

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN JAKET BERBASIS
WEBSITE PADA TOKO KONKRITE MARKET**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

WASKITA WARIH NUGRAHA

17.12.0354

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN JAKET BERBASIS
WEBSITE PADA TOKO KONKRITE MARKET**

**HALAMAN JUDUL
SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

WASKITA WARIH NUGRAHA

17.12.0354

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**SISTEM INOFRMASI PENJUALAN JAKET BERBASIS *WEBSITE* PADA
TOKO KONKRITE MARKET**

yang disusun dan diajukan oleh

Waskita Warih Nugrah

17.12.0354

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27-02-2023

Dosen Pembimbing,



Ika Nur Fajri, M.Kom

NIK. 190302268

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN JAKET BERBASIS *WEBSITE* PADA
TOKO KONKRITE MARKET**

yang disusun dan diajukan oleh

Waskita Warih Nugraha

17.12.0354

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27-02-2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ikmah, M.Kom
NIK. 190302282



Yoga Pristyanto, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302412

Ika Nur Fairi, M.Kom
NIK. 190302268

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27-02-2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Waskita Warih Nugraha

NIM : 17.12.0354

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Sistem Informasi Penjualan Jaket Berbasis Web pada Toko Konkrite Market

Dosen Pembimbing: **Ika Nur Fajri, M.Kom**

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 27-02-2023

Yang Menyatakan,



Waskita Warih Nugraha

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dalam kerendahan hati dan penuh rasa syukur, penulis menyampaikan persembahan ini untuk menghormati orang-orang yang telah memberikan dukungan, semangat, dan inspirasi selama proses penulisan skripsi ini.

Kepada kedua orang tua tercinta, yang selalu memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang yang tak terhingga, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Kalian adalah alasan kenapa penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dan meraih gelar sarjana.

Kepada keluarga besar dan sahabat-sahabat, yang telah menjadi penopang dan motivasi selama penulisan skripsi, terima kasih atas kebersamaan dan persahabatan yang selalu terjalin dengan baik. Kalian adalah berkah dalam kehidupan penulis. Kepada dosen pembimbing, Bapak Ika Nur Fajri, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga, penulis mengucapkan terima kasih. Semua bantuan yang telah diberikan telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Dan terakhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penulisan skripsi ini. Semua dukungan dan inspirasi yang telah diberikan akan selalu menjadi kenangan yang tak terlupakan dan menjadi motivasi dalam perjalanan hidup penulis selanjutnya. Semoga persembahan ini menjadi bentuk apresiasi yang tulus atas semua kebaikan yang telah diberikan oleh orang-orang tercinta. Semoga Tuhan senantiasa memberikan rahmat, keberkahan, dan kebahagiaan bagi kita semua. Amin.

KATA PENGANTAR

Sebelum memulai, saya ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan kesempatan dan berkah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Skripsi yang berjudul "Sistem Informasi Penjualan Jaket Berbasis *Website* Pada Toko Konkrite Market" ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Universitas Amikom Yogyakarta. Penulisan skripsi ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan sistem informasi penjualan jaket pada toko Konkrite Market yang efektif dan efisien dalam mengelola data penjualan jaket pada sebuah toko.

Penulisan skripsi ini dilakukan dengan melakukan studi pustaka, observasi, dan wawancara langsung dengan pengelola toko. Selain itu, penulis juga menggunakan metode pengembangan sistem berorientasi objek untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi penjualan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Dalam skripsi ini, penulis menguraikan secara rinci mengenai perancangan dan implementasi sistem informasi penjualan yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan basis data, perancangan antarmuka pengguna, serta pengujian dan evaluasi sistem.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang teknologi sistem informasi penjualan, dan dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi peneliti dan pembaca yang tertarik dalam bidang yang sama. Akhir kata, saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penulisan skripsi ini.

Yogyakarta, 27-02-2023

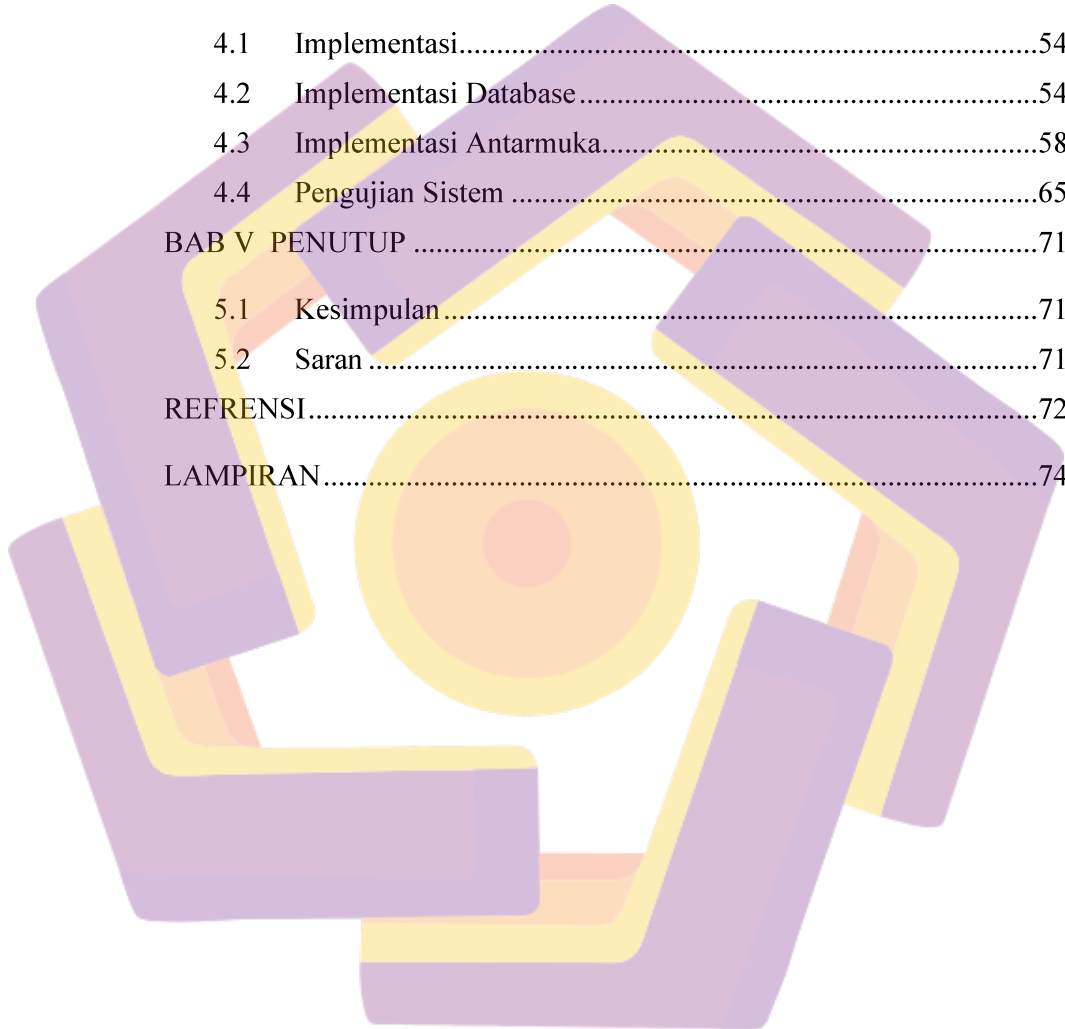
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Dasar Teori	12
2.2.1 Pengertian Sistem	12
2.2.2 Pengertian Informasi	12
2.2.3 Pengertian Sistem Informasi	12
2.2.4 Pengertian Sistem Informasi Manajemen	12

2.2.5	Analisis Sistem.....	12
2.2.5.1	Pengertian Analis Sistem	12
2.2.5.2	Analisis PIECES	13
2.2.6	Sistem Basis Data.....	14
2.2.6.1	Pengertian Sistem Basis Data.....	14
2.2.6.2	Komponen Sistem Basis Data	15
2.2.7	<i>Flowchart</i>	15
2.2.7.1	Pengertian <i>Flowchart</i>	15
2.2.7.2	Jenis <i>Flowchart</i>	16
2.2.7.3	Simbol <i>Flowchart</i>	16
2.2.8	<i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	17
2.2.9	<i>E-Commerce</i>	18
2.2.9.1	Pengertian <i>E-Commerce</i>	18
2.2.9.2	Karakteristik <i>E-Commerce</i>	18
2.2.10	Metode Pengujian.....	18
2.2.10.1	<i>Black Box Testing</i>	18
2.2.11	Perangkat Lunak Yang Digunakan	19
2.2.11.1	Sistem Operasi.....	19
2.2.11.2	<i>Google Chrome</i>	19
2.2.11.3	Visual Studio Code.....	19
2.2.11.4	PHP.....	20
2.2.11.5	CSS (<i>Cascading Style Sheet</i>).....	20
2.2.11.6	Boostrap	21
2.2.11.7	XAMPP	21
2.2.11.8	MySQL.....	21

2.2.12 Metode Pembangunan Sistem.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Objek Penelitian.....	22
3.2 Alur Penelitian	22
3.3 Alat dan Bahan	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	54
4.1 Implementasi.....	54
4.2 Implementasi Database.....	54
4.3 Implementasi Antarmuka.....	58
4.4 Pengujian Sistem	65
BAB V PENUTUP	71
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Saran	71
REFRENSI.....	72
LAMPIRAN.....	74



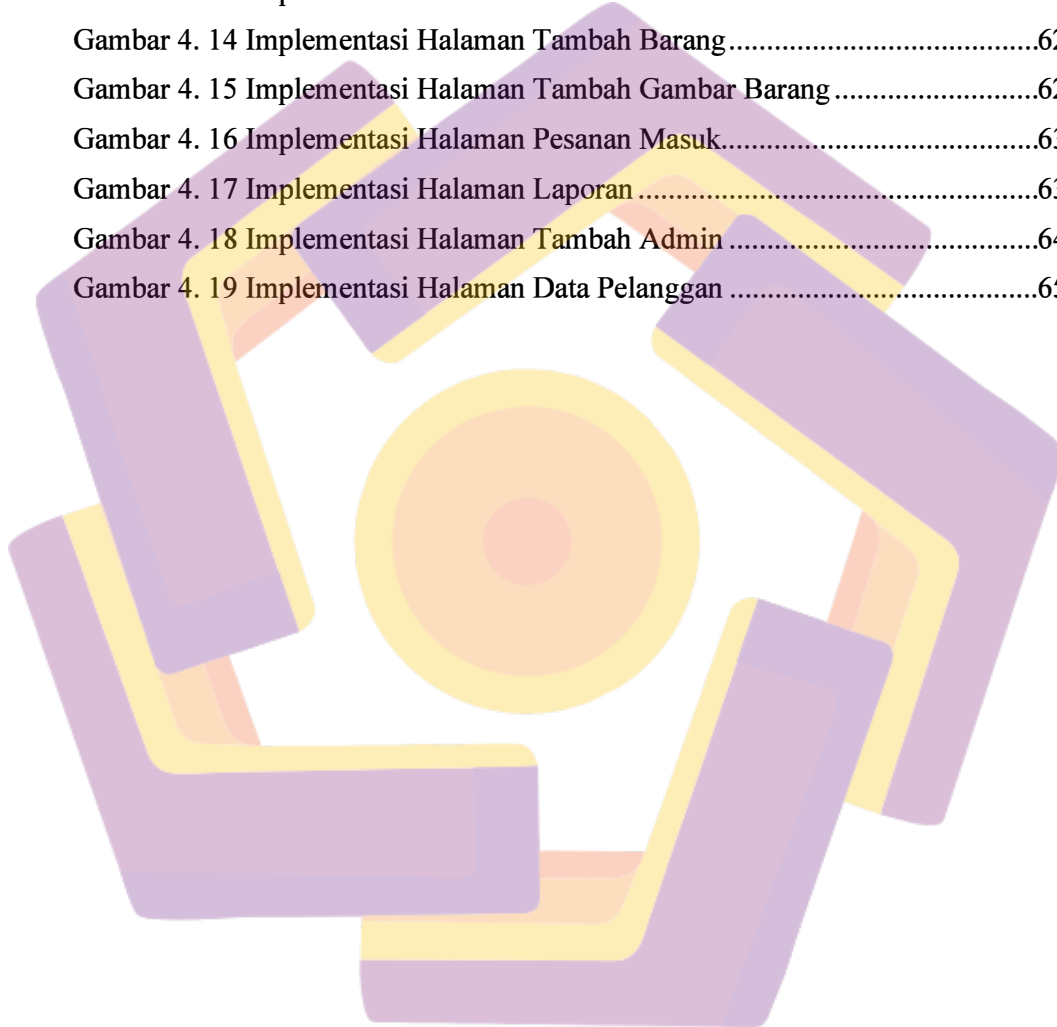
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 2. 2 Simbol-simbol <i>flowchart</i>	16
Tabel 2. 3 Simbol-simbol <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	17
Tabel 3. 1 Kinerja Atau <i>Performance</i>	24
Tabel 3. 2 Informasi atau <i>Information</i>	24
Tabel 3. 3 Ekonomi	25
Tabel 3. 4 Pengendalian	26
Tabel 3. 5 Efisien	26
Tabel 3. 6 Pelayanan	27
Tabel 3. 7 Pelanggan	34
Tabel 3. 8 Barang	35
Tabel 3. 9 Gambar	35
Tabel 3. 10 Tabel Rekening	35
Tabel 3. 11 Transaksi.....	36
Tabel 3. 12 Rinci transaksi	37
Tabel 3. 13 User	37
Tabel 3. 14 Setting	37
Tabel 3. 15 Ujicoba Black Box	50
Tabel 3. 16 Tabel wawancara	51
Tabel 3. 17 Perangkat Keras	52
Tabel 3. 18 Perangkat lunak.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Penelitian	22
Gambar 3. 2 Flowchart Sistem.....	29
Gambar 3. 3 DFD Level 0.....	30
Gambar 3. 4 DFD Level 1.....	30
Gambar 3. 5 DFD Level 2 Pengelolaan Data <i>User</i>	31
Gambar 3. 6 DFD Level 2 Pengelolaan data barang.....	32
Gambar 3. 7 DFD Level 2 Pengelolaan Data Transaksi	33
Gambar 3. 8 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	34
Gambar 3. 9 Tampilan Rumah	38
Gambar 3. 10 Tampilan Detail Barang	39
Gambar 3. 11 Tampilan Keranjang Belanja	40
Gambar 3. 12 Tampilan <i>Chek Out</i> Belanja	41
Gambar 3. 13 Tampilan <i>Order</i>	41
Gambar 3. 14 Tampilan Proses	42
Gambar 3. 15 Tampilan Kirim	43
Gambar 3. 16 Tampilan Selesai	43
Gambar 3. 17 Controller Halaman Utama	44
Gambar 3. 18 Controller <i>Login</i> Pelanggan	45
Gambar 3. 19 <i>Controller Login User</i>	46
Gambar 3. 20 <i>Controller Pesanan Saya</i>	46
Gambar 3. 21 <i>Controller Keranjang Belanja</i>	47
Gambar 3. 22 <i>Controller Bayar Pesanan</i>	48
Gambar 3. 23 <i>Controller Proses Pesanan Saya</i>	49
Gambar 3. 24 <i>Controller Data Laporan Harian</i>	49
Gambar 3. 25 <i>Controller Data Laporan Bulanan</i>	50
Gambar 3. 26 <i>Controller Data Laporan Tahunan</i>	50
Gambar 4. 1 Implementasi Tabel Barang	54
Gambar 4. 2 Implementasi Tabel Gambar	55
Gambar 4. 3 Implementasi Tabel Pelanggan	55
Gambar 4. 4 Implementasi Tabel Rekening	55
Gambar 4. 5 Implementasi Tabel Transaksi	56
Gambar 4. 6 Implementasi Tabel Setting	56

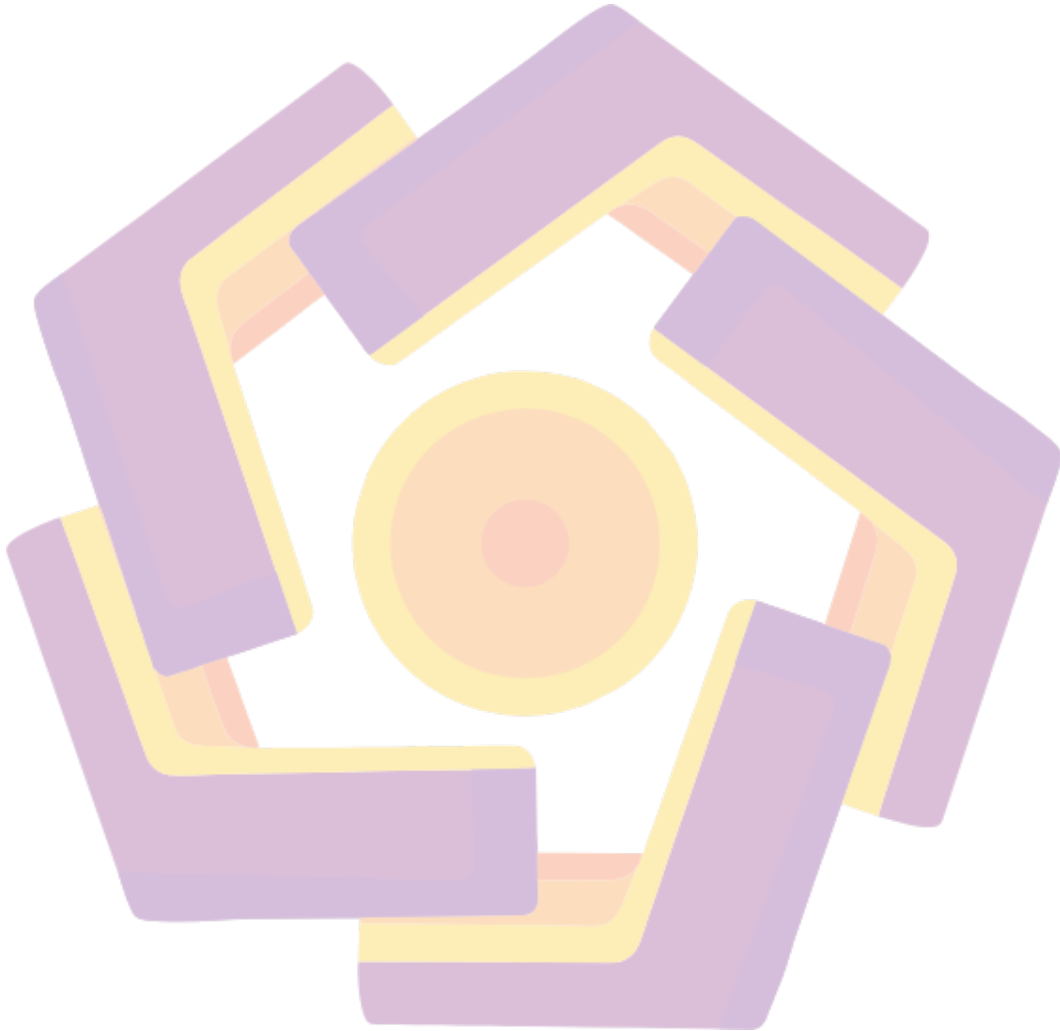
Gambar 4. 7 Implementasi Tabel User	56
Gambar 4. 8 Relasi Antar Tabel.....	57
Gambar 4. 9 Implementasi Halaman <i>Login</i>	58
Gambar 4. 10 Implementasi Halaman Rumah	59
Gambar 4. 11 Implementasi Halaman Detail Barang	60
Gambar 4. 12 Implementasi Halaman Pembayaran.....	61
Gambar 4. 13 Implementasi Halaman Dashboard Admin	61
Gambar 4. 14 Implementasi Halaman Tambah Barang.....	62
Gambar 4. 15 Implementasi Halaman Tambah Gambar Barang	62
Gambar 4. 16 Implementasi Halaman Pesanan Masuk.....	63
Gambar 4. 17 Implementasi Halaman Laporan	63
Gambar 4. 18 Implementasi Halaman Tambah Admin	64
Gambar 4. 19 Implementasi Halaman Data Pelanggan	65



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Wawancara obyek Penelitian

74



INTISARI

Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Barang merupakan suatu sistem yang memberikan layanan informasi yang berupa data transaksi penjualan, data pembelian barang dan serta data stok barang. Keberadaan sistem informasi ini sangatlah penting pada era saat ini. Dalam hal ini, Konkrite Market dijadikan sebagai tempat penelitian, karena penjualan dan pembelian barang pada tempat tersebut masih memanfaatkan media sosial yaitu media sosial Instagram sebagai tempat untuk melakukan transaksi, jadi proses transaksi masih belum terkelola dengan baik, sehingga kerap terjadi kesalahan dalam pencatatan laporan yang ada. Seperti proses pengolahan data transaksi penjualan, pengolahan data transaksi pembelian, pengolahan data barang dan juga pengolahan data kustomer. Tujuan penelitian ini adalah untuk dapat memberikan kemudahan kepada penjual saat proses pengolahan data barang dan mempermudah dalam pengolahan data transaksi penjualan dan pembelian, meminimalisir kesalahan dalam pencatatan data pembelian dan data penjualan per periode, serta mempercepat proses transaksi penjualan dengan pembeli. Konkrite Market sendiri merupakan sebuah bisnis yang bergerak pada bidang penjualan jaket rework dan target pasar dari Konkrite Market itu sendiri adalah mencakup ke seluruh dunia. Sistem informasi tersebut dibuat dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP, HTML, dan menggunakan *MYSQL* sebagai database nya.

Kata kunci: Sistem Informasi, *Pieces*, *MYSQL*, *E-Commerce*

ABSTRACT

Information System for Sales and Purchase of Goods is a system that provides information services in the form of sales transaction data, purchase data and stock data sets. The existence of this information system is very important in the current era. In this case, the concrete market is used as a place of research, because the sale and purchase of goods at that place still utilizes social media, namely social media Instagram as a place to make transactions, so the transaction process is still not managed properly, so errors often occur in recording reports submitted. there is. Such as processing sales transaction data, processing purchase transaction data, processing goods data and also processing customer data. The purpose of this study is to be able to provide convenience to the seller when processing goods data and simplify the processing of sales and purchase transaction data, minimize errors in recording purchase data and sales data per period, and speed up the process of sales transactions with buyers. The concrete market itself is a business engaged in the sale of italic rework jackets and the target market of the concrete market itself is covering the whole world. The information system is made using the PHP programming language, HTML, and uses MYSQL as the database.

Keyword: Information Systems, Pieces, MYSQL, E-Commerce

