akan kembali tersimpan di database.
3. Melakukan pemesanan produk yang dilakukan oleh pembeli atau pelanggan yang memiliki akun. Pembeli dapat melakukan pemilihan produk sesuai dengan kategori yang dipilih. Jika pembeli atau pelanggan sudah memilih sistem akan menampilkan data pesanan pembeli yang dapat dilihat oleh pembeli pada satiap transaksi. Setelah itu, admin juga dapat melihat data pesanan masuk dari pembeli untuk memproses pesanan tersebut.
4. Setelah malakukan pembayaran, pembeli atau pelanggan wajib melakukan upload bukti konfirmasi pembayaran ke dalam sistem, agar proses pesanan dapat dikirimkan secepatnya.
5. Kemudian dari hasil pembayaran produk akan dilakukan cetak laporan pada setiap transaksi

.

### **Membuat ERD ( Entity Relationship Diagram )**

ERD *(Entity Relationship Diagram)* merupakan salah satu metode pemodelan sebuah rancangan basis data dari sistem yang telah dibuat. Adapun skema rancangan basis data dibawah ini:



Gambar 3. 12. ERD ( Entity Relationship Diagram )

## **Perancangan Database**

Database adalah kumpulan data yang dikelola sedemikian rupa berdasarkan ketentuan tertentu yang saling berhubungan sehingga mudah dalam pengelolaannya.

1. Tabel User

Tabel 3. 3. Tabel User

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama Field | Type Field | Ukuran Field | Deskripsi |
| 1. | id\_user | int | 11 | Primary key |
| 2. | nama\_user | varchar | 25 |  |
| 3. | username | varchar | 25 |  |
| 4. | password | varchar | 25 |  |
| 5. | level\_user | int | 1 |  |

1. Tabel Pelanggan

Tabel 3. 4. Tabel Pelanggan

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama Field | Type Field | Ukuran Field | Deskripsi |
| 1. | id\_pelanggan | int | 11 | Primary key |
| 2. | nama\_pelanggan | varchar | 255 |  |
| 3. | email | varchar | 255 |  |
| 4. | password | text |  |  |
| 5. | foto | text |  |  |

1. Tabel Barang

Tabel 3. 5. Tabel Barang

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama Field | Type Field | Ukuran Field | Deskripsi |
| 1. | id\_barang | int | 11 | Primary key |
| 2. | nama\_barang | varchar | 255 |  |
| 3. | id\_kategori | int | 11 |  |
| 4. | harga | int | 11 |  |
| 5. | deskripsi | mediumtext |  |  |
| 6. | gambar | Text |  |  |
| 7. | berat | int | 11 |  |
| 8. | stok | int | 250 |  |

1. Tabel Form

Tabel 3. 6. Tabel Form

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama Field | Type Field | Ukuran Field | Deskripsi |
| 1. | id\_form | int | 11 | Primary key |
| 2. | nama | varchar | 255 |  |
| 3. | no\_hp | int | 15 |  |
| 4. | pesan | text |  |  |
| 5. | date | timestamp |  |  |

1. Tabel Rekening

Tabel 3. 7. Tabel Rekening

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama Field | Type Field | Ukuran Field | Deskripsi |
| 1. | id\_rekening | int | 11 | Primary key |
| 2. | nama\_bank | varchar | 255 |  |
| 3. | no\_rek | varchar | 25 |  |
| 4. | atas\_nama | varchar | 25 |  |

1. Tabel Kategori

Tabel 3. 8. Tabel Kategori

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama Field | Type Field | Ukuran Field | Deskripsi |
| 1. | id\_kategori | Int | 11 | Primary key |
| 2. | nama\_kategori | varchar | 50 |  |
| 3. | icon | text |  |  |

1. Tabel Gambar

Tabel 3. 9. Tabel Gambar

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama Field | Type Field | Ukuran Field | Deskripsi |
| 1. | id\_gambar | int | 11 | Primary key |
| 2. | id\_barang | int | 11 |  |
| 3. | ket | varchar | 255 |  |
| 4. | gambar | text |  |  |

1. Tabel Transaksi

Tabel 3. 10. Tabel Transaksi

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama Field | Type Field | Ukuran Field | Deskripsi |
| 1. | id\_transaksi | int | 11 | Primary key |
| 2. | id\_pelanggan | int | 11 |  |
| 3. | no\_order | varchar | 25 |  |
| 4. | tgl\_order | date |  |  |
| 5. | nama\_penerima | varchar | 25 |  |
| 6. | hp\_penerima | varchar | 25 |  |
| 7. | provinsi | varchar | 25 |  |
| 8. | kota | varchar | 25 |  |
| 9. | alamat | text |  |  |
| 10. | kode\_pos | varchar | 8 |  |
| 11. | expedisi | varchar | 255 |  |
| 12. | paket | varchar | 255 |  |
| 13. | estimasi | varchar | 255 |  |
| 14. | ongkir | int | 11 |  |
| 15. | berat | int | 11 |  |
| 16. | grand\_total | int | 11 |  |
| 17. | total\_bayar | int | 11 |  |
| 18. | status\_bayar | int | 1 |  |
| 19. | bukti\_bayar | text |  |  |
| 20. | atas\_nama | varchar | 25 |  |
| 21. | nama\_bank | varchar | 25 |  |
| 22. | no\_rek | varchar | 25 |  |
| 23. | status\_order | int | 1 |  |
| 24. | no\_resi | varchar | 25 |  |

1. Tabel Rinci Transaksi

Tabel 3. 11. Tabel Rinci Transaksi

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama Field | Type Field | Ukuran Field | Deskripsi |
| 1. | id\_rinci | int | 11 | Primary key |
| 2. | no\_order | varchar | 25 |  |
| 3. | id\_barang | int | 11 |  |
| 4. | qty | int | 11 |  |

1. Tabel Setting

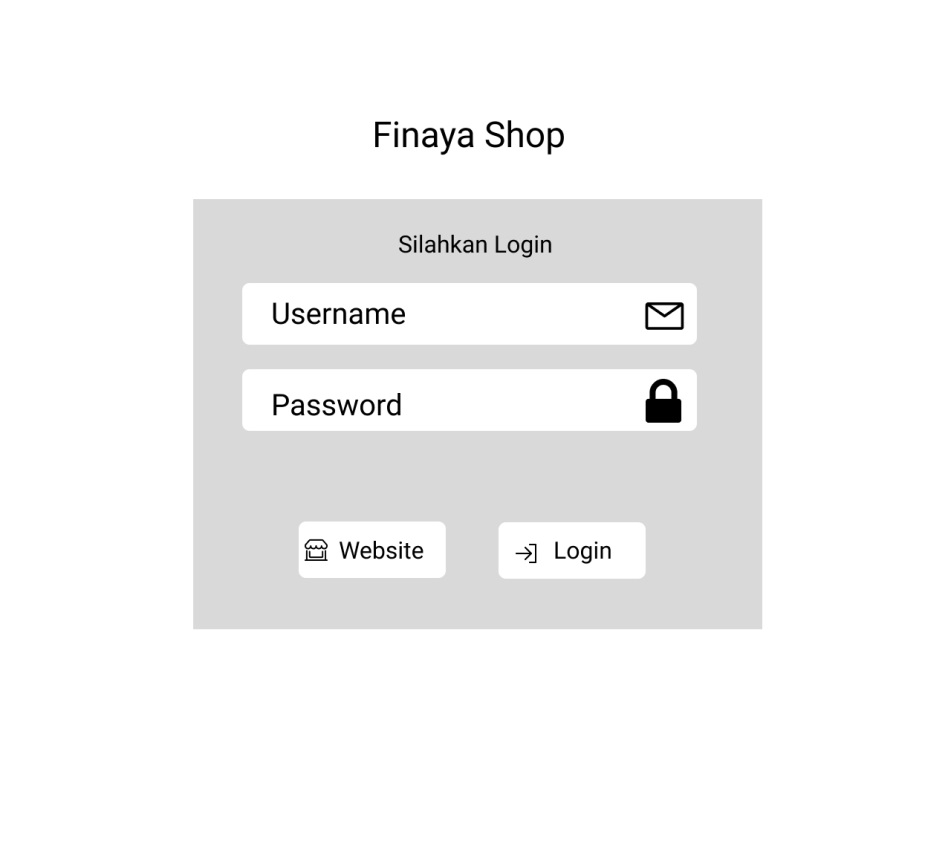
Tabel 3. 12. Tabel Setting

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama Field | Type Field | Ukuran Field | Deskripsi |
| 1. | id | int | 11 | Primary key |
| 2. | nama\_toko | varchar | 255 |  |
| 3. | lokasi | int | 11 |  |
| 4. | alamat\_toko | text |  |  |
| 5. | no\_telpon | varchar | 15 |  |

## **Perancangan Antarmuka**

Perancangan antarmuka merupakan tampilan dari suatu program aplikasi yang berperan sebagai media komunikasi yang digunakan sebagai sarana berdialog antara program dan user. Sistem yang akan dibangun diharapkan menyediakan *interface* yang mudah dipahami dan digunakan oleh *user* atau pengguna.

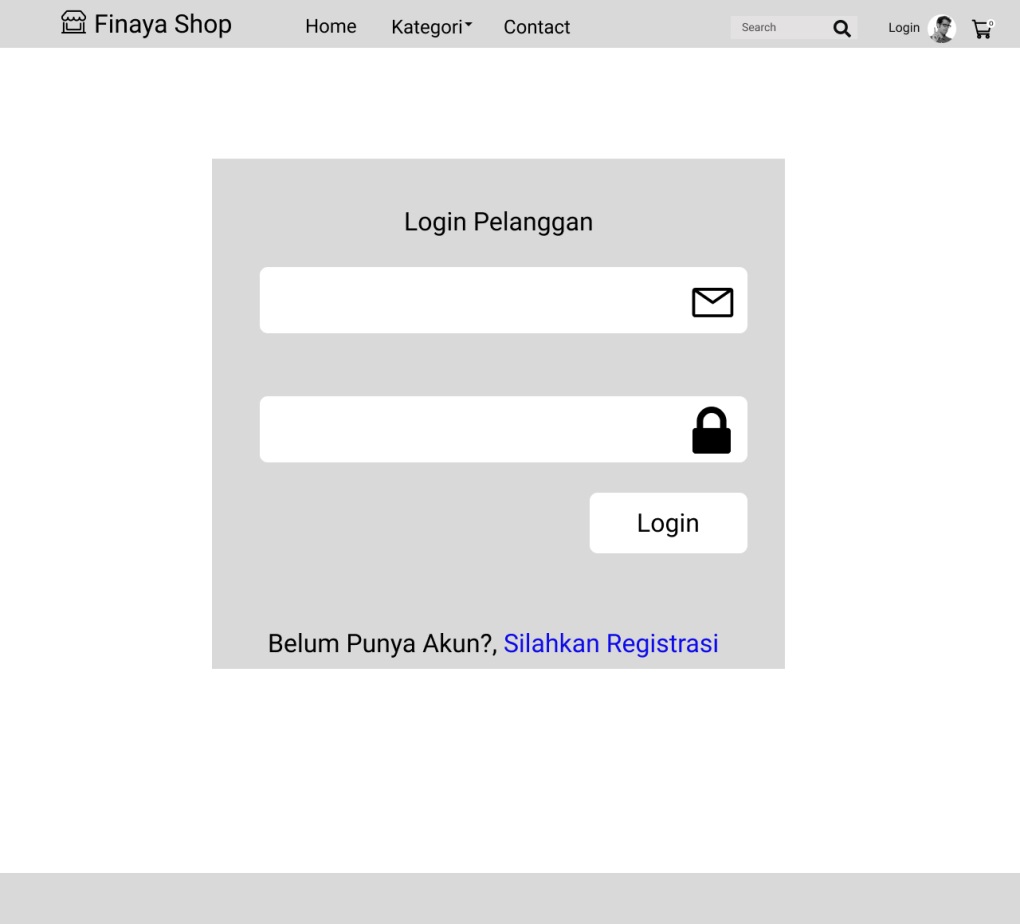
1. Rancangan Tampilan Login Admin



Gambar 3. 13. Rancangan Tampilan Login Admin

Dari rancangan tampilan login admin gambar 3.13, menjelaskan bahwa sebagai rancangan desain yang dibuat oleh penulis untuk mengacu dalam pembuatan produk yang sebenarnya. Tampilan login admin ini untuk login masuk ke halaman pengelola *dashboard* admin.

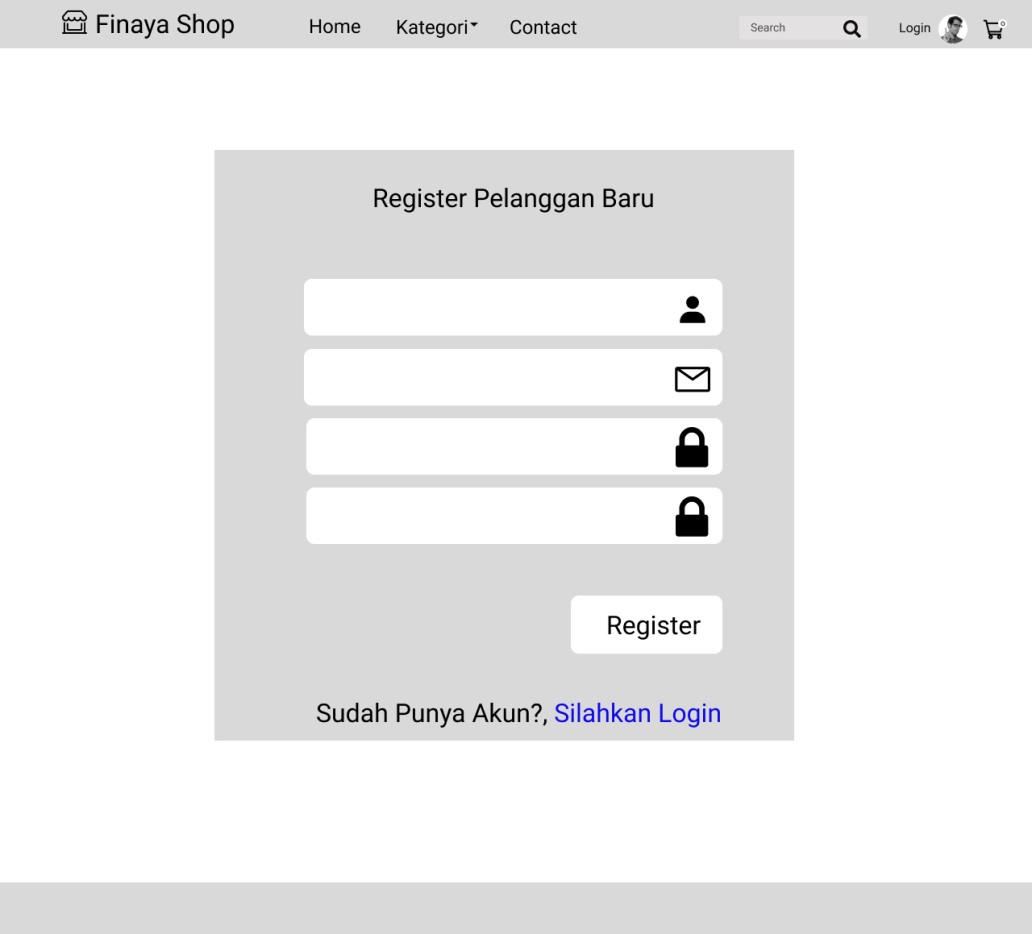
1. Rancangan Tampilan Login Pembeli/Pelanggan



Gambar 3. 14. Rancangan Tampilan Login Pembeli/Pelanggan

Dari rancangan tampilan login pembeli/pelanggan gambar 3.14, menjelaskan bahwa sebagai rancangan desain yang dibuat oleh penulis untuk mengacu dalam pembuatan produk yang sebenarnya. Tampilan login pembeli/pelanggan ini untuk login akun terlebih dahulu, agar dapat melakukan transaksi.

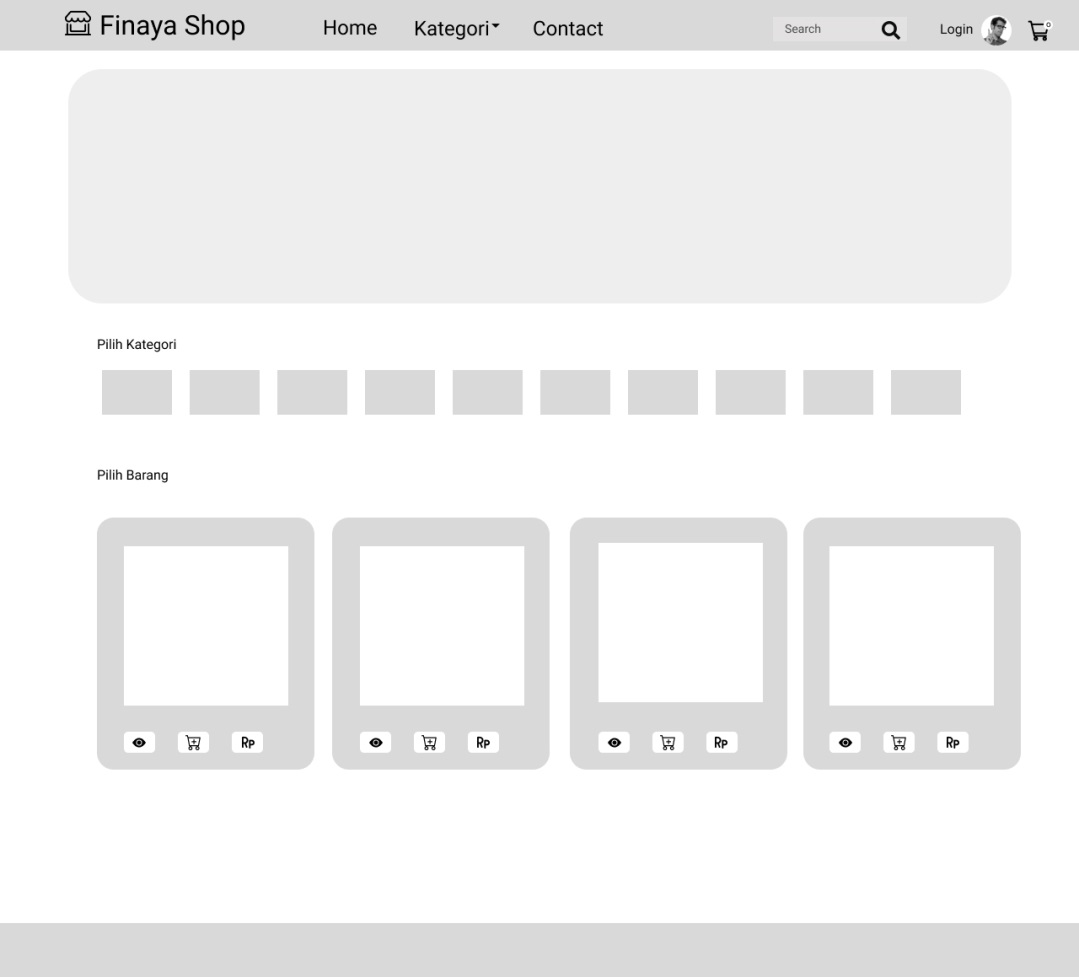
1. Rancangan Tampilan Registrasi Pembeli/Pelanggan

**

Gambar 3. 15. Rancangan Tampilan Registrasi Pembeli/Pelanggan

Dari rancangan tampilan registrasi pembeli/pelanggan gambar 3.15, menjelaskan bahwa sebagai rancangan desain yang dibuat oleh penulis untuk mengacu dalam pembuatan produk yang sebenarnya. Tampilan registrasi pembeli/pelanggan ini untuk membuat akun terlebih dahulu, agar digunakan akun tersebut untuk login ke dalam sistem.

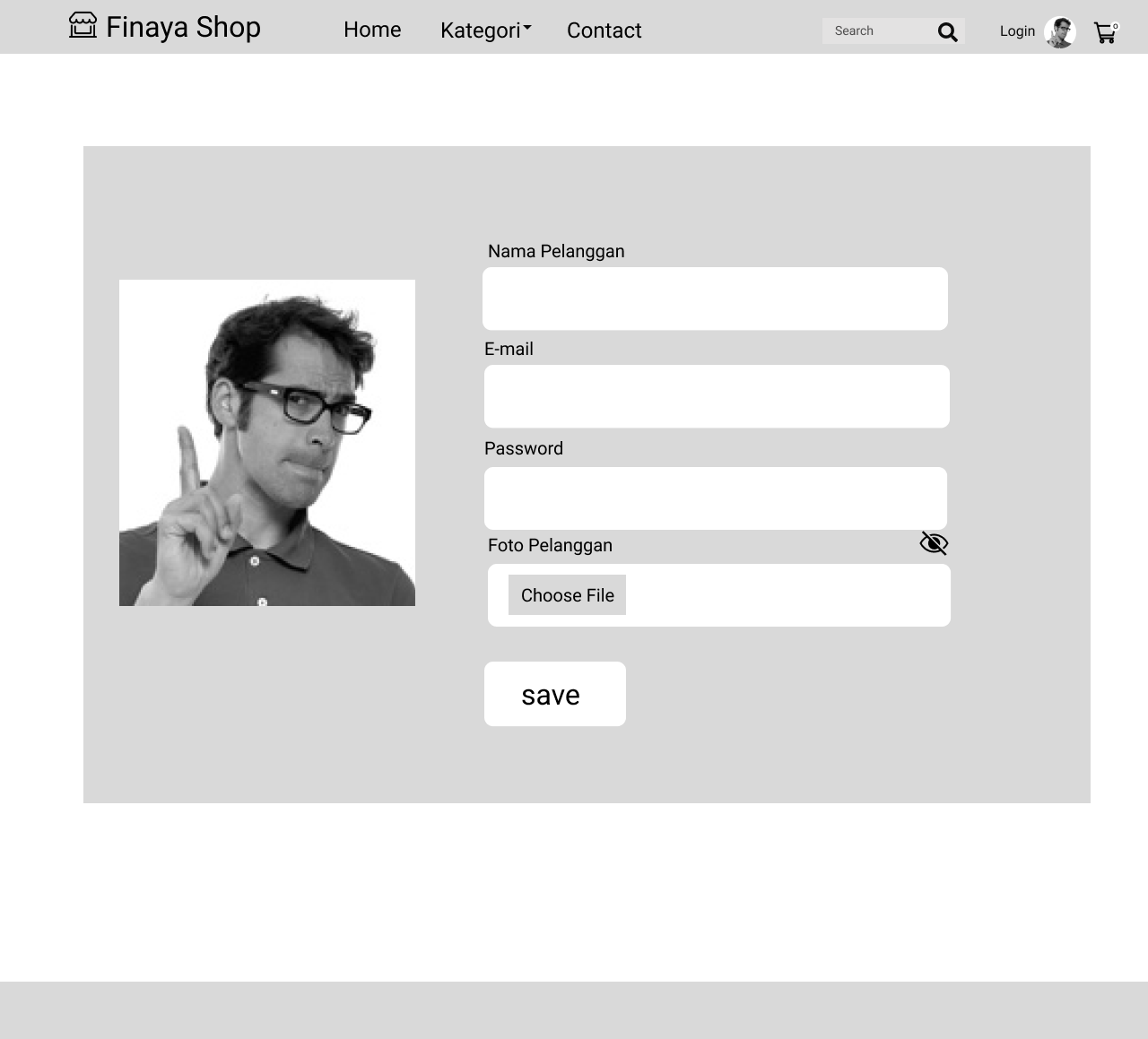
1. Rancangan Tampilan Dashboard Pembeli/Pelanggan



Gambar 3. 16. Rancangan Tampilan Dashboard Pembeli/Pelanggan

Dari rancangan tampilan *dashboard* pembeli/pelanggan gambar 3.16, menjelaskan bahwa sebagai rancangan desain yang dibuat oleh penulis untuk mengacu dalam pembuatan produk yang sebenarnya. Tampilan rancangan halaman *dashboard* ini agar pembeli/pelanggan dapat melihat semua produk-produk yang tersedia di dalam sistem tersebut.

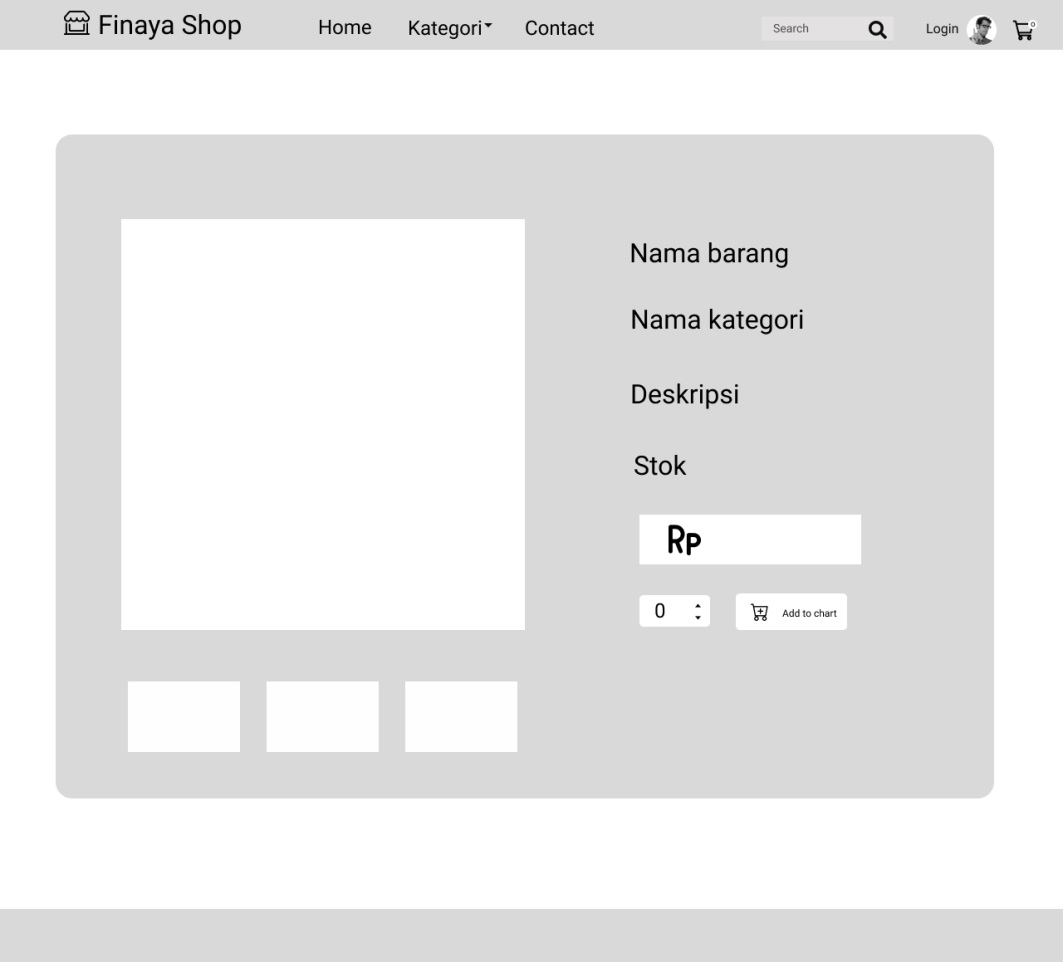
1. Rancangan Tampilan Profile Pembeli/Pelanggan



Gambar 3. 17. Rancangan Tampilan Profile Pembeli/Pelanggan

Dari rancangan tampilan *profile* pembeli/pelanggan gambar 3.17, menjelaskan bahwa sebagai rancangan desain yang dibuat oleh penulis untuk mengacu dalam pembuatan produk yang sebenarnya. Tampilan rancangan ini dibuat oleh penulis agar pembeli/pelanggan dapat melakukan *update* profil di dalam sistem tersebut.

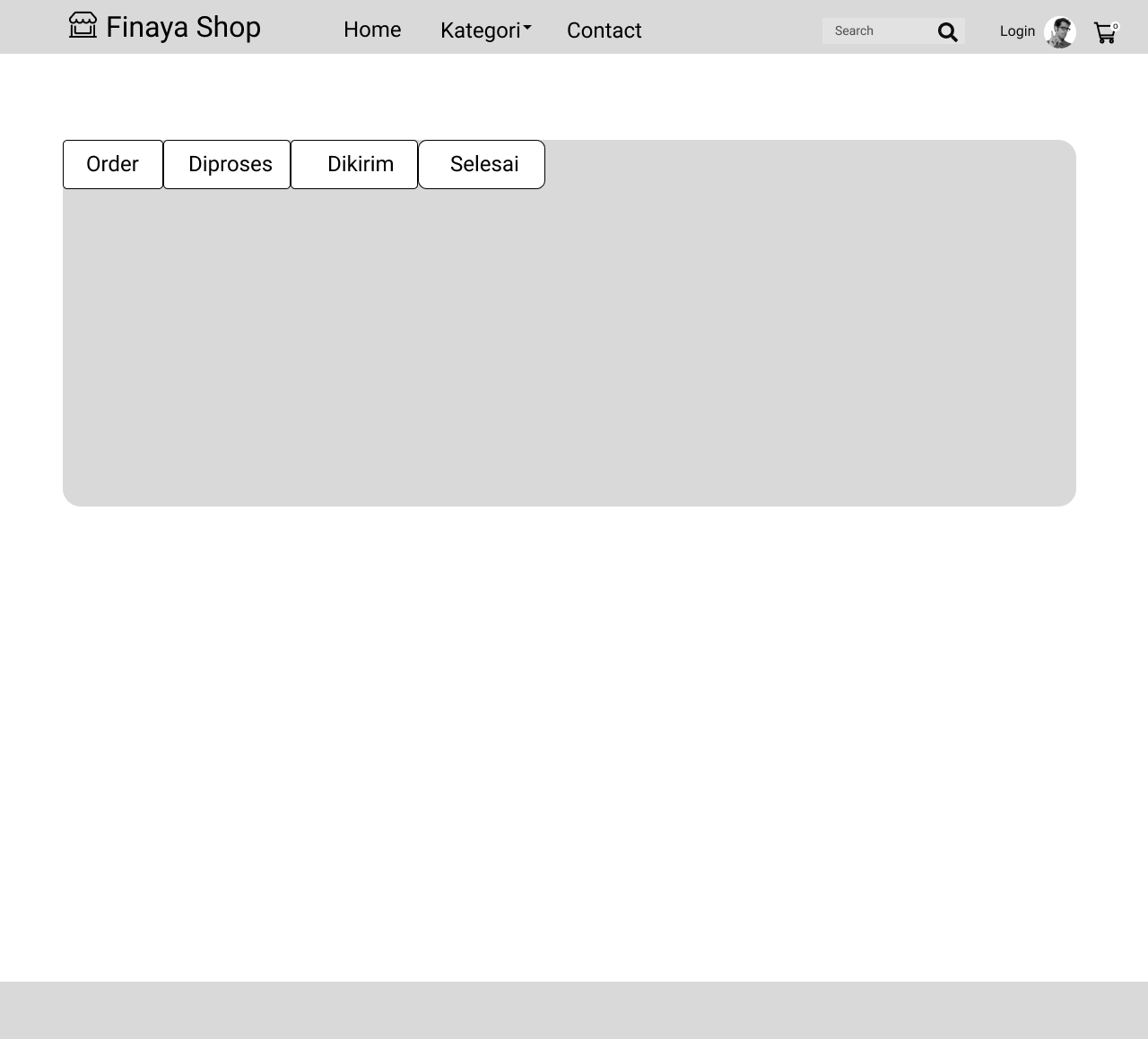
1. Rancangan Tampilan Detail Barang



Gambar 3. 18. Rancangan Tampilan Detail Barang

Dari rancangan tampilan detail barang gambar 3.18, menjelaskan bahwa sebagai rancangan desain yang dibuat oleh penulis untuk mengacu dalam pembuatan produk yang sebenarnya. Tampilan rancangan *detail* barang ini dibuat oleh penulis agar melihat *detail* produk-produk, stok barang, tambah keranjang, dan jumlah produk yang akan dibeli oleh pembeli/pelanggan.

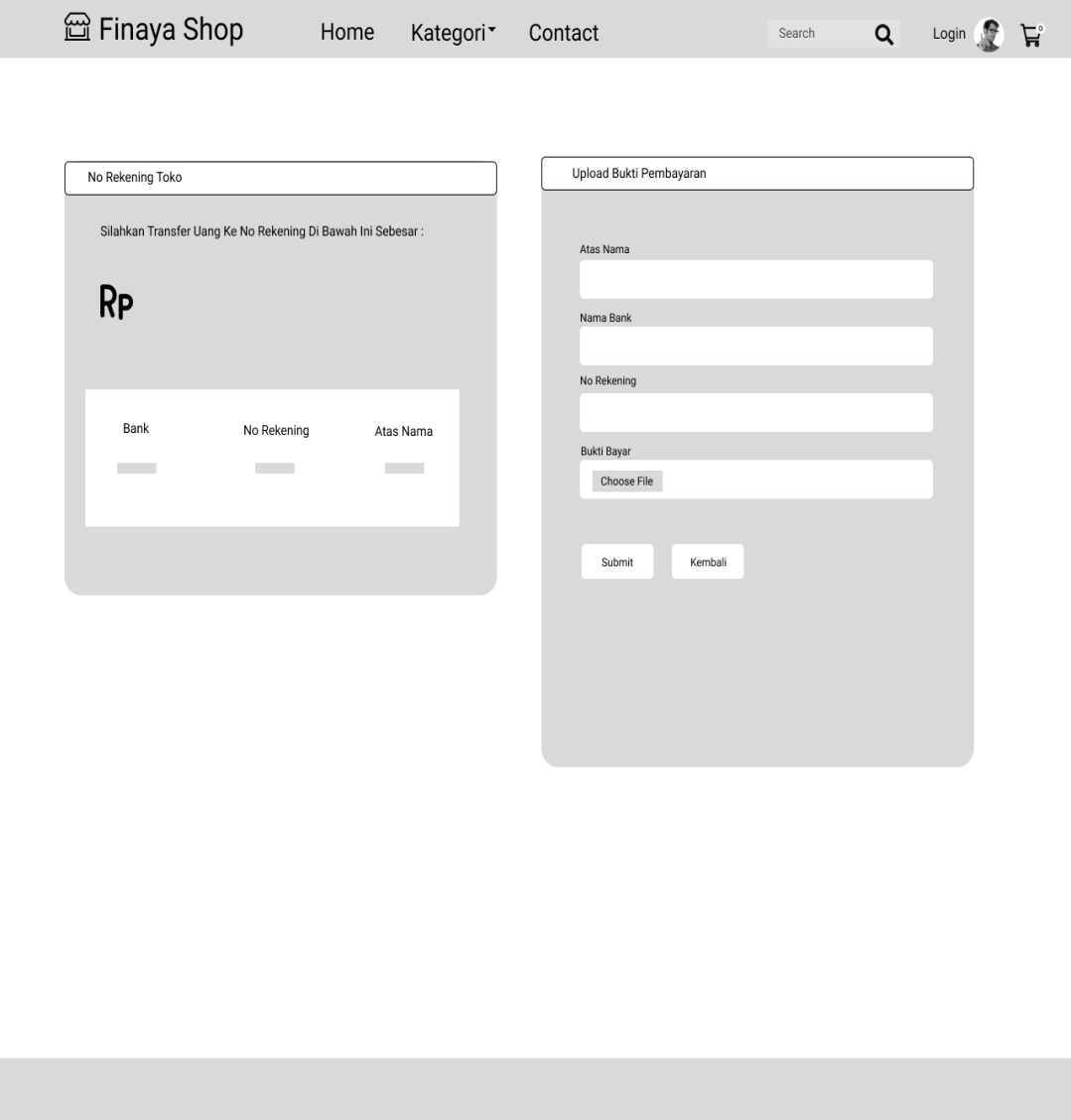
1. Rancangan Tampilan Pesanan Pembeli/Pelanggan



Gambar 3. 19. Rancangan Tampilan Pesanan Pembeli/Pelanggan

Dari rancangan tampilan pesanan pembeli/pelanggan gambar 3.19, menjelaskan bahwa sebagai rancangan desain yang dibuat oleh penulis untuk mengacu dalam pembuatan produk yang sebenarnya. Tampilan rancangan pesanan pembeli ini dibuat oleh penulis agar pembeli/pelanggan dapat melihat pesanan produk setiap transaksi serta mendapatkan verifikasi dari admin.

1. Rancangan Tampilan Konfirmasi Pembayaran



Gambar 3. 20. Rancangan Tampilan Konfirmasi Pembayaran

Dari rancangan tampilan konfirmasi pembayaran gambar 3.20, menjelaskan bahwa sebagai rancangan desain yang dibuat oleh penulis untuk mengacu dalam pembuatan produk yang sebenarnya. Tampilan rancangan konformasi pembayaran ini yang dibuat oleh penulis untuk mengupload bukti pembayaran ke dalam sistem setalah melakukan transfer pembayaran melalui transfer rekening bank yang telah tersedia di dalam sistem tersebut.

1. Rancangan Tampilan Dashboard Admin



Gambar 3. 21. Rancangan Tampilan Dashboard Admin

Dari rancangan tampilan dashboard admin gambar 3.21, menjelaskan bahwa sebagai rancangan desain yang dibuat oleh penulis untuk mengacu dalam pembuatan produk yang sebenarnya. tampilan rancangan dashboard admin ini dibuat oleh penulis, agar admin dapat mengelola semua produk serta melihat pesanan masuk dari pembeli/pelanggan setiap transaksinya.

# **BAB IV** **IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

## **Implementasi**

Implementasi merupakan tahap penerapan dan sekaligus pengujian bagi sistem berdasarkan hasil analisa dan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Pada bab ini merupakan implementasi hasil rancangan menjadi sebuah aplikasi sistem informasi yang sudah jadi dibuat oleh peneliti dan dapat digunakan.

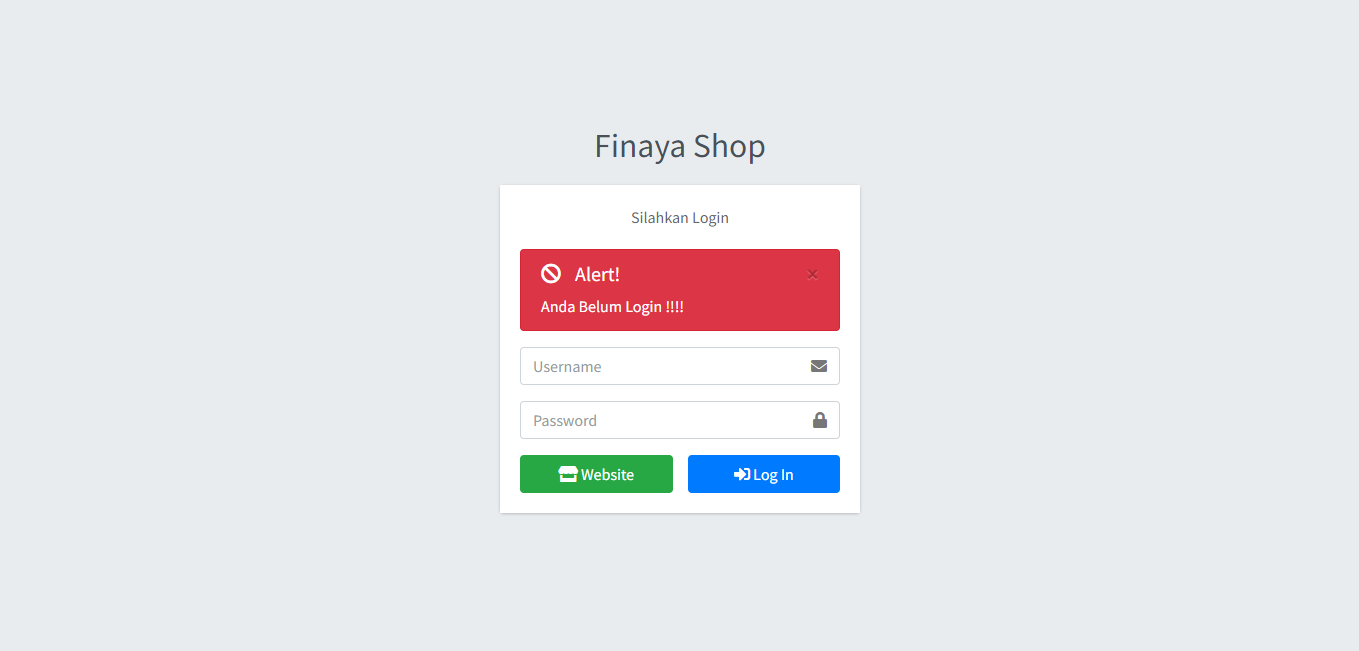
Adapun tujuan dari implementasi sistem sebagai berikut:

1. Menyelesaikan desain sistem yang telah dirancang sebelumnya
2. Memastikan sistem dapat dioperasikan atau digunakan oleh pengguna
3. Menguji sistem apakah sudah dibuat sesuai rancangan atau tidak

## **Pembahasan**

Penulis atau peneliti akan menghasilkan sebuah Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Finaya Shop Berbasis Web. Pada sistem informasi yang dihasilkan ini terdiri dari 2 tampilan yaitu tampilan admin dan pembeli atau konsumen, dimana keduanya memiliki fungsi dan tugas masing-masing. Berikut ini tampilan dari Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Finaya Shop.

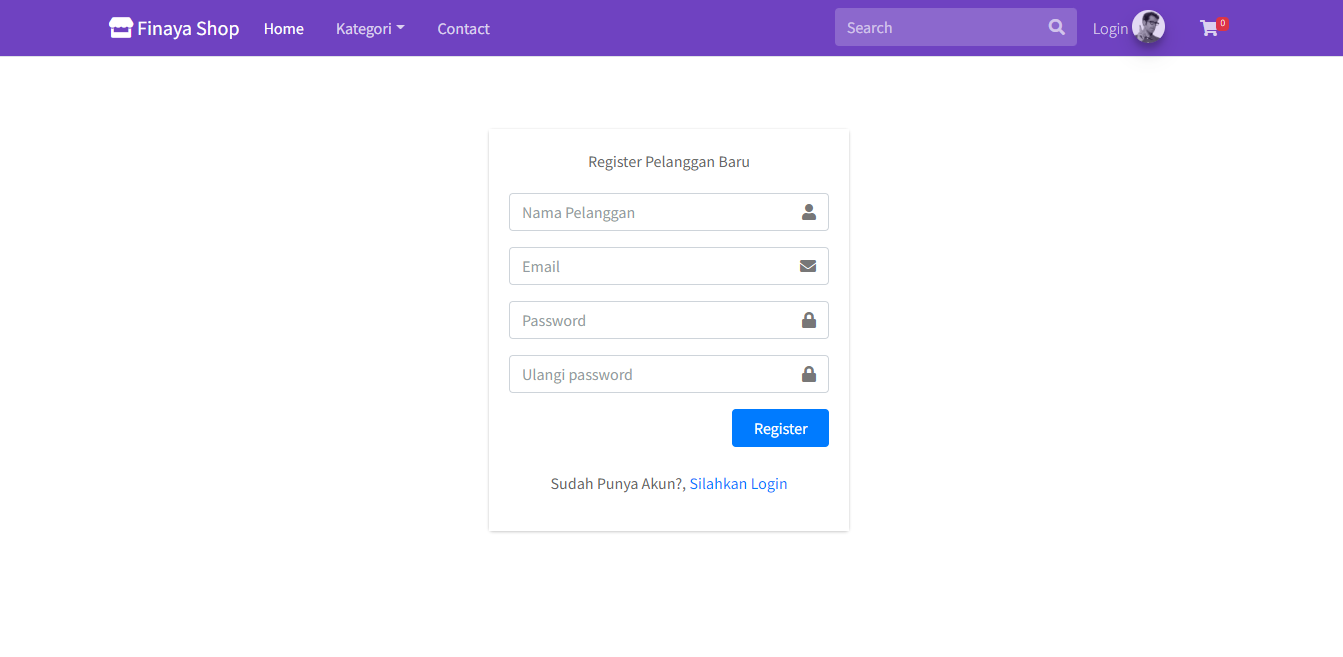
1. Tampilan Form Login Admin



Gambar 4. 1. Tampilan Form Login Admin

Dari tampilan form login admin gambar 4.1 yaitu, admin dapat melakukan login setelah membuat akun di bagian database atau dibagian halaman user admin. Maka admin mengisi *username* dan *password* yang telah dibuat agar masuk ke halaman pengelola *dashboard* admin.

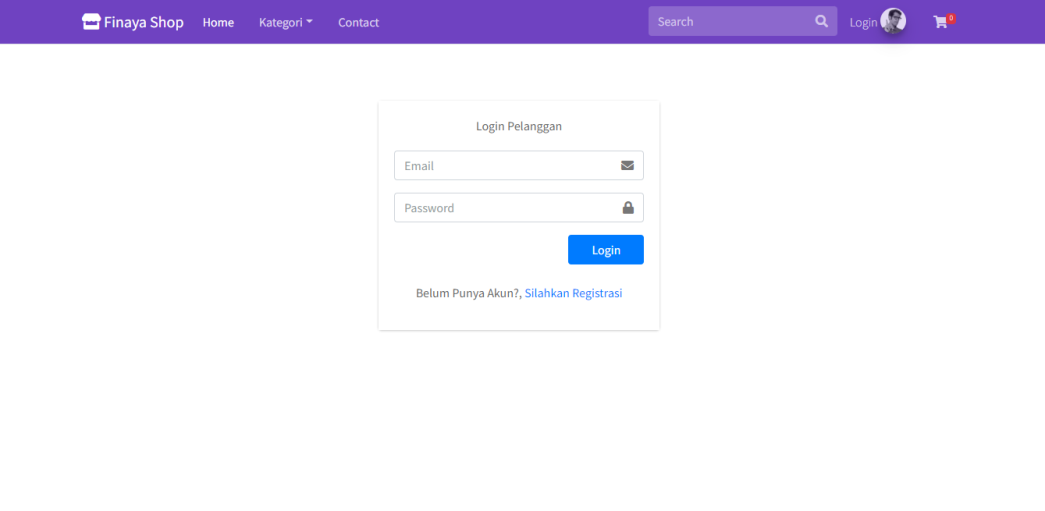
1. Tampilan Form Registrasi Pembeli/Pelanggan



Gambar 4. 2. Tampilan Form Registrasi Pembeli/Pelanggan

Dari tampilan form registrasi pembeli/pelanggan gambar 4.2 yaitu, pembeli/pelanggan melakukan pengisian form registrasi untuk mendaftarkan akun terlebih dahulu sebelum melakukan login ke dalam sistem.

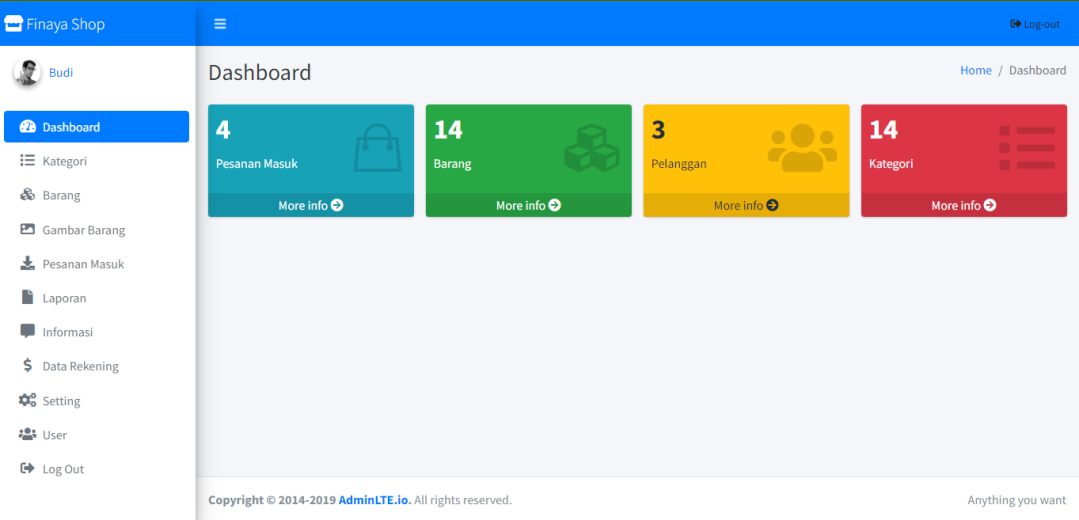
1. Tampilan form Login Pembeli/Pelanggan



Gambar 4. 3. Tampilan Form Login Pembeli/Pelanggan

Dari tampilan form login pembeli/pelanggan gambar 4.3 yaitu, pembeli/pelanggan melakukan pengisian form login setelah membuat akun. Pada tampilan ini pembeli/pelanggan mengisi E-mail dan Password untuk masuk ke halaman dashboard pembeli/pelanggan agar dapat melakukan transaksi.

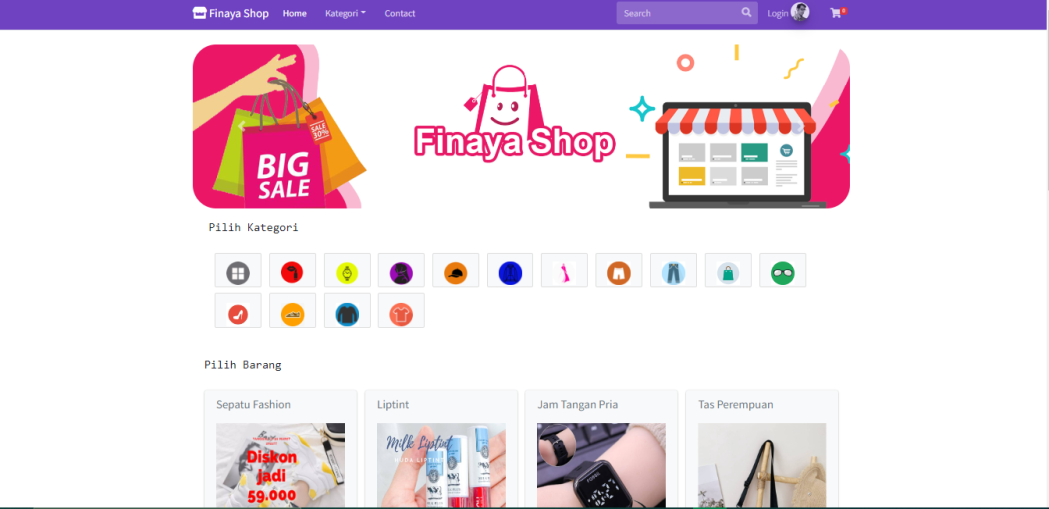
1. Tampilan Dashboard Admin



Gambar 4. 4. Tampilan Dashboard Admin

Dari tampilan dashboard admin gambar 4.4 merupakan tampilan dashboard admin pada sistem. Dimana pada halaman ini ditampilkan data barang, kategori barang, gambar barang, pesanan masuk dari pelanggan, informasi dari pelanggan, halaman data rekening, halaman setting, halaman penambahan user/admin, dan halaman laporan data penjualan dalam setiap transaksi.

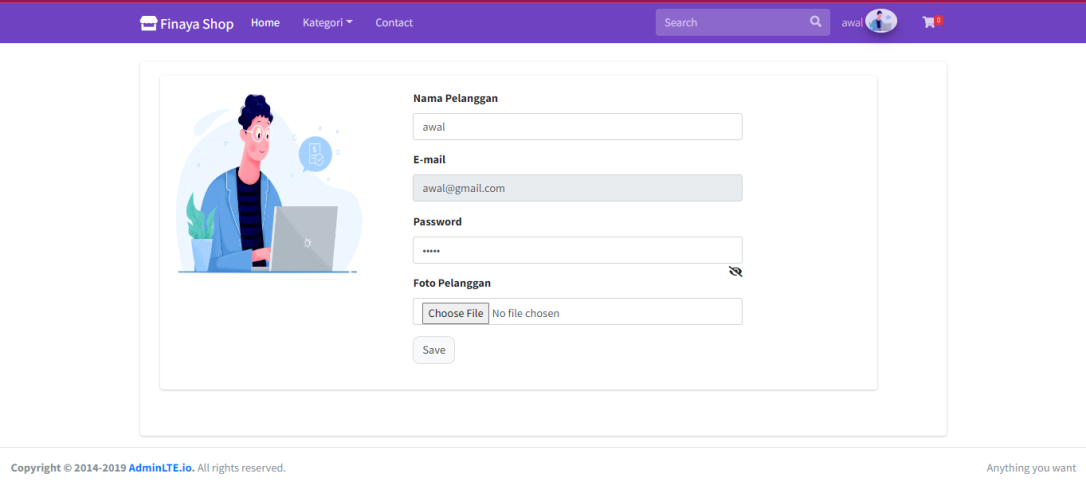
1. Tampilan Dashboard Pembeli/Pelanggan



Gambar 4. 5. Tampilan Dashboard Pembeli/Pelanggan

Dari tampilan dashboard pembeli/pelanggan gambar 4.5 merupakan tampilan untuk pembeli/pelanggan. Dimana pada halaman ini menampilkan semua informasi produk yang diperuntukkan bagi pembeli/pelanggan untuk melakukan transaksi.

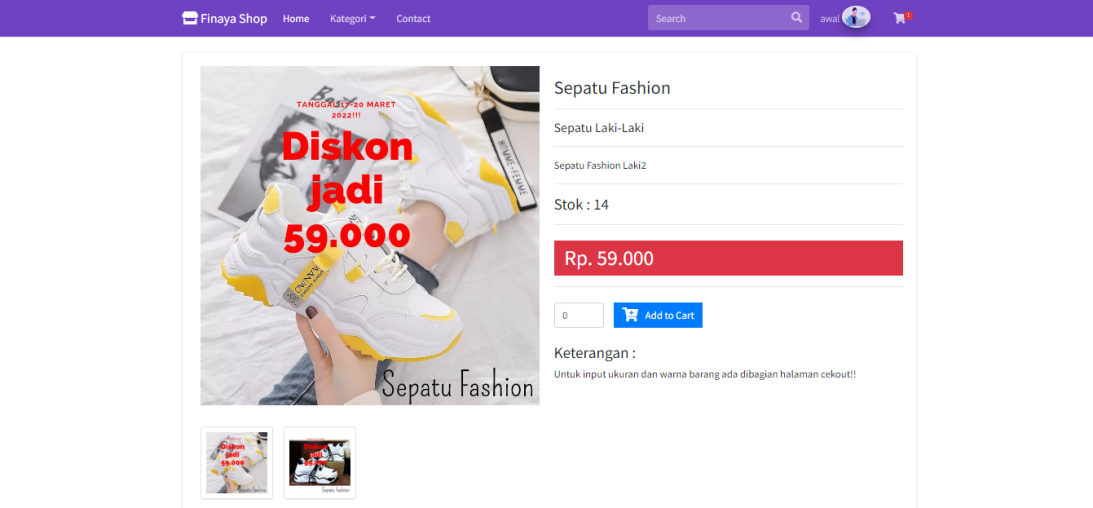
1. Tampilan Profile Pembeli/Pelanggan

**

Gambar 4. 6. Tampilan Profile Pembeli/Pelanggan

Dari tampilan profile pembeli/pelanggan gambar 4.6 merupakan tampilan halaman profile pembeli/pelanggan. Dimana pada halaman ini pembeli/pelanggan dapat melakukan update profile seperti nama pengguna, password, dan foto pelanggan di dalam sistem tersebut.

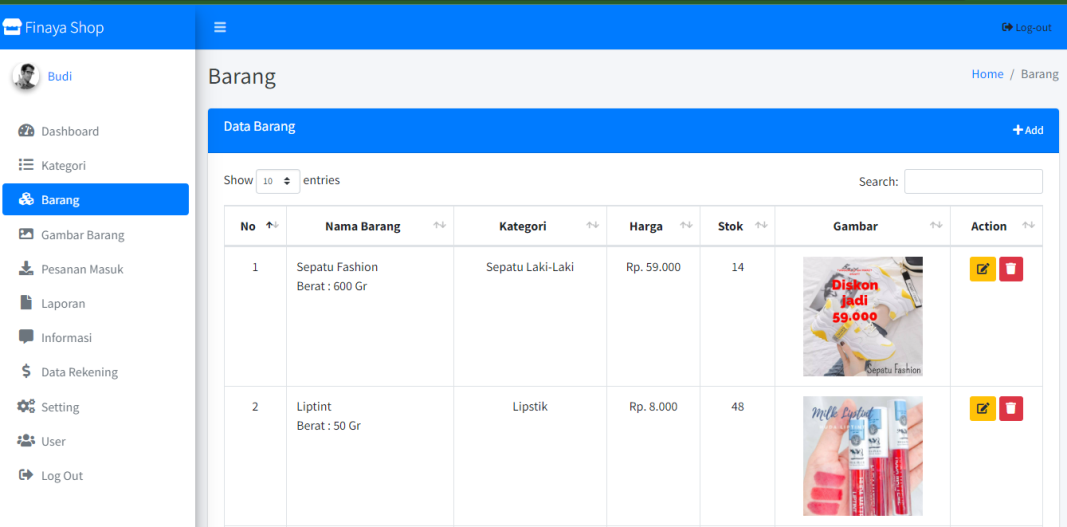
1. Tampilan Detail Barang Pembeli/Pelanggan



Gambar 4. 7. Tampilan Detail Barang Pembeli/Pelanggan

Dari tampilan detail barang gambar 4.7 merupakan tampilan detail barang. Dimana pada halaman ini pembeli/pelanggan dapat melihat detail barang seperti nama barang, kategori barang, deskripsi barang, stok barang, harga barang, mengupdate jumlah barang yang dibeli serta melakukan tambah keranjang.

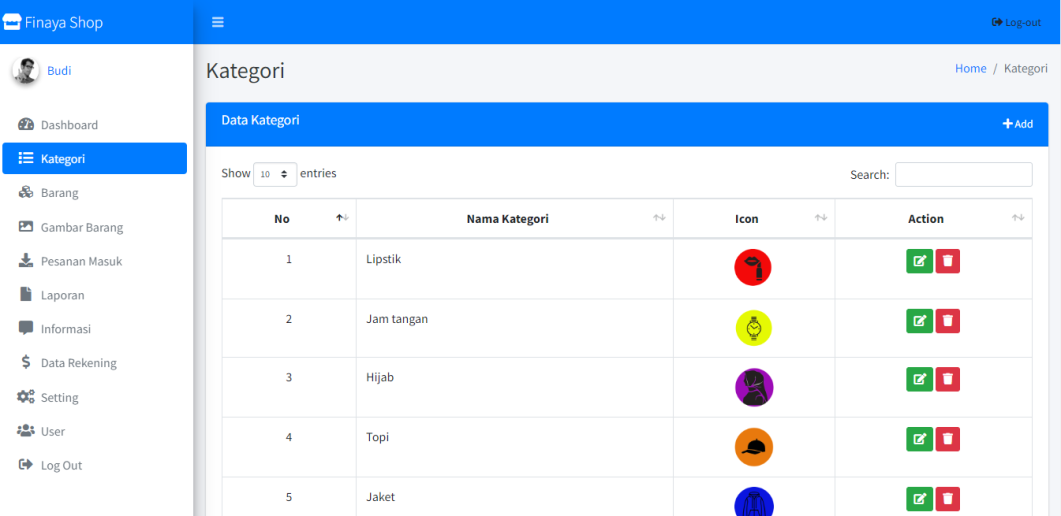
1. Tampilan Data Barang

**

Gambar 4. 8. Tampilan Data Barang

Dari tampilan data barang admin gambar 4.8 merupakan tampilan data barang untuk admin. Dimana pada halaman ini menampilkan nama barang, ketegori barang, harga barang, stok barang, dan gambar barang. Di dalam ini terdapat penambahan fitur edit barang, penghapusan barang, dan pencarian barang.

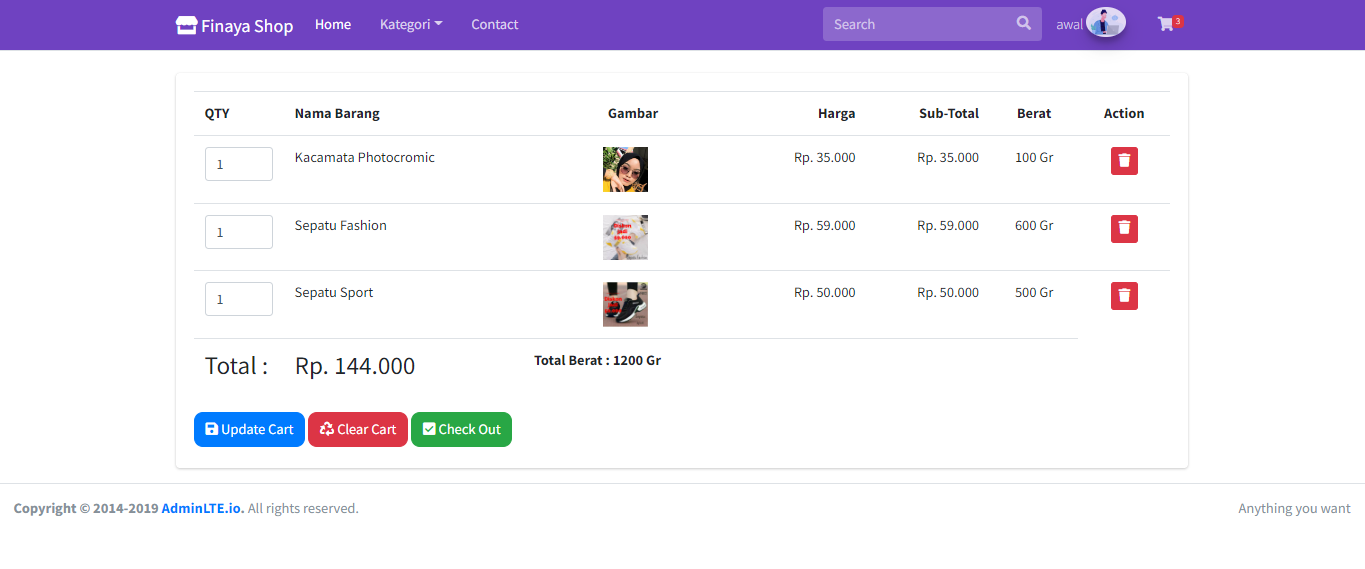
1. Tampilan Data Kategori



Gambar 4. 9. Tampilan Data Kategori

Dari tampilan data ketegori gambar 4.9 merupakan tampilan data kategori untuk admin. Dimana pada halaman ini menampilkan nama kategori, dan icon. Di dalam ini terdapat penambahan edit, hapus, dan pencarian.

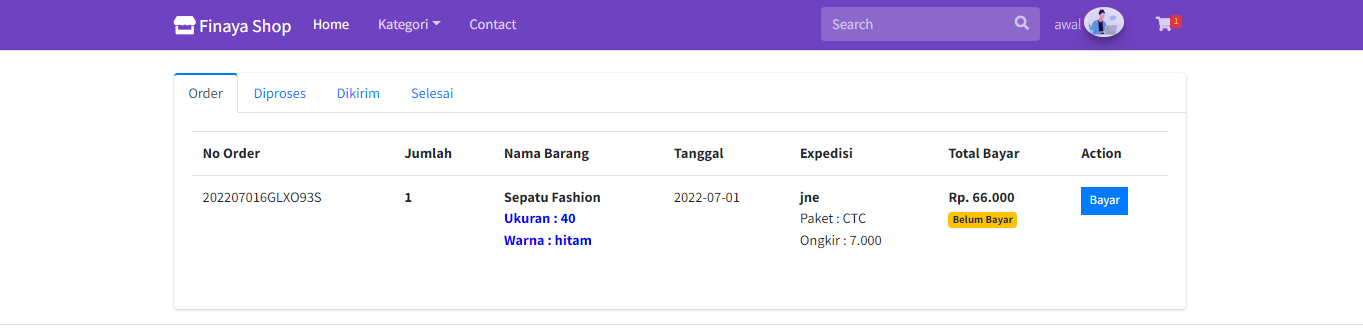
1. Tampilan Keranjang Belanja Pembeli/Pelanggan



Gambar 4. 10. Tampilan Keranjang Belanja Pembeli/Pelanggan

Dari tampilan keranjang belanja gambar 4.10 merupakan tampilan data keranjang belanja pembeli/pelanggan. Dimana pada halaman ini menampilkan data yang dipesan melalui tambah keranjang dan disimpan di bagian detail keranjang agar dapat melihat semua pesanan yang ingin langsung di *chackout* serta mengubuh jumlah barang yang ingin dibeli.

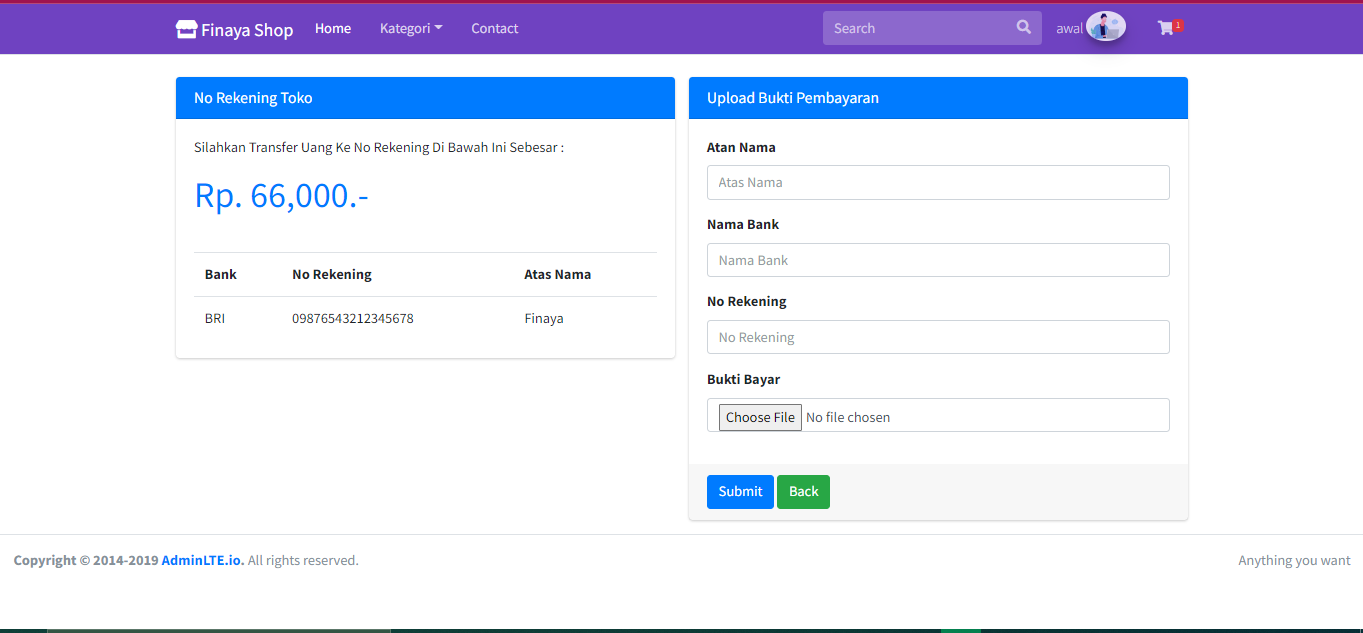
1. Tampilan Hasil Pesanan Pembeli/Pelanggan



Gambar 4. 11. Tampilan Hasil Pesanan Pembeli/Pelanggan

Dari tampilan hasil pesanan gambar 4.11 merupakan tampilan hasil pesanan pembeli/pelanggan. Dimana pada halaman ini menampilkan seluruh data yang telah berhasil di pesan atau di *chackout* oleh pembeli/pelanggan.

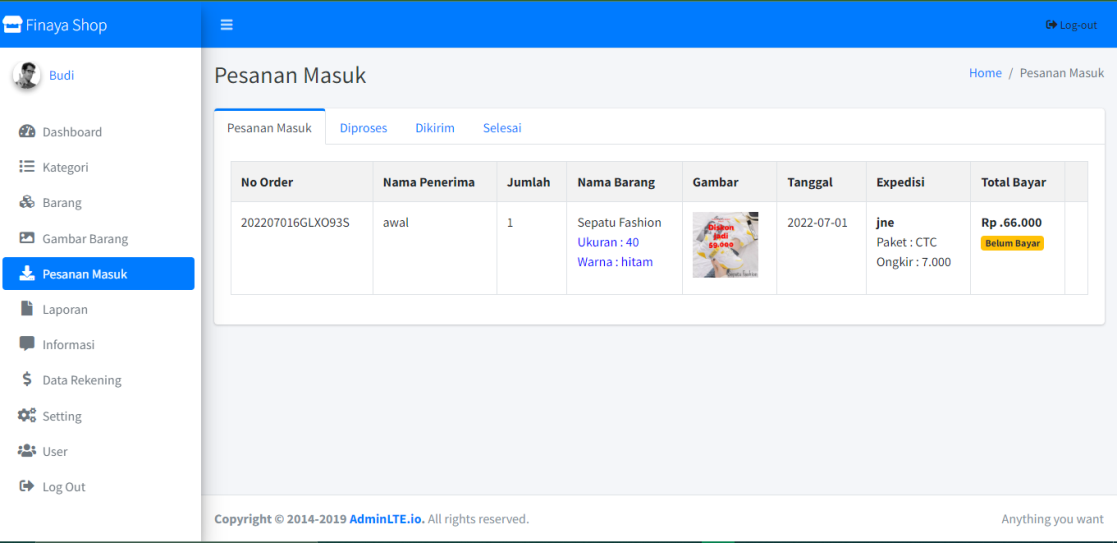
1. Tampilan Konfirmasi Pembayaran



Gambar 4. 12. Tampilan Konfirmasi Pembayaran

Dari tampilan konfirmasi pembayaran gambar 4.12 merupakan tampilan konfirmasi pembayaran oleh pembeli/pelanggan. Dimana pada halaman ini pembeli/pelanggan dapat melihat nomor rekening toko dan upload bukti pembayaran yang telah selesai melakukan transfer pembayaran barang yang telah dipesan sebelumnya.

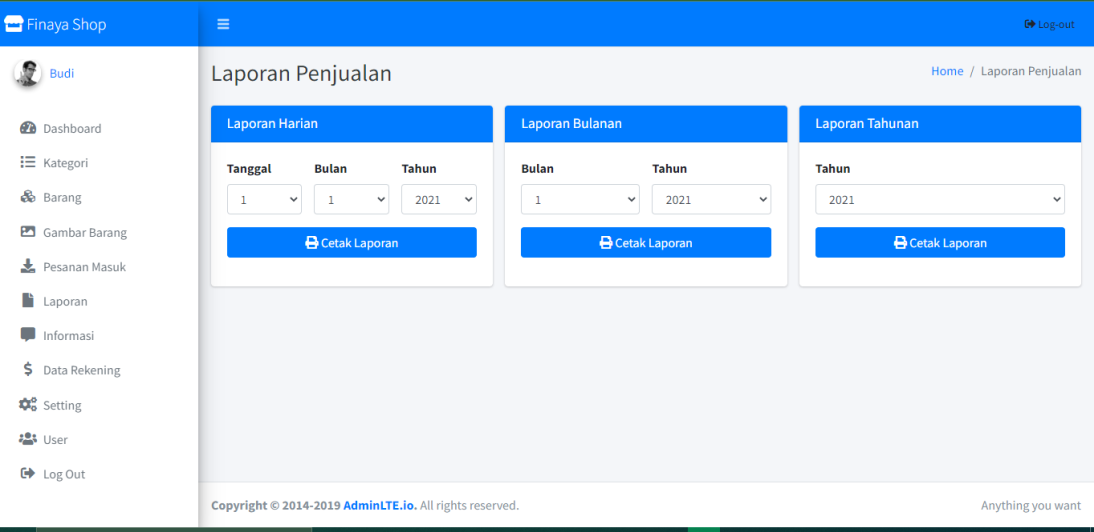
1. Tampilan Hasil Pesanan Masuk ke Admin



Gambar 4. 13. Tampilan Hasil Pesanan Masuk Ke Admin

Dari tampilan hasil pesanan masuk ke admin gambar 4.13 merupakan tampilan hasil pesanan masuk ke admin. Dimana pada halaman ini admin melakukan pengecekan hasil pesanan barang yang telah dibeli oleh pembeli/pelanggan, agar dapat menampilkan notifikasi yang telah disetujui oleh admin.

1. Tampilan Laporan Penjualan



Gambar 4. 14. Tampilan Laporan Penjualan

Dari tampilan laporan penjualan gambar 4.14 merupakan tampilan laporan penjualan dalam setiap transaksi yang ada. Dimana pada halaman ini admin dapat mecetak laporan penjualan setiap transaksi yang berisi laporan harian, laporan bulanan dan laporan tahunan.

## **Pengujian Sistem**

Pengujian sistem merupakan tahap penting yang dilakukan untuk memastikan bahwa sistem yang telah dibuat sudah sesuai dan dapat berjalan dengan semestinya seperti yang sudah diarancang. Pengujian sistem bertujuan untuk mengetahui kekurangan apa saja yang ada pada sistem dan apa saja yang belum bisa berjalan dalam sistem tersebut. Adapun beberapa pengujian sistem dibawah ini yaitu:

1. Pengujian Login Admin

Tabel 4. 1. Pengujian Login Admin

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kasus dan Hasil Uji (Data Valid) | | | Cek List |
| Data Masukan | Yang Diharapkan | Pengamatan |
| Masukan username dan password | Dapat masuk ke dalam pengelolaan admin | Berhasil login |  |

1. Pengujian Registrasi Pembeli/Pelanggan

Tabel 4. 2. Pengujian Registrasi Pembeli/Pelanggan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kasus dan Hasil Uji (Data Valid) | | | Cek List |
| Data Masukan | Yang Diharapkan | Pengamatan |
| Masukan nama, email, password, dan konfirmasi password | Dapat melakukan registrasi ke sistem | Berhasil registrasi |  |

1. Pengujian Login Pembeli/Pelanggan

Tabel 4. 3. Pengujian Login Pembeli/Pelanggan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kasus dan Hasil Uji (Data Valid) | | | Cek List |
| Data Masukan | Yang Diharapkan | Pengamatan |
| Masukan email  dan password | Dapat login ke dalam halaman sistem dashboard pembeli/pelanggan | Berhasil login |  |

1. Pengujian Tambah Barang

Tabel 4. 4. Pengujian Tambah Barang

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kasus dan Hasil Uji (Data Valid) | | | Cek List |
| Data Masukan | Yang Diharapkan | Pengamatan |
| Tambah data barang | Data barang bisa diinputkan dan tersimpan ke dalama database | Berhasil menambahkan data barang dan tersimpan |  |
| Pencarian barang | Dapat melakukan pencarian barang | Berhasil melakukan pencarian |  |
| Tombol Edit | Data barang dapat diubah dengan mengklik edit pada barang yang ingin diedit | Berhasil melakukan pengeditan barang |  |
| Tombol Hapus | Data produk dapat dihapus dengan mengklik hapus pada barang yang ingin di hapus | Berhasil melakukan penghapusan barang |  |

1. Pengujian Tambah Kategori

Tabel 4. 5. Pengujian Tambah Kategori

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kasus dan Hasil Uji (Data Valid) | | | Cek List |
| Data Masukan | Yang Diharapkan | Pengamatan |
| Masukan data kategori barang | Data kategori barang dapat tersimpan ke dalam database | Berhasil menambahkan data kategori dan tersimpan |  |

1. Pengujian Form Cart

Tabel 4. 6. Pengujian Form Cart

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kasus dan Hasil Uji (Data Valid) | | | Cek List |
| Data Masukan | Yang Diharapkan | Pengamatan |
| Masukan atau tambah keranjang belanja | Dapat memasukan barang dalam keranjang belanja | Berhasil melakukan tambah keranjang belanja dan tersimpan |  |

1. Pengujian Form Chackout

Tabel 4. 7. Pengujian Form Chackout

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kasus dan Hasil Uji (Data Valid) | | | Cek List |
| Data Masukan | Yang Diharapkan | Pengamatan |
| Masukan identitas pembelian | Dapat memasukan identitas | Data pemesanan berhasil dan tersimpan ke dalam database |  |

# **BAB V PENUTUP**

## **Kesimpulan**

Dari hasil penelitian dan perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Finaya Shop yang telah selesai dilakukan oleh penulis yaitu, dapat diambil kesimpulan dengan adanya Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Finaya Shop ini, akan lebih mempermudah pihak toko untuk melakukan pengelolaan pesanan masuk dari pelanggan, pengelolaan data barang, laporan transaksi penjualan, serta melakukan transaksi pemesanan dengan cepat oleh pembeli/pelanggan secara langsung melalui website tersebut. Jadi, pembeli/pelanggan yang berada jauh dari lokasi tetap dapat melakukan transaksi tanpa harus datang jauh-jauh ke lokasi.

## **Saran**

Dalam sistem ini masih banyak kekurangannya, baik dari segi tampilan, fitur-fitur lainnya. Oleh karena itu diharapkan pada peneliti selanjutnya dapat mengembangkan sistem ini dengan ke bentuk versi mobile androidnya maupun webnya, yang dapat membuat sistem ini lebih sempurna lagi, dengan mempercantik tampilannya, menambahkan fitur-fitur serta hal lainnya yang dapat menarik minat pembeli/pelanggan untuk menggunakan sistem tersebut.

# **DAFTAR PUSTAKA**

[1] Cut Lutfianda, “Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA Abstrak Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi,” vol. 1, no. 2, pp. 28–34, 2020.

[2] S. Handayani, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi KaHandayani, S. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta. ILKOM Jurnal Ilmiah, 10(2), 182–189. https://doi.org/10.33096/ilkom.v10i2.310,” *Ilk. J. Ilm.*, vol. 10, no. 2, pp. 182–189, 2018.

[3] A. S. Rumpoko and G. B. Sulistyo, “Perancangan Website Sistem Informasi Penjualan pada Anita Kurnia Boutique Malang,” *Bianglala Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 28–34, 2019, doi: 10.31294/bi.v7i1.5825.

[4] A. Sudianto, H. Ahmadi, and A. Alimuddin, “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Sparepart Motor Pada Bengkel Vinensi Motor Berbasis Web Sebagai Guna Meningkatkan Penjualan dan Promosi Produk,” *Infotek J. Inform. dan Teknol.*, vol. 3, no. 2, pp. 115–122, 2020, doi: 10.29408/jit.v3i2.2289.

[5] H. Harmianto, A. Fuad, and A. Khairan, “Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Web Untuk Kemudahan Penjualan Barang Di Kota Ternate,” *JIKO (Jurnal Inform. dan Komputer)*, vol. 1, no. 2, pp. 85–91, 2018, doi: 10.33387/jiko.v1i2.774.

[6] R. A. Bq Andriska CP, Indra Gunawan, “Penggunaan Metode Nn Untuk Mengukur Pengaruh Web Promosi Dan Faktor Harga Terhadap Penjualan Kain Tenun Oleh Pengrajin di Pringgasela Lombok Timur,” *J. Inform. dan Teknol.*, vol. 2, pp. 19–26, 2019.

[7] D. S. YANTI, “SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERAJINAN TANGAN BERBAHAN BAKU BAMBU DI TRADISIONAL ARTSHOP DESA LOYOK KECAMTAN SIKUR BERBASIS WEB,” Universitas Hamzanwadi, Selong, 2020.

[8] A. Ananditya, S. Sriyono, and S. Yanti, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Voucher Game Online Berbasis Desktop pada Aren.Net di Depok,” *J. Ris. dan Apl. Mhs. Inform.*, vol. 1, no. 01, pp. 87–94, 2020, doi: 10.30998/jrami.v1i01.210.

[9] V. A. H. Prastiti, A. T. Hendrawan, and ..., “Sistem Informasi Pemasaran Kerajinan Tangan Nonorganik Berbasis Website Kkm Sangen,” *Pros. Semin. …*, pp. 168–173, 2019, [Online]. Available: http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/1312

[10] S. Alam, H. Hamra, and H. Lina, “Aplikasi Penjualan Alat Tulis Kantor (Atk) Pada Toko 1001,” *J. Sintaks Log.*, vol. 1, no. 2, pp. 66–71, 2021, [Online]. Available: https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/sylog/article/view/776

[11] B. N. D. YULIANA, “SISTEM INFORMASI PENJUALAN SPAREPART MOTOR BERBASIS WEB PADA BENGKEL SEDERHANA MOTOR DESA LENEK KECAMATAN LENEK,” Universiitas Hamzanwadi, 2021.

[12] Y. D. Wijaya and M. W. Astuti, “Sistem Informasi Penjualan Tiket Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, pp. 273–276, 2019.

[13] F. F. Wati and U. Khasanah, “Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada UD Dwi Surya Aluminium dan Kaca Yogyakarta,” *Paradig. - J. Komput. dan Inform.*, vol. 21, no. 2, pp. 149–156, 2019, doi: 10.31294/p.v21i2.6026.

[14] F. R. Arfianto and F. Nugrahanti, “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Perumahan Berbasis Web Pada Cv. Grand Permata Residence Magetan,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 1, no. 2017, p. 1, 2018.

[15] M. Lesnanda and Y. A. B. Raharjo, “Perancangan Website Penjualan Pada Online Shop Luxmoire Dengan Framework Laravel Dan Bootstrap,” *Enter*, vol. 2, p. 209, 2019, [Online]. Available: http://sisfotenika.stmikpontianak.ac.id/index.php/enter/article/view/840

[16] P. Tampubolon, “Sistem Informasi Penjualan Barang Di Koperasi Pada Kantor Oditurat Militer I-02 Medan Berbasis Web,” *J. Tek. dan Inform.*, vol. 5, no. 2, p. 86, 2018.

[17] A. B. Panuntun, M. B. Sanjaya, and D. Ananda, “Aplikasi Penjualan Buku Di Zahra Book,” vol. 4, no. 3, pp. 1722–1729, 2018.

[18] Y. Anggraini, D. Pasha, and A. Damayanti Setiawan, “Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter ( Studi Kasus : Orbit Station ),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 64–70, 2020.

[19] R. Triyanto, “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis Website (Studi Kasus : Toko Waroeng Bola),” *J. Sist. Inf. dan Sains Teknol.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–9, 2020, doi: 10.31326/sistek.v2i1.670.

[20] S. C. Fadilah, H. Rianto, and T. Hartati, “Implementasi Framework Code Iginter Menggunakan Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Penjualan Pt . Supreme Jaya Abadi,” *J. Inf. Syst. Informatics Comput.*, vol. 4, no. 1, pp. 134–140, 2020, [Online]. Available: http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom/article/view/220

[21] P. RAHMAN, “SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE PADA TOKO ARDI ELECTRO CELL BERBASIS WEB,” Universitas Hamzanwadi, 2019.

[22] B. E. Putro, “Analisis Perancangan Sistem Informasi Pergudangan di CV . Karya Nugraha,” vol. 2, no. 1, pp. 20–29, 2018.

[23] D. A. Jakaria and Y. B. Sentosa, “Sistem Informasi Penjualan Barang Pada Toko Bangunan Sribayu Berbasis Web,” *J. Manaj. Dan Tek. Inform.*, vol. 03, no. 01, pp. 301–310, 2018.