

**IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE
MENGUNAKAN METODE ANALISIS PIECES
(STUDI KASUS : GARP MUSTACHE)**

SKRIPSI



disusun oleh

Achmad Muflih

16.12.9486

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

**IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE
MENGUNAKAN METODE ANALISIS PIECES
(STUDI KASUS : GARP MUSTACHE)**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Achmad Muflih

16.12.9486

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE ANALISIS PIECES (STUDI KASUS : GARP MUSTACHE)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Achmad Muflih

16.12.9486

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Oktober 2020

Dosen Pembimbing,

Sri Ngudi Wahyuni, S.T., M.Kom.

NIK. 190302060

PENGESAHAN
SKRIPSI
IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS
WEBSITE MENGGUNAKAN METODE ANALISIS PIECES
(STUDI KASUS : GARP MUSTACHE)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Achmad Muflih
16.12.9486

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Oktober 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK.190302215

Banu Santoso, S.T., M.Eng.
NIK. 190302327

Sri Ngudi Wahyuni, S.T., M.Kom.
NIK. 190302060

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Oktober 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PERNYATAAN

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 institut 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 16 November 2020

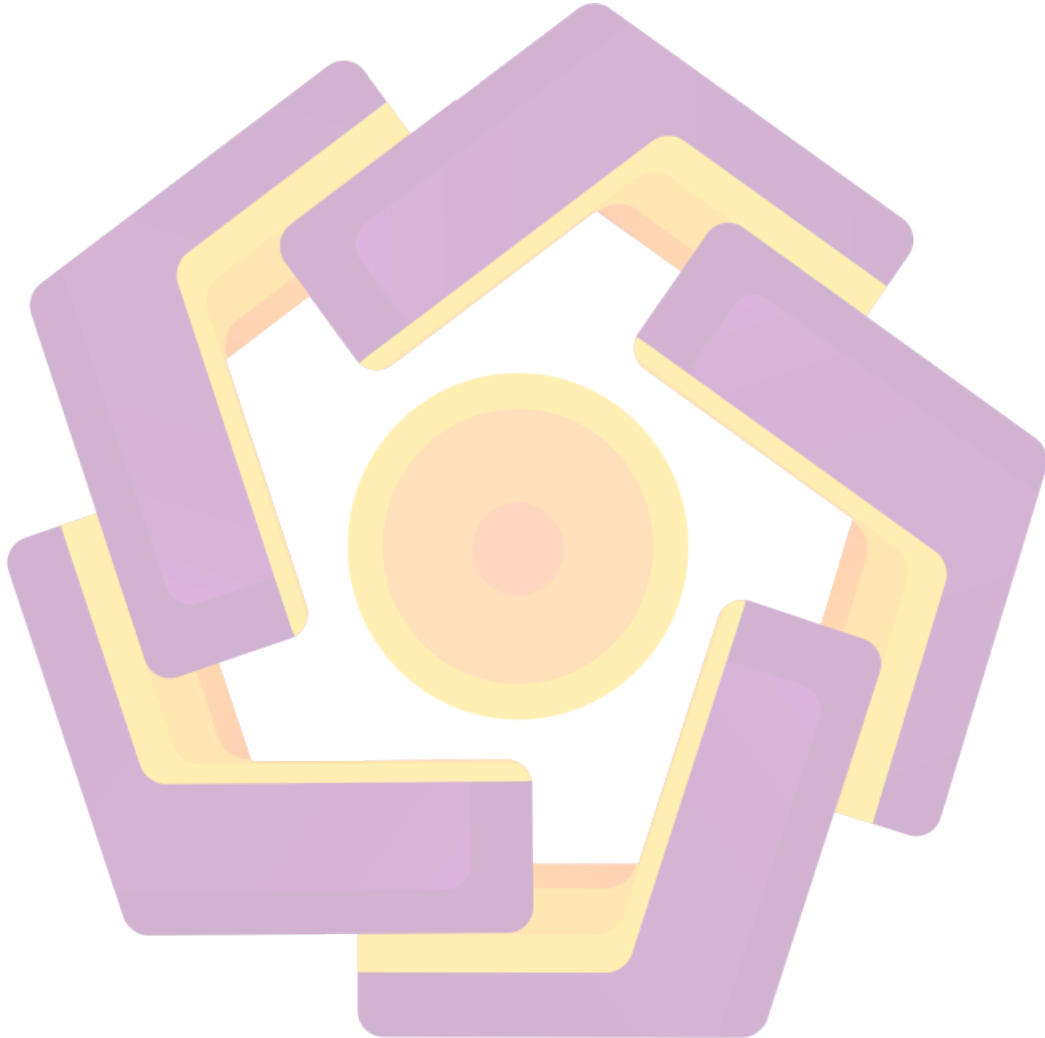


Achmad Muflih

NIM 16.12.9486

MOTTO

“Jangan pergi mengikuti kemana jalan akan berujung. Buat jalanmu sendiri dan tinggalkanlah jejak.” – Ralph Waldo Emerson



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat dan karunia yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website pada Garp Mustache. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Orang tua penulis, Bapak dan Ibu tercinta yang selalu membimbing, mendoakan, mendukung, dan selalu memberikan yang terbaik bagi anaknya.
2. Dosen Pembimbing Ibu Sri Ngudi Wahyuni, S.T., M.Kom. yang telah membimbing dengan sabar dari awal sampai akhir penulisan skripsi.
3. Bapak M. Subchan Rizki Alamsyah selaku pemilik usaha yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian di Garp Mustache.
4. Karyawan Garp Mustache yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu dalam pengumpulan informasi.
5. Teman-teman kelas 16-S1-SI-08 yang telah mendukung, dan terimakasih atas kebersamaannya selama ini.
6. Dan kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan dan pembuatan skripsi saya ucapkan terimakasih.

Penulis

Achmad Muflih

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap segala puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat, hidayah serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Tidak lupa shalawat serta salam penulis panjatkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi suri tauladan yang baik bagi umatnya.

Penulisan skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang Strata – 1 dan untuk memperoleh gelar Sjana Komputer.

Penyusunan penelitian ini dapat selesai dengan lancar karena tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu saya ucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. M. Suyanto, MM. selaku Ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Sri Ngudi Wahyuni, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan banyak pengarahan dan saran bagi penulis dalam pembuatan tugas akhir.
4. Kedua orang tua saya yang senantiasa mendoakan, memberi dukungan, dan selalu memberikan yang terbaik bagi penulis.

5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
6. Bapak M. Subchan Rizki Alamsyah selaku pemilik usaha yang mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di distro Garp Mustache.
7. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian.

Dalam pembuatan skripsi penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu peneliti berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun peneliti juga berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta,

Achmad Muflih

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xxii
ABSTRACT.....	xxiii
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
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	6
1.6.4 Metode Pengembangan	6
1.6.5 Metode Implementasi.....	7

1.6.6	Metode Pengujian.....	7
1.7	Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI		9
2.1	Tinjauan Pustaka	9
2.2	Konsep Dasar Sistem.....	11
2.2.1	Definisi Sistem	11
2.2.2	Karakteristik Sistem	12
2.2.3	Klasifikasi Sistem	13
2.3	Konsep Dasar Informasi.....	15
2.3.1	Definisi Informasi	15
2.3.2	Siklus Informasi	16
2.3.3	Kualitas Informasi.....	16
2.3.4	Nilai Informasi	17
2.4	Konsep Sistem Informasi	17
2.4.1	Definisi Sistem Informasi	17
2.4.2	Komponen Sistem Informasi	18
2.4.3	Computer Bases Information System.....	18
2.5	Konsep Pemodelan Sistem	19
2.5.1	Pemodelan Proses	19
2.5.2	Unified Modelling Language (UML)	20
2.6	Konsep Basis Data.....	24
2.6.1	Definisi Basis Data.....	24
2.6.2	Komponen Sistem Basis Data.....	25
2.6.3	Objektif Basis Data	27
2.6.4	Model Data.....	30

2.6.5	Kunci (<i>Key</i>)	32
2.6.6	Bahasa Basis Data	33
2.6.7	Structured Query Language (SQL)	34
2.6.8	Entity Relationship Diagram (ERD)	35
2.6.9	Kardinalitas	36
2.7	Metode Analisis Sistem	38
2.7.1	Pengertian Analisis Sistem	38
2.7.2	Metode Analisis PIECES	38
2.7.3	Analisis Kebutuhan Sistem	41
2.8	System Usability Scale (SUS)	43
2.9	Definisi Internet	43
2.10	Definisi WWW	43
2.11	Definisi E-Commerce	44
2.12	Definisi Framework	44
2.13	Definisi Library	45
2.14	Perangkat Lunak Implementasi Sistem	47
2.14.1	HTML	47
2.14.2	CSS	47
2.14.3	Javascript	48
2.14.4	Bootstrap 4	48
2.14.5	PHP	49
2.14.6	AJAX	49
2.14.7	JQuery	50
2.14.8	CodeIgniter	50
2.14.9	XAMPP	52

2.14.10	Sublime Text 3	52
BAB III METODE PENELITIAN.....		53
3.1	Alur Penelitian.....	53
3.1.1	Pengumpulan Data	53
3.2	Analisis Sistem.....	54
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	54
3.2.2	Analisis PIECES	55
3.2.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	60
3.2.4	Analisis Biaya dan Manfaat	62
3.2.5	Analisis Kelayakan.....	66
3.3	Perancangan Sistem (UML/ <i>Unnified Modelling Language</i>).....	69
3.3.1	Use Case Diagram.....	69
3.3.2	Activity Diagram.....	71
3.3.3	Sequence Diagram	90
3.3.4	Class Diagram	106
3.4	Perancangan Basis Data	107
3.4.1	Entity Relationship Diagram (ERD).....	107
3.4.2	Relasi Antar Tabel.....	108
3.4.3	Rancangan Struktur Tabel.....	109
3.5	Perancangan Antar Muka (Interface)	117
3.5.1	Halaman Admin	117
3.5.2	Halaman Pengunjung dan Customer.....	123
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		130
4.1	Implementasi Rancangan Sistem.....	130
4.1.1	Implementasi Basis Data.....	130

4.1.2	Implementasi Kode Program.....	140
4.2	Antarmuka (<i>Interface</i>).....	145
4.2.1	Antarmuka Panel Admin.....	145
4.2.2	Antarmuka Panel Customer dan Pengunjung	156
4.3	Pengujian Sistem	168
4.3.1	White Box Testing	168
4.3.2	Black Box Testing.....	171
4.3.3	System Usability Scale (SUS).....	174
4.4	Pemeliharaan Sistem	177
BAB V PENUTUP.....		178
5.1	Kesimpulan.....	178
5.2	Saran.....	179
DAFTAR PUSTAKA		180

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Hasil Penelitian	10
Tabel 2.2 Simbol-simbol Flowchart.....	19
Tabel 2.3 Komponen Use Case Diagram.....	21
Tabel 2.4 Komponen Activity Diagram.....	22
Tabel 2.5 Komponen ERD.....	36
Tabel 2.6 Contoh Library CodeIgniter.....	46
Tabel 3.1 Analisis Kinerja (Performance)	55
Tabel 3.2 Analisis Informasi (Information)	56
Tabel 3.3 Analisis Efisiensi (Efficiency)	57
Tabel 3.4 Analisis Pengendalian (Control)	58
Tabel 3.5 Analisis Ekonomi (Economy).....	59
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan (Service)	60
Tabel 3.7 Analisis Biaya dan Manfaat	62
Tabel 3.8 Analisis Payback Period.....	64
Tabel 3.9 Hasil Analisis Biaya dan Manfaat.....	66
Tabel 3.10 Analisis Kelayakan Ekonomi.....	67
Tabel 3.11 Rancangan Struktur Tabel Kategori.....	109
Tabel 3.12 Rancangan Struktur Tabel Konfigurasi.....	109
Tabel 3.13 Rancangan Struktur Tabel Customer	110
Tabel 3.14 Rancangan Struktur Tabel Customer_token	111
Tabel 3.15 Rancangan Struktur Tabel Gambar.....	111
Tabel 3.16 Rancangan Struktur Tabel Produk	112

Tabel 3.17 Rancangan Struktur Tabel Rekening	113
Tabel 3.18 Rancangan Struktur Tabel Transaksi	113
Tabel 3.19 Rancangan Struktur Tabel Header_transaksi.....	114
Tabel 3.20 Rancangan Struktur Tabel Users.....	115
Tabel 3.21 Rancangan Struktur Tabel Size.....	116
Tabel 4.1 White Box Testing Panel Admin	168
Tabel 4.2 White Box Testing Panel Customer.....	169
Tabel 4.3 White Box Testing Panel Pengunjung	170
Tabel 4.4 Black Box Testing Panel Admin.....	171
Tabel 4.5 Black Box Testing Panel Customer dan Pengunjung	172
Tabel 4.6 Daftar Pertanyaan System Usability Scale (SUS).....	174
Tabel 4.7 Hasil Tabulasi Score SUS	175
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Skor SUS	176

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Informasi	16
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	53
Gambar 3.2 Use Case Diagram Admin.....	69
Gambar 3.3 Use Case Diagram Customer dan Pengunjung	70
Gambar 3.4 Activity Diagram Login Admin	71
Gambar 3.5 Activity Diagram Olah Data User.....	72
Gambar 3.6 Activity Diagram Olah Data Produk.....	73
Gambar 3.7 Activity Diagram Olah Data Rekening	74
Gambar 3.8 Activity Diagram Olah Data Kategori	75
Gambar 3.9 Activity Diagram Edit Profil Admin.....	76
Gambar 3.10 Activity Diagram Ganti Password Admin	76
Gambar 3.11 Activity Diagram Edit Konfigurasi Website.....	77
Gambar 3.12 Activity Diagram Update Transaksi.....	78
Gambar 3.13 Activity Diagram Login Customer.....	79
Gambar 3.14 Activity Diagram Lihat Produk Customer	80
Gambar 3.15 Activity Diagram Pencarian Produk	81
Gambar 3.16 Activity Diagram Lihat Cart	81
Gambar 3.17 Activity Diagram Olah Data Cart.....	82
Gambar 3.18 Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran.....	83
Gambar 3.19 Activity Diagram Riwayat Transaksi.....	84
Gambar 3.20 Activity Diagram Lihat Profil Customer.....	84
Gambar 3.21 Activity Diagram Edit Profil Customer	85

Gambar 3.22 Activity Diagram Profil Toko	86
Gambar 3.23 Activity Diagram Registrasi Customer	87
Gambar 3.24 Activity Diagram Lihat Produk Pengunjung.....	88
Gambar 3.25 Activity Diagram Pencarian Produk Pengunjung	89
Gambar 3.26 Activity Diagram Profil Toko Pengunjung	89
Gambar 3.27 Sequence Diagram Login Admin.....	90
Gambar 3.28 Sequence Diagram Olah Data Use.....	91
Gambar 3.29 Sequence Diagram Data Produk	92
Gambar 3.30 Sequence Diagram Olah Data Rekening.....	93
Gambar 3.31 Sequence Diagram Olah Kategori.....	94
Gambar 3.32 Sequence Diagram Edit Profil Admin.....	95
Gambar 3.33 Sequence Diagram Edit Konfigurasi Website.....	95
Gambar 3.34 Sequence Diagram Ganti Password Admin	96
Gambar 3.35 Sequence Diagram Data Transaksi	97
Gambar 3.36 Sequence Diagram Login Customer	98
Gambar 3.37 Sequence Diagram Lihat Produk Customer.....	98
Gambar 3.38 Sequence Diagram Pencarian Produk Customer.....	99
Gambar 3.39 Sequence Diagram Lihat Cart Customer.....	99
Gambar 3.40 Sequence Diagram Lihat Profil Customer	100
Gambar 3.41 Sequence Diagram Edit Profil Customer	100
Gambar 3.42 Sequence Diagram Riwayat Transaksi.....	101
Gambar 3.43 Sequence Diagram Lihat Profil Toko Customer.....	101
Gambar 3.44 Sequence Diagram Olah Data Cart	102

Gambar 3.45 Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran.....	103
Gambar 3.46 Sequence Diagram Registrasi Member	104
Gambar 3.47 Sequence Diagram Lihat Produk Pengunjung	104
Gambar 3.48 Sequence Diagram Pencarian Produk Pengunjung	105
Gambar 3.49 Sequence Diagram Lihat Profil Toko Pengunjung	105
Gambar 3.50 Class Diagram	106
Gambar 3.51 Entity Relationship Diagram.....	107
Gambar 3.52 Relasi Antar Tabel.....	108
Gambar 3.53 Perancangan Antarmuka Login Admin.....	117
Gambar 3.54 Perancangan Antarmuka Dashboard	117
Gambar 3.55 Perancangan Antarmuka Data Penjualan	118
Gambar 3.56 Perancangan Antarmuka Detail Transaksi	118
Gambar 3.57 Perancangan Antarmuka Data Produk	119
Gambar 3.58 Perancangan Antarmuka Tambah dan Edit Produk	119
Gambar 3.59 Perancangan Antarmuka Data Kategori.....	120
Gambar 3.60 Perancangan Antarmuka Tambah dan Edit Kategori.....	120
Gambar 3.61 Perancangan Antarmuka Data User	121
Gambar 3.62 Perancangan Antarmuka Tambah dan Edit User	121
Gambar 3.63 Perancangan Antarmuka Website Configuration.....	122
Gambar 3.64 Perancangan Antarmuka Laporan	122
Gambar 3.65 Perancangan Antarmuka Home.....	123
Gambar 3.66 Perancangan Antarmuka Registration Customer.....	124
Gambar 3.67 Perancangan Antarmuka Login Customer	124

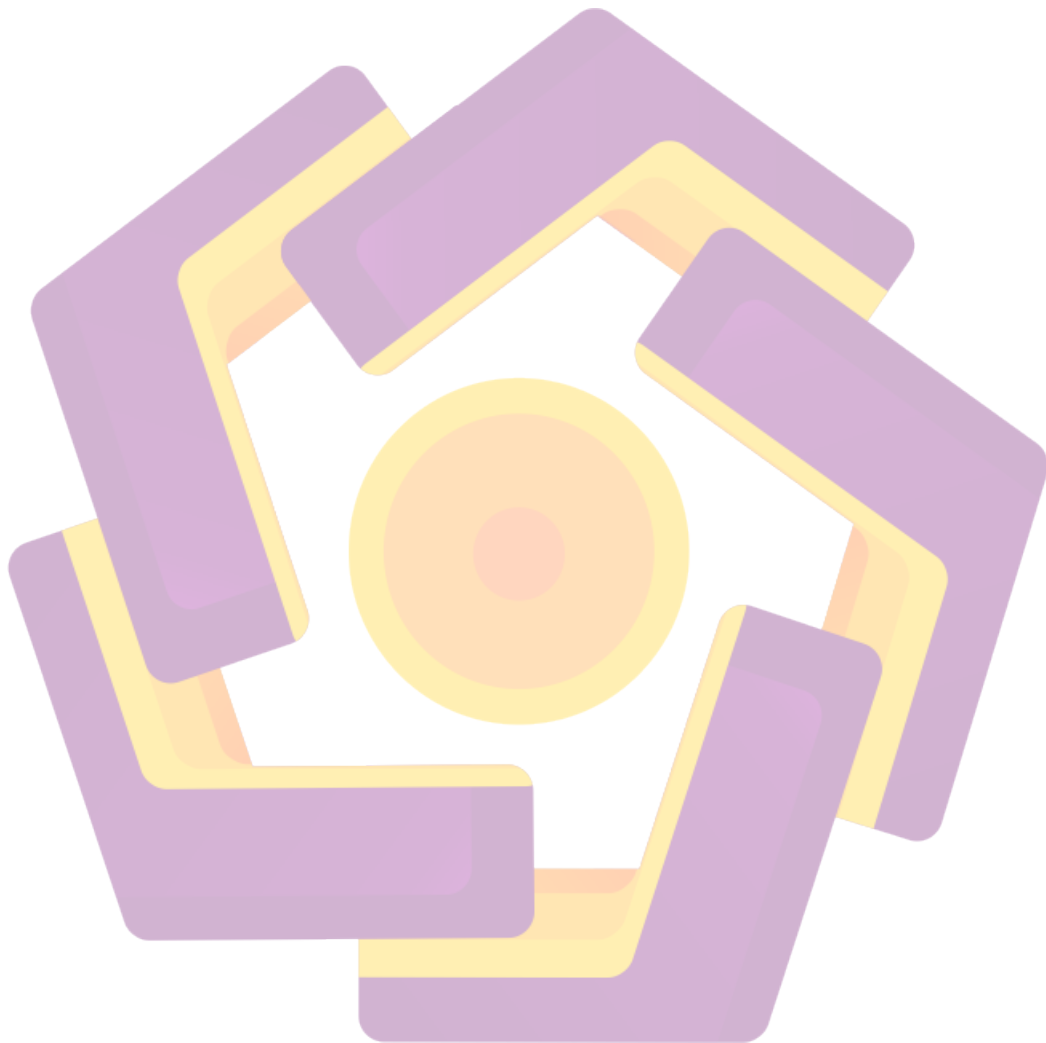
Gambar 3.68 Perancangan Antarmuka Produk.....	125
Gambar 3.69 Perancangan Antarmuka Detail Produk.....	125
Gambar 3.70 Perancangan Antarmuka Cart.....	126
Gambar 3.71 Perancangan Antarmuka Checkout.....	127
Gambar 3.72 Perancangan Antarmuka Konfirmasi Pembayaran.....	127
Gambar 3.73 Perancangan Antarmuka Riwayat Transaksi.....	128
Gambar 3.74 Perancangan Antarmuka Detail Transaksi.....	128
Gambar 3.75 Perancangan Antarmuka My Profile.....	129
Gambar 3.76 Perancangan Antarmuka Edit Profile.....	129
Gambar 4.1 Xampp Control Panel.....	130
Gambar 4.2 Pembuatan Database.....	131
Gambar 4.3 Pembuatan Tabel.....	131
Gambar 4.4 Tabel Category.....	132
Gambar 4.5 Tabel Configuration.....	132
Gambar 4.6 Tabel Customer.....	133
Gambar 4.7 Tabel Customer_Token.....	133
Gambar 4.8 Tabel Image.....	134
Gambar 4.9 Tabel Product.....	135
Gambar 4.10 Tabel Rekening.....	135
Gambar 4.11 Tabel Size.....	136
Gambar 4.12 Tabel Transaction.....	136
Gambar 4.13 Tabel Transaction Header.....	137
Gambar 4.14 Tabel Users.....	138

Gambar 4.15 Relasi Antar Tabel.....	139
Gambar 4.16 Kode Program Koneksi Database	140
Gambar 4.17 Kode Program Model Login Admin	140
Gambar 4.18 Kode Program View Login Admin	141
Gambar 4.19 Kode Program Controller Login Admin	141
Gambar 4.20 Kode Program Controller Logout Admin	141
Gambar 4.21 Kode Program Libraries Login Admin	142
Gambar 4.22 Kode Program Libraries Logout Admin	142
Gambar 4.23 Kode Program Model Login Customer.....	142
Gambar 4.24 Kode Program View Login Customer.....	143
Gambar 4.25 Kode Program Controller Login Admin	143
Gambar 4.26 Kode Program Libraries Login Customer.....	144
Gambar 4.27 Kode Program Libraries Logout Customer.....	144
Gambar 4.28 Halaman Login Admin.....	145
Gambar 4.29 Halaman Dashboard Admin.....	146
Gambar 4.30 Halaman Data Transaksi Admin	146
Gambar 4.31 Halaman Detail Transaksi Transaksi Admin	147
Gambar 4.32 Halaman Invoice	147
Gambar 4.33 Halaman Tambah Produk.....	148
Gambar 4.34 Halaman Data Produk	149
Gambar 4.35 Halaman Edit Produk	149
Gambar 4.36 Halaman Data Kategori.....	150
Gambar 4.37 Halaman Edit Kategori.....	150

Gambar 4.38 Halaman Laporan Barang.....	151
Gambar 4.39 Halaman Laporan Penjualan	151
Gambar 4.40 Print Out Laporan Barang	152
Gambar 4.41 Print Out Laporan Penjualan	152
Gambar 4.42 Halaman Konfigurasi Website	153
Gambar 4.43 Halaman Konfigurasi Banner.....	153
Gambar 4.44 Halaman Konfigurasi Icon	154
Gambar 4.45 Halaman Data User Admin	154
Gambar 4.46 Halaman Edit User Admin	155
Gambar 4.47 Halaman Tambah User Admin.....	155
Gambar 4.48 Halaman Home.....	157
Gambar 4.49 Halaman Registrasi	158
Gambar 4.50 Halaman Login.....	159
Gambar 4.51 Halaman Produk.....	160
Gambar 4.52 Halaman Detail Produk	161
Gambar 4.53 Halaman Produk Berdasarkan Kategori.....	161
Gambar 4.54 Halaman Produk Berdasarkan Size	162
Gambar 4.55 Halaman Cart.....	163
Gambar 4.56 Halaman Checkout	164
Gambar 4.57 Halaman Konfirmasi Pembayaran	165
Gambar 4.58 Halaman My Profile	166
Gambar 4.59 Halaman Edit Profile.....	166
Gambar 4.60 Halaman Dashboard Customer.....	167

Gambar 4.61 Halaman Profil Toko..... 167

Gambar 4.62 Rentang Nilai SUS 176



INTISARI

Garp Mustache adalah perusahaan yang bergerak dibidang penjualan pakaian seperti kaos, kemeja, celana, dan topi. Dalam melakukan transaksi dan pencatatan laporan masih menggunakan cara manual. Kekurangan dari sistem tersebut yaitu belum mampu mengolah data secara cepat, tepat, dan akurat dalam penginputan data, sehingga kurang efektif dan efisien.

Metode yang digunakan adalah metode observasi, metode wawancara, dan metode kepustakaan. Dalam membangun sistem penulis menggunakan Framework Codeigniter, penggunaan framework dapat mempercepat dalam membangun sistem dan juga memudahkan dalam maintenance sistem. Adapun software yang digunakan penulis untuk membangun sistem yaitu Xampp, Sublime Text 3, dan Google Chrome sebagai web browser.

Dengan adanya sistem yang akan dibangun ini diharapkan dapat meningkatkan kinerja perusahaan. Adapun fitur yang dibuat yaitu laporan mengenai laporan transaksi, stok produk, penjualan perbulan, dan penjualan pertahun dapat dijadikan sebagai bahan analisis bagi pengelola dalam melakukan tindakan perusahaan kedepannya. Sehingga kinerja perusahaan akan lebih optimal.

Kata Kunci : Sistem Informasi Penjualan, Website, Framework Codeigniter

ABSTRACT

Garp Mustache is a company engaged in the sale of clothing such as t-shirts, shirts, pants and hats. In carrying out transactions and recording reports, they still use manual methods. The weakness of this system is that it is not able to process data quickly, precisely, and accurately in data input, so it is less effective and efficient.

The method used is the method of observation, interview method, and method of literature. In building the author's system using the Codeigniter Framework, the use of a framework can speed up building a system and also simplify system maintenance. The software used by the author to build the system is Xampp, Sublime Text 3, and Google Chrome as a web browser.

With the system to be built, it is hoped that it can improve company performance. The features made, namely reports on transaction reports, product stock, monthly sales, and annual sales, can be used as analysis material for managers in carrying out future company actions. So that the company's performance will be more optimal.

Keywords : Sales Information System, Website, Codeigniter Framework

