

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA AW SPORT YOGYAKARTA
DENGAN FITUR GIVEAWAY DAN WISHLIST**

SKRIPSI



Disusun oleh

Wahyu Tri Margono

16.12.9528

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA AW SPORT YOGYAKARTA
DENGAN FITUR GIVEAWAY DAN WISHLIST**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Wahyu Tri Margono

16.12.9528

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA AW SPORT YOGYAKARTA DENGAN FITUR GIVEAWAY DAN WISHLIST

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahyu Tri Margono

16.12.9528

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Oktober 2019

Dosen Pembimbing,

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

PENGESAHAN

SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA AW SPORT YOGYAKARTA DENGAN
FITUR GIVEAWAY DAN WISHLIST**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahyu Tri Margono
16.12.9528

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 September 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bambang Sudaryatno, Drs., M.M.
NIK. 190302029

Irma Rofni Wulandari, S.Pd., M.Eng
NIK. 190302329

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 September 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 26 Oktober 2020



Wahyu Tri Margono

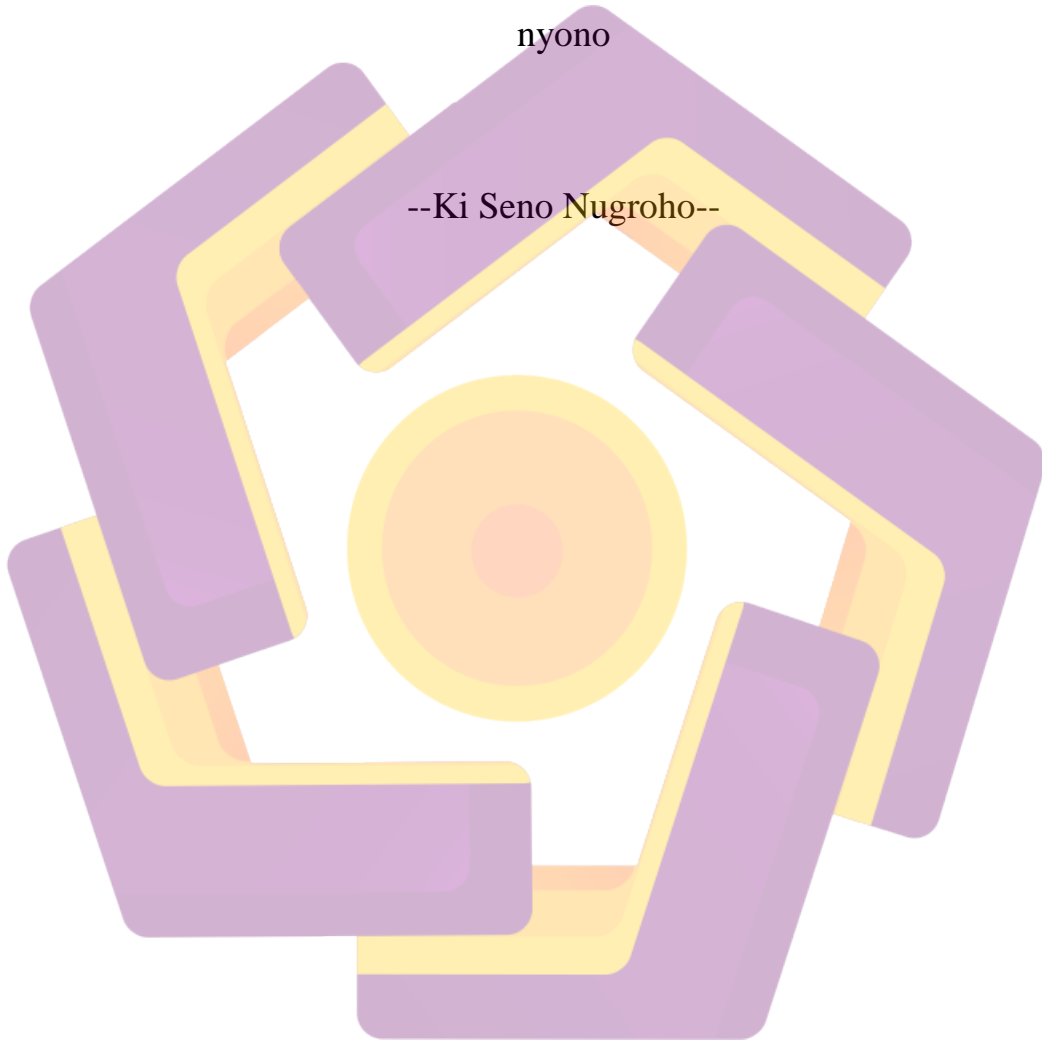
NIM. 16.12.9528

MOTTO

Wong urip kui ojo ngawulo karo bondho donyo, ojo ngawulo karo drajat pangkat. Pathi, pesti, jodo kuwi tibane koyo maling ora iso di nyono-

nyono

--Ki Seno Nugroho--



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, dengan segala puji dan syukur kepada Allah SWT akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang ditentukan. Terima kasih kepada Allah SWT atas segala kesabaran, kekuatan, ilmu serta pertolongan dengan memberikan beragam bantuan melewati nama dibawah ini. Penulis, memberikan segala rasa hormat, cinta, dan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada :

1. Terima Kasih saya ucapkan kepada Orang tua saya Bapak dan Ibu yang selalu memberikan dukungan saat pengerjaan skripsi.
2. Ibu Yuli Astuti, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah mulai membimbing saya sejak awal sampai akhir pembuatan Skripsi di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan.
3. Pemilik dari Toko Aw Sport Mas Faisal yang telah memberikan kesempatan untuk menjadi objek dalam penelitian.
4. Teman sekaligus Sahabat baik Deni, Rudi, Angga, Khaled yang menemani mengerjakan skripsi dan yang selalu menghibur saat bosan mengerjakan skripsi.
5. Teman – teman SI 09 yang menemani, memberikan doa dan dukungan.
6. Seluruh pihak yang tidak dapat saya sebut satu persatu.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penelitian dengan judul “SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA AW SPORT YOGYAKARTA DENGAN FITUR GIVEAWAY DAN WISHLIST”, sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta dan menjadi sebuah bukti bahwa mahasiswa telah mampu menyelesaikan perkuliahan pada jenjang program Strata 1 dan untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer.

Selama penulisan skripsi ini tentunya mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak yang telah mendukung dan membimbing penulis. Pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Kepala Program Studi Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Yuli Astuti, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing peneliti didalam pembuatan skripsi.
4. Mei Meimunah, SH, M.M selaku dosen wali yang telah membantu saya dalam permasalahan perkuliahan.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan bagi peneliti dalam proses perkuliahan.
6. Seluruh keluarga besar peneliti, terutama kedua orang tua dan adik-adik serta sahabat yang selalu memberikan berbagai macam dukungan, semangat, motivasi, hingga doa yang diberikan kepada penulis.
7. Dan seluruh pihak yang penulis tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan seluruh dukungan baik dalam bentuk moril dan materil.

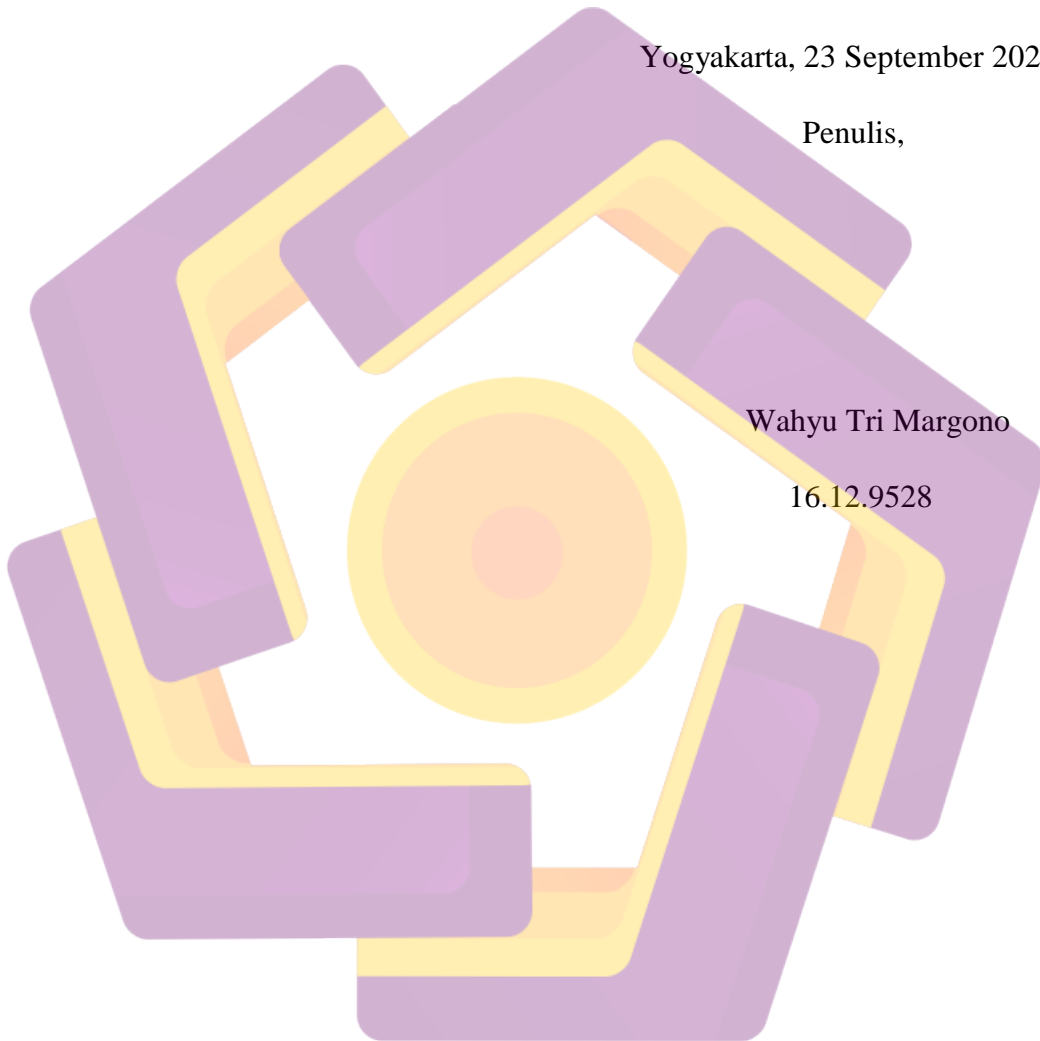
Akhir kata, penulis mengharapkan skripsi ini dapat memberikan manfaat. Penulis pun berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan semoga Allah SWT memberi lindungan bagi kita semua.

Yogyakarta, 23 September 2020

Penulis,

Wahyu Tri Margono

16.12.9528



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.4.1 Maksud.....	3
1.4.2 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Manfaat Bagi Toko Aw Sport.....	4
1.5.2 Manfaat Bagi Konsumen.....	4
1.5.3 Manfaat Bagi Peneliti.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Analisis Sistem.....	6
1.6.3 Perancangan Sistem.....	6
1.6.4 Metode Pengembangan Sistem.....	6

1.6.5	Testing Sistem.....	7
1.6.6	Implementasi Sistem.....	7
1.7	Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI.....		10
2.1	Tinjauan Pustaka.....	10
2.2	Dasar Teori.....	13
2.2.1	Penjualan.....	13
2.2.2	Sistem.....	14
2.2.3	Karakteristik Sistem.....	14
2.2.4	Pengertian Informasi.....	16
2.2.5	Sistem Informasi.....	16
2.2.6	Sistem Informasi Penjualan	18
2.2.7	Wishlist	18
2.2.8	Giveaway	18
2.3	Analisis Sistem	19
2.4	Kelayakan Sistem	21
2.5	Jenis Kebutuhan	23
2.5.1	Kebutuhan Fungsional	23
2.5.2	Kebutuhan Non Fungsional	23
2.6	Konsep Pemodelan Sistem	24
2.6.1	<i>Flowchart</i>	24
2.6.2	DFD	26
2.6.3	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	28

2.7	Internet dan Web.....	29
2.7.1	Definisi Internet	29
2.7.2	Konsep Dasar Web	29
2.8	Bahasa Pemrograman dan Software Pendukung	29
2.8.1	XAMPP.....	29
2.8.2	PHP	30
2.8.3	HTML.....	30
2.8.4	CSS	30
2.8.5	Java Script.....	31
2.8.6	Sublime Text.....	31
2.8.7	Mozila Firefox	31
2.8.8	Bootstrap.....	31
2.9	Testing Sistem	32
2.9.1	Black Box Testing	32
2.9.2	White Box Testing.....	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		35
3.1	Tinjauan Umum.....	35
3.1.1	Sejarah Aw Sport.....	35
3.1.2	VISI DAN MISI.....	35
3.2	Analisis Sistem	36
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	36
3.2.2	Analisis Kelemahan	37
3.2.3	Analisis Kerja	37

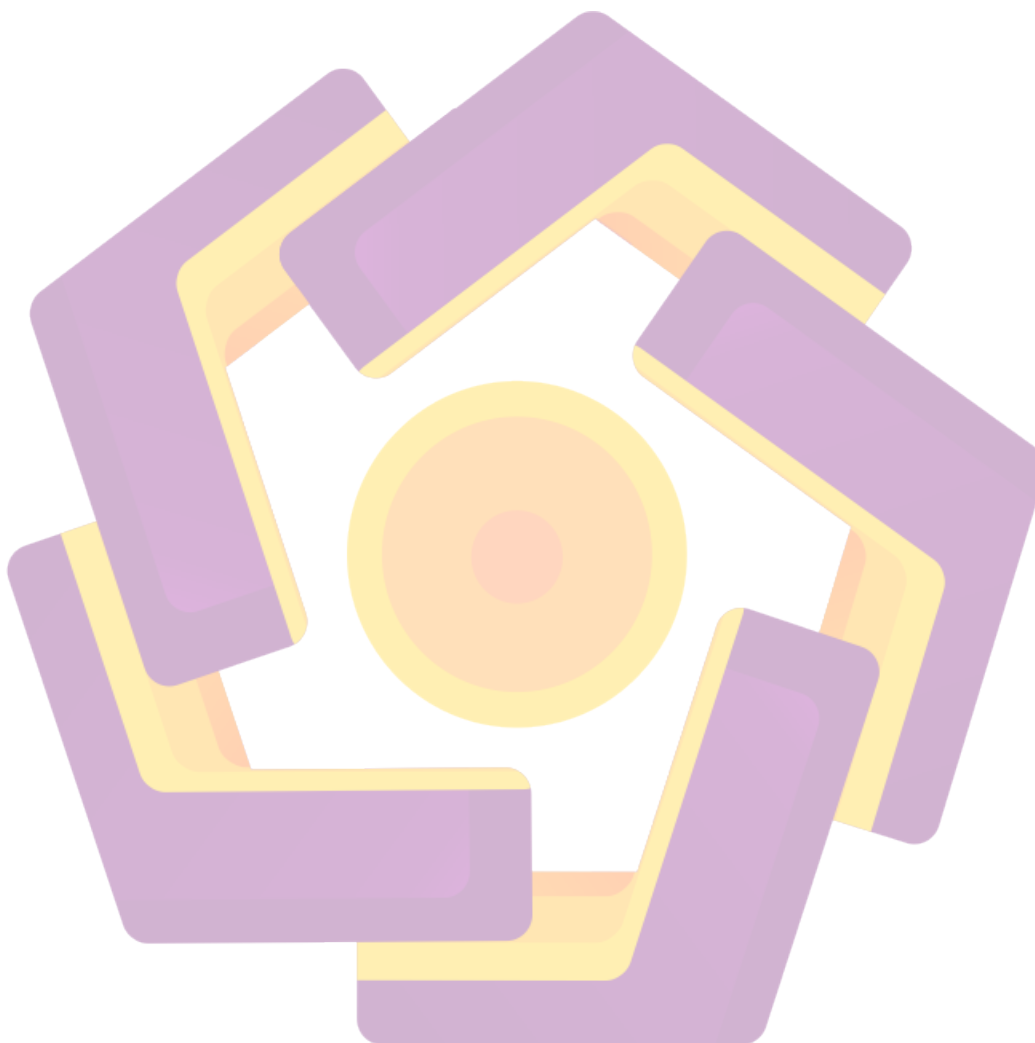
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	46
3.3.1	Kebutuhan Fungsional	46
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional	47
3.4	Studi Kelayakan.....	49
3.4.1	Kelayakan Teknis	49
3.4.2	Kelayakan Operasioal	49
3.4.3	Kelayakan Hukum	50
3.4.4	Kelayakan Ekonomi.....	50
3.4.4.1	Metode Periode Pengembalian (<i>Payback Periode</i>).....	57
3.4.4.2	Metode Pengembalian Investasi (<i>Return of Investment</i>).....	58
3.4.4.3	Metode Nilai Sekarang Bersih (<i>Net Present Value</i>)	59
3.5	Rancangan Sistem.....	60
3.5.1	Flowchart Sistem	61
3.5.2	Perancangan DFD (Data Flow Diagram).....	63
3.5.2.1	Diagram Konteks.....	63
3.5.2.2	DFD Level 1	63
3.5.2.3	DFD Level 2	65
3.5.3	Perancangan Database	71
3.5.3.1	ERD (Entity Relationship Diagram)	71
3.5.3.2	Struktur Rancangan Tabel	73
3.6	Perancangan Inteface	78
3.6.1	Rancangan Antarmuka Login Admin	79
3.6.2	Rancangan Halaman Dashboard Admin.....	79

3.6.3	Rancangan Halaman Admin	80
3.6.4	Rancangan Halaman Tambah Admin	80
3.6.5	Rancangan Halaman Edit Admin	81
3.6.6	Rancangan Halaman Detail Transaksi	81
3.6.7	Rancangan Halaman Giveaway	82
3.6.8	Rancangan Halaman Tambah Giveaway	82
3.6.9	Rancangan Halaman Edit Giveaway	83
3.6.10	Rancangan Halaman Detail Giveaway	83
3.6.11	Rancangan Halaman Kategori	84
3.6.12	Rancangan Halaman Tambah Kategori	84
3.6.13	Rancangan Halaman Ubah Kategori	85
3.6.14	Rancangan Halaman Keranjang	85
3.6.15	Rancangan Halaman Konfirmasi	86
3.6.16	Rancangan Halaman Pengiriman	86
3.6.17	Rancangan Halaman Edit Pengiriman	87
3.6.18	Rancangan Halaman Produk	87
3.6.19	Rancangan Halaman Tambah Produk	88
3.6.20	Rancangan Halaman Edit Produk	88
3.6.21	Rancangan Halaman Slider	89
3.6.22	Rancangan Halaman Tambah Slider	89
3.6.23	Rancangan Halaman Edit Slider	90
3.6.24	Rancangan Halaman Transaksi	90
3.6.25	Rancangan Halaman User	91

3.6.26	Rancangan Halaman Wishlist	91
3.6.36	Rancangan Halaman Laporan Produk	92
3.6.37	Rancangan Halaman Laporan Transaksi	92
3.6.38	Rancangan Tampilan Halaman Website	93
3.6.39	Rancangan Tampilan Halaman Cari	93
3.6.40	Rancangan Tampilan Halaman Katalog	94
3.6.41	Rancangan Tampilan Halaman Giveaway	94
3.6.42	Rancangan Tampilan Halaman Contact	95
3.6.43	Rancangan Tampilan Halaman Login & Register User	95
3.6.44	Rancangan Tampilan Halaman Dashboard User	96
3.6.45	Rancangan Tampilan Halaman Dashboard Bagian Profil	96
3.6.46	Rancangan Tampilan Halaman Dashboard Bagian wishlist	97
3.6.47	Rancangan Tampilan Halaman Home Dashboard Giveaway	97
3.6.48	Rancangan Tampilan Halaman Dashboard Bagian Transaksi	98
3.6.49	Rancangan Tampilan Halaman Dashboard Bagian Konfirmasi	98
3.6.50	Rancangan Tampilan Halaman Dashboard Bagian Pemenang	99
3.6.51	Rancangan Tampilan Halaman Keranjang	99
3.6.52	Rancangan Tampilan Halaman Check Out	100
3.6.53	Rancangan Tampilan Halaman Detail Produk	100
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		101
4.1	Implementasi Sistem	101
4.2	Implementasi Database	101
4.2.1	Mengaktifkan Xampp	102

4.2.2	Pembuatan Tabel Admin	102
4.2.3	Pembuatan Tabel Kategori.....	103
4.2.4	Pembuatan Tabel Produk	103
4.2.5	Pembuatan Tabel User	104
4.2.6	Pembuatan Tabel Transaksi	104
4.2.7	Pembuatan Tabel Detail Transaksi	105
4.2.8	Pembuatan Tabel Konfirmasi	105
4.2.9	Pembuatan Tabel Keranjang	106
4.2.10	Pembuatan Tabel Wishlist	106
4.2.11	Pembuatan Tabel Slider	106
4.2.12	Pembuatan Tabel Pengiriman	107
4.2.13	Pembuatan Tabel Giveaway	107
4.2.14	Pembuatan Tabel Tampil Giveaway	108
4.2.15	Pembuatan Tabel Peserta Giveaway.....	108
4.3	Implementasi Program.....	109
4.4	Tampilan Antarmuka Program.....	113
4.5	Pengujian Program.....	127
4.5.1	White-box Testing	127
4.5.2	Black-box Testing.....	130
4.6	Pemeliharaan Sistem.....	136
BAB V PENUTUP.....		138
5.1	Kesimpulan	138
5.2	Saran	139

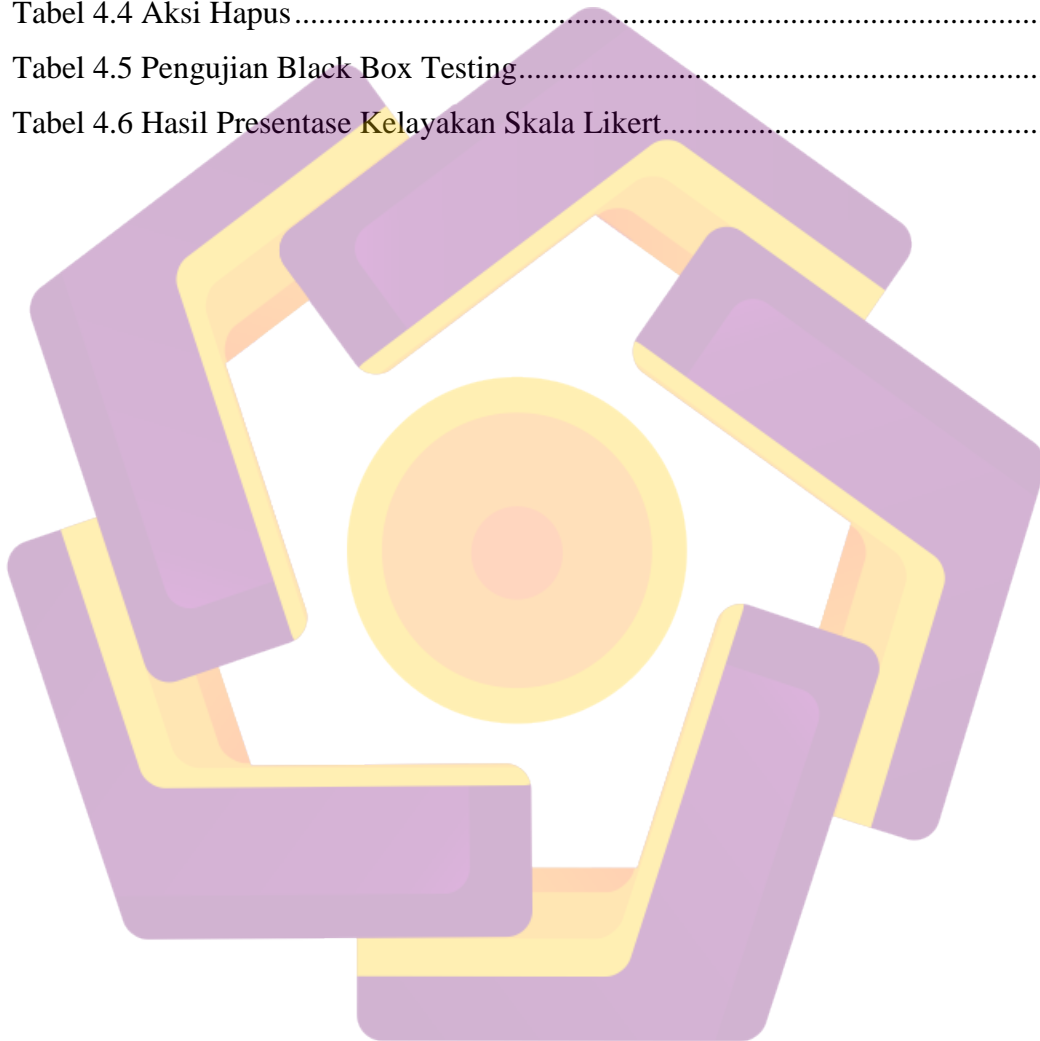
DAFTAR PUSTAKA 140
LAMPIRAN..... 142



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian Terkait	12
Tabel 2.2 Flowchart	25
Tabel 2.3 Dfd	27
Tabel 2.4 Erd.....	28
Tabel 3.1 Kinerja.....	38
Tabel 3.2 Informasi	39
Tabel 3.3 Ekonomi	41
Tabel 3.4 Pengendalian	42
Tabel 3.5 Efisiensi.....	43
Tabel 3.6 Pelayanan	45
Tabel 3.7 Perangkat Lunak	48
Tabel 3.8 Perangkat Keras	48
Tabel 3.9 Perhitungan Analisis Biaya dan Manfaat.....	51
Tabel 3.10 Tabel Admin	73
Tabel 3.11 Tabel User	73
Tabel 3.12 Tabel Produk.....	74
Tabel 3.13 Tabel Kategori.....	75
Tabel 3.14 Tabel Keranjang.....	75
Tabel 3.15 Tabel Transaksi.....	75
Tabel 3.16 Tabel Detail_Transaksi.....	76
Tabel 3.17 Tabel Wishlist	76
Tabel 3.18 Tabel Konfirmasi	76
Tabel 3.19 Tabel Slider	77
Tabel 3.20 Tabel Pengiriman	77
Tabel 3.21 Tabel Giveaway	78
Tabel 3.22 Tabel Peserta Giveaway.....	78
Tabel 3.23 Tabel Tampil Giveaway.....	78

Tabel 4.1 Koneksi Database.....	109
Tabel 4.2 Aksi Tambah.....	110
Tabel 4.3 Aksi Edit	111
Tabel 4.4 Aksi Hapus.....	113
Tabel 4.5 Pengujian Black Box Testing.....	131
Tabel 4.6 Hasil Presentase Kelayakan Skala Likert.....	134



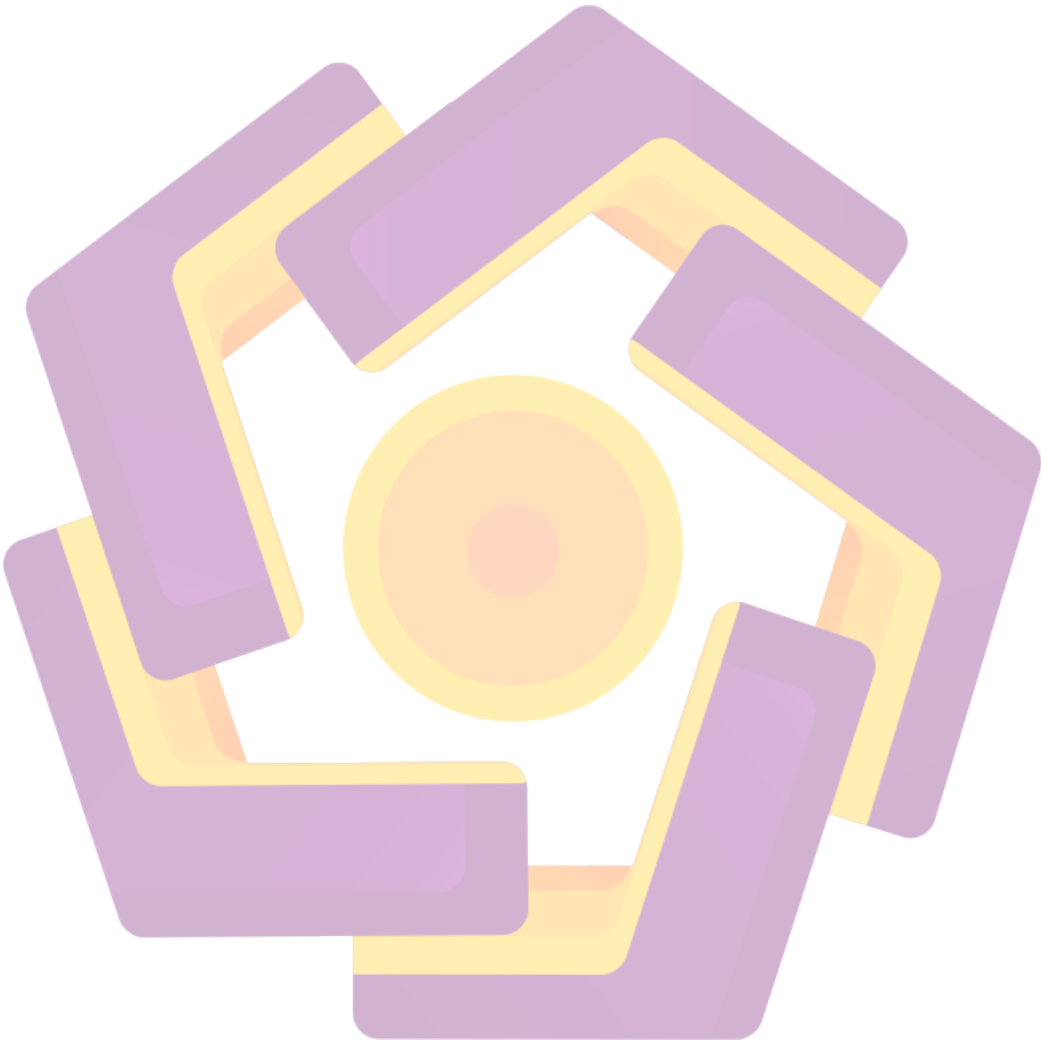
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metode Waterfall	7
Gambar 3.1 Flowchart Sistem.....	62
Gambar 3.2 Diagram Konteks.....	63
Gambar 3.3 DFD Level 1.....	64
Gambar 3.4 DFD Level 2 Proses 1	65
Gambar 3.5 DFD Level 2 Proses 2	65
Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses 3	66
Gambar 3.7 Level 2 Proses 4	66
Gambar 3.8 DFD Level 2 Proses 5	67
Gambar 3.9 DFD Level 2 Proses 6	67
Gambar 3.10 DFD Level 2 Proses 7	68
Gambar 3.11 DFD Level 2 Proses 7	68
Gambar 3.12 DFD Level 2 Proses 8	69
Gambar 3.13 DFD Level 2 Proses 9	69
Gambar 3.14 DFD Level 2 Proses 10	70
Gambar 3.15 DFD Level 2 Proses 11	70
Gambar 3.16 DFD Level 2 Proses 12	71
Gambar 3. 17 DFD Level 2 Proses 16	71
Gambar 3.18 DFD Level 2 Proses 17	71
Gambar 3.19 ERD (Entity Relationship Diagram)	72
Gambar 3.20 Antarmuka Login Admin	79
Gambar 3.21 Halaman Dashboard Admin	79
Gambar 3.22 Halaman Admin	80
Gambar 3.23 Halaman Tambah Admin	80
Gambar 3.24 Halaman Edit Admin.....	81
Gambar 3.25 Halaman Detail Transaksi	81
Gambar 3.26 Halaman Giveaway	82

Gambar 3.27 Halaman Tambah Giveaway	82
Gambar 3.28 Halaman Edit Giveaway.....	83
Gambar 3.29 Halaman Detail Giveaway	83
Gambar 3.30 Halaman Kategori	84
Gambar 3.31 Halaman Tambah Kategori	84
Gambar 3.32 Halaman Ubah Kategori.....	85
Gambar 3.33 Halaman Keranjang.....	85
Gambar 3.34 Halaman Konfirmasi	86
Gambar 3.35 Halaman Pengiriman	86
Gambar 3.36 Halaman Edit Pengiriman	87
Gambar 3.37 Halaman Produk.....	87
Gambar 3.38 Halaman Tambah Produk.....	88
Gambar 3.39 Halaman Edit Produk	88
Gambar 3.40 Halaman Slider.....	89
Gambar 3.41 Halaman Tambah Slider.....	89
Gambar 3.42 Halaman Edit Slider	90
Gambar 3.43 Halaman Transaksi.....	90
Gambar 3.44 Halaman User.....	91
Gambar 3.45 Halaman Wishlist	91
Gambar 3.55 Halaman Laporan Produk.....	92
Gambar 3.56 Halaman Laporan Transaksi.....	92
Gambar 3.57 Rancangan Tampilan Halaman Website	93
Gambar 3.58 Rancangan Tampilan Halaman Cari	93
Gambar 3.59 Rancangan Tampilan Halaman Katalog.....	94
Gambar 3.60 Rancangan Tampilan Halaman Giveaway	94
Gambar 3.61 Rancangan Tampilan Halaman Contac	95
Gambar 3.62 Rancangan Tampilan Halaman Login & Register User	95
Gambar 3.63 Rancangan Tampilan Halaman Dashboard User	96
Gambar 3.64 Rancangan Tampilan Halaman Dashboard Bagian Profil.....	96

Gambar 3.65 Rancangan Tampilan Halaman Dashboard Bagian Wishlist	97
Gambar 3.66 Rancangan Tampilan Halaman Dashboard Bagian Giveaway	97
Gambar 3.67 Rancangan Tampilan Halaman Dashboard Bagian Transaksi	98
Gambar 3.68 Rancangan Tampilan Halaman Dashboard Bagian Konfirmasi	98
Gambar 3.69 Rancangan Tampilan Halaman Dashboard Bagian Pemenang	99
Gambar 3.70 Rancangan Tampilan Halaman Keranjang.....	99
Gambar 3.71 Rancangan Tampilan Halaman Check Out	100
Gambar 3.72 Rancangan Tampilan Halaman Detail Produk	100
Gambar 4.1 Server Xampp.....	102
Gambar 4.2 Tabel Admin.....	102
Gambar 4.3 Tabel Kategori.....	103
Gambar 4.4 Tabel Produk	103
Gambar 4.5 Tabel User	104
Gambar 4.6 Tabel Transaksi	104
Gambar 4.7 Tabel Detail Transaksi	105
Gambar 4.8 Tabel Konfirmasi.....	105
Gambar 4.9 Tabel Keranjang	106
Gambar 4.10 Tabel Wishlist	106
Gambar 4.11 Tabel Slider	107
Gambar 4.12 Tabel Pengiriman	107
Gambar 4.13 Tabel Giveaway.....	108
Gambar 4.14 Tabel Tampil Giveaway	108
Gambar 4.15 Tabel Peserta Giveaway	108
Gambar 4. 16 Halaman Login Admin.....	114
Gambar 4.17 Halaman Admin	114
Gambar 4.18 Halaman Detail Transaksi	115
Gambar 4.19 Halaman Giveawa	115
Gambar 4.20 Halaman Kategori	115
Gambar 4.21 Halaman Keranjang.....	116

Gambar 4.22 Halaman Konfirmasi	116
Gambar 4.23 Halaman Pengiriman	117
Gambar 4.24 Halaman Produk	117
Gambar 4.25 Halaman Slider	118
Gambar 4.26 Halaman Transaksi	118
Gambar 4.27 Halaman Wishlist	118
Gambar 4.28 Halaman Laporan Produk	119
Gambar 4.29 Halaman Laporan Transaksi	119
Gambar 4.30 Halaman Beranda User	120
Gambar 4.31 Halaman Katalog Produk	120
Gambar 4.32 Halaman Detail Produk	121
Gambar 4.33 Halaman Contact	121
Gambar 4.34 Halaman Login & Daftar User	122
Gambar 4.35 Halaman Dashboard User	122
Gambar 4.36 Halaman Profil User	123
Gambar 4.37 Halaman Wishlist	123
Gambar 4.38 Halaman Giveaway	124
Gambar 4.39 Halaman Keranjang	124
Gambar 4.40 Halaman Checkout	125
Gambar 4.41 Halaman Konfirmasi Pembayaran	125
Gambar 4.42 Halaman Pemenang	126
Gambar 4.43 Halaman Ongkir Bagian Cek Ongkir	126
Gambar 4.44 Halaman Ongkir Bagian Pilih Jasa Pengiriman	126
Gambar 4.45 Kesalahan Sintaks Saat Program Dijalankan	127
Gambar 4.46 Kesalahan Sintaks Saat Penulisan Kode Program	127
Gambar 4.47 Penulisan Kode Program yang Benar	128
Gambar 4.48 Kesalahan Logika Ketika Program Dijalankan	129
Gambar 4.49 Kesalahan Logika Ketika Penulisan Kode Program	129
Gambar 4.50 Logika Yang Benar Ketika Penulisan Kode Program	129



INTISARI

Sistem Informasi Penjualan adalah Sistem yang menyediakan informasi dari beberapa proses yang meliputi pengadaan barang, pergudangan, penjualan dan pelaporan. Dengan adanya perkembangan teknologi membuat manusia berfikir untuk melakukan penjualan barang melalui internet sebagai salah satu alat komunikasi yang dapat digunakan untuk mempermudah mengakses informasi ataupun bertransaksi. Salah satunya menggunakan *web*.

Toko Aw Sport merupakan toko yang menjual sepatu dan aksesoris olahraga yang masih menggunakan cara yang konvensional dalam melakukan transaksi penjualan sehingga pembeli harus datang ke toko untuk membeli dan mengetahui informasi produk.

Untuk itu diperlukan sistem informasi penjualan yang dapat menunjang kelancaran dalam melakukan transaksi penjualan dan informasi. Tujuan dari penelitian ini untuk membuat sistem informasi penjualan di toko Aw Sport yang belum terkomputerisasi dan masih menggunakan cara yang konvensional. Untuk perancangan dan pengembangan aplikasi, peneliti menggunakan metode Waterfall sebagai landasan dalam penelitian ini.

Kata Kunci: Sistem Informasi Penjualan, Metode Waterfall, Transaksi.

ABSTRACT

Sales Information System is a system that provides information on several processes including procurement, warehousing, sales and reporting. With the development of technology, people think about selling goods via the internet as a means of communication that can be used to make it easier to access information or make transactions. One of them is using the web.

The Aw Sport shop is a shop that sells sports shoes and accessories that still use conventional ways of making sales transactions, so buyers have to come to the store to buy and find out product information.

For this reason, a sales information system is needed that can support the smooth running of sales and information transactions. The purpose of this study is to create a sales information system in the Aw Sport store that has not been computerized and still uses conventional methods. For application design and development, researchers use the Waterfall method as the basis for this study.

Keywords: Sales Information System, Waterfall Method, Transaction.