

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS
WEBSITE DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK
CODEIGNITER**

SKRIPSI

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



disusun oleh

DZIKI FAUZI RAMADHAN

20.12.1583

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS
WEBSITE DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK
CODEIGNITER**

SKRIPSI

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



disusun oleh

DZIKI FAUZI RAMADHAN

20.12.1583

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE
DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER

yang disusun dan diajukan oleh

Dziki Fauzi Ramadhan

20.12.1583

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Desember 2024

Dosen Pembimbing,



Bety Wulan Sari, M.Kom.

NIK. 190302254

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE
DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER

yang disusun dan diajukan oleh

Dziki Fauzi Ramadhan

20.12.1583

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agung Nugroho, M.Kom.
NIK. 190302242

Dr. Kumara Ari Yuana, ST, MT.
NIK. 190302575

Bety Wulan Sari, M.Kom.
NIK. 190302254



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Desember 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Dziki Fauzi Ramadhan
NIM : 20.12.1583

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE DENGAN 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, 23 Desember 2024

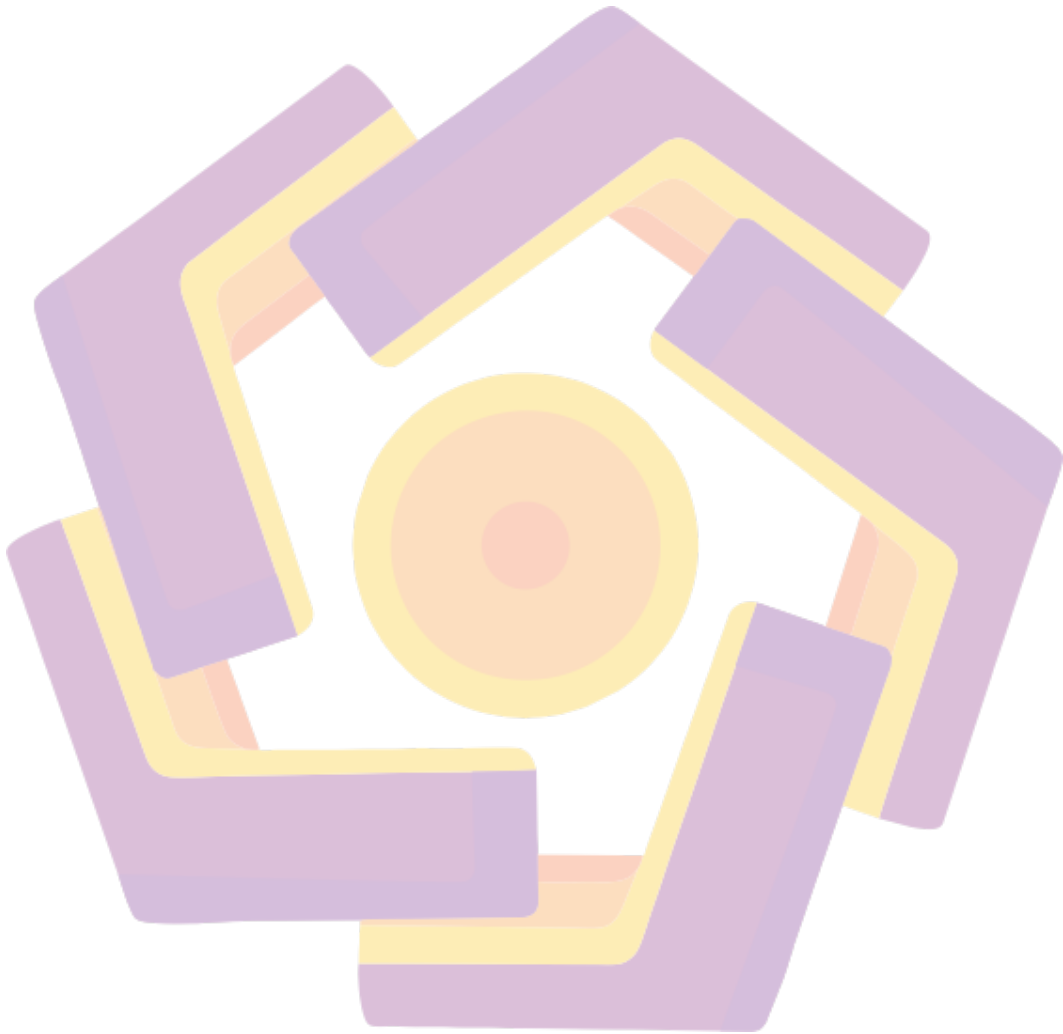
Yang Menyatakan,



Dziki Fauzi Ramadhan

MOTTO

“Jangan takut salah, karena dengan kesalahan yang pertama kita dapat menambah pengetahuan untuk mencari jalan yang benar pada langkah yang kedua”



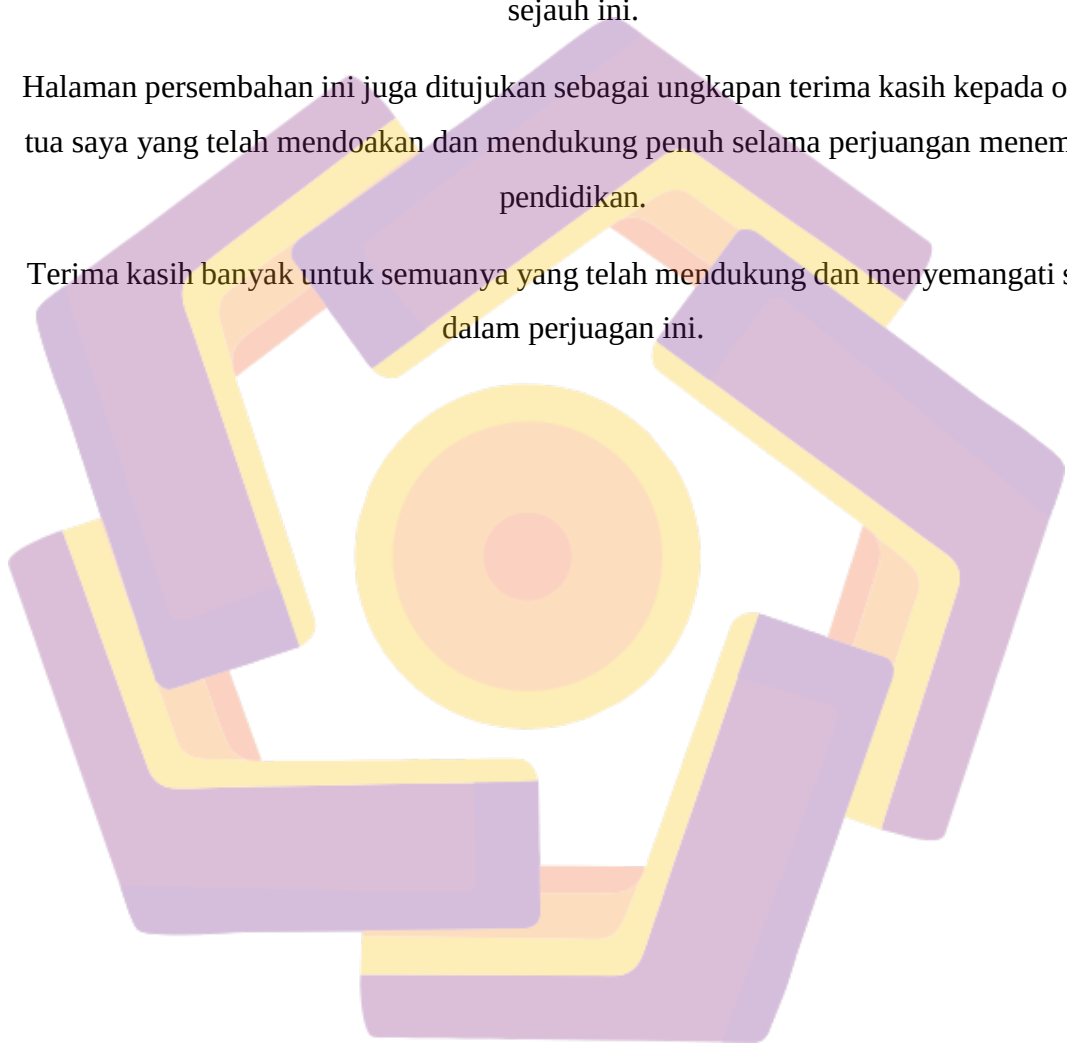
HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang maha Esa yang telah memberikan perlindungan dan kelancaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan oleh penulis.

Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri yang telah berusaha dan berjuang dengan keras. Saya ucapkan terima kasih karena sudah bertahan bertahan dan berjuang sejauh ini.

Halaman persembahan ini juga ditujukan sebagai ungkapan terima kasih kepada orang tua saya yang telah mendoakan dan mendukung penuh selama perjuangan menempuh pendidikan.

Terima kasih banyak untuk semuanya yang telah mendukung dan menyemangati saya dalam perjuangan ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER**” ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana program studi S1 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

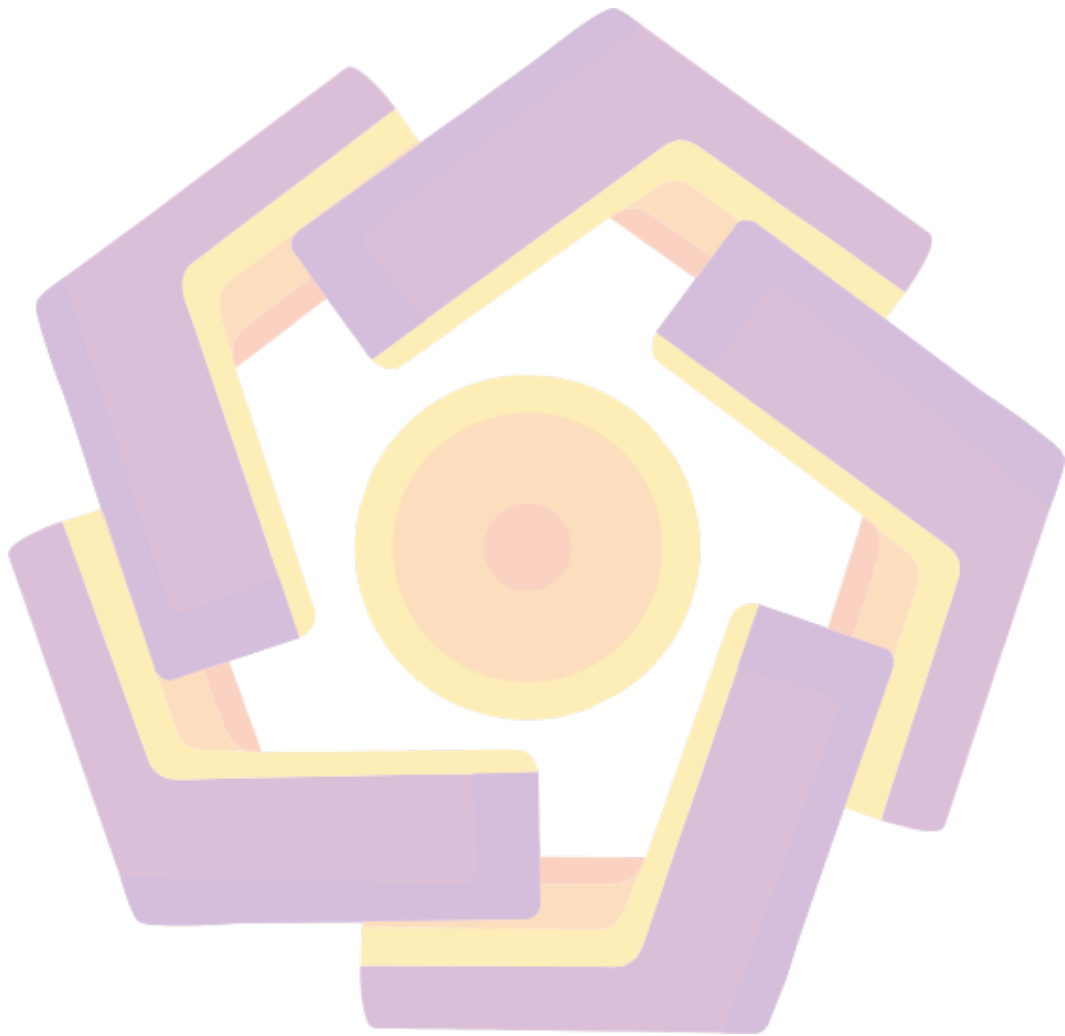
1. Allah SWT atas karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan semoga dapat memberikan manfaat dikemudian hari.
2. Kedua orang tua penulis, Bapak Widodo dan Ibu Murniyati. Terima Kasih selalu menjadi penyemangat penulis dan menjadi sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tidak henti-hentinya memberi kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi. Terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis. Terima kasih untuk semuanya, berkat doa dan dukungannya sehingga penulis bisa berada dititik ini.
3. Dosen Pembimbing penulis, Bety Wulan Sari, M.Kom.yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi.
4. Dosen Penguji, Agung Nugroho, M.Kom. dan Dr. Kumara Ari Yuana, ST, MT. Terima kasih karena telah banyak memberikan saran selama pendadaran dan telah meluluskan penulis.
5. Toko Furniture Bu Yanti yang telah mengizinkan penulis dan ikut membantu menjadi partisipan penulis dalam melakukan penelitian.
6. Semua pihak yang telah membantu penulis yang tidak bisa disebutkan satu-persatu terima kasih atas dukungan yang sangat berharga bagi penulis.

Penulis berharap skripsi ini memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Yogyakarta, 23 Desember 2024

Penulis

Dziki Fauzi Ramadhan



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 Pengertian <i>Furniture</i>	11
2.2.2 Pengertian Sistem.....	11
2.2.3 Pengertian Informasi	12

2.2.4	Pengertian Sistem Informasi	13
2.2.5	Pengertian Penjualan	13
2.2.6	Pengertian Sistem Informasi Penjualan.....	14
2.2.7	Website.....	14
2.2.8	Metode Waterfall.....	15
2.2.9	Bahasa Pemograman Web	17
2.2.10	<i>Flowchart</i>	18
2.2.11	<i>ERD</i>	19
2.2.12	<i>Database</i>	20
2.2.13	<i>MySQL</i>	20
2.2.14	<i>UML</i>	21
2.2.15	<i>Framework</i>	29
2.2.16	<i>CodeIgniter</i>	29
2.2.17	Metode PIECES.....	30
2.2.18	Metode Penelitian Kualitatif	30
2.2.19	Data Penelitian	31
2.2.20	Instrument Penelitian	32
BAB III METODE PENELITIAN.....		36
3.1	Gambaran Umum Objek Penelitian.....	36
3.2	Alur Penelitian.....	38
3.3	Alat dan Bahan	40
3.3.1	Data Penelitian	40
3.3.2	Alat/Instrumen Penelitian.....	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		47
4.1	Analisis	47
4.1.1	Analisis Sistem Berjalan	47
4.1.2	Identifikasi Masalah Sistem Berjalan.....	48

4.1.3	Analisis PIECES	48
4.1.4	Analisis Sistem Usulan	51
4.1.5	Analisis Kebutuhan	52
4.2	Perancangan Sistem.....	53
4.2.1	Perancangan ERD (Entity Relation diagram)	53
4.2.2	Perancangan UML (Unified Modelling Language)	57
4.2.3	Rancangan Antar Muka.....	73
4.2.4	Implementasi Basis Data (<i>Database</i>).....	82
4.2.5	Manual program.....	85
4.3	Tahap Pengujian Sistem	90
BAB V PENUTUP		97
5.1	Kesimpulan.....	97
5.2	Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA.....		99
LAMPIRAN.....		103

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 2.2 Simbol-Simbol <i>Flowchart</i>	18
Tabel 2.3 Komponen ERD	19
Tabel 2.4 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	21
Tabel 2.5 Simbol <i>Activity Diagram</i>	23
Tabel 2.6 Simbol <i>Class Diagram</i>	25
Tabel 2.7 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	26
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	42
Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan	42
Tabel 3.3 Bentuk Instrumen Observasi	45
Tabel 3.4 Instrumen Dokumentasi	46
Tabel 4.1 Struktur File <i>Users</i>	54
Tabel 4. 2 Struktur file <i>Outlet</i>	54
Tabel 4.3 Struktur File Menu	55
Tabel 4.4 Struktur File Kategori	55
Tabel 4.5 Struktur File Transaksi	56
Tabel 4.6 Struktur File Pembayaran	56
Tabel 4.12 Pengujian Fitur Login	90
Tabel 4.13 Pengujian Fitur User	91
Tabel 4.14 Pengujian Fitur Outlet	91
Tabel 4.15 Pengujian Fitur Barang	92
Tabel 4.16 Pengujian Fitur Kategori	93
Tabel 4.17 Pengujian Fitur Transaksi	94
Tabel 4.18 Pengujian Fitur Pembayaran	95
Tabel 4.19 Pengujian Fitur Laporan	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode <i>Waterfall</i>	16
Gambar 2.2 Model <i>Use Case</i>	23
Gambar 2.3 Model <i>Activity Diagram</i>	24
Gambar 2.4 Model <i>Class Diagram</i>	26
Gambar 2.5 Model <i>Sequence Diagram</i>	29
Gambar 3.1 Struktur Tim Toko <i>Furniture Bu Yanti</i>	37
Gambar 3.2 Alur Penelitian.....	38
Gambar 4.1 Sistem Berjalan.....	47
Gambar 4.2 Sistem Usulan.....	51
Gambar 4.3 <i>Entity Relation Diagram</i>	53
Gambar 4.4 <i>Use Case Diagram</i>	57
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram Login</i>	58
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram Olah Data User</i>	59
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram Olah Data Outlet</i>	60
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram Olah Data Barang</i>	61
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram Olah Data Kategori</i>	62
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram Olah Data Transaksi</i>	63
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram Olah Data Pembayaran</i>	64
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram Lihat Laporan Transaksi Penjualan</i>	65
Gambar 4.13 <i>Sequence Diagram Login</i>	67
Gambar 4.14 <i>Sequence Diagram Kelola Data User</i>	67
Gambar 4.15 <i>Sequence Diagram Olah Data Outlet</i>	68
Gambar 4.16 <i>Sequence Diagram Olah Data Menu</i>	69
Gambar 4.17 <i>Sequence Diagram Olah Data Kategori</i>	69
Gambar 4.18 <i>Sequence Diagram Kelola Data Transaksi</i>	70
Gambar 4.19 <i>Sequence Diagram Kelola Data Pembayaran</i>	71
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram Lihat Laporan Transaksi Penjualan</i>	71
Gambar 4.22 Login Pengguna	73
Gambar 4.23 Halaman Utama.....	74
Gambar 4.24 Halaman User	74
Gambar 4.26 Ganti Halaman Ubah User.....	75

Gambar 4.27 Halaman Outlet	75
Gambar 4.28 Halaman Tambah Outlet.....	76
Gambar 4.28 Halaman Ubah Outlet.....	76
Gambar 4.30 Halaman Barang.....	77
Gambar 4.31 Halaman Tambah Barang	77
Gambar 4.32 Halaman Ubah Barang	78
Gambar 4.33 Halaman tambah Detail Transaksi.....	78
Gambar 4.34 Halaman Tambah Kategori.....	79
Gambar 4.35 Halaman Ubah Kategori.....	79
Gambar 4. 36 Halaman Transaksi	80
Gambar 4.37 Halaman Tambah Transaksi	80
Gambar 4.38 Halaman Ubah Transaksi.....	81
Gambar 4.39 Halaman Pembayaran.....	81
Gambar 4.40 Halaman Pembayaran Transaksi	82
Gambar 4.41 Halaman Laporan	82
Gambar 4.51 <i>Database Furniture</i>	83
Gambar 4.52 Tabel <i>User</i>	83
Gambar 4.53 Tabel Outlet.....	84
Gambar 4.55 Tabel Menu.....	84
Gambar 4.63 Halaman <i>Login</i>	86
Gambar 4.64 Halaman <i>Dashboard</i>	86
Gambar 4.65 Halaman User.....	87
Gambar 4.66 Halaman Outlet.....	87
Gambar 4.67 Halaman Barang	88
Gambar 4. 68 Halaman Kategori	88
Gambar 4.69 Halaman Transaksi	89
Gambar 4.70 Halaman Pembayaran.....	89
Gambar 4.71 Halaman Laporan	90

INTISARI

Perkembangan teknologi informasi telah membuka peluang besar untuk memodernisasikan berbagai aspek bisnis, termasuk bisnis *furniture*, menuju *digital business* yang lebih maju. Pertumbuhan pesat bisnis *furniture* di kota-kota besar terpicu oleh pembangunan perumahan, gaya hidup dan pertumbuhan ekonomi. Masyarakat membutuhkan *furniture* yang dapat dibeli tanpa harus datang ke toko sehingga dapat mempermudah pekerjaan dan menghemat waktu. Namun, pada Toko *Furniture* Bu Yanti, kegiatan transaksi penjualan masih tergantung pada pencatatan manual yang rentan terhadap kehilangan data dan kesulitan akses informasi. Permasalahan tersebut memberikan dampak buruk terhadap sistem penjualan, seperti risiko kehilangan dokumen, kesulitan pencarian data, proses pengerjaan yang lambat, dan kesulitan dalam analisis keuangan.

Bersumber dari permasalahan diatas, penulis terdorong untuk mengatasi kesulitan tersebut dengan membuat sistem informasi penjualan berbasis web di Toko *Furniture* Bu Yanti. Metode perancangan sistem menggunakan metode *waterfall* dengan tahapan pengerjaan mulai dari *analysis, design, coding, dan testing*. Sistem dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *Framework CodeIgniter* dengan basis data MySQL.

Penelitian ini menghasilkan sistem informasi penjualan berbasis website di Toko *Furniture* Bu Yanti bertujuan untuk menyediakan informasi dan mencegah kehilangan data. Dengan demikian, kontribusi penulis dalam penelitian ini adalah memberikan solusi melalui perancangan sistem untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di Toko *Furniture* Bu Yanti.

Kata kunci: sistem informasi, *Waterfall*, *Framework CodeIgniter*, PHP, MySQL.

ABSTRACT

The development of information technology has opened up great opportunities to modernize various aspects of business, including the furniture business, towards a more advanced digital business. The rapid growth of the furniture business in big cities is triggered by housing development, lifestyle and economic growth. People need furniture that can be purchased without having to go to the shop so that it can make work easier and save time. However, at the Bu Yanti Furniture Store, sales transaction activities still depend on manual recording which is vulnerable to data loss and difficulty accessing information. These problems have a negative impact on the sales information system, such as the risk of losing documents, difficulty searching for data, slow work processes, and difficulties in financial analysis.

Based on the problems above, the author was encouraged to overcome these difficulties by creating a web-based sales information system at the Bu Yanti Furniture Store. The system design method uses the waterfall method with work stages starting from analysis, design, coding, and testing. The system is designed using the PHP programming language and the CodeIgniter Framework with a MySQL database.

This research produces a website-based sales information system at the Bu Yanti Furniture Store aimed at providing information and preventing data loss. Thus, the author's contribution in this research is to provide a solution through designing a system to overcome the problems that occur at the Bu Yanti Furniture Store.

Keywords: information system, Waterfall, CodeIgniter Framework, PHP, MySQL.