**LEMBAR PESETUJUAN SKRIPSI**

**JUDUL**

**IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI TOKO EMAS LIMPAS BERBASIS WEB**

**Desista Sari Dewi**

**NIM. 1902022001**

**PEMBIMBING**

Menyetujui untuk diajukan seminar proposal

Dharmsraya, April 2022

Pembimbing I, Pembimbing II,

**(Yusron, M.Kom) (Elinda Revita, M.Kom)**

**NIDN : 1024048404 NIDN : 1010048302**

**IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI TOKO EMAS LIMPAS BERBASIS WEB**

**SKRIPSI**

****

**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan Gelar Sarjana Komputer**

**Oleh :**

**Desista Sari Dewi**

**1902022001**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS DHARMAS INDONESIA**

**2022**

**KATA PENGANTAR**



*Assalamu’alaikum Wr. Wb.*

Puja dan puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT serta Nabi besar Muhammad SAW, yang mana berkat rahmat dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan Proposal Skripsi ini yang Berjudul **”Implementasi Sistem Informasi Penjualan di Toko Emas Limpas Berbasis Web”.**

Pada saat menyusun skripsi ini, paneliti banyak mendapat bimbingan, arahan, dan petunjuk dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Gunawan Ali, M.Kom. selaku Rektor Universitas Dharmas Indonesia.
2. Ibu Wulan Andang Purnomo, M.Kom. Wakil Rektor Univesitas Dharmas Indonesia.
3. Bapak Firmansyah Putra, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dharmas Indonesia.
4. Ibu Elinda Revita, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dharmas Indonesia.
5. Bapak Yusron, M.Kom dan Ibu Elinda Revita, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
6. Kepada keluarga tercinta yang telah memberikan support untuk bisa terus semangat dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.

sangat jauh dari sempurna. Untuk itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak untuk mengembangkan skripsi ini. *Wassalamu’alaikum Wr.Wb.*

Dharmasraya, April 2022

Desista Sari Dewi

**DAFTAR ISI**

**LEMBARAN PERSETUJUAN i**

**KATA PENGANTAR ii**

**DAFTAR ISI iv**

**DAFTAR GAMBAR vii**

**DAFTAR TABEL viii**

**BAB I PENDAHULUAN**

1. Latar Belakang 1
2. Rumusan Masalah 2
3. Batasan Masalah 2
4. Tujuan Penelitian 3
5. Manfaat penelitian 3
6. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan 3

**BAB II LANDASAN TEORI**

1. Landasan Teori 5
2. Pengertian Sistem 5
3. Pengertian Informasi 5
4. Pengertian Sistem Informasi 5
5. Pengertian Implementasi 5
6. Pengertian Dasar Sistem 6
7. Karakteristik Sistem 6
8. Klasifikasi Sistem 7
9. Pengertian Dasar Informasi 8
10. Kualitas Informasi 8
11. Sistem Informasi Penjualan 9
12. Pengertian Website 9
13. Pengenlan HTML 9
14. Bagian - bagian HTML 10
15. Perangkat lunak pendukung 15
16. Xampp 15
17. PHP(*Hypertext Preprocessor*) 15
18. Pengertian database 16
19. Pengertian Mysql(*My Structure Query Language*) 16
20. UML(*Unified Modelling Language*) 16
21. Penelitian yang relevan 21

**BAB III ANALISA DAN HASIL**

1. Kerangka Penelitian 23
2. Uraian Kerangka Kerja 24
3. Identifikasi Masalah 24
4. Analisis Masalah 24
5. Menentukan Tujuan 24
6. Mempelajari Literatur 24
7. Pengumpulan Data 24
8. Tempat dan Waktu Penelitian 25
9. Tempat Penelitian 25
10. Waktu Penelitian 25

**DAFTAR PUSTAKA**

**DAFTAR GAMBAR**

* 1. Kerangka Penelitian 23

**DAFTAR TABLE**

* 1. Simbol – simbol Use Case Diagram 18
  2. Simbol – simbol Class Diagram 19
  3. Simbol – simbol Activity Diagram 21
  4. Table Waktu Penelitian 25

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Dengan kemajuan teknologi yang sangat cepat khususnya di bidang komputer dan internet, hal tersebut sangat efektif untuk menciptakan sebuah karya. Komputer yang berperan sebagai media pengolahan data sangat penting dalam menyelesaikan pekerjaan. Selain itu computer juga dapat digunakan untuk media komunikasi, yaitu dengan menggunakan fasilitas internet. Manfaat internet juga dapat memperluas wawasan ataupun menambah teman. Selain itu mereka juga dapat mencari informasi - informasi yang actual ataupun melakukan transaksi secara online(Susandi, 2017).

Berbagai perusahaan berusaha mengembangkan usahanya dengan melakukan banyak perubahan dengan memanfaatkan teknologi yang canggih seperti computer sebagai pengganti tenaga kerja manusia, dimana computer tersebut menunjang perusahaan dalam mengambil keputusan yang didukung oleh komponen penting dari teknologi informasi yaitu database(basis data). Database merupakan sarana yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data, yang disamping itu juga dapat mengatur system penambahan data baru, mengubah, dan menghapus data serta hubungan antar data - data yang disimpan, sehingga ketika dibutuhkan maka perusahaan akan dengan mudah menggunakan data yang telah terstruktur, cepat dan akurat(Saputra Andi, 2020).

Meski telah didukung dengan sebuah kalkulator, penghitungan transaksi masih memiliki kelemahan dalam penghitungan karena tidak jarang terjadi kesalahan penghitungan karena factor salah pembacaan kode barang. Dalam pendataan stok barang juga hanya mengandalkan pencatatan pada sebuah buku saja sehingga tidak jarang ketika ditinggal pemiliknya, para pegawai mengalami kesulitan dalam melihat harga barang karena harus mencari dulu dalam buku besar.

Sistem penjualan yang terjadi di Toko Emas Limpas memiliki banyak kelemahan, kebanyakan terjadi kesalahan pada pencatatan dan pencarian data yang sulit karena setiap dilakukan mencari data penjual harus mencari pada buku besar.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk membuat sebuah sistem informasi untuk mengatasi masalah tersebut dan dipaparkan pada penulisan tugas akhir ini dengan judul “**Implementasi Sistem Informasi Penjualan di Toko Emas Limpas Berbasis Web**”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang pada penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengimplementasikan aplikasi sistem informasi penjualan pada Toko Emas Limpas?
2. Bagaimana aplikasi ini dapat membantu dalam pengolahan data dan laporan penjualan pada Toko Emas Limpas?
3. **Batasan Masalah**

Untuk lebih mengarahkan penulisan ini pada tujuan yang diinginkan seperti yang telah diuraikan maka perlu batasan masalah agar tidak menyimpang dari tujuan semula adalah sebagai berikut:

* + 1. Penulis lebih memfokuskan untuk mengimplementasikan aplikasi penjualan yang bertujuan untuk mempermudah melakukan transaksi penjualan pada Toko Emas Limpas.
    2. Penulis berusaha mengatasi serta membantu dengan cara membuat suatu sistem informasi untuk transaksi penjualan pada Toko Emas Limpas menggunakan website sebagai media perantara.

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Implementasi aplikasi sistem informasi penjualan ini menggunakan bahasa pemrograman Php dan web server xampp untuk menjalankan database Mysql berbasis web.
2. Dengan adanya aplikasi sistem informasi penjualan pada Toko Emas Limpas semoga dapat membantu mengolah data serta pelaporan di Toko tersebut.
3. **Manfaat Penelitian**
4. **Manfaat Teoritis**
5. **Manfaat Bagi Penulis**

Untuk membantu penulis agar lebih mengetahui wawasan tentang sistem informasi penjualan dan untuk mengembangkan sistem tersebut apabila diperlukan.

1. **Manfaat Bagi Pembaca**

Dengan hasil penelitian ini bisa bermanfaat bagi pembaca dan bisa menambah ilmu dan wawasan tentang sistem informasi penjualan pada Toko Emas Limpas tersebut.

1. **Manfaat Praktis**

Manfaat penelitian ini yaitu untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang sistem informasi penjualan berbasis web dan bisa menjadi refernsi untuk penelitian yang berkaitan dengan sistem informasi penjualan.

1. **Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Hasil dari penelitian ini yaitu sebuah aplikasi sistem informasi penjualan berbasis web yang di buat untuk membantu transaksi penjualan pada Toko Emas Limpas.

* + - * 1. Menu Dashboard yang dapat menampilkan sub menu data barang, data supplier, data pelanggan, serta transaksi penjualan.
        2. Form data barang untuk menampilkan data tentang barang serta dapat melakukan penambahan, pengeditan dan penghapusan data.
        3. Form data supplier untuk menampilkan data tentang supplier serta dapat melakukan penambahan, pengeditan dan penghapusan data.
        4. Form data pelanggan untuk menampilkan data tentang pelanggan serta dapat melakukan penambahan, pengeditan dan penghapusan data.
        5. Form transaksi penjualan untuk menampilkan data tentang barang serta dapat melakukan transaksi penjualan barang serta cetak kwitansi penjualan.
        6. Menu logout untuk keluar dari aplikasi penjualan.

## **BAB II**

## **KAJIAN PUSTAKA**

1. **Landasan Teori**
2. **Pengertian Sistem**

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu.Pendekatan Sistem yang merupakan jaringan kerja dari prosedur lebih menekankan urutan-urutan operasi di dalam system(Rozaq, 2018).

1. **Pengertian Informasi**

Informasi merupakan data yang diolah menjadi bentuk yang berguna untuk membuat keputusan karena menirukan ketidak pastian (atau meningkatkan pengetahuan). Informasi tersebut merupakan hasil pengolahan data atau fakta yang dikumpulkan dengan metode atau cara-cara tertentu(Rozaq, 2018).

1. **Pengertian Sistem Informasi**

Menurut (Hutahean, 2014, p.13) Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan(Rozaq, 2018).

1. **Implementasi**

Mengimplementasikan merupakan sesuatu harus memahami hasil dari analisa yang telah dilakukan. Analisa manajemen sistem merupakan proses memilah-milah suatu permasalahan menjadi bagianbagian yang lebih kecil untuk dipelajari guna mempermudah pemecahan permasalahan dari suatu sistem informasi dan tahap analisis diperlukan suatu pendekatan analisis guna menghindari kesalahan-kesalahan yang mungkin muncul pada tahap selanjutnya(Maulana Alief, 2018).

1. **Pengertian Dasar Sistem**

Sistem merupakan suatu kumpulan atau kesatuan dari jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, elemen-elemen yang saling berkaitan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

1. Karakteristik Sistem
2. Memiliki komponen, Sistem biasanya terdiri dari sejumlah komponen yang saling berhubungan satu sama lain yang bekerja sama membentuk satu kesatuan. Setiap sistem tidak perduli.betapapun kecilnya, selalu mengandung komponen-komponen. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.
3. Lingkungan luar sistem (environment), Lingkungan luar sistem merupakan sesuatu di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem.
4. Batas sistem (boundary), Batas sistem yaitu pembatas antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini bisa menjadi suatu sistem yang dipandang sebagai suatu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (scope) dari sistem tersebut.
5. Penghubung sistem (interface), Penghubung sistem yaitu media penghubung antara satu komponen dengan komponen yang lainnya pada suatu system.
6. Masukan sistem (input), Masukan sistem adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (maintenance input) dan masukan sinyal (signal input). Maintenance input adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Signal input adalah energi yang diproses.
7. Klasifikasi Sistem
8. Sistem Abstrak (Abstract System) Merupakan sistem yang berupa suatu pemikiran yang tidak tampak secara fisik.
9. Sistem Fisik (Physical System) Merupakan sistem yang ada secara fisik sehingga contohnya: Sistem Akuntansi dan Sistem Produksi.
10. Sistem Alamiah (Natural System); Sistem yang terjadi karena proses alam yang berate tidak dibuat oleh manusia. Contohnya adalah Sistem Tata Surya dan Sistem Reproduksi.
11. Sistem Buatan Manusia (Human Made System) Merupakan sistem yang dirancang dan dibuat oleh manusia yang melibatkan interaksi manusia dengan mesin disebut human machine system (contoh Sistem Informasi)
12. Sistem Tertentu (Deterministic System) Sistem beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan. Contohnya: Sistem Komputer.
13. Sistem Tak Tentu (Probabilistic System) Sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas. Contohnya: Sistem Manusia. Sistem Tertutup (Close System) Sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan sistem luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur tangan dari pihak luarnya.
14. Sistem Terbuka (Open System) Sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Lebih spesifik dikenal juga yang disebut dengan sistem terotomasi, yang merupakan bagian dari sistem buatan manusia dan berinteraksi dengan kontrol oleh satu atau lebih komputer sebagai bagian dari sistem yang digunakan dalam masyarakat modern(Maulana Alief, 2018).
15. **Pengertian Dasar Informasi**

Pengertian Informasi merupakan suatu data yang telah diproses menjadi bentuk yang memiliki arti bagi penerima dan dapat berupa fakta maupun suatu nilai yang bermanfaat. Jadi ada suatu proses transformasi data menjadi suatu informasi dari input yang diproses atau dikelola yang menghasilkan suatu output.

1. Kualitas Informasi
2. Informasi harus akurat,Akurat berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan, sebab dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan (noise) yang dapat mengubah dan merusak informasi tersebut.
3. Informasi harus relevan, informasi harus memiliki manfaat bagi pemakainya dan relevansi informasi bagi setiap orang akan berbeda.
4. Informasi harus tepat pada waktunya, perlu dipahami, mahalnya informasi dikarenakan harus cepatnya didapat sehingga diperlukan teknologi informasi untuk mengolah dan mengirimkannya.Informasi yang dikirim atau diterima tidak boleh terlambat diterima si penerima, sebab informasi yang usang tidak akan mempunyai nilai lagi. Apalagi jika informasi tersebut merupakan dasar untuk dijadikan dalam pengambilan keputusan. Jika pengambilan keputusan terlambat maka berakibat fatal bagi suatu organisasi(Maulana Alief, 2018).
5. **Sistem Informasi Penjualan**

Sistem informasi penjualan adalah bagian dari kegiatan pemasaran yang memiliki makna yang luas yang meliputi berbagai fungsi perusahaan, pemasaran adalah sistem keseluruhan dari kegiatan usaha yang ditujukan untuk merencanakan, menentukan harga, memromosikan untuk dapat dipasarkan(Nurhayati, 2017).

1. **Pengertian Website**

*World Wide Web* (biasa disingkat WWW) atau web merupakan salah satu aplikasi internet yang paling popular. Web adalah sebuah sistem dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara dan lainnya yang tersimpan dalam sebuah internet webserver ditampilkan dalam bentuk HTML (hypertext Markup language) (Sutanta, 2005:546). Pengertian lain web atau www adalah dokumen atau informasi yang saling berhubungan yang dihubungkan melalui hyperlink atau URL (Uniform Resource Locator) (Prasetyo Andri, 2016).

1. **Pengenalan Html**

HTML atau yang memiliki kepanjangan Hypertext Markup Language adalah script di mana kita bisa menampilkan informasi dan daya kreasi kita lewat internet. HTML sendiri adalah suatu dokumen teks biasa yang mudah dimengerti dibanding bahasa pemrograman lainnya, dan karena bentuknya itu maka HTML dapat dibaca oleh berbagai platform seperti: Windows, Linux, Macintosh. Kata “Markup Language“ pada HTML menunjukkan fasilitas yang berupa tanda tertentu dalam skrip HTML dimana kita bisa mengatur judul, garis, tabel, gambar, dan lain-lain dengan perintah yang telah ditentukan pada elemen HTML(Manurung, 2019).

1. **Bagian-bagian Html**

HTML terdiri dari beberapa bagian yang fungsinya sebagai penanda suatu kelompok perintah tertentu, misalnya kelompok perintah form yang ditandai dengan kode <*form*>, judul dengan <*title*> dan sebagainya.untuk mengetahui lebih lanjut mengenai bagian-bagian HTML perhatikan skema dibawah ini:

<html>

<head>

<title></title>

</head>

<body>

Isi dari halaman web

</body>

</html>

Keterangan :

meningkatkan kemampuan PHP/FI secara signifikan.

1. Contoh Codingan Web Html
2. Index.html

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21  22  23  24  25  26  27  28  29  30  31  32  33  34  35  36  37  38  39  40  41  42  43 | <!DOCTYPE html>  <html lang="en">  <head>      <meta charset="UTF-8">      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">      <link rel="stylesheet" href="style.css">      <title>Web | Portofolio</title>  </head>  <body>      <div class="container">          <div class="sidebar">              <nav>                  <ul>                      <li><a href="">About</a></li>                      <li><a href="">Portofolio</a></li>                      <li><a href="">Blog</a></li>                      <li><a href="">Contact</a></li>                  </ul>              </nav>          </div>          <main class="content">                <section class="hero">                    <img src="online.png" alt="">                <div class="hero-content">                    <h1>Profesi</h1><br></h2>Junior Content Writer at Dicoding</h2><br><br>  <p> Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipisicing elit. Dignissimos, aperiam dolore assumenda velit repellendus recusandae magni consectetur mollitia facere incidunt inventore perspiciatis  debitis doloribus ullam minima culpa voluptatem. Repellendus, option.</p>  <a href="" class="action-btn">Profile Saya</a>                </div>                  </section>          </div>          <div class="footer">              <footer>              <ul>                  <li><img src="instagram.png" alt=""><p>Instagram</p></a></li>                  <li><img src="facebook.png" alt=""><p>Facebook</p></a></li>                  <li><img src="twitter.png" alt=""><p>Twitter</p></a></li>                  <li><img src="telegram.png" alt=""><p>Telegram</p></a></li>              </ul>              </footer>          </div>      </div>  </body>  </html> |

1. Style.css

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21  22  23  24  25  26  27  28  29  30  31  32  33  34  35  36  37  38  39  40  41  42  43  44  45  46  47  48  49  50  51  52  53  54  55  56  57  58  59  60  61  62  63  64  65  66  67  68  69  70  71  72  73  74  75  76  77  78  79  80  81  82  83  84  85  86  87  88  89  90  91  92  93  94  95  96  97  98  99  100  101  102  103  104  105  106  107  108  109  110  111  112  113  114  115  116  117  118  119  120  121  122  123  124  125  126  127  128  129  130  131  132  133  134  135  136  137  138  139  140  141  142  143  144  145  146  147  148  149  150  151  152  153  154  155  156  157  158  159  160  161  162  163  164  165  166  167 | \* {        margin: 0;        padding: 0;      }      body {        background-color: #eff1f2;        font-family: sans-serif;    }    .content {      grid-area: content;  }  .sidebar{      grid-area: sidebar;      background: linear-gradient(to right, rgba(200,107,142,1), rgba(218,105,250,1),       rgba(110,125,253,1)) ;      justify-content: center;  }  .footer {      grid-area: footer;      background: white;  }  .container {      font-size: 1.5em;      width: 100%;      height: 100;      height: 100vh;      display: grid;      grid-template-areas: "sidebar" "content" "footer";      grid-template-columns: 1fr;      grid-template-rows: 130px 800px 250px;    }    .content, .sidebar, .footer{      padding: 1em;  }    nav ul {      margin: 0;      padding: 0;      display: flex;      justify-content: space-between;      text-align: center;  }    nav li{      list-style: none;      padding: 1em 0;  }    nav li a {      color: white;      font-weight: 700;      opacity: 0.6;      text-decoration: none;      transition: 0.3s;  }    nav li a:hover {      opacity: 1;  }  .hero {      max-width: 90 px;      margin: 0 auto;      text-align: center;  }    .hero img {      width: 200px;  }    .hero h1 {      font-size: 2em;      font-weight: 300;      color: #373046;  }    .hero p {      font-weight: 300;      line-height: 1.3em;      color: #98aBad;  }    .action-btn {      display: inline-block;      text-decoration: none;      color: white;      font-weight: 700;      background: #567bfb;      padding: 0.5em 2em;      border-radius: 60px;      margin: 1em 0;      transition: 0.3s;  }    footer ul {  max-width: 640px;  margin: 2em auto;  padding: 0;  text-align: center;  display: flex;  flex-direction: row;    }    footer ul li {      list-style: none;      align-self: flex-end;  }    footer ul li a{      text-decoration: none;      color: #c1c6ce;  }    footer ul li img {      width: 30%;  }    footer p {      font-size: 0.8em;  }    @media (min-width: 1040px){      .container {          grid-template-areas:"sidebar content" "sidebar footer" ;          grid-template-rows: 1fr auto ;          grid-template-columns: 300px 1f;      }        nav ul{          display: flex;          justify-content: space-between;          flex-direction: column;      }      .sidebar{          background: linear-gradient( rgba(200,107,142,1), rgba(218,105,250,1),          rgba(110,125,253,1)) ;          padding-top: 10em;      }      .hero{          text-align: left;          margin: 7em 0;      }      .hero img {          width: 200px;          float: right;      }      .hero h1{          font-size: 3em;      }      .hero p{          width: 60%;      }      footer ul {          max-width: 900px;          margin: 0 auto;          padding: 1em 0;      }        footer ul li a img {          width: 20%;      }  } |

1. **Perangkat Lunak Pendukung**
2. **Xampp**

XAMPP adalah distribusi apache kecil dan ringan yang mengandung teknologi pengembangan web yang paling umum dalam satu paket (Sandi,2014:31). XAMPP adalah paket program web lengkap yang dapat anda pakai untuk belajar pemrograman web, khususnya PHP dan MySQL paket ini dapat di download secara gratis dan legal(Nurhayati, 2017).

1. **PHP (*Hypertext Preprocessor*)**

PHP (Hypertext Preprocessor) adalah jenis bahasa scriptin (bahasa penerjemahan) seperti HTML yang lazim digunakan di halaman web, kode yang digunakan langsung dimasukkan ke dalam kode HTML (TIM EMS,2014:61). PHP (Hypertext Preprocessor) adalah bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan kedalam HTML(Nurhayati, 2017).

1. **Pengertian Database**

Database adalah kumpulan tabel walaupun lebih tepat dikatakan kumpulan objek karena yang terkandung di dalam database sebenarnya bukan hanya tabel, melainkan indeks, view, constraint dan trigger (Raharjo, 2016:521). Database adalah bagian penting dalam sistem aplikasi, seluruh fitur yang ada menggunkan database untuk melakukan fungsinya. perancangan database pada aplikasi meliputi perancangan database server. Database sever adalah database utama yang ada diserver(Nurhayati, 2017).

1. **Pengertian MYSQL (*My Structure Query Language*)**

MySQL (My Structure Query Language) adalah software RDBMS yang dapat mengolah database dengan cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak user dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau berbarengan(Nurhayati, 2017).

1. **UML (*Unified Modelling Language*)**

Langkah–langkah yang dilakukkan pada tahap merancang suatu sistem informasi dan program adalah membuat usulan pemecahan masalah secara logikal sesuai dengan permasalahan yang ada. dan alat bantu yang digunakan dalam membantu pemecahan masalah dalam membuat sistem ini antara lain.

1. **Use Case Diagram**

Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakukan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu (Rosa A.S & M. Shalahuddin, 2018).

**Tabel 2.1 Simbol *Use Case Diagram***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Simbol** | **Keterangan** |
| 1 | *Use case*  Aktor / *actor* | Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.  Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri. |
| 2 |
| 3 | asosiasi / *association* | Komunikasi antara aktor dan usecase yang berpartisipasi pada usecase atau usecase memiliki interaksi dengan aktor. |
| 4 | ekstensi / *extend* | Relasi *use case* tambahan ke sebuah *use case* dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa *use case* tambahan. |
| 5 | Generalisasi / *generalization* | Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum - khusus) antara dua buah *use case* dimana cungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya. |

*(Sumber : Rosa. A. S & Shalahuddin. M , 2018)*

1. **Class Diagram**

Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefenisian kelas–kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

1. atribut merupakan variabel–variabel yang dimiliki oleh suatu kelas.
2. operasi atau metode adalah fungsi–fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

Diagram kelas dibuat agar pembuat program atau programer membuat kelas–kelas sesuai rancangan di dalam diagram kelas agar antara dokumentasi rancangan dan perangkat lunak sinkron. Banyak berbagai kasus, perancangan kelas yang dibuat tidak sesuai dengan kelas–kelas yang dibuat pada peraangkat lunak, sehingga tidaklah ada gunanya lagi sebuah perancangan karena apa yang dirancang dan hasilnya tidak sesuai(Rosa A.S & M. Shalahuddin, 2018).

**Tabel 2.2 Simbol**–S**imbol Class Diagram**

|  |  |
| --- | --- |
| **Simbol** | **Deskripsi** |
| Kelas | Kelas pada struktur sistem. |
| antarmuka / interface      nama\_interface | Sama dengan konsep *interface* dalam pemrograman berorientasi objek. |
| Assosiasi / association | Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity. |
| Assosiasi berarah / directed association | Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain,asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity. |
| Generalisasi | Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesifikasi (umum khusus) |
| Kebergantungan / dependency | Relasi antar kelas dengan makna kebergantunagn antar kelas |
| agregasi / aggregation | Semua bagian ( whole – part) |

*(Sumber : Rosa. A. S & Shalahuddin. M , 2018)*

1. **Sequence Diagram**

Diagram sequence menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambarkan diagram sequence maka harus diketahui objek objek yang terlibat dalam sebuah use case beserta metode - metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. Membuat sequeence diagram juga dibutuhkan untuk melihat skenario yang ada pada use case(Rosa A.S & M. Shalahuddin, 2018).

**Tabel 2.3 Simbol**–S**imbol Sequence Diagram**

|  |  |
| --- | --- |
| **Simbol** | **Keterangan** |
| *Activation Bar* | Simbol ini digunakan untuk menunjukkan lamanya eksekusi sebuah proses, biasanya diawali dengan diterimanya sebuah message. |
| *Object Lifeline* | Simbol ini digunakan untuk menggambarkan objek yang dijalankan oleh user didalam sistem. |
| *Message* | Simbol ini menggambarkan aktivasi user selama didalam sistem. |
| *Message Return* | Simbol ini menunjukkan pesan kembali ketika verifikasi login. |
| *Actor* | *Actor* juga dapat berkomunikasi dengan *object*, maka *actor* juga dapat diurutkan sebagai kolom. |
| *Boundary* | Boundary terletak di antara system dengan dunia sekelilingnya. Semua form, laporan-laporan, antar muka ke perangkat keras seperti printer atau scanner dan antar muka ke system lainnya adalah termasuk dalam kategori. |

*(Sumber : Rosa. A. S & Shalahuddin. M , 2018)*

1. **Activity Diagram**

Diagram aktivitas atau activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktifitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktifitas menggambarkan aktifitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor(Rosa A.S & M. Shalahuddin, 2018).

**Tabel 2.4 Simbol**–S**imbol Activity Diagram**

|  |  |
| --- | --- |
| **Simbol** | **Keterangan** |
| *State* | Simbol ini digunakan untuk menggambarkan aktivasi yang dilakukan oleh user selama didalam sistem. |
| *Object swimlan* | Simbol ini digunakan untuk menggambarkan objek mana yang bertanggung jawab untuk aktivitas tertentu. |
| *Fork dan Join* | Simbol ini menggambarkan menampung arah dari panah aktivasi yang dilakukan oleh user selama didalam sistem. |
| *Decision* | Simbol ini menunjukkan behaviour pada kondisi tertentu. |

*(Sumber : Rosa. A. S & Shalahuddin. M , 2018)*

1. **Penelitian Yang Relevan**

Penelitian mengenai sistem informasi penjualan di toko emas limpas berbasis web (studi kasus : Limpas) di temukan beberapa tulisan yang berkaitan dengan penelitian ini:

1. Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi, Volume 4, No.1, 2018, pp. 1 - 11, July 2018,E-ISSN 2460-9552 (Online) yang berjudul “SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN TAMBAHAN PENGHASILAN BERDASARKAN BEBAN KERJA PADA DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN TANAH BUMBU”. Di Laksanakan Penelitian ini yaiu tentang pengertian serta penjelasan secara rinci tentang sistem dan informasi yang akan di kutip dalam penelitian.
2. Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi,  vol. 7, no. 2, 2017, pp. 13-24, Sep. 2017 2018, DOI**:**<https://doi.org/10.34010/jati.v7i2.490> (Online) yang berjudul “RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN BARANG PADA KOPERASI KARTIKA SAMARA GRAWIRA PRABUMULIH”. Di Laksanakan Penelitian ini yaiu tentang pengertian serta penjelasan secara rinci tentang defenisi penjualan serta beberapa perangkat pendukung dan informasi yang akan di kutip dalam penelitian.
3. Jurnal Ilmiah Teknologi dan Informasia ASIA (JITIKA),  Vol.10, No.2, 2016, Agustus 2016, ISSN: 0852-730X (Online) yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Cahaya Sejahtera Sentosa Blitar”. Di Laksanakan Penelitian ini yaiu tentang pengertian serta penjelasan secara rinci tentang Website dan informasi yang akan di kutip dalam penelitian.
4. Jurnal Ilmiah Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA 2013,  Vol.2, No.1, 2013, Maret 2013, ISSN: 2302-1136 (Online) yang berjudul “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN OBAT PADA APOTEK JATI FARMA ARJOSARI”. Di Laksanakan Penelitian ini yaiu tentang pengertian serta penjelasan secara rinci tentang sistem informasi penjualan yang akan di kutip dalam penelitian.
5. Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI),  Vol.1, No.1, 2020, Juni 2020, DOI**:**<https://doi.org/10.33365/jtsi.v1i1.239> (Online) yang berjudul “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN OBAT PADA APOTEK JATI FARMA ARJOSARI”. Di Laksanakan Penelitian ini yaiu tentang pengertian serta penjelasan secara rinci tentang sistem informasi penjualan yang akan di kutip dalam penelitian.

## **BAB III**

## **METODOLOGI PENELITIAN**

1. **Kerangka Penelitian**

Kerangka penelitian merupakan konsep atau tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian. Kerangka penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.1.

Identifikasi Masalah

Analisis Masalah

Mempelajari Literatur

Pengumpulan Data

Menentukan Tujuan

Desain Sistem

**Gambar 3.1 Kerangka Penelitian**

1. **Uraian Kerangka Kerja**

Berdasarkan kerangka kerja penelitian yang telah di gambarkan diatas, dapat diuraikan pembahasan dari tahap-tahap penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. **Identifikasi Masalah**

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi masalah pada Toko Emas Limpas yaitu untuk mengetahui kebutuhan yang harus dipenuhi di toko tersebut.

1. **Analisis Masalah**

Pada tahapan ini peneliti menganalisis permasalahan yang terjadi di Toko Emas Limpas terutama tentang proses transaksi penjualan pada toko sehingga peneliti dapat mengimplementasikan sebuah sistem yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

1. **Menentukan Tujuan**

Pada tahap ini akan dijelaskan dan di uraikan tujuan dari Implementasi Sistem Informasi Penjualan(Studi Kasus: Toko Emas Limpas) yaitu bagaimana sistem yang dibuat dapat menjadi solusi dan membantu menyelesaikan permasalahan yang ada.

1. **Mempelajari Literatur**

Pada tahap ini peneliti harus mempelajari literatur sebelum membuat karya tulis, karna literatur merupakan bahan atau sumber ilmiah yang bisa digunakan untuk membuat suatu karya tulis ataupun kegiatan ilmiah lainnya. Mencari literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang ada sehingga menunjang proses penelitian.

1. **Pengumpulan Data**

Tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data dengan metode pengamatan (observasi), wawancara (interview) dan studi pustaka dan mengisi kuesoner.

* 1. **Penngamatan(observasi)**

Metode ini diterapkan dengan mendatangi obyek penelitian, yaitu Toko Emas Limpas.

* 1. **Wawancara(interview)**

Dalam hal ini, penulis melakukan wawancara kepada Pemilik Toko Emas tersebut.

* 1. **Studi Pustaka**

Pengumpulan data dengan cara penulis melakukan studi keperustakaan melalui membaca buku-buku referensi, jurnal penelitian sejenis yang dapat mendukung penulisan skripsi ini.

* 1. **Kuisioner**

Kuesioner merupakan sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi atau dijawab oleh responden atau orang yang akan diukur. Contoh kuesioner, misalnya, untuk menjawab pertanyaan dalam angket cukup dengan memberi tanda centang atau check pada kolom.

1. **Tempat Dan Waktu Penelitian**
2. **Tempat Penelitian**

Peneliti memilih tempat penelitian yaitu Toko Emas Limpas. Lokasi penelitian Pasar Sungai Rumbai, Kab. Dharmasraya, Provinsi Sumatera Barat.

1. **Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan selama 5 (lima) bulan. Di mulai pada Februari 2022 sampai dengan juni 2022. Berikut ini uraian waktu dilaksanakannya.

**Tabel 3.1 Tabel Waktu Penelitian**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kegiatan | Februari | | | | Maret | | | | April | | | | Mei | | | | Juni | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Identifikasi Masalah |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Penumusan Masalah |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Mencari Solusi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Mengumpulkan Data |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Analisa dan Desain |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Proses Komputasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pengujian Hasil |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pembuatan laporan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**DAFTAR PUSTAKA**

**Saputra Andi., Imamuddin** **Ashari., & Sukamoto Pria.** (2020). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Penjualan Case Study: PT. X Application Of Design And Building Sales System Case Study: PT. X (Vol 1 No. 2 Desember 2020) penerbit: Jurnal Informatika & Teknologi, ISSN :p ISSN 2722-9378.

**Susandi Diki., & Sukisno.** (2017). Sistem Penjualan Berbasis E-Commerce menggunakan metode objek oriented pada Distro Street Wear (Vol 4 Agustus 2017) penerbit: Jurnal Informatika & Teknologi, ISSN :p ISSN 2406-7768.

**Maulana Alief., Sadikin** **Muhammad., & Izzudin Arief.** (2018). Implementasi Sistem Informasi Manajemen Inventaris Berbasis Web Di Pusat Teknologi Informasi Dan Komunikasi – BPPT (Vol 7 No.1 Juni 2018) penerbit: Jurnal Informatika & Teknologi, ISSN :p ISSN 2406-7768.

**Prasetyo Andri., & Susanti Rahel.** (2016). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Cahaya Sejahtera Sentosa Blitar (Vol 10 No.2 Agustus 2016) penerbit: Jurnal Ilmiah Teknologi dan Informasia ASIA (JITIKA), ISSN :p ISSN 0852-730X.

**Manurung H G Immanuel.** (2019). Sistem Informasi Lembaga Kursus Dan Pelatihan (LKP) City Com Berbasis Web Menggunakan PHP DAN MYSQL (Vol 4 No.1 Agustus 2019) penerbit: Jurnal Ilmiah Teknologi dan Informasia ASIA (JITIKA), ISSN :e ISSN 2527-8290.

**Nurhayati Naela Ana., Josi Ahmat., & Hutagalung Aini Nur.** (2017). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dan Pembelian Barang Pada Koperasi Kartika Samara Grawira Prabumulih (Vol 7 No.2 September 2017) penerbit: Jurnal Teknologi dan Informasi(JATI), DOI: <https://doi.org/10.34010/jati.v7i2.490>