

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN
BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK
CODEIGNITER**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi *Sistem Informasi*



disusun oleh

PUTRI ADETYA AZHARI

20.12.1673

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN
BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK
CODEIGNITER**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi *Sistem Informasi*



disusun oleh

PUTRI ADETYA AZHARI

20.12.1673

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN
BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK
CODEIGNITER**

yang disusun dan diajukan oleh

Putri Adetya Azhari

20.12.1673

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Februari 2024

Dosen Pembimbing,



Bety Wulan Sari, M.Kom

NIK. 190302254

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN
BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK
CODEIGNITER**

yang disusun dan diajukan oleh

Putri Adetya Azhari

20.12.1673

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Februari 2024

Nama Penguji

Susunan Dewan Penguji

Tanda Tangan

Wiwi Widayani, M.Kom
NIK. 190302272

Ria Andriani, M.Kom
NIK. 190302458

Bety Wulan Sari, M.Kom
NIK. 190302254



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Februari 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, M.Kom., Ph.D
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Putri Adetya Azhari
NIM : 20.12.1673

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Website Menggunakan Framework Codeigniter

Dosen Pembimbing : Bety Wulan Sari, 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 di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 20 Februari 2024

Yang Menyatakan,



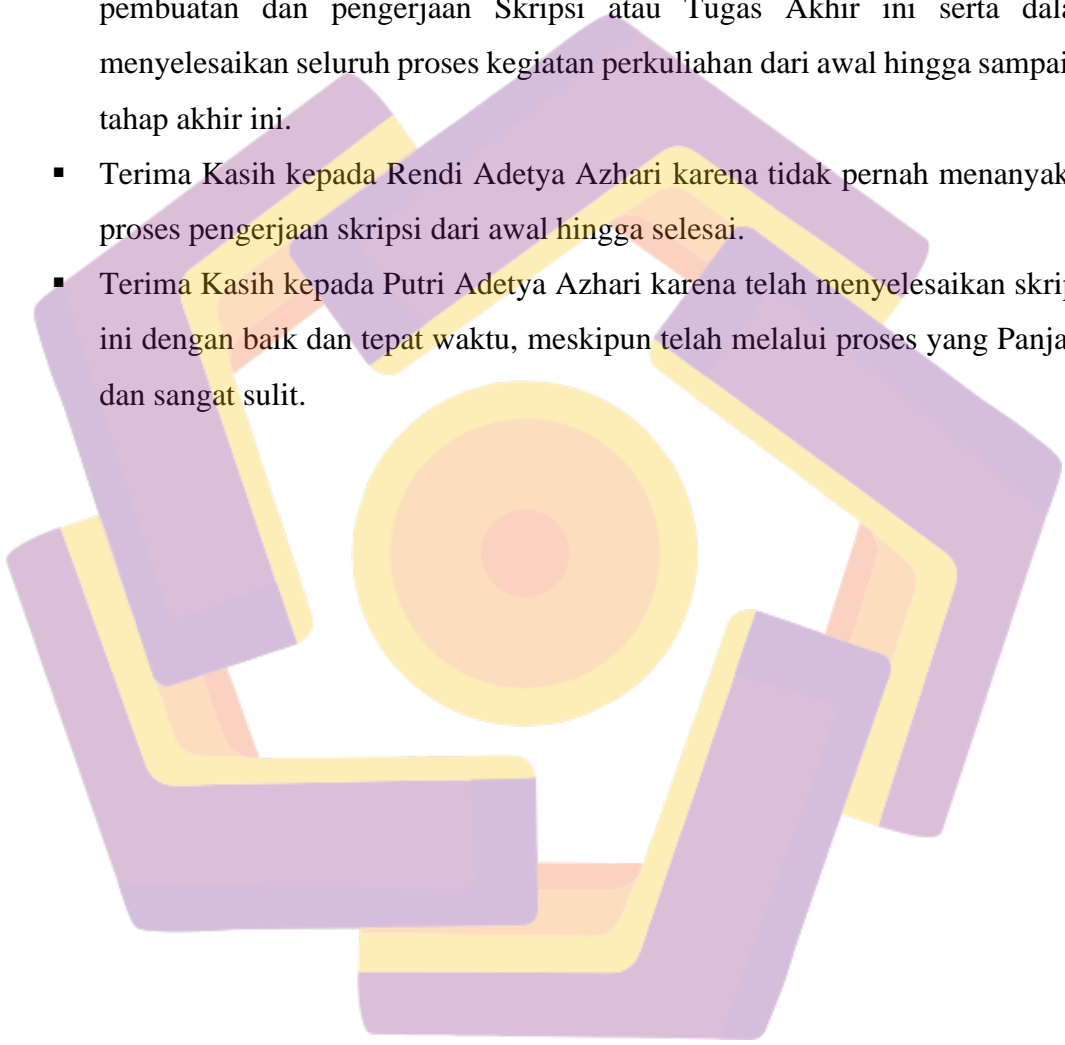
Putri

Putri Adetya Azhari

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi atau Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

- Terima Kasih kepada Bapak Made Sujana dan Ibu Setyowati, selaku orang tua penulis yang selalu memberikan dorongan serta mendo'akan selama proses pembuatan dan pengerjaan Skripsi atau Tugas Akhir ini serta dalam menyelesaikan seluruh proses kegiatan perkuliahan dari awal hingga sampai di tahap akhir ini.
- Terima Kasih kepada Rendi Adetya Azhari karena tidak pernah menanyakan proses pengerjaan skripsi dari awal hingga selesai.
- Terima Kasih kepada Putri Adetya Azhari karena telah menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu, meskipun telah melalui proses yang Panjang dan sangat sulit.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa karena atas karunia-Nya yang telah melimpahkan berkah dan kemudahan sehingga penyelesaian Skripsi dengan judul "Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Website Menggunakan Framework Codeigniter" dapat selesai dengan baik dan tepat waktu. Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta sumbangsih pengetahuan dan pengalaman selama proses penyelesaian Skripsi ini. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua dan keluarga yang sudah memberikan dukungan materi, moral, dan semangat dalam menjalani proses dalam menyelesaikan Skripsi ini.
2. Ibu Bety Wulan Sari, M.Kom atas semua bimbingan dan arahan selama ini dan selaku dosen pembimbing Skripsi.
3. Bapak dan Ibu dosen Prodi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama perkuliahan.
4. Prithu, karena telah memberikan ijin untuk penulis melakukan penelitian di Andromeda Store.
5. Badminton kuy, Bank Jawaban, DPS, LUMBA-LUMBA yang selalu ada, menemani hari-hari menyenangkan maupun menyedihkan selama menjalani dunia perkuliahan ini. Yang juga selalu saling bisa mendukung dari titik awal hingga titik akhir perkuliahan ini.
6. Teman-teman yang juga melaksanakan rangkaian proses skripsi ini, yang sedikit banyak juga turut ikut membantu penulis selama pelaksanaan kegiatan tersebut.

Yogyakarta, 05 Februari 2024

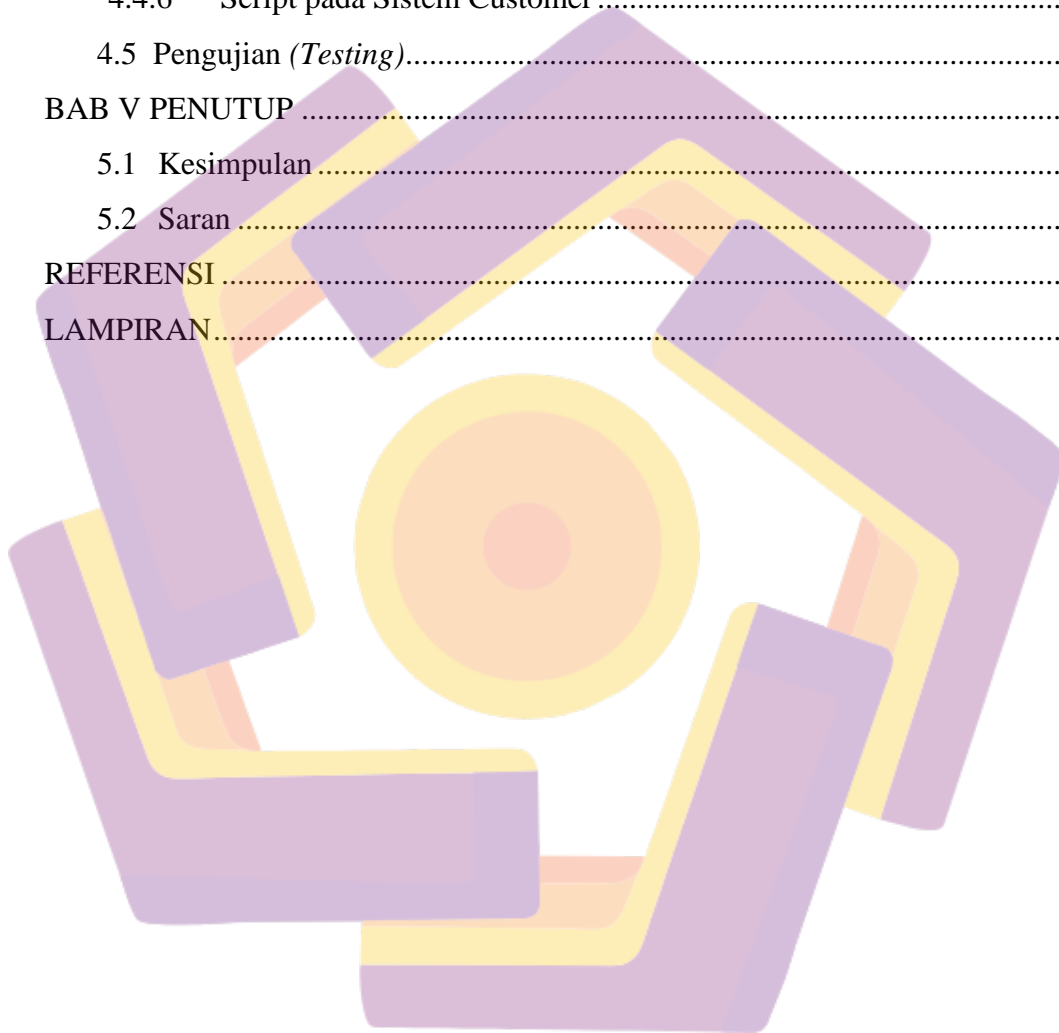
Putri Adetya Azhari

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.....	xiv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 Sistem Informasi	11
2.2.2 Website	11
2.2.3 Metode Software Development Life Cycle (SDLC).....	11
2.2.4 Entity Relationship Diagram (ERD).....	12
2.2.5 Unified Modeling Language (UML)	13
2.2.6 Black Box Testing.....	17

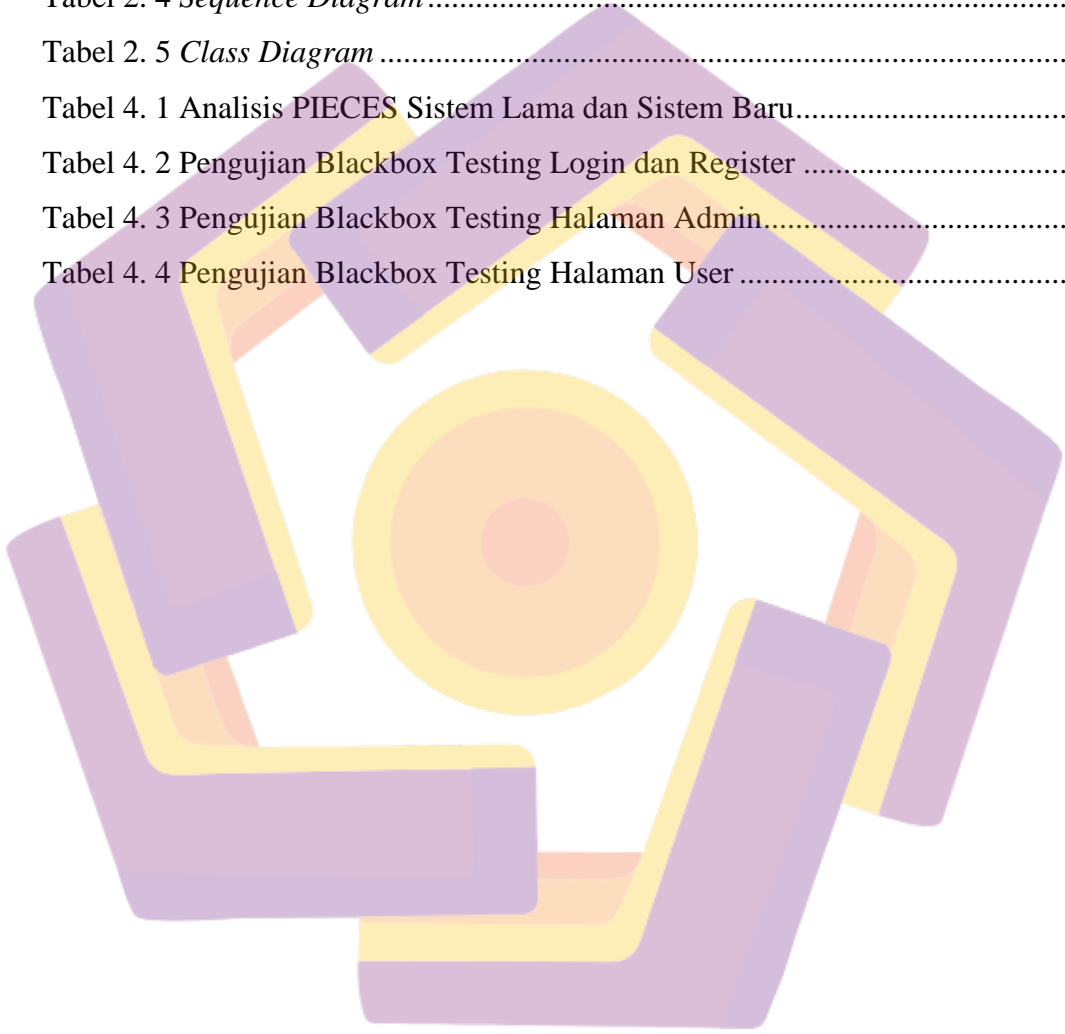
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Objek Penelitian.....	19
3.2 Alur Penelitian	19
3.2.1 Perencanaan (<i>Planning</i>).....	20
3.2.2 Analisis (<i>Analysis</i>).....	21
3.2.3 Desain (<i>Design</i>)	21
3.2.4 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	21
3.2.5 Pengujian (<i>Testing</i>)	22
3.3 Alat dan Bahan.....	22
3.3.1 Alat Penelitian.....	22
3.3.2 Bahan Penelitian	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	24
4.1 Perencanaan (<i>Planning</i>).....	24
4.1.1 Observasi.....	24
4.1.2 Wawancara.....	24
4.1.3 Analisis Sistem Berjalan	25
4.2 Analisis (<i>Analysis</i>).....	26
4.2.1 Identifikasi User.....	26
4.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem	26
4.2.3 Analisis PIECES	27
4.3 Desain (<i>Design</i>).....	29
4.3.1 Use Case.....	29
4.3.2 Activity Diagram Admin	30
4.3.3 Activity Diagram Customer	36
4.3.4 Sequence Diagram Admin	40
4.3.5 Sequence Diagram Customer	43
4.3.6 Class Diagram	47
4.3.7 Rancangan Antarmuka Login dan Register	47
4.3.8 Rancangan Antarmuka Admin.....	48
4.3.9 Rancangan Antarmuka Customer	53
4.4 Implementasi (<i>Implementation</i>)	55

4.4.1	Entity Relationship Diagram (ERD).....	55
4.4.2	Pembuatan Database	56
4.4.3	Antarmuka Admin	59
4.4.4	Antarmuka Customer	63
4.4.5	Script pada Sistem Admin	66
4.4.6	Script pada Sistem Customer	71
4.5	Pengujian (<i>Testing</i>).....	74
BAB V PENUTUP		78
5.1	Kesimpulan	78
5.2	Saran	78
REFERENSI		79
LAMPIRAN		82



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 2. 2 <i>Use Case Diagram</i>	14
Tabel 2. 3 <i>Activity Diagram</i>	15
Tabel 2. 4 <i>Sequence Diagram</i>	16
Tabel 2. 5 <i>Class Diagram</i>	17
Tabel 4. 1 Analisis PIECES Sistem Lama dan Sistem Baru.....	27
Tabel 4. 2 Pengujian Blackbox Testing Login dan Register	74
Tabel 4. 3 Pengujian Blackbox Testing Halaman Admin.....	75
Tabel 4. 4 Pengujian Blackbox Testing Halaman User	76



DAFTAR GAMBAR

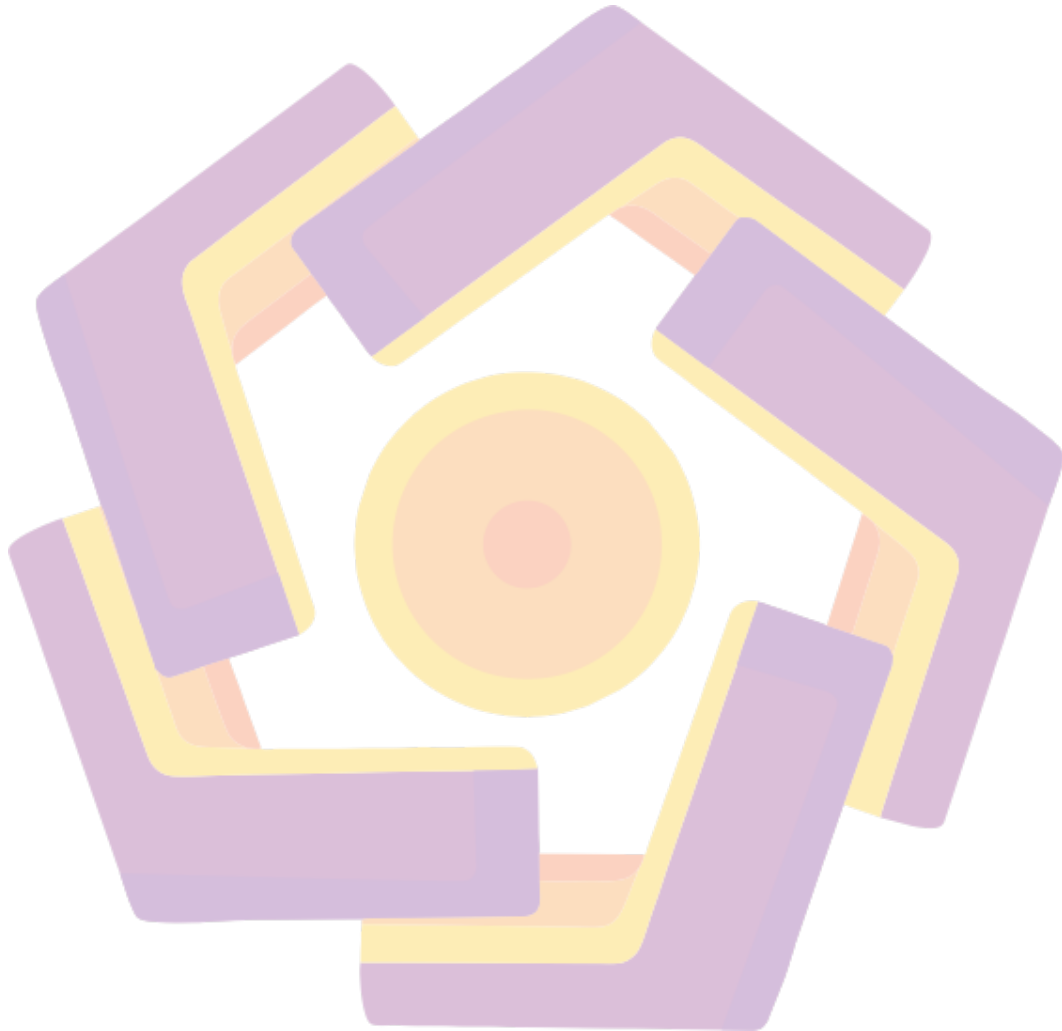
Gambar 2. 1 Tahapan Pengembangan SDLC	12
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	20
Gambar 4. 1 <i>Use case</i>	29
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram Login Admin</i>	30
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram Tampil Produk</i>	30
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram Tambah Produk</i>	31
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram Edit Produk</i>	32
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram Hapus Produk</i>	32
Gambar 4. 7 <i>Activity Diagram Tampil Kategori</i>	33
Gambar 4. 8 <i>Activity Diagram Tambah Kategori</i>	33
Gambar 4. 9 <i>Activity Diagram Edit Kategori</i>	34
Gambar 4. 10 <i>Activity Diagram Hapus Kategori</i>	34
Gambar 4. 11 <i>Activity Diagram Menampilkan Data Penjualan</i>	35
Gambar 4. 12 <i>Activity Diagram Logout Admin</i>	35
Gambar 4. 13 <i>Activity Diagram Registrasi User</i>	36
Gambar 4. 14 <i>Activity Diagram Login User</i>	37
Gambar 4. 15 <i>Activity Diagram Tampil Kategori Produk</i>	37
Gambar 4. 16 <i>Activity Diagram Detail Produk</i>	38
Gambar 4. 17 <i>Activity Diagram Keranjang</i>	38
Gambar 4. 18 <i>Activity Diagram Hapus Keranjang</i>	39
Gambar 4. 19 <i>Activity Diagram Pengecekan Biaya Pengiriman</i>	39
Gambar 4. 20 <i>Activity Diagram Checkout Pembayaran</i>	40
Gambar 4. 21 <i>Activity Diagram Logout</i>	40
Gambar 4. 22 <i>Sequence Diagram Login</i>	40
Gambar 4. 23 <i>Sequence Diagram Produk</i>	41
Gambar 4. 24 <i>Sequence Diagram Kategori</i>	42
Gambar 4. 25 <i>Sequence Diagram Data Penjualan</i>	42
Gambar 4. 26 <i>Sequence Diagram Daftar User</i>	43
Gambar 4. 27 <i>Sequence Diagram Login</i>	43

Gambar 4. 28 <i>Sequence Diagram Register</i>	44
Gambar 4. 29 <i>Sequence Diagram</i> Katalog Produk.....	44
Gambar 4. 30 <i>Sequence Diagram</i> Detail Produk.....	45
Gambar 4. 31 <i>Sequence Diagram</i> Kategori Produk.....	45
Gambar 4. 32 <i>Sequence Diagram</i> Keranjang	46
Gambar 4. 33 <i>Sequence Diagram</i> Pembayaran	46
Gambar 4. 34 <i>Class Diagram</i>	47
Gambar 4. 35 Rancangan antarmuka login.....	47
Gambar 4. 36 Rancangan Antarmuka Dashboard.....	48
Gambar 4. 37 Rancangan Antarmuka Halaman Daftar Produk.....	49
Gambar 4. 38 Rancangan Antarmuka Halaman Tambah Produk.....	49
Gambar 4. 39 Rancangan Antarmuka Halaman Edit Produk	50
Gambar 4. 40 Rancangan Antarmuka Halaman Daftar Kategori	50
Gambar 4. 41 Rancangan Antarmuka Halaman Tambah Kategori	51
Gambar 4. 42 Rancangan Antarmuka Halaman Edit Kategori.....	51
Gambar 4. 43 Rancangan Antarmuka Halaman Data Penjualan	52
Gambar 4. 44 Rancangan Antarmuka Halaman Daftar User.....	52
Gambar 4. 45 Rancangan Antarmuka Halaman Katalog Produk	53
Gambar 4. 46 Rancangan Antarmuka Halaman Kategori Produk	53
Gambar 4. 47 Rancangan Antarmuka Halaman Detail Produk	54
Gambar 4. 48 Rancangan Antarmuka Halaman Keranjang.....	54
Gambar 4. 49 Rancangan Antarmuka Halaman Pembayaran.....	55
Gambar 4. 50 <i>Entity Relationship Diagram</i>	56
Gambar 4. 51 Tabel User	57
Gambar 4. 52 Tabel User Role	57
Gambar 4. 53 Tabel Produk	58
Gambar 4. 54 Tabel Kategori.....	58
Gambar 4. 55 Tabel Laporan	59
Gambar 4. 56 Halaman Antarmuka <i>Dashboard Admin</i>	59
Gambar 4. 57 Halaman Antarmuka Menampilkan Produk.....	60
Gambar 4. 58 Halaman Antarmuka Menambah Produk.....	60

Gambar 4. 59 Halaman Antarmuka Mengubah Produk.....	61
Gambar 4. 60 Halaman Antarmuka Menampilkan Kategori	61
Gambar 4. 61 Halaman Antarmuka Menambah Kategori	62
Gambar 4. 62 Halaman Antarmuka Mengubah Kategori	62
Gambar 4. 63 Halaman Antarmuka Data Penjualan	63
Gambar 4. 64 Halaman Antarmuka Menampilkan Data <i>User</i>	63
Gambar 4. 65 Halaman Katalog Produk	64
Gambar 4. 66 Halaman Kategori Produk.....	64
Gambar 4. 67 Halaman Detail Produk	65
Gambar 4. 68 Halaman Keranjang.....	65
Gambar 4. 69 Halaman Pembayaran	66
Gambar 4. 70 Koneksi Database.....	66
Gambar 4. 71 <i>Script Function</i> Tambah Produk	67
Gambar 4. 72 <i>Script Function</i> Ubah Produk	67
Gambar 4. 73 <i>Script Function</i> Hapus Produk	68
Gambar 4. 74 <i>Script Function</i> Tambah Kategori.....	68
Gambar 4. 75 <i>Script Function</i> Ubah Kategori	69
Gambar 4. 76 <i>Script Function</i> Hapus Kategori.....	69
Gambar 4. 77 <i>Script Function</i> Menampilkan Data Penjualan	70
Gambar 4. 78 <i>Script Function</i> Menampilkan Daftar <i>User</i>	70
Gambar 4. 79 <i>Script Function</i> menampilkan Katalog Produk.....	71
Gambar 4. 80 <i>Script Function</i> menampilkan Kategori Produk	72
Gambar 4. 81 <i>Script Function</i> menampilkan Detail Produk.....	72
Gambar 4. 82 <i>Script Function</i> menampilkan Keranjang	73
Gambar 4. 83 <i>Script Function</i> menampilkan Keranjang – Cek Ongkos Kirim.....	73
Gambar 4. 84 <i>Script</i> Menampilkan Pembayaran	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara Pertama	24
Lampiran 2 Wawancara Kedua	25
Lampiran 3 Andromeda Store	82
Lampiran 4 Produk Andromeda Store	82



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



SDLC	Software Development Life Cycle
HTML	Hypertext Markup Language
PHP	Hypertext Preprocessor
COD	Cash On Delivery
E-Commerce	Elektronic Commerce
SDLC	System Development Life Cycle
WWW	World Wide Web
ADMMC	Agile based development methodology for mobile commerce application
CSS	Cascading Style Sheets
SQL	Structured Query Language
ERD	Entity Relationship Diagram
DFD	Data Flow Diagram
PIECES	Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service

INTISARI

Saat ini perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat seperti sistem informasi dan komunikasi dalam membangun aspek kehidupan, dengan memanfaatkan teknologi manusia dapat mempermudah dalam menunjang kinerja dan produktifitasnya. Andromeda Store merupakan toko yang menjual berbagai jenis pakaian distro dan beberapa jenis tas slingbag yang berlokasi di Jalan Mangku Rambang No.29 di Kecamatan Jekan Raya, Kota Palangkaraya provinsi Kalimantan Tengah yang memiliki kesulitan dalam mengelola katalog produk sehingga mengalami kendala dalam melakukan pembelian produk secara online dan mengelola data penjualan masih melakukan pencatatan menggunakan buku sehingga dapat menimbulkan beberapa masalah diantaranya adalah diperlukan waktu yang cukup lama apabila ingin mendapatkan laporan transaksi penjualan sehingga hal ini dianggap kurang efisien. Sehingga, sebuah sistem informasi dirancang dengan menerapkan Metode *Software Development Life Cycle (SDLC)* adalah metodologi yang memandu keseluruhan proses pengembangan perangkat lunak dengan mencakup serangkaian kegiatan terstruktur yang terdiri dari perencanaan (*Planning*), Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), implementasi (*Implementation*), pengujian (*Testing*) dengan menggunakan framework CodeIgniter. Kemudian dilakukan pengujian secara internal dengan menggunakan metode Blackbox Testing yang menunjukkan bahwa semua fitur yang telah diuji memberikan hasil yang valid.

Kata kunci: Sistem Informasi, *Software Development Life Cycle*, *Framework CodeIgniter*, Pengujian Internal, *Blackbox Testing*.

ABSTRACT

Currently, the development of technology is progressing very rapidly such as information and communication systems in building aspects of life, by utilizing human technology it can make it easier to support performance and productivity. Andromeda Store is a store that sells various types of distro clothing and several types of sling bags located on Jalan Mangku Rambang No.29 in Jekan Raya District, Palangkaraya City, Central Kalimantan province which has difficulty in managing product catalogs so that it has problems in purchasing products online and managing sales data is still recording using books so that it can cause several problems including the need for a long time if you want to get a sales transaction report so that this is considered less efficient. So, an information system is designed by applying the Software Development Life Cycle (SDLC) method is a methodology that guides the entire software development process by covering a series of structured activities consisting of planning (Planning), Analysis (Analysis), Design (Design), implementation (Implementation), testing (Testing) using the CodeIgniter framework. Then internal testing is carried out using the Blackbox Testing method which shows that all features that have been tested provide valid results.

Keywords: Information System, Software Development Life Cycle, CodeIgniter Framework, Internal Testing, Blackbox Testing.