

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
VELG DAN BAN MOBIL BERBASIS WEBSITE
PADA TOKO “UCOK GARAGE”**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Sistem Informasi



disusun oleh

APRIAN KHAERUL IKHWAN

22.12.2713

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
VELG DAN BAN MOBIL BERBASIS WEBSITE PADA TOKO
“UCOK GARAGE”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

APRIAN KHAERUL IKHWAN

22.12.2713

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN VELG
DAN BAN MOBIL BERBASIS WEBSITE PADA
TOKO UCOK GARAGE**

yang disusun dan diajukan oleh

Aprian Khaerul Ikhwan

22.12.2713

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Februari 2026

Dosen Pembimbing,



Ikmah, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302282

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
VELG DAN BAN MOBIL BERBASIS WEBSITE PADA
TOKO UCOK GARAGE**

yang disusun dan diajukan oleh

Aprian Khaerul Ikhwan

22.12.2713

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Februari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Acihmah Sidauruk, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302238



Agung Nugroho, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302242



Ikmal, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302282



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Februari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Aprian Khaerul Ikhwan

NIM : 22.12.213

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Sistem Informasi Penjualan Velg Dan Ban Mobil Berbasis Website
Pada Toko Ucok Garage**

Dosen Pembimbing : Ikmah, S.Kom., 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, 24 Februari 2026

Yang Menyatakan,



Aprian Khaerul Ikhwan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang yang paling berarti dalam hidup saya:

1. Kepada Orang Tua Tercinta

Terima kasih atas segala doa, pengorbanan, kasih sayang, dan dukungan yang tidak pernah berhenti mengalir. Setiap tetes keringat dan doa yang kalian panjatkan menjadi kekuatan terbesar bagi saya untuk terus melangkah dan tidak menyerah dalam menyelesaikan pendidikan ini. Semoga Allah SWT senantiasa menjaga dan membalas semua kebaikan kalian.

2. Kepada Dosen Pembimbing

Terima kasih atas bimbingan, arahan, kesabaran, dan ilmu yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Tanpa bimbingan Ibu Ikmah, S.Kom., M.Kom. Skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik.

3. Kepada Sahabat dan Teman Seperjuangan

Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini. Suka dan duka yang kita lalui bersama selama masa perkuliahan menjadi kenangan yang tidak akan pernah terlupakan. Terutama untuk Gilang Aryatama yang telah menemani selama proses skripsi ini berlangsung. Semoga kesuksesan selalu menyertai kita semua.

4. Kepada Diri Sendiri

Terima kasih telah bertahan, berjuang, dan tidak menyerah meskipun banyak rintangan yang menghadang. Ini adalah bukti bahwa kamu mampu menyelesaikan apa yang telah kamu mulai.

"Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan."

(QS. Al-Insyirah: 6)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Selain itu penulis dengan segala kerendahan hati ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa memberikan dukungan dan bantuan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. *Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.* selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. *Ibu Prof. Dr. Kusrinti, M.Kom.* selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer
3. *Bapak Anggit Hartanto, M.Kom.* selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. *Ibu Ikmah, S.Kom., M.Kom.* Selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan, saran, dan motivasi terhadap penulis
5. *Ibu Acihmah Sidauruk, S.kom., M.Kom.* dan *Bapak Agung Nugroho, S.Kom., M.Kom.* Selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk memberikan saran yang berharga dalam proses penyempurnaan skripsi ini.
6. *Bapak Ikhwanto dan Ibu Khotimah.* Selaku Kedua orang tua tercinta yang memberikan semangat dan doa kepada penulis.
7. *Bapak Raja Alansyah Damanik, S.T.P.* Selaku Pemilik Toko Ucoc Garage yang telah mengizinkan usahanya sebagai objek penelitian peneliti.

Yogyakarta, 24 Februari 2026

Aprian Khaerul Ikhwan

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
INTISARI.....	xx
ABSTRACT.....	xxi
BAB I.....	1
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.....	4
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Studi Literatur.....	5
2.2. Dasar Teori.....	12
2.3. Dasar Sistem Informasi.....	12
2.3.1. Sistem.....	12
2.3.2. Informasi.....	12
2.3.3. Sistem Informasi.....	12
2.4. Dasar Sistem Informasi Penjualan.....	12
2.4.1. Penjualan.....	12
2.4.2. Sistem Informasi Penjualan.....	13
2.5. Analisis PIECES.....	13
2.6. Metode Waterfall.....	14
2.7. Website.....	15
2.7.1. XAMPP.....	15

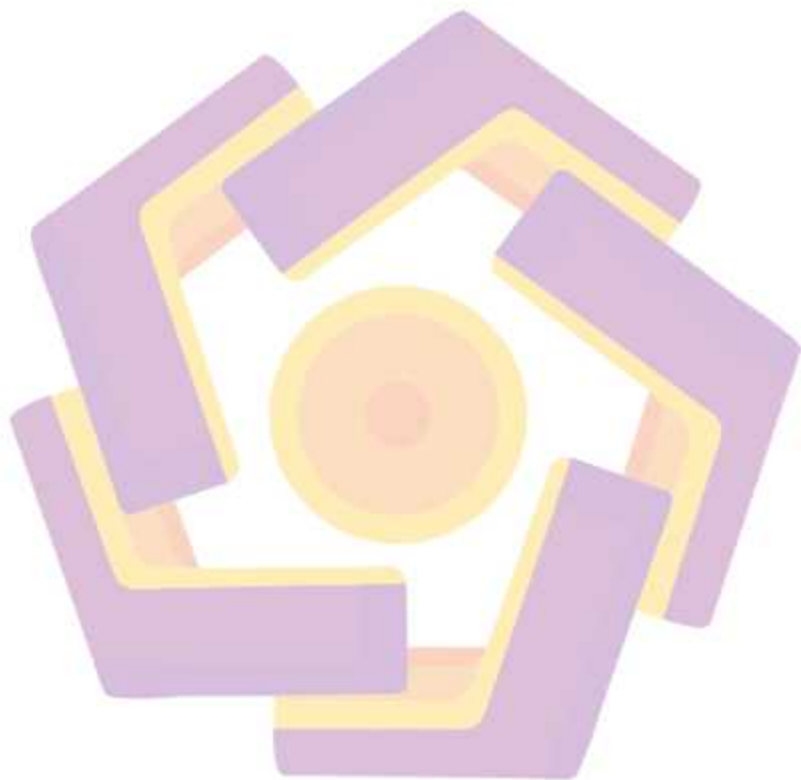
2.7.2. PHP.....	16
2.7.3. HTML.....	16
2.7.4. CSS.....	16
2.7.5. JavaScript.....	16
2.7.6. Bootstrap.....	17
2.7.7. Codeigniter 3.....	17
2.8. Database.....	17
2.8.1. MYSQL.....	17
2.9. Bahasa Pemodelan.....	18
2.9.1. Entity Relationship Diagram.....	18
2.9.2. Unified Modeling Language.....	19
2.10. Pengujian.....	24
BAB III.....	25
METODE PENELITIAN.....	25
3.1. Objek Penelitian.....	25
3.2. Alur Penelitian.....	25
3.3. Alat dan Bahan.....	27
3.3.1. Data Penelitian.....	27
3.3.2. Alat dan Instrumen.....	31
BAB IV.....	33
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1. Analisis Sistem.....	33
4.1.1. Identifikasi Masalah.....	33
4.1.2. Analisis Kebutuhan Sistem.....	33
4.1.2.1. Kebutuhan Fungsional.....	33
4.1.2.2. Kebutuhan Non Fungsional.....	37
4.1.2.3. Analisis PIECES.....	37
4.2. Perancangan Sistem.....	41
4.2.1. Rancangan ERD.....	41
4.2.2. Rancangan Relasi Tabel.....	48
4.2.3. Rancangan Struktur Tabel.....	51
4.2.4. Rancangan UML.....	58
4.2.4.1. Use Case Diagram.....	59
4.2.4.2. Activity Diagram.....	77
4.2.4.2.1. Activity Diagram Login Admin.....	77

4.2.4.2.2. Activity Diagram Dashboard Admin.....	77
4.2.4.2.3. Activity Diagram Produk Admin	79
4.2.4.2.4. Activity Diagram Kategori Admin.....	81
4.2.4.2.5. Activity Diagram Keranjang Admin	84
4.2.4.2.6. Activity Diagram Transaksi Admin	85
4.2.4.2.7. Activity Diagram Transaksi Offline Admin.....	86
4.2.4.2.8. Activity Diagram Pelanggan Admin	88
4.2.4.2.9. Activity Diagram Retur Barang Admin	89
4.2.4.2.10. Activity Diagram Pengaturan Admin.....	90
4.2.4.2.11. Activity Diagram Profil Admin.....	91
4.2.4.2.12. Activity Diagram Laporan Produk Admin.....	92
4.2.4.2.13. Activity Diagram Laporan Transaksi Admin.....	93
4.2.4.2.14. Activity Diagram Login dan Registrasi Pelanggan.....	94
4.2.4.2.15. Activity Diagram Beranda Pelanggan.....	95
4.2.4.2.16. Activity Diagram Produk Pelanggan.....	96
4.2.4.2.17. Activity Diagram Kategori Pelanggan	96
4.2.4.2.18. Activity Diagram Keranjang Pelanggan.....	98
4.2.4.2.19. Activity Diagram Checkout Pelanggan	98
4.2.4.2.20. Activity Diagram Pesanan Pelanggan	100
4.2.4.2.21. Activity Diagram Retur Barang Pelanggan.....	100
4.2.4.3. Class Diagram	102
4.2.4.4. Sequence Diagram.....	103
4.2.4.4.1. Sequence Diagram Login Admin.....	103
4.2.4.4.2. Sequence Diagram Produk Admin.....	104
4.2.4.4.3. Sequence Diagram Kategori Admin	105
4.2.4.4.4. Sequence Diagram Keranjang Admin.....	106
4.2.4.4.5. Sequence Diagram Transaksi Admin.....	107
4.2.4.4.6. Sequence Diagram Transaksi Offline Admin	108
4.2.4.4.7. Sequence Diagram Pelanggan Admin.....	109
4.2.4.4.8. Sequence Diagram Retur Admin.....	110
4.2.4.4.9. Sequence Diagram Laporan Produk Admin.....	111
4.2.4.4.10. Sequence Diagram Laporan Transaksi Penjualan Admin.....	112

4.2.4.4.11. Squence Diagram Registrasi Pelanggan.....	113
4.2.4.4.12. Squence Diagram Login Pelanggan.....	114
4.2.4.4.13. Squence Diagram Beranda Pelanggan.....	115
4.2.4.4.14. Squence Diagram Produk Pelanggan.....	116
4.2.4.4.15. Squence Diagram Keranjang Pelanggan.....	117
4.2.4.4.16. Squence Diagram Checkout Pelanggan.....	118
4.2.4.4.17. Squence Diagram Pesanan Pelanggan.....	119
4.2.4.4.18. Squence Diagram Retur Pelanggan.....	120
4.2.4.4.19. Squence Diagram Profil Pelanggan.....	120
4.2.3 Rancangan Desain UI/UX.....	122
4.2.3.1. Rancangan UI/UX Login Admin.....	122
4.2.3.2. Rancangan UI/UX Dashboard Admin.....	122
4.2.3.3. Rancangan UI/UX Produk Admin.....	123
4.2.3.4. Rancangan UI/UX Kategori Admin.....	126
4.2.3.5. Rancangan UI/UX Keranjang Admin.....	128
4.2.3.6. Rancangan UI/UX Transaksi Admin.....	129
4.2.3.7. Rancangan UI/UX Transaksi Offline Admin.....	131
4.2.3.8. Rancangan UI/UX Pelanggan Admin.....	134
4.2.3.9. Rancangan UI/UX Retur Barang Offline Admin.....	135
4.2.3.10. Rancangan UI/UX Retur Barang Online Admin.....	138
4.2.3.11. Rancangan UI/UX Laporan Produk Admin.....	140
4.2.3.12. Rancangan UI/UX Laporan Transaksi Admin.....	141
4.2.3.13. Rancangan UI/UX Pengaturan Admin.....	142
4.2.3.14. Rancangan UI/UX Profil Admin.....	142
4.2.3.15. Rancangan UI/UX Registrasi Pelanggan.....	143
4.2.3.16. Rancangan UI/UX Login Pelanggan.....	144
4.2.3.17. Rancangan UI/UX Beranda Pelanggan.....	144
4.2.3.18. Rancangan UI/UX Produk Pelanggan.....	145
4.2.3.19. Rancangan UI/UX Kategori Produk Pelanggan.....	146
4.2.3.20. Rancangan UI/UX Keranjang Pelanggan.....	146
4.2.3.21. Rancangan UI/UX Checkout Pelanggan.....	147
4.2.3.22. Rancangan UI/UX Pesanan Pelanggan.....	148

4.2.3.23. Rancangan UI/UX Retur Pelanggan.....	149
4.2.3.24. Profil Pelanggan	152
4.3 Implementasi Sistem	152
4.3.1 Implementasi Database.....	153
4.3.1.1 Implementasi Relasi Tabel	153
4.3.1.2. Implementasi Struktur Tabel	154
4.3.2 Implementasi UI/UX	160
4.3.2.1. Implementasi UI/UX Login Admin.....	160
4.3.2.2. Implementasi UI/UX Dashboard Admin.....	160
4.3.2.3. Implementasi UI/UX Produk Admin.....	162
4.3.2.4. Implementasi UI/UX Kategori Admin	165
4.3.2.5. Implementasi UI/UX Keranjang Admin	167
4.3.2.6. Implementasi UI/UX Transaksi Admin.....	168
4.3.2.7. Implementasi UI/UX Pelanggan Admin	172
4.3.2.8. Implementasi UI/UX Retur Admin	173
4.3.2.9. Implementasi UI/UX Laporan Produk Admin	175
4.2.3.10. Implementasi UI/UX laporan Penjualan Transaksi Admin.....	176
4.3.2.11. Implementasi UI/UX Pengaturan Admin.....	177
4.3.2.12. Implementasi UI/UX Profil Admin.....	178
4.2.3.13. Implementasi UI/UX Registrasi Pelanggan.....	179
4.2.3.14. Implementasi UI/UX Login Pelanggan.....	179
4.2.3.15. Implementasi UI/UX Beranda Pelanggan.....	180
4.2.3.16. Implementasi UI/UX Produk Pelanggan.....	182
4.2.3.17. Implementasi UI/UX Kategori Produk Pelanggan.....	183
4.2.3.18. Implementasi UI/UX Keranjang Pelanggan.....	184
4.2.3.19. Implementasi UI/UX Checkout Pelanggan	185
4.2.3.20. Implementasi UI/UX Riwayat Pesanan Pelanggan	187
4.2.3.21. Implementasi UI/UX Retur Barang Pelanggan.....	188
4.2.3.22. Implementasi UI/UX Profil Pelanggan	190
4.2 Pengujian.....	191
BAB V.....	203
PENUTUP.....	203
5.1 Kesimpulan	203

5.2 Saran	204
REFERENSI	205
LAMPIRAN.....	210



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Keaslian Penelitian.....	7
Tabel 2. 2. Simbol ERD.....	18
Tabel 2. 3. Simbol UML.....	20
Tabel 2. 4. Activity Diagram.....	21
Tabel 2. 5. Simbol Sequence Diagram.....	23
Tabel 3.1. Hasil Wawancara.....	28
Tabel 4. 1. Analisis PIECES.....	37
Tabel 4. 2. Tabel Admin.....	52
Tabel 4. 3. Tabel Produk.....	52
Tabel 4. 4. Tabel Kategori.....	53
Tabel 4. 5. Tabel Keranjang.....	53
Tabel 4. 6. Tabel Transaksi.....	54
Tabel 4. 7. Tabel Detail Transaksi.....	55
Tabel 4. 8. Tabel Pelanggan.....	55
Tabel 4. 9. Tabel Retur.....	56
Tabel 4.10. Tabel Detail Retur.....	56
Tabel 4.11. Tabel Notifikasi.....	57
Tabel 4.12. Tabel Notifikasi Admin.....	57
Tabel 4.13. Tabel Pengaturan.....	57
Tabel 4.14. Konten Beranda.....	58
Tabel 4. 15. Login dan Registrasi Pelanggan.....	59
Tabel 4. 16. Melihat dan cari produk Pelanggan.....	61
Tabel 4. 17. Kelola keranjang Pelanggan.....	62
Tabel 4. 18. Checkout dan pembayaran Pelanggan.....	63
Tabel 4. 19. Lihar riwayat pesanan Pelanggan.....	65
Tabel 4. 20. Ajukan retur barang Pelanggan.....	66
Tabel 4. 21. Kelola produk dan stok Admin.....	67
Tabel 4. 22. Kelola kategori Admin.....	68
Tabel 4. 23. Validasi retur Admin.....	71
Tabel 4. 24. Melihat dashboard Admin.....	72
Tabel 4. 25. Kelola profil dan slider Admin.....	73
Tabel 4. 26. Login dan register Admin.....	75
Tabel 4. 27. Pengujian Blackbox.....	191

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2. Metode Waterfall.....	14
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	26
Gambar 4. 1 Rancangan ERD	41
Gambar 4. 2 Relasi Tabel.....	49
Gambar 4. 3 Use Case Diagram.....	59
Gambar 4. 4. Activity Diagram Login Admin	77
Gambar 4. 5 Activity Diagram Halaman Dashboard.....	78
Gambar 4. 6. Activity Diagram Tambah Produk.....	79
Gambar 4. 7 Activity Diagram Edit Produk.....	80
Gambar 4. 8. Activity Diagram Hapus Produk.....	81
Gambar 4. 9. Activity Diagram Tambah Kategori.....	82
Gambar 4. 10. Activity Diagram Edit Kategori.....	83
Gambar 4. 11. Activity Diagram Hapus Kategori.....	84
Gambar 4. 12. Activity Diagram Keranjang.....	85
Gambar 4. 13. Activity Diagram Transaksi.....	86
Gambar 4. 14. Activity Diagram Transaksi Offline.....	87
Gambar 4. 15. Activity Diagram Pelanggan.....	88
Gambar 4. 16. Activity Diagram Retur Barang.....	90
Gambar 4. 17. Activity Diagram Pengaturan.....	91
Gambar 4. 18 Activity Diagram Profil.....	92
Gambar 4. 19. Activity Diagram Laporan Produk.....	92
Gambar 4. 20. Activity diagram Laporan Transaksi.....	93
Gambar 4. 21 Activity Diagram Login dan Registrasi.....	94
Gambar 4. 22 Activity Diagram Beranda dan Produk.....	95
Gambar 4. 23. Activity Diagram Produk Pelanggan.....	96
Gambar 4. 24 Activity Diagram Kategori.....	97
Gambar 4. 25 Activity Diagram Keranjang.....	98
Gambar 4. 26 Activity Diagram Checkout.....	99
Gambar 4. 27 Activity Diagram Pesanan.....	100
Gambar 4. 28 Activity Diagram Retur Barang.....	101
Gambar 4. 29. Class Diagram.....	102
Gambar 4. 30. Squence Diagram Login.....	103
Gambar 4. 31 Squence Diagram kelola produk.....	104
Gambar 4. 32. Activity Diagram Kelola Kategori.....	105
Gambar 4. 33 Squence Diagram Keranjang.....	106
Gambar 4. 34 Squence Diagram Transaksi.....	107
Gambar 4. 35 Squence Diagram Transaksi offline.....	108
Gambar 4. 36 Squence Diagram Pelanggan.....	109
Gambar 4. 37 Squence Diagram Retur.....	110
Gambar 4. 38. Squence Diagram Laporan Produk.....	111
Gambar 4. 39. Squence Diagram Laporan Transaksi Penjualan.....	112
Gambar 4. 40 Squence Diagram Registrasi.....	113
Gambar 4. 41 Squence Diagram Login.....	114
Gambar 4. 42. Squence Diagram Beranda.....	115
Gambar 4. 43 Squence Diagram Produk.....	116
Gambar 4. 44. Squence Diagram Keranjang.....	117
Gambar 4. 45 Squence Diagram Checkout.....	118

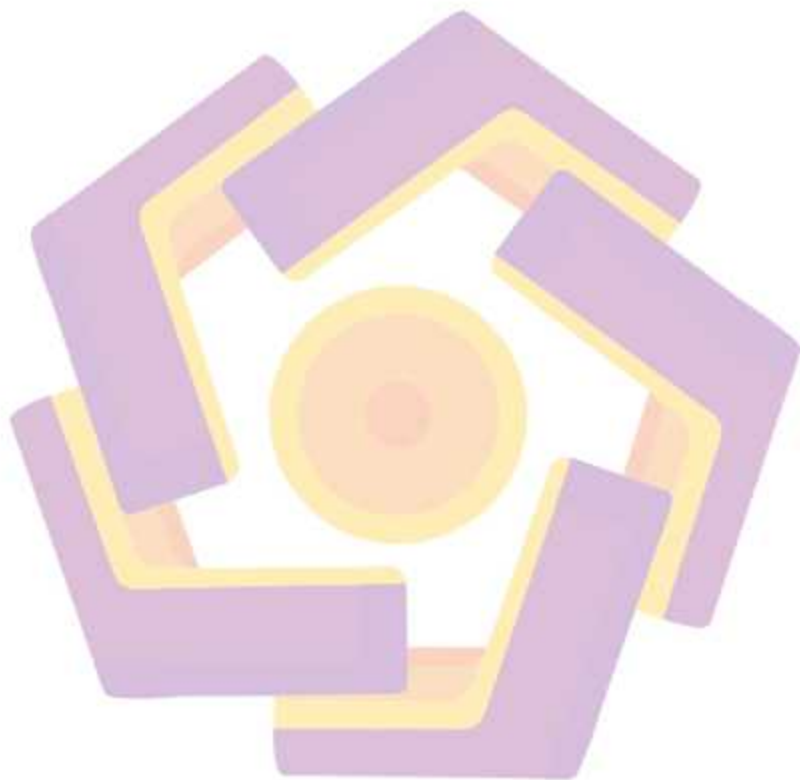
Gambar 4. 46 Squence Diagram Pesanan	119
Gambar 4. 47 Squence Diagram Retur	120
Gambar 4. 48. Squence Diagram Profil	121
Gambar 4. 49 Rancangan UI/UX Login	122
Gambar 4. 50 Rancangan UI/ UX Dashboard.....	123
Gambar 4. 51 Rancangan UI/UX Produk	123
Gambar 4. 52 Rancangan UI/UX Detail Produk.....	124
Gambar 4. 53 Rancangan UI/UX Tambah Produk	124
Gambar 4. 54. Rancangan UI/UX Edit Produk.....	125
Gambar 4. 55 Rancangan UI/UX fitur hapus produk	126
Gambar 4. 56. Rancangan UI/UX Kategori.....	126
Gambar 4. 57. Rancangan UI/UX Tambah Kategori.....	127
Gambar 4. 58. Rancangan UI/UX Edit Kategori.....	127
Gambar 4. 59. Rancangan UI/UX Notifikasi Hapus Kategori.....	128
Gambar 4. 60 Rancangan UI/UX Keranjang	128
Gambar 4. 61 Rancangan UI/UX Transaksi	129
Gambar 4. 62 Rancangan UI/UX Detail Transaksi Offline.....	130
Gambar 4. 63 Rancangan UI/UX Detail Transaksi Online.....	130
Gambar 4. 64 Rancangan UI/UX Transaksi Offline.....	131
Gambar 4. 65 Rancangan UI/UX Notifikasi Pembayaran Tunai.....	132
Gambar 4. 66. Rancangan UI/UX Notifikasi Total Tagihan (Transfer).....	132
Gambar 4. 67. Rancangan UI/UX Notifikasi Pembayaran Midtrans.....	133
Gambar 4. 68. Rancangan UI/UX Notifikasi Pembayaran Berhasil.....	133
Gambar 4. 69. Rancangan UI/UX Daftar Pelanggan.....	134
Gambar 4. 70. Rancangan UI/UX Detail Pelanggan.....	134
Gambar 4. 71. Rancangan UI/UX Retur Offline.....	135
Gambar 4. 72. Rancangan UI/UX Proses Retur Barang Offline.....	136
Gambar 4. 73. Rancangan UI/UX Form Retur Tukar Barang Offline.....	136
Gambar 4. 74. Rancangan UI/UX Detail Retur Tukar Barang Offline.....	137
Gambar 4. 75 Rancangan UI/UX Refund Dana Offline	137
Gambar 4. 76. Rancangan UI/UX Detail Retur Refund Dana	138
Gambar 4. 77. Rancangan UI/UX Daftar Retur Barang Online	139
Gambar 4. 78. Rancangan UI/UX Detail Retur Online (Tukar Barang).....	139
Gambar 4. 79. Rancangan UI/UX Detail Retur Online (Refund Dana).....	140
Gambar 4. 80. Rancangan UI/UX Laporan Produk	141
Gambar 4. 81 Rancangan UI/UX Laporan Transaksi Penjualan	141
Gambar 4. 82. Rancangan UI/UX Pengaturan	142
Gambar 4. 83. Rancangan UI/UX Pofil	143
Gambar 4. 84 Rancangan UI/UX halaman Registrasi	143
Gambar 4. 85 Rancangan UI/UX halaman login Pelanggan.....	144
Gambar 4. 86. Rancangan UI/UX Beranda.....	144
Gambar 4. 87. Rancangan UI/UX Daftar Produk	145
Gambar 4. 88 Rancangan UI/UX Detail Produk.....	145
Gambar 4. 89. Rancangan UI/UX Kategori Peoduk	146
Gambar 4. 90. Rancangan UI/UX Keranjang Belanja	147
Gambar 4. 91. Rancangan UI/UX Checkout.....	147
Gambar 4. 92. Rancangan UI/UX Pesanan.....	148
Gambar 4. 93. Rancangan UI/UX Detail Pesanan	148

Gambar 4. 94. Rancangan UI/UX Retur Barang.....	149
Gambar 4. 95. Rancangan UI/UX Form Pengajuan Retur.....	149
Gambar 4. 96. Rancangan UI/UX Form Retur (Tukar Barang).....	150
Gambar 4. 97. Rancangan UI/UX Detail Retur	151
Gambar 4. 98. Rancangan UI/UX Form Prngajuan Retur (Refund Dana)	151
Gambar 4. 99. Rancangan UI/UX Profil Pelanggan	152
Gambar 4. 100. Relasi Tabel Databse Ueok Garage.....	153
Gambar 4. 101 Struktur tabel Admin.....	154
Gambar 4. 102 Struktur tabel produk.....	154
Gambar 4. 103 Struktur tabel kategori.....	155
Gambar 4. 104 Struktur tabel keranjang	155
Gambar 4. 105 Struktur tabel transaksi.....	156
Gambar 4. 106 Struktur tabel detail transaksi	156
Gambar 4. 107 Struktur tabel konten beranda	157
Gambar 4. 108 Struktur tabel notifikasi	157
Gambar 4. 109 Struktur tabel notifikasi admin.....	158
Gambar 4. 110 Struktur tabel retur	158
Gambar 4. 111 Struktur tabel detail retur.....	159
Gambar 4. 112 Struktur tabel pelanggan	159
Gambar 4. 113 Struktur tabel pengaturan	159
Gambar 4. 114 Implementasi UI/UX login Admin.....	160
Gambar 4. 115. Implemnetasi UI/UX Dashboard Admin.....	161
Gambar 4. 116. Implementasi UI/UX Peview Grafik Penjualan	161
Gambar 4. 117. Implementasi UI/UX Daftar Produk	162
Gambar 4. 118. Implementasi UI/UX Detail Produk	162
Gambar 4. 119. Implementasi UI/UX Tambah Produk	163
Gambar 4. 120. Implementasi UI/UX Edit Produk	163
Gambar 4. 121. Implementasi UI/UX Hapus Produk	164
Gambar 4. 122. Implementasi UI/UX Kategori.....	165
Gambar 4. 123. Implementasi UI/UX Tambah Kategori.....	165
Gambar 4. 124. Implementasi UI/UX Edit Kategori	166
Gambar 4. 125. Implementasi UI/UX Hapus Kategori.....	166
Gambar 4. 126. Implementasi UI/UX Kerajang Belum Dibayar.....	167
Gambar 4. 127. Implementasi UI/UX Keranjang Lunas	167
Gambar 4. 128. Implementasi UI/UX Transaksi Offline	168
Gambar 4. 129. Implementasi Detail Transaksi Offline	168
Gambar 4. 130. Implementasi UI/UX invoice Transaksi Offline dan Online	169
Gambar 4. 131. Implementasi UI/UX Transaksi Offline	169
Gambar 4. 132 Implementasi UI/UX fitur pembayaran cash offline	170
Gambar 4. 133 Implementasi UI/UX fitur pembayaran transfer Midtrans	170
Gambar 4. 134. Implementasi UI/UX Transaksi Online	171
Gambar 4. 135. Implementasi UI/UX Detail Transaksi Online.....	171
Gambar 4. 136. Implementasi UI/UX Pelanggan online dan offline.....	172
Gambar 4. 137. Implementasi UI/UX Detail Pelanggan.....	172
Gambar 4. 138. Implementasi UI/UX Retur Offline.....	173
Gambar 4. 139. Implementasi UI/UX Proses Retur Tukar Barang Offline.....	173
Gambar 4. 140. Implementasi UI/UX Detail Retur Tukar Barang Offline.....	174
Gambar 4. 141. Implementasi UI/UX Proses Retur Offline Refund Dana.....	174

Gambar 4. 142. Implementasi UI/UX Detail Retur Refund Dana Offline.....	175
Gambar 4. 143. Implementasi UI/UX Laporan Produk.....	176
Gambar 4. 144. Implementasi UI/UX Print Laporan Produk.....	176
Gambar 4. 145. Implementasi Laporan Penjualan Transaksi.....	177
Gambar 4. 146. Implementasi UI/UX Print Laporan Penjualan Transaksi.....	177
Gambar 4. 147. Implementasi UI/UX Pengaturan.....	178
Gambar 4. 148. Implementasi UI/UX Profil Admin.....	178
Gambar 4. 149. Implementasi UI/UX Registrasi.....	179
Gambar 4. 150. Implementasi UI/UX Login Pelanggan.....	180
Gambar 4. 151. Implementasi UI/UX Foto Slider.....	180
Gambar 4. 152. Implementasi UI/UX Produk Terbaru.....	181
Gambar 4. 153. Implementasi Kategori Produk dan Footer.....	181
Gambar 4. 154. Implementasi UI/UX Daftar Produk Pelanggan.....	182
Gambar 4. 155. Implementasi UI/UX Detail Produk.....	182
Gambar 4. 156. Implementasi UI/UX Kategori.....	183
Gambar 4. 157. Implementasi UI/UX Kategori Detail.....	183
Gambar 4. 158. Implementasi UI/UX Keranjang (Kosong).....	184
Gambar 4. 159. Implementasi UI/UX Keranjang.....	184
Gambar 4. 160. Implementasi UI/UX Checkout.....	185
Gambar 4. 161. Implementasi UI/UX Pembayaran Transfer Midtrans.....	186
Gambar 4. 162. Implementasi UI/UX Pembayaran COD.....	186
Gambar 4. 163. Implementasi UI/UX Riwayat Pesanan.....	187
Gambar 4. 164. Implementasi UI/UX Detail Pesanan.....	188
Gambar 4. 165. Implementasi UI/UX Retur Barang.....	189
Gambar 4. 166. Implementasi UI/UX Detail Retur tukar Barang.....	189
Gambar 4. 167. Implementasi UI/UX Detail Retur Refund Dana.....	190
Gambar 4. 168. Implementasi UI/UX Profil Pelanggan.....	191

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Toko Ucok Garage.....	210
Lampiran 1. 2 Velg Mobil.....	211
Lampiran 1. 3 Ban Mobil.....	212
Lampiran 1. 4 Buku Besar	213
Lampiran 1. 5 Data Ban Mobil (Sudah Laku)	213
Lampiran 1. 6 Data Velg Mobil (Sudah Laku)	214
Lampiran 1. 7 Data Velg Mobil (Tersedia).....	215



INTISARI

Toko Ucok Garage merupakan Toko yang bergerak di bidang penjualan Velg dan Ban Mobil, dalam proses pekerjaannya masih menggunakan sistem manual, seperti pengelolaan data stok, transaksi, dan laporan penjualan yang dicatat didalam Buku besar. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi penjualan velg dan ban mobil berbasis website pada Toko Ucok Garage yang dapat mengelola data stok barang, transaksi penjualan, dan laporan penjualan secara terkomputerisasi. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode Waterfall yang terdiri dari tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Menganalisis permasalahan yang ada di Toko dengan menggunakan analisis PIECES (Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service) sebagai kerangka evaluasi terhadap kelemahan sistem lama. Sistem dikembangkan menggunakan framework CodeIgniter 3 dengan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan mampu meningkatkan ketepatan pengelolaan data, mempercepat proses pelayanan, serta mempermudah pelanggan dalam memperoleh informasi produk secara online.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Penjualan, Website, Waterfall, PIECES

ABSTRACT

Ucok Garage is a store engaged in the sale of car wheels and tires, where the work processes still rely on a manual system, such as managing stock data, transactions, and sales reports recorded in a ledger book. This study aims to design a website-based sales information system for car wheels and tires at Ucok Garage Store that can manage inventory data, sales transactions, and sales reports in a computerized manner. The system development method used is the Waterfall method, which consists of stages including requirements analysis, system design, implementation, testing, and maintenance. To analyze the problems in the existing system, the PIECES analysis (Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service) is used as an evaluation framework to identify the weaknesses of the old system. The system is developed using the CodeIgniter 3 framework with the PHP programming language and MySQL database. The results of the study indicate that the developed system is capable of improving the accuracy of data management, accelerating the service process, and making it easier for customers to obtain product information online.

Keywords: Information System, Sales, Website, Waterfall.