

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
GERABAH BERBASIS WEBSITE
DI TOKO GISKA KERAMIK
PROPOSAL SKRIPSI**

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



disusun oleh

CANDRA MEYHUDA IFNU

22.12.2735

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
GERABAH BERBASIS WEBSITE
DI TOKO GISKA KERAMIK
HALAMAN JUDUL
SKRIPSI**

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



disusun oleh
CANDRA MEYHUDA IFNU
22.12.2735

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

**SKRIPSI
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN GERABAH
BERBASIS WEBSITE
DI TOKO GISKA KERAMIK**

yang disusun dan diajukan oleh
CANDRA MEYHUDA IFNU
22.12.2735

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Februari 2026

Dosen Pembimbing,


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

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN GERABAH
BERBASIS WEBSITE
DI TOKO GISKA KERAMIK

yang disusun dan diajukan oleh

CANDRA MEYHUDA IENU

22.12.2735

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Februari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ali Mustopa, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302192

Andriyan Dwi Putra, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302270

Ikma, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302282



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Februari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : CANDRA MEYHUDA IFNU

NIM : 22.12.2735

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN GERABAH BERBASIS WEBSITE DI TOKO GISKA KERAMIK

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, 26 Februari 2026

Yang Menyatakan,



Candra Meyhuda Ifnu

HALAMAN PERSEMBAHAN

"Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya,"

(Q.S. An-Najm: 39)

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Bapak dan Ibu Tercinta

Terima kasih atas segala doa, kasih sayang, pengorbanan, dan dukungan yang tiada henti. Kalian adalah semangat terbesar dalam setiap langkah perjuangan saya.

Seluruh Keluarga Besar

Yang selalu memberikan motivasi, nasihat, dan doa yang tulus demi keberhasilan saya.

Ibu Ikmah, S.Kom., M.Kom

Selaku dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, dan ilmu yang sangat berharga selama penyusunan skripsi ini.

Sahabat dan Teman-Teman Seperjuangan

Program Studi Sistem Informasi, Universitas AMIKOM Yogyakarta, yang telah berbagi suka dan duka selama menempuh pendidikan bersama.

Semoga karya sederhana ini dapat menjadi bukti nyata kerja keras dan rasa syukur saya atas segala nikmat yang telah diberikan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN GERABAH BERBASIS WEBSITE DI TOKO GISKA KERAMIK" dengan baik dan tepat waktu.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Kusriani, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ikmah, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
3. Pihak Toko Giska Keramik yang telah memberikan izin dan kemudahan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian.
4. Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan doa, dukungan moral, dan semangat yang tiada henti selama proses penyelesaian skripsi ini.
5. Teman-teman Program Studi Sistem Informasi angkatan 2022 yang telah memberikan dukungan dan semangat selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, khususnya bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang sistem informasi.

Yogyakarta, 26 Februari 2026



Penulis

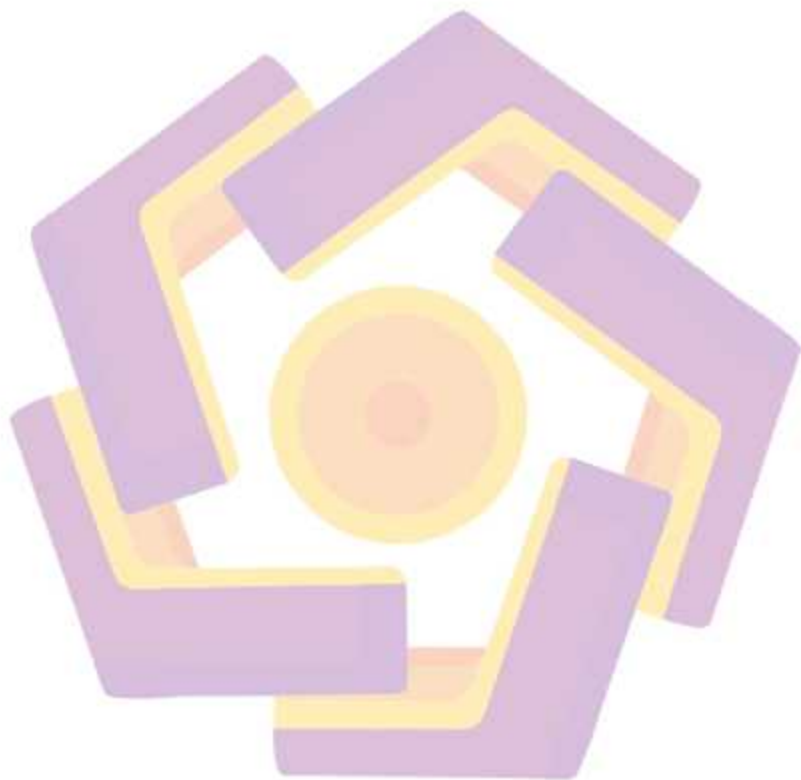
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
INTISARI	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori.....	12
2.2.1 Sistem.....	12

2.2.3 Sistem informasi	12
2.2.4 Perancangan	13
2.2.5 Penjualan	13
2.2.6 Sistem Informasi Penjualan	13
2.2.7 Gerabah	14
2.2.8 Analisis <i>PIECES</i>	14
2.2.9 Metode Waterfall	15
2.2.10 Basis Data	16
2.2.11 Website	16
2.2.12 Entity Relationship Diagram (ERD)	17
2.2.13 UML (Unified Modeling Language).....	19
2.2.14 Class Diagram	20
2.2.15 Use case Diagram	21
2.2.16 Sequence Diagram	22
2.2.17 Activity Diagram	23
2.2.18 Codeiginter	23
2.2.19 Xampp	24
2.2.20 MySQL	24
2.2.21 PHP	25
2.2.22 Pengujian Blackbox	25
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Objek Penelitian	27
3.2 Alur Penelitian	29
3.3 Alat dan Bahan	32
a) Data Penelitian	32

b) Alat/instrument	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Analisi Kebutuhan	35
4.1.1 Pengumpulan data	35
4.1.2 Analisis Masalah	37
4.1.3 Analisis Kebutuhan Sistem	38
4.1.4 Analisis PIECES	40
4.2 Perancangan Database	43
4.2.1 Entity Relationship Diagram	43
4.2.2 Relasi Tabel	45
4.2.3 Struktur Database	46
4.3 Perancangan Unified Modeling Language	53
4.3.1 Class Diagram	53
4.3.2 Use Case Diagram	54
4.3.3 Activity Diagram	55
4.3.4 Sequence Diagram	85
4.3.5 Perancangan UI/ UX	108
4.3.6 Implementasi Database	147
4.3.7 Implementasi UI/ UX	156
4.3.8 Pengujian BlackBox	185
BAB V PENUTUP	189
5.1 Kesimpulan	189
5.2 Saran	189
REFERENSI	190
LAMPIRAN	194

1.1 Balasan surat izin penelitian	194
1.2 Dokumentasi Objek	195



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	9
Tabel 2. 2 Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)	18
Tabel 2. 3 Use Case Diagram.....	21
Tabel 2. 4 Sequence Diagram	22
Tabel 2. 5 Activity Diagram	23
Tabel 4. 1 Wawancara.....	35
Tabel 4. 2 Analisis PIECES	40
Tabel 4. 3 Struktur Database Admin.....	46
Tabel 4. 4 Struktur Database Customer	46
Tabel 4. 5 Struktur Database Detail_transaksi.....	47
Tabel 4. 6 Struktur Database Kategori.....	47
Tabel 4. 7 Struktur Database Keranjang	48
Tabel 4. 8 Struktur Database Produk	48
Tabel 4. 9 Struktur Database Promo	49
Tabel 4. 10 Struktur Database Promo_produk.....	50
Tabel 4. 11 Struktur Database Retur.....	50
Tabel 4. 12 Struktur Database Retur_item.....	51
Tabel 4. 13 Struktur Database Transaksi	52
Tabel 4. 14 Pengujian BlackBox.....	185

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur Metode Waterfall	16
Gambar 3. 1 Tempat Objek Penelitian	28
Gambar 3. 2 Alur Penelitian	30
Gambar 4. 1 Entity Relationship Diagram	43
Gambar 4. 2 Relasi Tabel.....	45
Gambar 4. 3 Relasi Tabel.....	45
Gambar 4. 4 Class Diagram.....	53
Gambar 4. 5 Use Case Diagram.....	54
Gambar 4. 6 Activity Diagram Admin.....	55
Gambar 4. 7 Activity Diagram Tambah Produk.....	56
Gambar 4. 8 Activity Diagram Edit Produk.....	58
Gambar 4. 9 Activity Diagram Hapus Produk.....	58
Gambar 4. 10 Activity Diagram Produk Terjual.....	59
Gambar 4. 11 Activity Diagram Tambah Kategori.....	60
Gambar 4. 12 Activity Diagram Edit Kategori.....	61
Gambar 4. 13 Activity Diagram Hapus Kategori.....	62
Gambar 4. 14 Activity Diagram Data Customer.....	63
Gambar 4. 15 Activity Diagram Tambah Slider.....	64
Gambar 4. 16 Activity Diagram Edit Slider.....	65
Gambar 4. 17 Activity Diagram Hapus Slider.....	66
Gambar 4. 18 Activity Diagram Data Transaksi.....	67
Gambar 4. 19 Activity Diagram Detail Transaksi.....	68
Gambar 4. 20 Activity Diagram Laporan Transaksi.....	69
Gambar 4. 21 Activity Diagram Transaksi Offline.....	70
Gambar 4. 22 Activity Diagram Tambah Promo.....	71
Gambar 4. 23 Activity Diagram Edit Promo.....	72
Gambar 4. 24 Activity Diagram Hapus Promo.....	73
Gambar 4. 25 Activity Diagram Pengembalian Pelanggan.....	74
Gambar 4. 26 Activity Diagram Update Pengembalian Admin.....	75

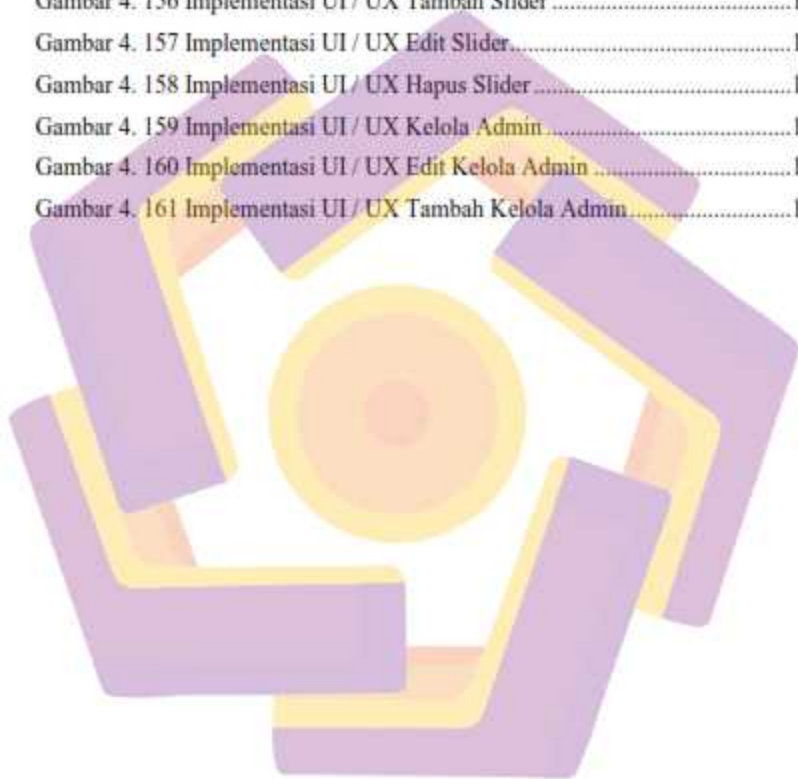
Gambar 4. 27 Activity Diagram Tambah Admin	76
Gambar 4. 28 Activity Diagram Edit Admin.....	77
Gambar 4. 29 Activity Diagram Customer Product.....	78
Gambar 4. 30 Activity Diagram Checkout	79
Gambar 4. 31 Activity Diagram Riwayat Transaksi.....	80
Gambar 4. 32 Activity Diagram Kategori.....	81
Gambar 4. 33 Activity Diagram Keranjang	82
Gambar 4. 34 Activity Diagram Pengembalian.....	83
Gambar 4. 35 Activity Diagram Retur Barang dan Dana.....	84
Gambar 4. 36 Sequence Diagram Login.....	85
Gambar 4. 37 Sequence Diagram Kelola Produk	86
Gambar 4. 38 Sequence Diagram Kelola Kategori.....	88
Gambar 4. 39 Sequence Diagram Kelola Customer	89
Gambar 4. 40 Sequence Diagram Kelola Slider.....	91
Gambar 4. 41 Sequence Diagram Login	93
Gambar 4. 42 Sequence Diagram Transaksi.....	94
Gambar 4. 43 Sequence Diagram Kasir Offline	96
Gambar 4. 44 Sequence Diagram Promo Diskon	98
Gambar 4. 45 Sequence Diagram Detail Pengembalian.....	99
Gambar 4. 46 Sequence Diagram Produk	101
Gambar 4. 47 Sequence Diagram Detail Produk	103
Gambar 4. 48 Sequens Diagram Produk Terjual	104
Gambar 4. 49 Sequens Diagram Kategori	105
Gambar 4. 50 Sequens Diagram Keranjang	106
Gambar 4. 51 Sequens Diagram Transaksi	107
Gambar 4. 52 Perancangan UI / UX Daftar Akun	108
Gambar 4. 53 Perancangan UI / UX Login.....	109
Gambar 4. 54 Perancangan UI / UX Beranda.....	109
Gambar 4. 55 Perancangan UI / UX Produk.....	110
Gambar 4. 56 Perancangan UI / UX Produk Detail.....	111
Gambar 4. 57 Perancangan UI / UX Keranjang	112

Gambar 4. 58 Perancangan UI / UX Checkout.....	113
Gambar 4. 59 Perancangan UI / UX Kategori	114
Gambar 4. 60 Perancangan UI / UX Kategori Detail	114
Gambar 4. 61 Perancangan UI / UX Tansaksi	115
Gambar 4. 62 Perancangan UI / UX Transaksi Detail.....	116
Gambar 4. 63 Perancangan UI / UX Pengembalian Tukar Barang	117
Gambar 4. 64 Perancangan UI / UX Pengembalian Tukar Dana	118
Gambar 4. 65 Perancangan UI / UX Pengembalian	119
Gambar 4. 66 Perancangan UI / UX Pengembalian Detail.....	120
Gambar 4. 67 Perancangan UI / UX Login Admin	121
Gambar 4. 68 Perancangan UI / UX Dashboard.....	122
Gambar 4. 69 Perancangan UI / UX Kategori	123
Gambar 4. 70 Perancangan UI / UX Tambah Kategori.....	124
Gambar 4. 71 Perancangan UI / UX Produk.....	125
Gambar 4. 72 Perancangan UI / UX Tambah Produk	126
Gambar 4. 73 Perancangan UI / UX Atur Batas Stok Produk	127
Gambar 4. 74 Perancangan UI / UX Sinkronisasi Stok	128
Gambar 4.75 Perancangan UI / UX Produk Terjual.....	128
Gambar 4. 76 Perancangan UI / UX Customer.....	129
Gambar 4. 77 Perancangan UI / UX Detail Pelanggan.....	130
Gambar 4. 78 Perancangan UI / UX Transaksi.....	131
Gambar 4. 79 Perancangan UI / UX Transaksi Harian.....	132
Gambar 4. 80 Perancangan UI / UX Transaksi Mingguan	133
Gambar 4. 81 Perancangan UI / UX Transaksi Bulanan	134
Gambar 4. 82 Perancangan UI / UX Transaksi Tahunan.....	135
Gambar 4. 83 Perancangan UI / UX Promo Diskon	136
Gambar 4. 84 Perancangan UI / UX Buat Promo Baru	137
Gambar 4. 85 Perancangan UI / UX Tambah Promo Diskon.....	138
Gambar 4. 86 Perancangan UI / UX Tambah Promo Produk Diskon	139
Gambar 4. 87 Perancangan UI / UX Edit Diskon Promo	140
Gambar 4. 88 Perancangan UI / UX Hapus Promo Diskon.....	141

Gambar 4. 89 Perancangan UI / UX Pengembalian	142
Gambar 4. 90 Perancangan UI / UX Pengembalian Detail.....	142
Gambar 4. 91 Perancangan UI / UX Slider.....	143
Gambar 4. 92 Perancangan UI / UX Tambah Slider	144
Gambar 4. 93 Perancangan UI / UX Edit Slider.....	144
Gambar 4. 94 Perancangan UI / UX Hapus Slider	145
Gambar 4. 95 Perancangan UI / UX Tambah Admin.....	146
Gambar 4. 96 Perancangan UI / UX Edit Admin	146
Gambar 4. 97 Implementasi Database Designer.....	147
Gambar 4. 98 Implementasi Database Admin	148
Gambar 4. 99 Implementasi Database Customer.....	148
Gambar 4. 100 Implementasi Database Audit_log	149
Gambar 4. 101 Implementasi Database Detail Transaksi.....	149
Gambar 4. 102 Implementasi Database Kategori	150
Gambar 4. 103 Implementasi Database Keranjang.....	150
Gambar 4. 104 Implementasi Database Notifikasi.....	150
Gambar 4. 105 Implementasi Database Notifikasi Customer.....	151
Gambar 4. 106 Implementasi Database Pengaturan	151
Gambar 4. 107 Implementasi Database Produk.....	152
Gambar 4. 108 Implementasi Database Produk_ukuran.....	152
Gambar 4. 109 Implementasi Database Promo.....	152
Gambar 4. 110 Implementasi Database Promo_produk	153
Gambar 4. 111 Implementasi Database Retur	153
Gambar 4. 112 Implementasi Database Retur_item	154
Gambar 4. 113 Implementasi Database Slider.....	154
Gambar 4. 114 Implementasi Database Transaksi.....	155
Gambar 4. 115 Implementasi Database Transsaksi_detail	155
Gambar 4. 116 Implementasi UI / UX Daftar Akun.....	156
Gambar 4. 117 Implementasi UI / UX Login	157
Gambar 4. 118 Implementasi UI / UX Beranda	158
Gambar 4. 119 Implementasi UI / UX Produk	158

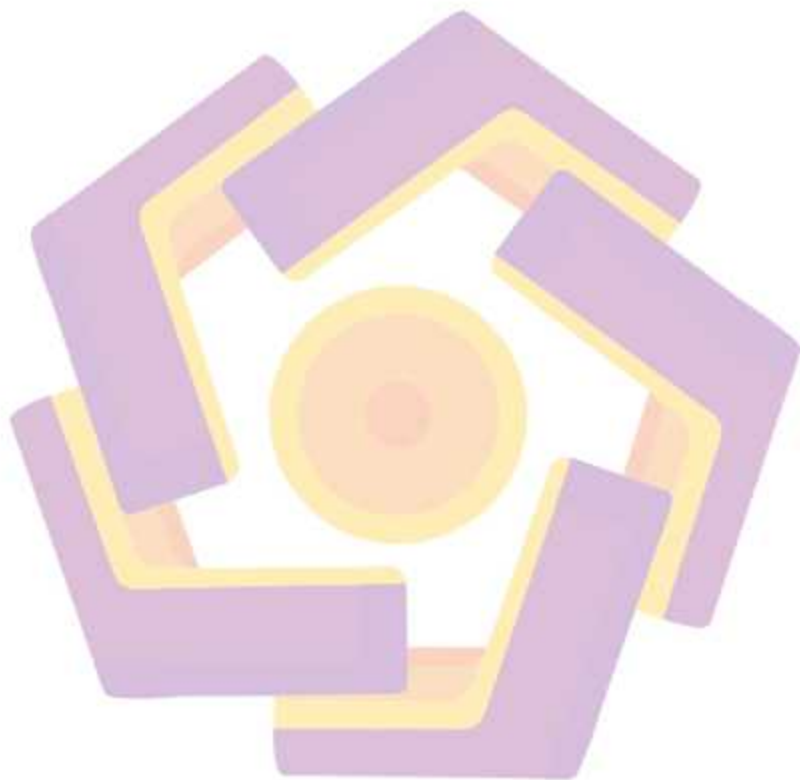
Gambar 4. 120 Implementasi UI / UX Produk Detail	159
Gambar 4. 121 Implementasi UI / UX Keranjang	160
Gambar 4. 122 Implementasi UI / UX Checkout	160
Gambar 4. 123 Implementasi UI / UX Kategori	161
Gambar 4. 124 Implementasi UI / UX Kategori Detail	162
Gambar 4. 125 Implementasi UI / UX Transaksi	162
Gambar 4. 126 Implementasi UI / UX Transaksi Detail	163
Gambar 4. 127 Implementasi UI / UX Pengembalian Barang	164
Gambar 4. 128 Implementasi UI / UX Pengembalian Dana	164
Gambar 4. 129 Implementasi UI / UX Pengembalian	165
Gambar 4. 130 Implementasi UI / UX Pengembalian Detail	166
Gambar 4. 131 Implementasi UI / UX Login Admin	166
Gambar 4. 132 Implementasi UI / UX Dashboard	167
Gambar 4. 133 Implementasi UI / UX Kategori	168
Gambar 4. 134 Implementasi UI / UX Tambah Kategori	168
Gambar 4. 135 Implementasi UI / UX Produk	169
Gambar 4. 136 Implementasi UI / UX Tambah Produk	170
Gambar 4. 137 Implementasi UI / UX Atur Batas Stok	170
Gambar 4. 138 Implementasi UI / UX Sinkronisasi Stok	171
Gambar 4. 139 Implementasi UI / UX Produk Terjual	171
Gambar 4. 140 Implementasi UI / UX Customer	172
Gambar 4. 141 Implementasi UI / UX Detail Customer	172
Gambar 4. 142 Implementasi UI / UX Transaksi	173
Gambar 4. 143 Implementasi UI / UX Transaksi Harian	174
Gambar 4. 144 Implementasi UI / UX Transaksi Mingguan	174
Gambar 4. 145 Implementasi UI / UX Transaksi Bulanan	175
Gambar 4. 146 Implementasi UI / UX Transaksi Tahunan	175
Gambar 4. 147 Implementasi UI / UX Promo Diskon	176
Gambar 4. 148 Implementasi UI / UX Buat Promo Diskon	177
Gambar 4. 149 Implementasi UI / UX Tambah Promo Diskon	177
Gambar 4. 150 Implementasi UI / UX Tambah Produk Promo Diskon	178

Gambar 4. 151 Implementasi UI / UX Edit Promo Diskon	179
Gambar 4. 152 Implementasi UI / UX Hapus.....	179
Gambar 4. 153 Implementasi UI / UX Pengembalian	180
Gambar 4. 154 Implementasi UI / UX Detail Pengembalian	181
Gambar 4. 155 Implementasi UI / UX Slider	181
Gambar 4. 156 Implementasi UI / UX Tambah Slider	182
Gambar 4. 157 Implementasi UI / UX Edit Slider.....	182
Gambar 4. 158 Implementasi UI / UX Hapus Slider	183
Gambar 4. 159 Implementasi UI / UX Kelola Admin	183
Gambar 4. 160 Implementasi UI / UX Edit Kelola Admin	184
Gambar 4. 161 Implementasi UI / UX Tambah Kelola Admin	185



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Balasan SIP.....	194
Lampiran 1. 2 Dokumentasi Objek.....	195



INTISARI

Perkembangan teknologi informasi menuntut pelaku usaha untuk menerapkan sistem digital dalam menunjang kegiatan operasional, termasuk pada sektor usaha kerajinan. Toko Giska Keramik sebagai usaha yang bergerak di bidang penjualan dan pengepulan gerabah masih menerapkan sistem manual dalam pencatatan transaksi, pengelolaan stok, pembayaran bon pelanggan, serta pembuatan laporan penjualan. Kondisi tersebut menyebabkan terjadinya ketidaktepatan data persediaan, risiko kesalahan pencatatan, keterlambatan penyusunan laporan, dan kesulitan pemilik toko dalam memantau perkembangan usaha secara akurat. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun Sistem Informasi Penjualan Gerabah Berbasis Website pada Toko Giska Keramik guna mengatasi permasalahan tersebut. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode Waterfall yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Analisis permasalahan dilakukan menggunakan pendekatan *PIECES* untuk mengidentifikasi kebutuhan fungsional dan nonfungsional sistem. Sistem dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data *MySQL (Relational Database Management System/RDBMS)*. Hasil dari penelitian ini berupa sistem informasi penjualan berbasis website yang mampu mengelola data produk, transaksi penjualan, stok persediaan, data pelanggan, serta menghasilkan laporan penjualan secara otomatis dan akurat. Penerapan sistem ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi operasional, meminimalkan kesalahan pencatatan, serta membantu pemilik toko dalam pengambilan keputusan bisnis. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi bagi pengembangan sistem informasi penjualan pada usaha kerajinan sejenis.

Kata kunci: sistem informasi, penjualan, gerabah, website, *Waterfall*.

ABSTRACT

The rapid development of information technology encourages business actors to adopt digital systems to improve efficiency and accuracy in business operations. However, Toko Giska Keramik still relies on a manual sales system, including transaction recording, inventory management, customer credit payments, and sales report preparation. These conditions lead to inaccurate stock data, recording errors, delays in reporting, and difficulties for the store owner in monitoring business performance. Therefore, this study aims to design and develop a web-based pottery sales information system for Toko Giska Keramik to support computerized sales management. The system development method used in this research is the Waterfall method, which consists of requirement analysis, system design, implementation, testing, and maintenance stages. System analysis was carried out using the *PIECES* approach to identify existing problems and system requirements. The system was developed using the PHP programming language and MySQL (*Relational Database Management System/RDBMS*) database. The results of this study show that the developed web-based sales information system is able to manage product data, sales transactions, inventory records, customer data, and automatically generate accurate sales reports. The implementation of this system can improve operational efficiency, reduce recording errors, and assist the store owner in making better business decisions. This system is expected to be beneficial for Toko Giska Keramik and can serve as a reference for the development of similar sales information systems in other handicraft businesses.

Keywords: information system, sales, pottery, website, *Waterfall*