

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB  
PADA RUMAH STRAWBERRY JALAN WONOSARI**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**SHERLY ABDILLAH**

**19.12.1293**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB  
PADA RUMAH STRAWBERRY JALAN WONOSARI**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**SHERLY ABDILLAH**

**19.12.1293**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB  
PADA RUMAH STRAWBERRY JALAN WONOSARI**

yang disusun dan diajukan oleh

**Sherly Abdillah**

**19.12.1293**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 24 Juni 2024

Dosen Pembimbing,



**Sudarmawan, S.T., M.T.**

**NIK. 190302035**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB  
PADA RUMAH STRAWBERRY JALAN WONOSARI**

yang disusun dan diajukan oleh

**Sherly Abdillah**

**19.12.1293**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Juni 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

Dina Maulina, S.Kom., M.Kom.  
NIK. 190302250

Ahlihi Masruro, M.Kom.  
NIK. 190302148

Sudarmawan, S.T., M.T.  
NIK. 190302035

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 Juni 2024

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Sherly Abdillah  
NIM : 19.12.1293

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Rumah Strawberry Jalan Wonosari**

Dosen Pembimbing : Sudarmawan, S.T.,M.T.

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, 24 Juni 2024

Yang Menyatakan,



Sherly Abdillah

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil Alamin, Karya ini merupakan bentuk rasa syukur penulis kepada Allah SWT karena telah memberikan nikmat karunia pertolongan yang tiada henti hingga saat ini.

Karya ini penulis persembahkan sebagai tanda bukti sayang dan cinta yang tiada terhingga kepada Orang Tua tercinta, Bapak Asmunan, S.Pd. dan teristimewa Ibu Hj. Winarti yang telah melahirkan, merawat, membimbing, dan melindungi dengan tulus serta penuh keikhlasan, mencurahkan segala kasih sayang dan cintanya, serta yang senantiasa mendoakan, dan memberikan semangat dan juga dukungan dengan sepenuh hati.

Karya ini penulis persembahkan kepada Alm. H. Suprianto seseorang yang dipanggil Bapak. Alhamdulillah kini penulis sudah berada di tahap ini, menyelesaikan karya tulis yang sederhana sebagai perwujudan terakhir sebelum engkau benar-benar pergi untuk selamanya. Beliau memang tidak sempat menemani penulis dalam perjalanan selama menempuh pendidikan. Semoga Allah SWT melapangkan kubur dan menempatkan Bapak ditempat yang paling mulia di sisi Allah.

Karya ini penulis persembahkan kepada seluruh keluarga tercinta yaitu Suami, Umi, Akung, Abang, Kakak yang selalu menjadi penyemangat terbaik, selalu memberikan do'a dan dukungan yang tiada hentinya.

Tak lupa dipersembahkan kepada diri sendiri dan calon anak yang sedang dikandung penulis, terima kasih telah berjuang dan bertahan sampai sejauh ini, dan tidak pernah berhenti berusaha dan berdo'a untuk menyelesaikan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur KITA panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Rumah Strawberry Jalan Wonosari”**.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang (S1) pada program studi SI Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta. Penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari dukungan serta bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Sudarmawan, S.T, M.T., selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas ilmu dan pengetahuan yang telah diberikan.
5. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Komputer dan Program Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman serta mendidik penulis selama masa kuliah.
6. Teristimewa untuk Orang Tua tercinta, Bapak Asmunan, S.Pd. dan teristimewa Ibu Hj. Winarti yang telah menjadi orang tua terhebat. Terima kasih yang tiada terhingga atas kasih sayang dan cinta yang sangat tulus, do'a yang tak pernah putus, materi, motivasi, nasehat, perhatian, dan pengorbanan yang diberikan selalu membuat penulis selalu bersyukur telah memiliki orang tua yang luar biasa.

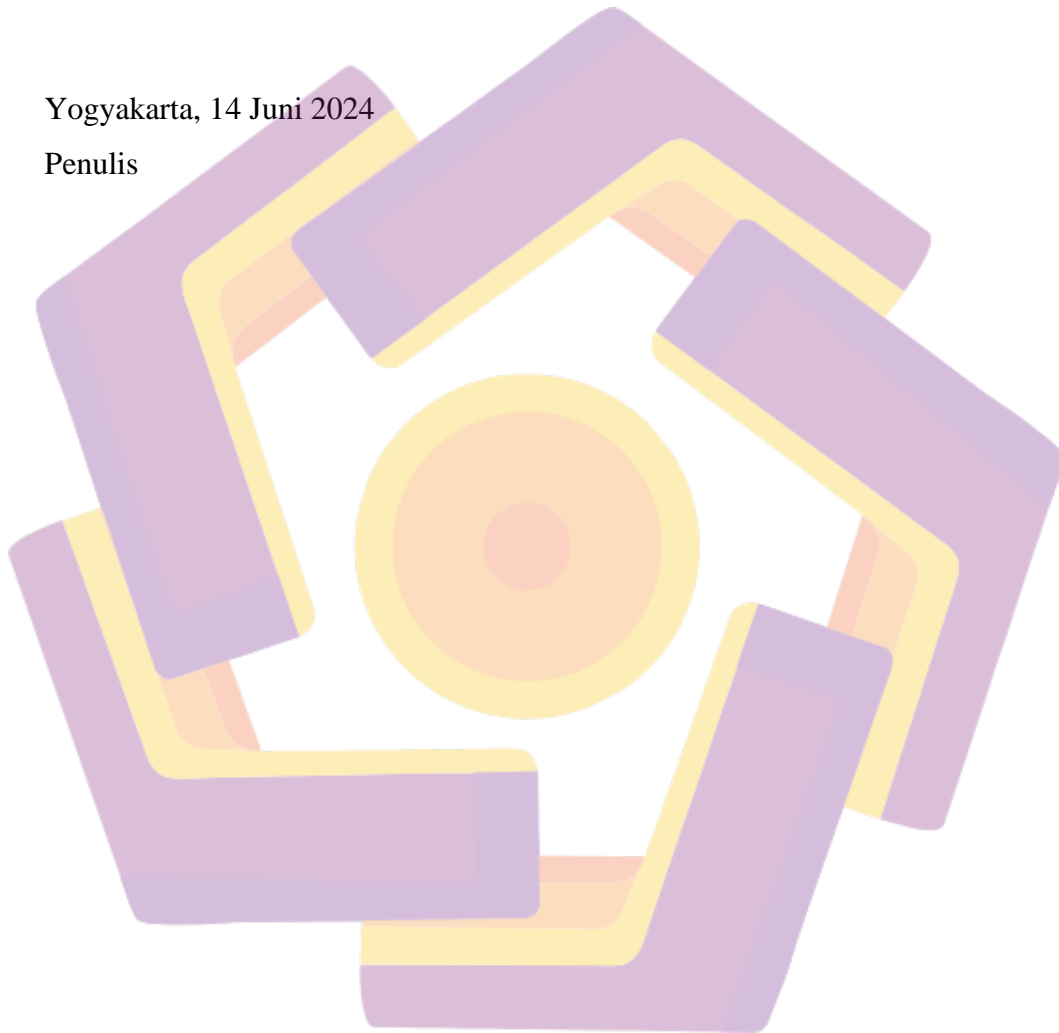
7. Alm. H. Suprianto cinta pertama bagi penulis. Beliau memang tidak sempat menemani penulis dalam perjalanan penulis dalam perjalanan selama menempuh pendidikan. Alhamdulillah kini penulis sudah berada di tahap ini, menyelesaikan karya tulis yang sederhana sebagai bentuk perwujudan terakhir sebelum beliau benar - benar pergi untuk selamanya. Semoga Allah SWT melapangkan kubur dan menempatkan Bapak ditempat yang mulia di sisi Allah, salam rindu untuk Bapak.
8. Seseorang yang tidak kalah penting bagi penulis, Fahrizal Bayu Trisna Putra terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Berkontribusi dalam penulisan karya tulis ini, baik tenaga maupun waktu kepada penulis. Telah mendukung, menghibur, mendengarkan keluh kesah, dan memberikan semangat untuk tidak pantang menyerah.
9. Seluruh keluarga tercinta umi, akung, abang pertama Fadly Apriawan, abang kedua Lukman Nulhakim, S.E., kedua kakak ipar, serta keponakan - keponakan yang telah banyak memberikan dukungan, bantuan dan do'a serta hiburan hingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabat - sahabat tercinta penulis Essy Ramadhanty, S.Kom., Septi Nur Aini, S.Kom., Mutiara Kurnia Sari, S.Kom. Terima kasih sudah menjadi sahabat terbaik, menjadi pendengar yang siap mendengarkan segala keluh kesah tanpa menghakimi,serta memberikan saran atau memberikan motivasi, semangat, dukungan tanpa henti sehingga secara tidak langsung membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini. Kalian adalah sahabat - sahabat terbaik yang selalu berada di balik layar, membersamai dalam perjuangan dan selalu mau direpotkan kapanpun.
11. Terima kasih untuk calon anak yang sedang dikandung oleh penulis sudah mau menemani dan ikut berjuang untuk menyelesaikan skripsi ini, terima kasih sudah menjadi kuat walaupun sepanjang pengerjaan selalu ada drama.
12. Terakhir, teruntuk diri saya sendiri. Terima kasih kepada diri saya sendiri Sherly Abdillah yang sudah melewati segala lika - liku kehidupan yang terjadi. Saya bangga pada diri saya sendiri, mari bekerjasama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih kuat dan lebih baik dari hari ke hari.



Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan di dalamnya. Oleh sebab itu, penulis berharap mendapatkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat, khususnya bagi penulis dan pembaca khususnya mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta lainnya.

Yogyakarta, 14 Juni 2024

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.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
INTISARI .....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	6
2.1 Studi Literatur .....	6
2.2 Dasar Teori .....	16
2.2.1. Sistem Informasi .....	16
2.2.2. Sistem Informasi Penjualan .....	16
2.2.3. Metode <i>Waterfall</i> .....	16
2.2.4. Website .....	18
2.2.5. HTML .....	18
2.2.6. PHP .....	18
2.2.7. XAMPP.....	18
2.2.8. Database .....	19
2.2.9. MySQL .....	19
2.2.10. Internet .....	19
2.2.11. Framework .....	19
2.2.12. CodeIgniter.....	19
2.2.13. Flowchart.....	20
2.2.14. UML .....	23

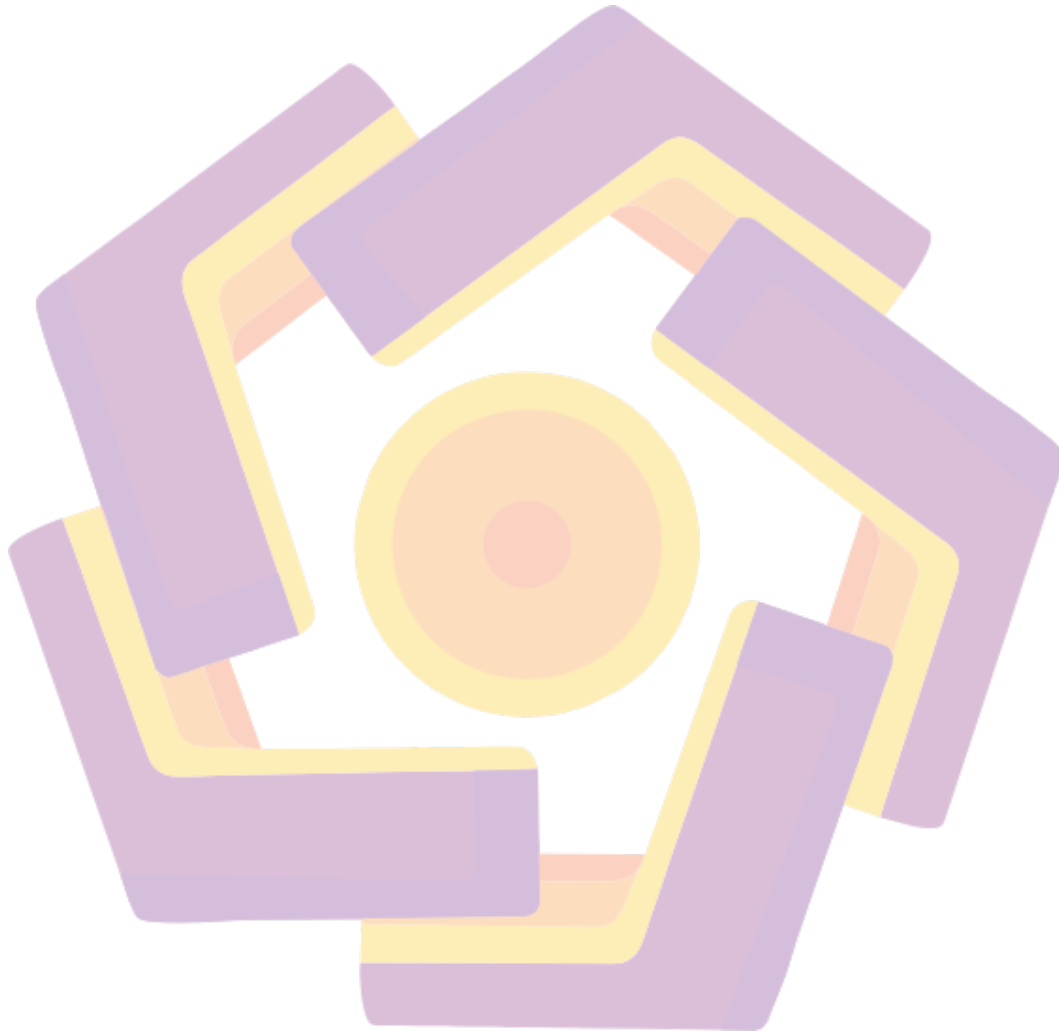
2.2.15.	<i>Blackbox Testing</i> .....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....		<b>25</b>
3.1	Objek Penelitian.....	25
3.2	Alur Penelitian .....	26
3.3	Alat dan Bahan.....	28
3.3.1.	Alat.....	28
3.3.2.	Bahan .....	28
3.4.	Alur Perancangan Sistem.....	28
3.4.1.	Alur Pengumpulan Data.....	28
3.4.2.	Analisis Kebutuhan Sistem .....	29
3.4.3.	Perancangan Sistem .....	37
3.4.4.	Perancangan <i>Design User Interface</i> .....	86
3.4.5.	Implementasi Database .....	97
3.4.6.	Implementasi Coding .....	99
3.4.7.	Implementasi <i>User Interface</i> .....	102
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....		<b>112</b>
4.1.	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Rumah Strawberry Jalan Wonosari Dapat Memudahkan Konsumen Melakukan Pemesanan Produk. ....	112
4.1.1.	Kemudahan Bagi Pengguna Untuk Menggunakan Fitur Pertama Kali Pada Website Rumah Strawberry.....	112
4.1.2.	Kemudahan Bagi Pengguna Berdasarkan Panduan Menggunakan Website Rumah Strawberry. ....	113
4.1.3.	Kemudahan Bagi Pengguna Dalam Mengingat Website Rumah Strawberry Ketika Ingin Memesan Produk Strawberry Atau Olahan Strawberry Pada Rumah Strawberry.....	114
4.1.4.	Kemudahan Bagi Pengguna Dalam Mengingat Tampilan Dan Desain Website Pada Website Rumah Strawberry. ....	115
4.1.5.	Kemudahan Bagi Pengguna Dalam Mengingat Fitur-Fitur Pada Website Rumah Strawberry .....	116
4.2.	Efektifitas Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Rumah Strawberry Jalan Wonosari Dalam Memudahkan Konsumen Melakukan Pemesanan Produk. ....	117
4.2.1.	Efektivitas Berdasarkan Kecepatan Bagi Pengguna Dapat Menguasai Penggunaan Website Rumah Strawberry. ....	117
4.2.2.	Efisiensi Berdasarkan Penggunaan Website Rumah Strawberry Dalam Memesan Produk Yang Ditawarkan.....	118
4.2.3.	Kecepatan Website Rumah Strawberry Dalam Menemukan Produk Yang Diinginkan Konsumen.....	119
4.2.4.	Efisiensi Website Rumah Strawberry Dalam Menyelesaikan Transaksi Pembayaran. ....	120
4.2.5.	Merekomendasikan Website Rumah Kepada Orang Lain Berdasarkan Tingkat Keberhasilan Dalam Mempelajarinya. ....	121

4.3. Fitur yang Diimplementasi Pada Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Rumah Strawberry Jalan Wonosari.....	122
4.3.1. Fitur Login .....	122
4.3.2. Fitur Register .....	122
4.3.3. Fitur Dashboard .....	123
4.3.4. Fitur Data Kategori .....	124
4.3.5. Fitur Data Produk.....	125
4.3.6. Fitur Data Order .....	126
4.3.7. Fitur Data Pengguna .....	126
4.3.8. Fitur Profile .....	127
4.3.9. Fitur Keranjang Belanja .....	127
4.3.10. Fitur Pemesanan .....	128
4.3.11. Fitur Pembayaran .....	129
4.4. Blackbox Testing Pada Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Rumah Strawberry Jalan Wonosari.....	130
4.4.1. Blackbox Testing Login.....	130
4.4.2. <i>Blackbox Testing</i> Register.....	132
4.4.3. <i>Blackbox Testing</i> Data Kategori .....	133
4.4.4. <i>Blackbox Testing</i> Data Produk.....	134
4.4.5. <i>Blackbox Testing</i> Data Pengguna.....	136
4.4.6. <i>Blackbox Testing</i> Data Order .....	137
4.4.7. <i>Blackbox Testing</i> Data Profile.....	138
4.4.8. <i>Blackbox Testing</i> Data Keranjang.....	139
4.4.9. <i>Blackbox Testing</i> Pemesanan.....	139
BAB V PENUTUP .....	141
5.1 Kesimpulan .....	141
5.2 Saran .....	142
REFERENSI .....	143
LAMPIRAN.....	145

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	10
Tabel 3.1 Analisis Kinerja ( <i>Performance</i> )	31
Tabel 3.2 Analisis Informasi ( <i>Information</i> )	32
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi ( <i>Economy</i> )	33
Tabel 3.4 Analisis Pengendalian ( <i>Control</i> )	34
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi ( <i>Efficiency</i> )	35
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan ( <i>Service</i> )	36
Tabel 3.7 Deskripsi <i>Use Case</i> Login	37
Tabel 3.8 Deskripsi <i>Use Case</i> Register Akun	39
Tabel 3.9 Deskripsi <i>Use Case</i> Olah Data Produk	41
Tabel 3.10 Deskripsi <i>Use Case</i> Olah Data Kategori	44
Tabel 3.11 Deskripsi <i>Use Case</i> Olah Data Pengguna	47
Tabel 3.12 Deskripsi <i>Use Case</i> Olah Data Order	50
Tabel 3.13 Deskripsi <i>Use Case</i> Olah data Profile Admin	52
Tabel 3.14 Deskripsi <i>Use Case</i> Olah Data Keranjang	53
Tabel 3.15 Deskripsi <i>Use Case</i> Proses Pemesanan	55
Tabel 3.16 Deskripsi <i>Use Case</i> Proses Pembayaran	56
Tabel 3.17 Deskripsi <i>Use Case</i> Olah Data Profil Pengguna	58
Tabel 3.18 Login Admin	60
Tabel 3.19 Login Pengguna	61
Tabel 3.20 Registrasi Akun	62
Tabel 3.21 Tambah Data Produk	63
Tabel 3.22 Edit Data Produk	64
Tabel 3.23 Hapus Data Produk	65
Tabel 3.24 Tambah Data Kategori	66
Tabel 3.25 Edit Data Kategori	67
Tabel 3.26 Hapus Data Kategori	68
Tabel 3.27 Tambah Data Pengguna	69
Tabel 3.28 Edit Data Pengguna	70
Tabel 3.29 Hapus Data Pengguna	71
Tabel 3.30 Edit Data Order	72
Tabel 3.31 Edit Data Profile Admin	73
Tabel 3.32 Tambah Data Keranjang	74
Tabel 3.33 Hapus Data Keranjang	75
Tabel 3.34 Proses Pemesanan	76
Tabel 3.35 Proses Pembayaran	77
Tabel 3.36 Edit Profile Pengguna	78
Tabel 4.1 <i>Blackbox Testing</i> Login Admin	130
Tabel 4.2 <i>Blackbox Testing</i> Login Pengguna	131
Tabel 4.3 <i>Blackbox Testing</i> Register	132
Tabel 4.4 <i>Blackbox Testing</i> Data Kategori	133
Tabel 4.5 <i>Blackbox Testing</i> Data Produk	134
Tabel 4.6 <i>Blackbox Testing</i> Data Pengguna	136

Tabel 4.7 <i>Blackbox Testing</i> Data Order	137
Tabel 4.8 <i>Blackbox Testing</i> Data Profile Admin	138
Tabel 4.9 <i>Blackbox Testing</i> Data Profile Pengguna	138
Tabel 4.10 <i>Blackbox Testing</i> Data Keranjang Belanja	139
Tabel 4.11 <i>Blackbox Testing</i> Pemesanan	139



## DAFTAR GAMBAR

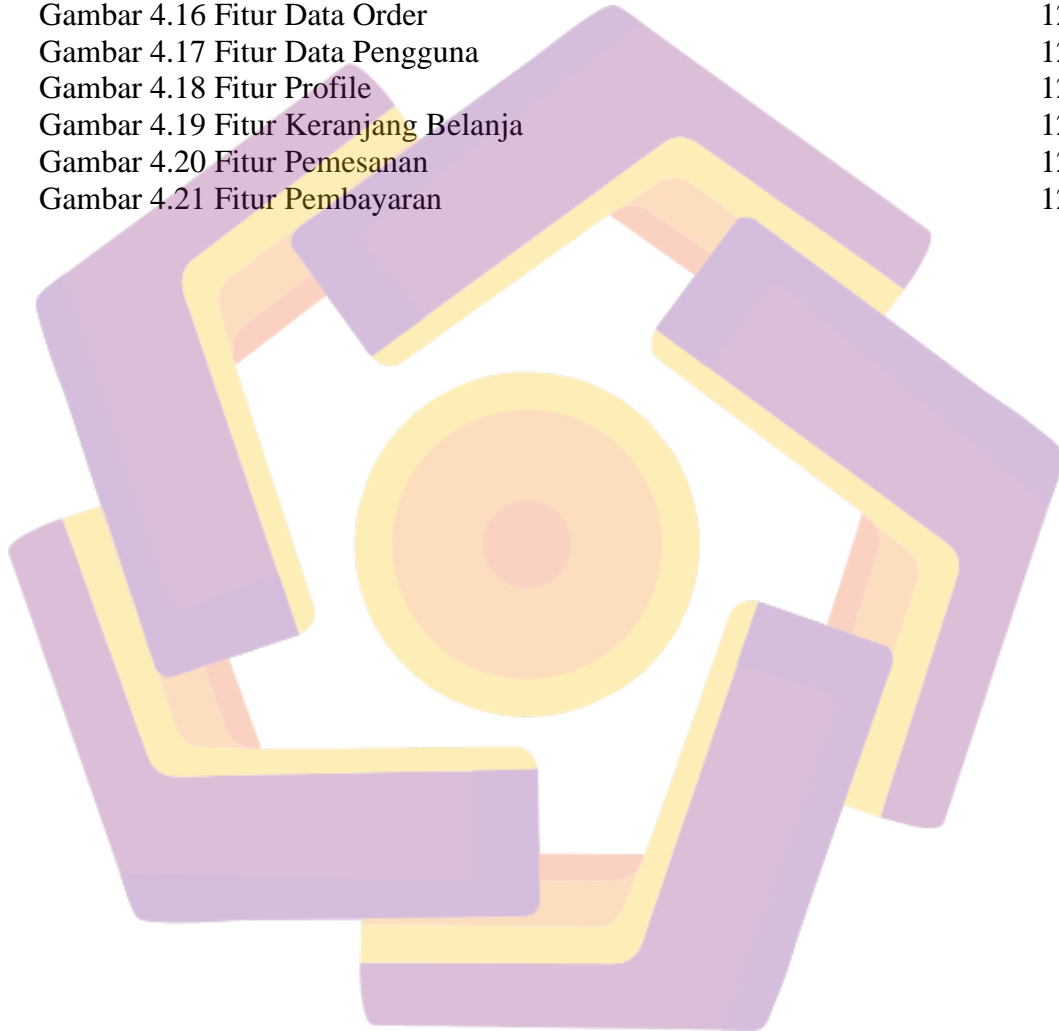
Gambar 2.1 Konsep Sistem Informasi (Hanif Al Fatah, 2007)	16
Gambar 2.2 Tahapan Metode <i>Waterfall</i> (Dodi Julianto, 2021)	17
Gambar 2.3 Simbol <i>Flowchart</i> Sistem (Kusrini & Andri K, 2007)	20
Gambar 2.4 Simbol <i>Flowchart</i> Program (Kusrini & Andri K, 2007)	22
Gambar 2.5 Simbol <i>Flowchart</i> Proses (Kusrini & Andri K, 2007)	23
Gambar 3.1 Alur Penelitian	26
Gambar 3.2 <i>Use Case Diagram</i>	37
Gambar 3.3 <i>Class Diagram</i>	79
Gambar 3.4 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin	80
Gambar 3.5 <i>Sequence Diagram</i> Login Pengguna	80
Gambar 3.6 <i>Sequence Diagram</i> Registrasi	80
Gambar 3.7 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data Produk	81
Gambar 3.8 <i>Sequence Diagram</i> Edit Data Produk	81
Gambar 3.9 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Produk	81
Gambar 3.10 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data Kategori	82
Gambar 3.11 <i>Sequence Diagram</i> Edit Data Kategori	82
Gambar 3.12 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Kategori	82
Gambar 3.13 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data Pengguna	83
Gambar 3.14 <i>Sequence Diagram</i> Edit Data Pengguna	83
Gambar 3.15 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Pengguna	83
Gambar 3.16 <i>Sequence Diagram</i> Edit Data Order	84
Gambar 3.17 <i>Sequence Diagram</i> Edit Data Profile Admin	84
Gambar 3.18 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data Keranjang	84
Gambar 3.19 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Keranjang	85
Gambar 3.20 <i>Sequence Diagram</i> Proses Pemesanan	85
Gambar 3.21 <i>Sequence Diagram</i> Proses Pembayaran	85
Gambar 3.22 <i>Sequence Diagram</i> Edit Data Profile Pengguna	86
Gambar 3.23 Perancangan <i>Design User Interface</i> Dashboard Utama	86
Gambar 3.24 Perancangan <i>Design User Interface</i> Halaman Login	86
Gambar 3.25 Perancangan <i>Design User Interface</i> Halaman Register	87
Gambar 3.26 Perancangan <i>Design User Interface</i> Dashboard Admin	87
Gambar 3.27 Perancangan <i>Design User Interface</i> Halaman Profile Admin	87
Gambar 3.28 Perancangan <i>Design User Interface</i> Halaman Edit Profile Admin	88
Gambar 3.29 Perancangan <i>Design User Interface</i> Halaman Kategori	88
Gambar 3.30 Perancangan <i>Design User Interface</i> Halaman Tambah Kategori	88
Gambar 3.31 Perancangan <i>Design User Interface</i> Halaman Edit Kategori	89
Gambar 3.32 Perancangan <i>Design User Interface</i> Halaman Produk	89
Gambar 3.33 Perancangan <i>Design User Interface</i> Halaman Tambah Produk	89
Gambar 3.34 Perancangan <i>Design User Interface</i> Halaman Edit Produk	90
Gambar 3.35 Perancangan <i>Design User Interface</i> Halaman Order	90

Gambar 3.36 Perancangan <i>Design User Interface</i> Halaman Detail Order Belum Bayar	91
Gambar 3.37 Perancangan <i>Design User Interface</i> Halaman Detail Order Sudah Bayar	91
Gambar 3.38 Perancangan <i>Design User Interface</i> Halaman Pengguna	92
Gambar 3.39 Perancangan <i>Design User Interface</i> Halaman Tambah Pengguna	92
Gambar 3.40 Perancangan <i>Design User Interface</i> Halaman Edit Pengguna	92
Gambar 3.41 Perancangan <i>Design User Interface</i> Dashboard Pengguna	93
Gambar 3.42 Perancangan <i>Design User Interface</i> Halaman Profile	93
Gambar 3.43 Perancangan <i>Design User Interface</i> Halaman Edit Profile Pengguna	93
Gambar 3.44 Perancangan <i>Design User Interface</i> Halaman Keranjang Belanja	94
Gambar 3.45 Perancangan <i>Design User Interface</i> Halaman Proses Pemesanan	94
Gambar 3.46 Perancangan <i>Design User Interface</i> Halaman Proses Pembayaran	94
Gambar 3.47 Perancangan <i>Design User Interface</i> Halaman Konfirmasi Pembayaran	95
Gambar 3.48 Perancangan <i>Design User Interface</i> Halaman Order Pengguna	95
Gambar 3.49 Perancangan <i>Design User Interface</i> Halaman Detail Order Belum Bayar	96
Gambar 3.50 Perancangan <i>Design User Interface</i> Halaman Detail Order Sudah Bayar	96
Gambar 3.51 Database Rumah Strawberry	97
Gambar 3.52 Tabel <i>User</i>	97
Gambar 3.53 Tabel <i>Product</i>	97
Gambar 3.54 Tabel <i>Category</i>	98
Gambar 3.55 Tabel <i>Orders</i>	98
Gambar 3.56 Tabel <i>Cart</i>	98
Gambar 3.57 Tabel <i>Orders_Detail</i>	98
Gambar 3.58 Tabel <i>Orders_Confirm</i>	99
Gambar 3.59 Listing Coding Config	99
Gambar 3.60 Listing Coding Database	100
Gambar 3.61 Listing Coding Controller	100
Gambar 3.62 Listing Coding Model	101
Gambar 3.63 Listing Coding Views	101
Gambar 3.64 Implementasi <i>User Interface</i> Dashboard Utama	102
Gambar 3.65 Implementasi <i>User Interface</i> Halaman Login	102
Gambar 3.66 Implementasi <i>User Interface</i> Halaman Register	102
Gambar 3.67 Implementasi <i>User Interface</i> Dashbord Admin	103
Gambar 3.68 Implementasi <i>User Interface</i> Halaman Profile Admin	103
Gambar 3.69 Implementasi <i>User Interface</i> Halaman Edit Profile Admin	103
Gambar 3.70 Implementasi <i>User Interface</i> Halaman Kategori	104
Gambar 3.71 Implementasi <i>User Interface</i> Halaman Tambah Kategori	104



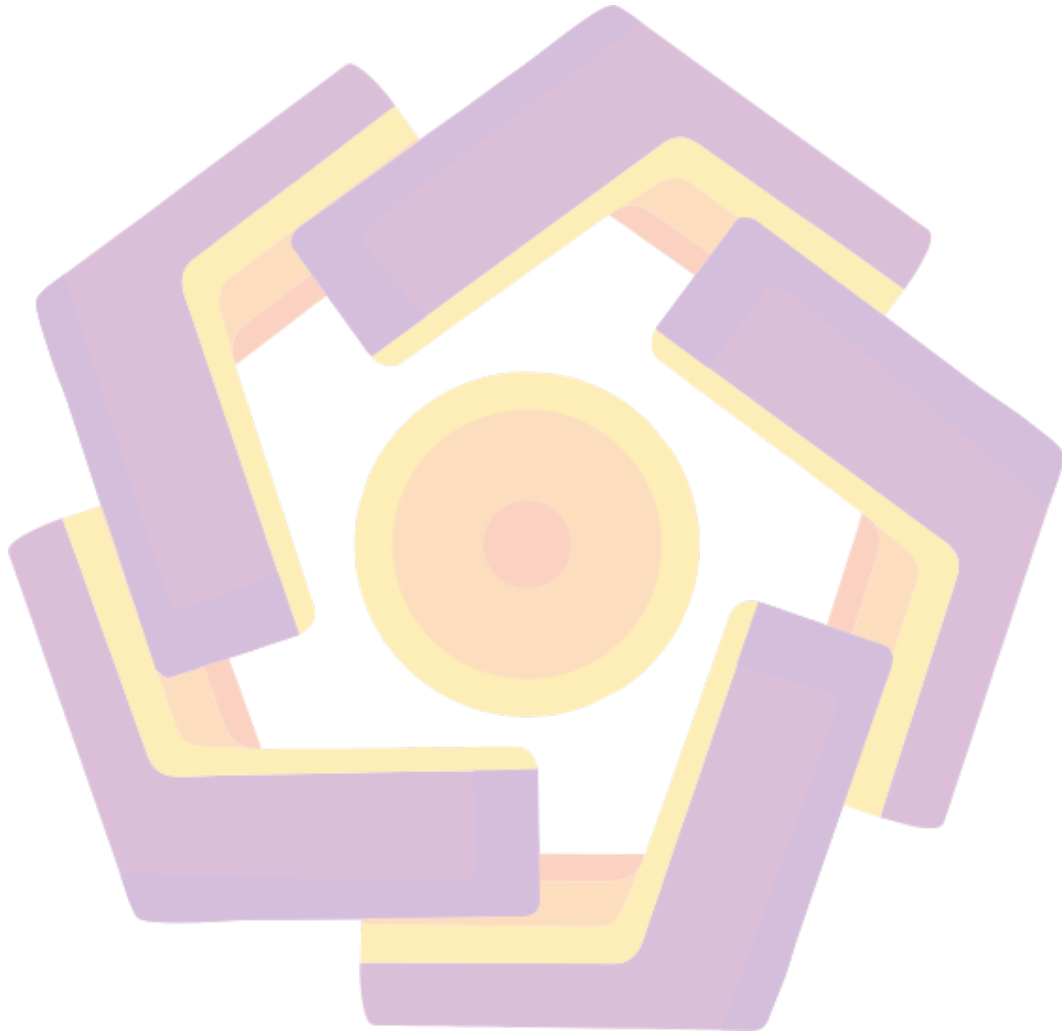
Gambar 3.72 Implementasi <i>User Interface</i> Halaman Edit Kategori	104
Gambar 3.73 Implementasi <i>User Interface</i> Halaman Produk	105
Gambar 3.74 Implementasi <i>User Interface</i> Halaman Tambah Produk	105
Gambar 3.75 Implementasi <i>User Interface</i> Halaman Edit Produk	105
Gambar 3.76 Implementasi <i>User Interface</i> Halaman Order	106
Gambar 3.77 Implementasi <i>User Interface</i> Halaman Detail Order Belum Dibayar	106
Gambar 3.78 Implementasi <i>User Interface</i> Halaman Detail Order Sudah Bayar	106
Gambar 3.79 Implementasi <i>User Interface</i> Halaman Pengguna	107
Gambar 3.80 Implementasi <i>User Interface</i> Halaman Tambah Pengguna	107
Gambar 3.81 Implementasi <i>User Interface</i> Halaman Edit Pengguna	107
Gambar 3.82 Implementasi <i>User Interface</i> Dashboard Pengguna	108
Gambar 3.83 Implementasi <i>User Interface</i> Halaman Profile Pengguna	108
Gambar 3.84 Implementasi <i>User Interface</i> Halaman Edit Profile Pengguna	108
Gambar 3.85 Implementasi <i>User Interface</i> Halaman Keranjang Belanja	109
Gambar 3.86 Implementasi <i>User Interface</i> Halaman Proses Pemesanan	109
Gambar 3.87 Implementasi <i>User Interface</i> Halaman Proses Pembayaran	109
Gambar 3.88 Implementasi <i>User Interface</i> Halaman Konfirmasi Pembayaran	110
Gambar 3.89 Implementasi <i>User Interface</i> Halaman Order Pengguna	110
Gambar 3.90 Implementasi <i>User Interface</i> Halaman Detail Order Belum Dibayar	110
Gambar 3.91 Implementasi <i>User Interface</i> Halaman Detail Order Sudah Dibayar	111
Gambar 4.1 Grafik Data Kuesioner Kemudahan Bagi Pengguna Untuk Menggunakan Fitur Pertama Kali Pada Website Rumah Strawberry	112
Gambar 4.2 Grafik Data Kuesioner Kemudahan Bagi Pengguna Berdasarkan Panduan Menggunakan Website Rumah Strawberry	113
Gambar 4.3 Grafik Data Kuesioner Kemudahan Bagi Pengguna Dalam Mengingat Website Rumah Strawberry Ketika Ingin Memesan Produk Strawberry Atau Olahan Strawberry Pada Rumah Strawberry	114
Gambar 4.4 Grafik Data Kuesioner Kemudahan Bagi Pengguna Dalam Mengingat Tampilan Dan Desain Website Pada Website Rumah Strawberry	115
Gambar 4.5 Grafik Data Kuesioner Kemudahan Bagi Pengguna Dalam Mengingat Fitur-Fitur Pada Website Rumah Strawberry	116
Gambar 4.6 Grafik Data Kuesioner Efektivitas Berdasarkan Kecepatan Bagi Pengguna Dapat Menguasai Penggunaan Website Rumah Strawberry	117
Gambar 4.7 Grafik Data Kuesioner Efisiensi Berdasarkan Penggunaan Website Rumah Strawberry Dalam Memesan Produk Yang Ditawarkan	118
Gambar 4.8 Grafik Data Kuesioner Kecepatan Website Rumah Strawberry Dalam Menemukan Produk Yang Diinginkan Konsumen	119
Gambar 4.9 Grafik Data Kuesioner Efisiensi Website Rumah Strawberry Dalam Menyelesaikan Transaksi Pembayaran	120

Gambar 4.10 Grafik Data Kuesioner Merekomendasikan Website Rumah Kepada Orang Lain Berdasarkan Tingkat Keberhasilan Dalam Mempelajarinya	121
Gambar 4.11 Fitur Login	122
Gambar 4.12 Fitur Register	122
Gambar 4.13 Fitur Dashboard	123
Gambar 4.14 Fitur Data Kategori	124
Gambar 4.15 Fitur Data Produk	125
Gambar 4.16 Fitur Data Order	126
Gambar 4.17 Fitur Data Pengguna	126
Gambar 4.18 Fitur Profile	127
Gambar 4.19 Fitur Keranjang Belanja	127
Gambar 4.20 Fitur Pemesanan	128
Gambar 4.21 Fitur Pembayaran	129



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuisisioner Pengguna Website Rumah Strawberry	145
Lampiran 2 Pertanyaan Kuisisioner Pengguna Website Rumah Strawberry	146
Lampiran 3 Data Responden Kuisisioner Pengguna Website Rumah Strawberry	147



## INTISARI

Rumah Strawberry Jalan Wonosari merupakan sebuah UMKM yang bergerak dalam bidang distribusi buah strawberry segar maupun dalam kemasan beku. Rumah Strawberry Jalan Wonosari saat ini memiliki sistem pemesanan yang dilakukan secara manual dimana pencatatan pemesanan masih menggunakan buku sehingga data transaksi penjualan di Rumah Strawberry Jalan Wonosari masih belum akurat.

Teknologi terus berkembang oleh karena itu dengan memanfaatkan teknologi yang terus berkembang, maka dibuatlah sebuah sistem informasi penjualan pada Rumah Strawberry Jalan Wonosari berbasis website menggunakan framework codeigniter. Sistem informasi penjualan berbasis website ini bertujuan memudahkan pekerjaan pemilik dalam mengelola data penjualan sehingga pekerjaan dapat dilakukan dengan menghemat waktu dan menghasilkan data yang akurat. Metode perancangan sistem pada pembuatan website Rumah Strawberry Jalan Wonosari menggunakan metode waterfall dengan beberapa tahap yaitu tahap analisis, design, implementasi, dan pengujian sistem.

Dengan adanya sistem informasi penjualan berbasis website pada Rumah Strawberry Jalan Wonosari dapat memberikan kemudahan bagi konsumen dari sisi efektivitas dan efisiensi dalam melakukan pemesanan produk. Website Rumah Strawberry Jalan Wonosari juga menyediakan fitur-fitur yang mudah dipahami oleh pengguna.

**Kata kunci:** Rumah Strawberry, Website, Sistem Informasi, Penjualan, Waterfall.

## ABSTRACT

Rumah Strawberry Jalan Wonosari is an UMKM that operates in the distribution of fresh and frozen strawberries. Rumah Strawberry Jalan Wonosari currently has a manual ordering system where order recording still uses books so that sales transaction data at Rumah Strawberry Jalan Wonosari is still not accurate.

Technology continues to develop, therefore by utilizing technology that continues to develop, a website-based sales information system was created at Rumah Strawberry Jalan Wonosari using the codeigniter framework. This website-based sales information system aims to facilitate the owner's work in managing sales data so that work can be done by saving time and producing accurate data. The system design method for creating the Rumah Strawberry Jalan Wonosari website uses the waterfall method with several stages, namely the analysis, design, implementation and system testing stages.

With the existence of a website-based sales information system at Rumah Strawberry Jalan Wonosari, it can provide convenience for consumers in terms of effectiveness and efficiency in ordering products. The Rumah Strawberry Jalan Wonosari website also provides features that are easy for users to understand.

**Keyword:** Rumah Strawberry, Website, Information System, Sales, Waterfall.