

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM PENJUALAN
BERBASIS WEB DI CV ADI JAYA BANDAR LAMPUNG**

(Tugas Akhir)

Oleh

M. RONALDO

1807051038



**PROGRAM STUDI DIII MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMPUNG
2022**

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM PENJUALAN
BERBASIS WEB DI CV ADI JAYA BANDAR LAMPUNG**

Oleh

M. RONALDO

TUGAS AKHIR

**SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK MEMPEROLEH GELAR
AHLI MADYA (A.Md.)**

Pada

**Program Studi DIII Manajemen Informatika
Jurusan Ilmu Komputer
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**



**PROGRAM STUDI DIII MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMPUNG
2022**

**Judul Tugas Akhir : Perancangan dan Implementasi Sistem
Penjualan Berbasis WEB di CV Adi Jaya
Bandar Lampung**

Nama Mahasiswa : M. Ronaldo

Nomor Pokok Mahasiswa : 1807051038

Program Studi : DIII Manajemen Informatika

Jurusan : Ilmu Komputer

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



Pembimbing Utama,

Pembimbing Kedua,

**Didik Kurniawan, S.Si., MT.
NIP. 19800419 200501 1 004**

**Igit Sabda Ilman, S.Kom., M.Cs.
NIP. 232111960101101**

2. Mengetahui

**Ketua Jurusan
Ilmu Komputer,**

**Ketua Program Studi
DIII Manajemen Informatika,**

**Didik Kurniawan, S.Si., MT.
NIP. 198004192005011004**

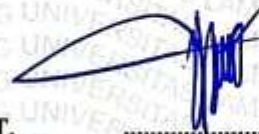
**Anie Rose Irawati, M.Cs.
NIP. 197910312006042002**

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Pembimbing I

: Didik Kurniawan, S.Si., MT.



Pembimbing II

: Igit Sabda Iman, S.Kom., M.Cs.



Penguji/Pembahas

: Dwi Sakethi, M.Kom.



2. Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



Dr. Eng. Sripto Dwi Yuwono, S.Si., M.T.
NIP. 197407052000031 001

Tanggal Lulus Ujian Tugas Akhir: 11 Agustus 2022

PERNYATAAN MENGENAI TUGAS AKHIR DAN SUMBER INFORMASI

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir **PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM PENJUALAN DI CV. ADI JAYA** ini adalah karya saya dengan arahan komisi pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka di bagian tugas akhir ini.

Bandar Lampung, 11 Agustus 2022


M. RONALDO
NPM. 1807051038

Hak Cipta Milik UNILA, Tahun 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan yang wajar UNILA.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa izin UNILA.

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 06 Januari 1999, sebagai anak keempat dari empat bersaudara, dari Bapak Akhmadi dan Ibu Fajarianti. Pendidikan formal yang telah ditempuh penulis yaitu Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Pesawahan Bandar Lampung tamat pada tahun 2011, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 9 Bandar Lampung tamat pada tahun 2014, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 10 Bandar Lampung tamat pada tahun 2017.

Tahun 2018, Penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer, Program Studi D3 Manajemen Informatika FMIPA Unila melalui jalur Penerimaan Mahasiswa Program Diploma (PMPD). Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif berorganisasi sebagai anggota Himpunan Mahasiswa Islam (HMI) Unila periode 2018-2019, sebagai Koordinator *Executive Punishment* BEM FMIPA Unila pada tahun 2019, dan menjadi Ketua Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Unila pada tahun 2020.

MOTO

“Enjoy the time in your life”

PERSEMBAHAN

Dengan segala rasa syukur kepada Allah S.W.T dan dengan kerendahan hati kupersembahkan karya kecil ini kepada:

1. Kedua orang tuaku, ibu dan bapak yang sangat aku sayangi dan banggakan yang selalu memberikan energi kebahagiaan berupa kasih sayang, dukungan moral dan materi selama ini.
2. Diri sendiri yang telah kuat dan sabar menghadapi segala sesuatu sampai detik ini.
3. Teman-teman seperjuangan di DIII Manajemen Informatika 2018.
4. Almamater tercinta, Universitas Lampung.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya.

Laporan ini penulis beri judul “Perancangan dan Implementasi Sistem Penjualan di CV. Adi Jaya”. Laporan ini berlangsung selama 1-3 bulan pengerjaan.

Selesainya laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang ditujukan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir dan menyelesaikan laporan dengan baik.
2. Kedua orang tua saya, yang selalu memberikan doa, dukungan moril maupun material dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Ibu Anie Rose Irawati, ST., M.Cs. Kepala Program Studi D3 Manajemen Informatika.yang selalu memberi nasihat, bimbingan, dan saran-saran dalam menyelesaikan laporan ini.
4. Bapak Didik Kurniawan, S.Si., M.T. selaku dosen pembimbing TA sekaligus Ketua Jurusan Ilmu Komputer Universitas Lampung.
5. Bapak Igit Sabda Ilman, S.Kom., M.Cs. selaku dosen pembimbing kedua TA.
6. Bapak Dr. rer. nat. Akmal Junaidi, M.Sc. selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komputer Universitas Lampung.

7. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan laporan ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mohon maaf atas segala kekurangan dalam laporan ini dan dengan senang hati menerima segala kritik dan saran yang membangun. Penulis berharap laporan ini bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, 11 Agustus 2022
Penulis,

M Ronaldo
NPM.1807051038

DAFTAR ISI

	Halaman
MENGESAHKAN	i
PERNYATAAN MENGENAI TUGAS AKHIR DAN SUMBER INFORMASI.....	i
RIWAYAT HIDUP	iii
MOTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ii
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan.....	3
1.5. Manfaat.....	3
1.6. Ruang Lingkup	3
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Gambaran Umum Perusahaan	4
2.1.1 Profil Perusahaan	4
2.1.2 Visi	4
2.1.3 Misi	5
2.2. Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	5
2.3. Uraian Tentang Landasan Teori	6

2.3.1	Pengertian Sistem.....	6
2.3.2	Pengertian Informasi	6
2.3.3	Pengertian Sistem Informasi	7
2.3.4	Pengertian Sistem Penjualan	7
2.3.5	Pengertian PHP	7
2.3.6	Pengertian <i>Unified Modelling Language</i>	8
2.3.7	Pengertian DBMS	8
2.3.8	Pengertian PHPMyAdmin	8
2.3.9	Pengertian Database	9
III.	ANALISA DAN PERANCANGAN	10
3.1	Analisis Kebutuhan	10
3.1.1.	Kebutuhan <i>Hardware</i>	10
3.1.2.	Kebutuhan <i>Software</i>	10
3.1.3.	Kebutuhan Fungsional	11
3.2	Desain Sistem	13
3.2.1.	Desain Proses	13
3.2.2.	Desain Interface	24
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1	Hasil.....	34
4.1.1	Tampilan <i>Login Admin</i>	34
4.1.2	Tampilan <i>Dashboard Admin</i>	35
4.1.3	Tampilan Pesanan	36
4.1.4	Tampilan Barang.....	37
4.1.5	Tampilan Kategori	38

4.1.6	Tampilan Sub Kategori	39
4.1.7	Tampilan Warna.....	40
4.1.8	Tampilan <i>Brands</i>	41
4.1.9	Tampilan Laporan Keuangan	42
4.1.10	Tampilan Laporan Penjualan	43
4.1.11	Tampilan Laporan Stok.....	44
4.1.12	Tampilan Kelola Rekening	45
4.1.13	Tampilan Pendaftaran Akun <i>User</i>	46
4.1.14	Tampilan <i>Login User</i>	47
4.1.15	Tampilan Beranda	48
4.1.16	Tampilan Detail Produk	49
4.1.17	Tampilan Keranjang <i>User</i>	50
4.1.18	Tampilan Bukti Pembayaran.....	51
4.1.19	Tampilan Konfirmasi Pembayaran	52
4.1.20	Tampilan Ongkos Kirim	53
4.1.21	Tampilan Pelacakan Pengiriman.....	54
4.1.22	Tampilan Ulasan dan Penilaian Produk	55
4.1.23	Tampilan <i>Profil</i> Akun	56
V.	SIMPULAN DAN SARAN.....	57
5.1	SIMPULAN.....	57
5.2	SARAN	57

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Bagan Struktur Organisasi CV ADI JAYA.....	5
Gambar 2 Use Case Diagram.....	12
Gambar 3 Activity Diagram Login.....	13
Gambar 4 Activity Diagram Pesanan.....	14
Gambar 5 Activity Diagram Produk.....	15
<i>Gambar 6 Activity Diagram Produk Brand.....</i>	<i>16</i>
<i>Gambar 7 Activity Diagram Produk Kategori.....</i>	<i>17</i>
Gambar 8 Activity Diagram Produk Sub Kategori.....	18
Gambar 9 <i>Activity Diagram</i> Produk Warna.....	19
Gambar 10 Activity Diagram Laporan Penjualan.....	20
Gambar 11 Activity Diagram Laporan Keuangan.....	21
Gambar 12 Activity Diagram Laporan Stok.....	22
Gambar 13 Struktur Data Perancangan Sistem Informasi.....	23
Gambar 14 Interface Dashboard Admin.....	24
Gambar 15 Interface Dashboard Admin.....	25
Gambar 16 Interface Barang.....	25
Gambar 17 Interface Kategori.....	26
Gambar 18 Interface Sub kategori.....	27
Gambar 19 Interface Warna.....	28
Gambar 20 Interface Brands.....	29
Gambar 21 Interface Pesanan.....	30
<i>Gambar 22 Interface Laporan Keuangan.....</i>	<i>31</i>

Gambar 23 Interface Laporan Penjualan.....	31
Gambar 24 Interface Laporan Stok Barang.	32
Gambar 25 Interface Kelola Rekening.....	32
Gambar 26 Interface Dashboard User.....	33
Gambar 27 Tampilan Login Admin.....	34
Gambar 28 Tampilan Halaman Dashboard.....	35
Gambar 29 Tampilan Halaman Transaksi > Pesanan.	36
Gambar 30 Tampilan Halaman Penjualan > Barang.	37
Gambar 31 Tampilan Halaman Penjualan > Kategori.....	38
Gambar 32 Tampilan Halaman Penjualan > Sub Kategori.....	39
Gambar 33 Tampilan Halaman Penjualan > Warna.	40
Gambar 34 Tampilan Halaman Penjualan > Brands.....	41
Gambar 35 Tampilan Halaman Laporan > Keuangan.	42
Gambar 36 Tampilan Halaman Laporan > Penjualan.....	43
Gambar 37 Tampilan Halaman Laporan > Stok.	44
Gambar 38 Tampilan Halaman Kelola Rekening.	45
Gambar 39 Tampilan Halaman Pendaftaran Akun User.....	46
Gambar 40 Tampilan Halaman Login User.....	47
Gambar 41 Tampilan Halaman Beranda User.	48
Gambar 42 Tampilan Halaman Detail Produk.....	49
Gambar 43 Tampilan Halaman Keranjang.	50
Gambar 44 Tampilan Halaman Bukti Pembayaran.	51
Gambar 45 Tampilan Konfirmasi Pembayaran Melalui Whatsapp.	52
Gambar 46 Tampilan Penentuan Ongkos Kirim.....	53
Gambar 47 Tampilan Pelacakan Pengiriman.....	54
Gambar 48 Tampilan Halaman Ulasan dan Nilai Produk.....	55
Gambar 49 Tampilan Halaman Profil Akun.	56

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Manajemen penjualan merupakan salah satu kegiatan dalam perusahaan untuk mengatur persediaan barang administrasi jual beli dan hal hal lainnya yang terkait dalam perusahaan tersebut. Hal ini meliputi cara memperoleh barang, penyimpanan barang, pengeluaran barang, jual beli barang, pengolahan barang yang lebih efektif (Bari dan Kasmawi, 2016). Dalam manajemen penjualan barang tentu saja harus lebih teliti dalam mengontrol segala jenis penjualan sampai dengan pengeluaran barang. Tugas utama dari sistem penjualan barang adalah melakukan penjualan atau mendapatkan klien untuk mendapatkan pendapatan perusahaan.

Sistem penjualan adalah hal yang penting dalam perusahaan. Sampai saat ini banyak cara dalam melakukan penjualan, terutama di jaman yang sudah berkembang pesat, sistem penjualan bisa menggunakan media sosial atau secara langsung menggunakan teknik marketing dengan melalui sales atau karyawan dari perusahaannya sendiri.

CV Adi Jaya adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang barang dan jasa. Perusahaan ini menyediakan layanan pembuatan iklan barang dan jasa. Selain itu, CV Adi Jaya juga melihat *trend* perkembangan bisnis. Seperti

yang sedang marak di kalangan anak muda saat ini yaitu pembuatan konten video game yang banyak diminati. CV Adi Jaya juga memasarkan produk seperti jam tangan, sepatu, baju, dan kebutuhan konsumen yang lainnya. Dalam pengelolaan penjualan, CV Adi Jaya membutuhkan sistem penjualan yang efektif dan stabil dalam melakukan penjualan barang. Proses dari sistem penjualan barang yang ada di CV Adi Jaya saat ini hanya mengandalkan melalui sales dalam melakukan penjualannya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, maka rumusan masalah yang akan dikaji sebagai berikut.

1. Bagaimana membuat sebuah sistem informasi berbasis *website* untuk mempermudah proses penjualan barang di CV Adi Jaya.
2. Bagaimana sistem aplikasi ini dapat membantu proses penjualan barang.
3. Bagaimana merancang sistem aplikasi penjualan barang yang sesuai kebutuhan pada CV Adi Jaya.

1.3 . Batasan Masalah

Batasan masalah dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Sistem yang dibuat ini hanya untuk proses pembelian.
2. Sistem ini dibuat hanya untuk *platform* berbasis *website*.
3. *Database* yang digunakan adalah maria DB.
4. Terdapat 2 hak akses yaitu admin dan *user*/pembeli pada sistem.

1.4. Tujuan

Tujuan utama dari Tugas Akhir ini adalah membuat sistem penjualan di CV Adi Jaya Bandar Lampung agar dapat memudahkan pelaporan penjualan terstruktur serta terupdate dalam proses sistem penjualan barang pada CV Adi Jaya berbasis web.

1.5. Manfaat

Berkontribusi dalam melengkapi kebutuhan-kebutuhan di CV Adi Jaya, memiliki manfaat dan keuntungan, baik bagi masyarakat maupun bagi pihak CV Adi Jaya, antara lain:

- a. Memudahkan pekerjaan bagi CV Adi Jaya dalam proses penjualan barang.
- b. Mahasiswa dapat menerapkan ilmu dan keterampilan selama kuliah dalam pembuatan sistem penjualan barang di perusahaan tersebut.
- c. Mahasiswa mendapatkan ilmu mengenai pengembangan sebuah sistem serta proses bisnis dari CV Adi Jaya.

1.6. Ruang Lingkup

1. Pelaksanaan kegiatan tugas akhir dilakukan selama 3 sampai 5 bulan, yang dimulai pada tanggal 1 November 2021 sampai dengan 24 Januari 2022.
2. Kegiatan tugas akhir di rumah dan di kantor CV Adi Jaya. Lokasi ini bertempat di Jl. Angkasa Raya No. 43 Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung.
3. Pada kegiatan tugas akhir ini, lingkup materi yang disampaikan adalah tentang pembuatan sistem penjualan untuk CV Adi Jaya. Kegiatan yang dilakukan pada sistem penjualan ini adalah mempelajari semua materi yang berkaitan dengan manajemen persediaan barang.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Gambaran Umum Perusahaan

2.1.1 Profil Perusahaan

CV Adi Jaya merupakan perusahaan yang bergerak di bidang barang dan jasa. Perusahaan ini menawarkan berbagai layanan, seperti pembuatan iklan dan pemenuh kebutuhan konsumen. Kombinasi antara manajemen, komitmen dan pengalaman perusahaan yang kuat menjadi kunci bagi perusahaan untuk dapat mencapai apa yang diharapkan. Awal mula berdirinya CV Adi Jaya pada tahun 2014, namun saat itu masih belum resmi. Namun, seiring berjalannya waktu dan berkembangnya perusahaan, muncul berbagai persyaratan untuk dapat mendistribusikan barang dengan mudah dari supplier, salah satu syaratnya yaitu memiliki sertifikat resmi perusahaan. Maka, CV Adi Jaya didaftarkan secara resmi oleh pemilik pada tahun 2015.

2.1.2 Visi

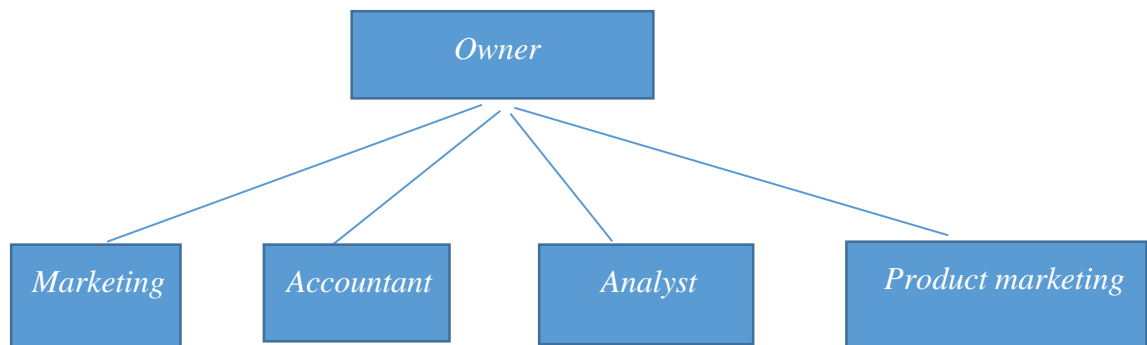
Menghasilkan *brand-brand* yang menjadi nomor 1 di Indonesia dari Bandar Lampung.

2.1.3 Misi

Menciptakan banyak *brand* di berbagai bidang dan menciptakan banyak lapangan kerja.

2.2. Bagan Struktur Organisasi Perusahaan

Bagan struktur organisasi perusahaan CV Adi Jaya ditunjukkan pada Gambar.1.



Gambar 1 Bagan Struktur Organisasi CV Adi Jaya

2.3. Uraian Tentang Landasan Teori

2.3.1 Pengertian Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu. Pendekatan sistem yang merupakan jaringan kerja dari prosedur lebih menekankan urutan-urutan operasi di dalam sistem (Hutahaean, 2014). Sistem adalah sebuah tatanan yang terdiri atas sejumlah komponen fungsional (dengan tugas/fungsi khusus) yang saling berhubungan dan secara bersama-sama bertujuan untuk memenuhi suatu proses/pekerjaan tertentu (Kusrini, 2007).

2.3.2 Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. Sumber informasi adalah data. Data kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata (Hutahaean, 2014).

Informasi adalah data yang sudah diolah menjadi suatu bentuk yang berarti bagi pengguna, yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendukung sumber informasi (Kusrini, 2007).

2.3.3 Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi merupakan gabungan dari perangkat keras, perangkat lunak, manusia, jaringan komputer, sumber data serta kebijakan dan prosedur yang menyimpan, menerima, mengolah, dan menyebarkan informasi di perusahaan (Marakas&O'Brien, 2012).

2.3.4 Pengertian Sistem Penjualan

Sistem penjualan merupakan salah satu kegiatan dalam perusahaan untuk mengatur jual beli barang hingga proses pengembalian barang dalam perusahaan tersebut. Hal ini meliputi cara memperoleh barang, penyimpanan barang, hingga pengeluaran barang yang lebih efektif (Effendi&Diana, 2018).

2.3.5 Pengertian PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman *web* berupa *script* yang dapat diintegrasikan dengan HTML, PHP juga sering dipakai untuk memprogram situs *web* dinamis, walaupun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain (Prayitno&Safitri, 2015).

2.3.6 Pengertian *Unified Modelling Language*

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML Menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Ada 8 diagram yang termasuk di dalam UML, dan diagram yang digunakan dalam perancangan sistem hanya menggunakan 4 diagram yaitu: *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram* (Yasin, 2012).

2.3.7 Pengertian DBMS

MySQL (*My Structured Query Language*) adalah “Suatu sistem basis data *relation* atau *Relational Database Management System* (RDBMS) yang mampu bekerja secara cepat dan mudah digunakan MySQL juga merupakan program pengakses *database* yang bersifat jaringan, sehingga dapat digunakan untuk aplikasi banyak pengguna (Destiningrum&Adrian, 2017).

2.3.8 Pengertian PHPMyAdmin

PHPMyAdmin adalah aplikasi *open source* yang berfungsi untuk memudahkan manajemen MySQL. PHPMyAdmin dapat membuat *database*, membuat tabel, menambah data, menghapus dan memperbaiki data dengan GUI dan terasa lebih mudah, tanpa perlu mengetikkan perintah SQL secara manual (Pressman, 2015).

2.3.9 Pengertian Database

Database adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis, sehingga dapat digunakan oleh suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Basis data adalah sekumpulan data yang terhubung satu sama lain secara logika dan suatu deskripsi data yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi suatu organisasi. Pendefinisian basis data meliputi spesifikasi dari tipe data, struktur dan batasan dari data atau informasi yang akan disimpan. *Database* merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem informasi, karena merupakan basis dalam menyediakan informasi pada para pengguna atau *user* (Yasin, 2012).

III. ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis Kebutuhan

3.1.1. Kebutuhan *Hardware*

Dalam pengembangan sistem informasi trainer, *hardware* yang digunakan adalah Laptop dengan spesifikasi:

1. *Processor Intel Core i7 Gen10*;
2. RAM 8 DDR4;
3. SSD 512GB;

3.1.2. Kebutuhan *Software*

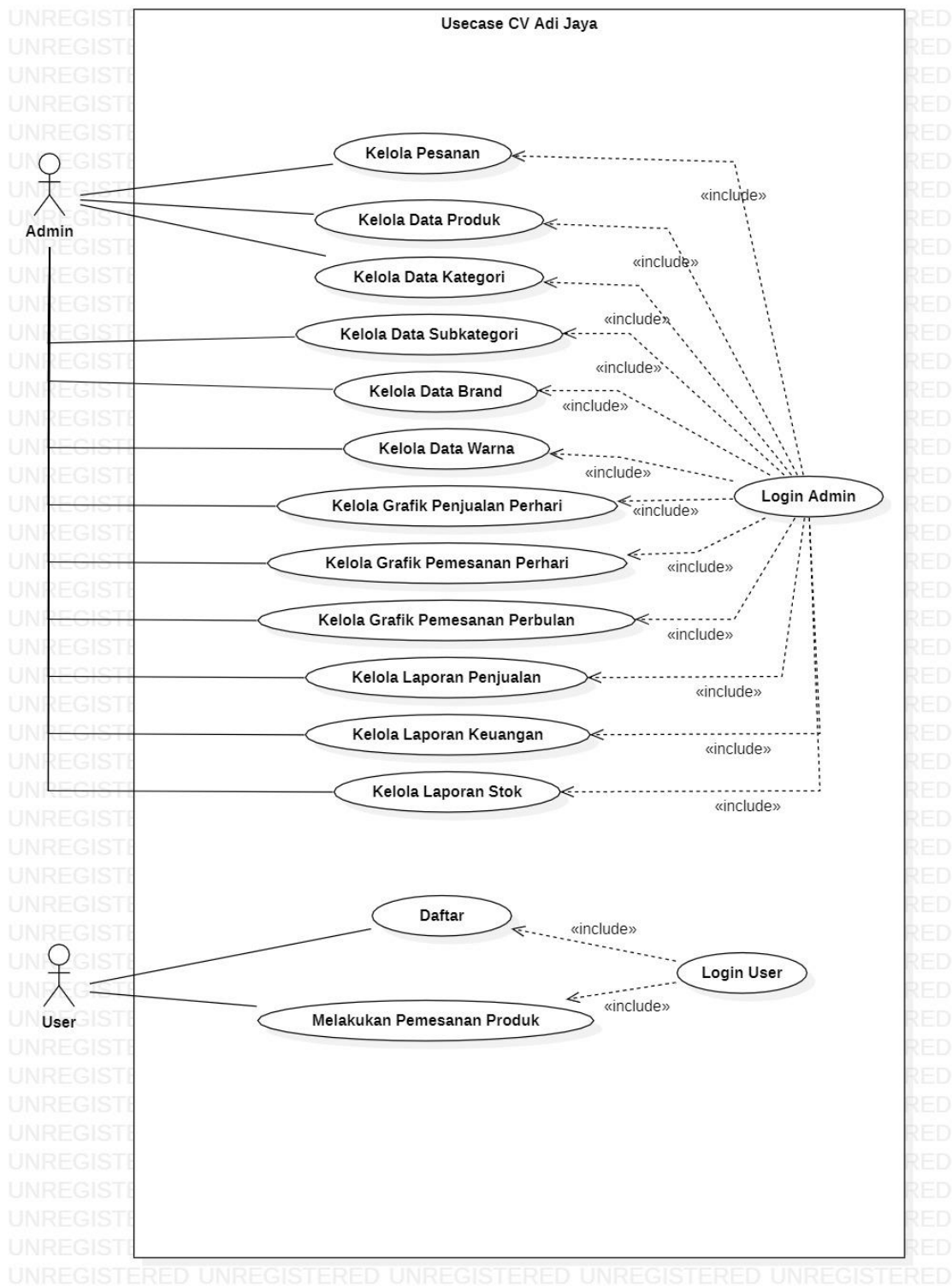
Software yang digunakan untuk mengembangkan sistem ini yaitu:

1. *Operating System Windows 10*;
2. *Visual Studio Code* digunakan untuk kodifikasi program;
3. StarUML digunakan untuk membuat *use case diagram*, *activity diagram*;
4. *Software open source* berbasis *web server* yang berisi berbagai program (*Xampp*) untuk *web server* dan *database server*;
5. Balsamiq untuk membuat rancangan *interface*;
6. *Web Browser: Google Chrome* untuk menjalankan *website* pada *localhost*;

3.1.3. Kebutuhan Fungsional

1. *Use Case Diagram*

Berikut akan ditampilkan *Use Case Diagram* terdapat *actor admin* yang dapat mengelola pesanan, kelola produk, kelola laporan, kelola grafik, Selanjutnya *actor user* dapat melakukan pendaftaran akun, *Login User* dan melakukan pemesanan jika sudah *Login*. Berikut penjelasan *Use Case* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Use Case Diagram.

3.2 Desain Sistem

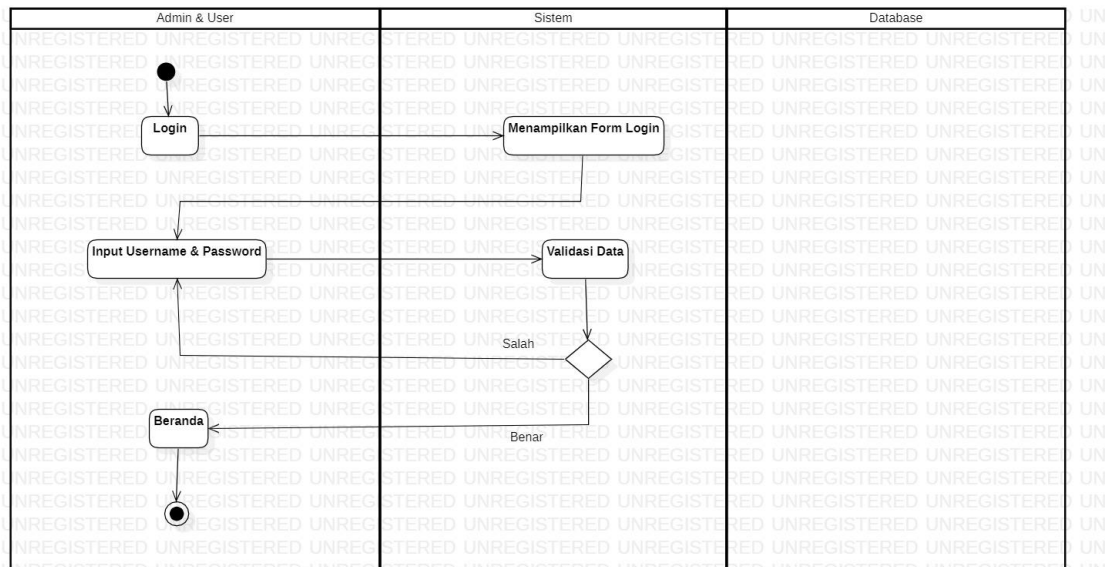
3.2.1. Desain Proses

Desain Proses akan tergambarkan melalui *Activity Diagram* pada gambar di bawah ini telah dijelaskan secara terstruktur bagaimana alur dalam aktivitas *web* serta *user* dalam menggunakan *web* secara terperinci. Berikut di bawah penjelasannya.

1. Activity Diagram

1) Activity Diagram Login

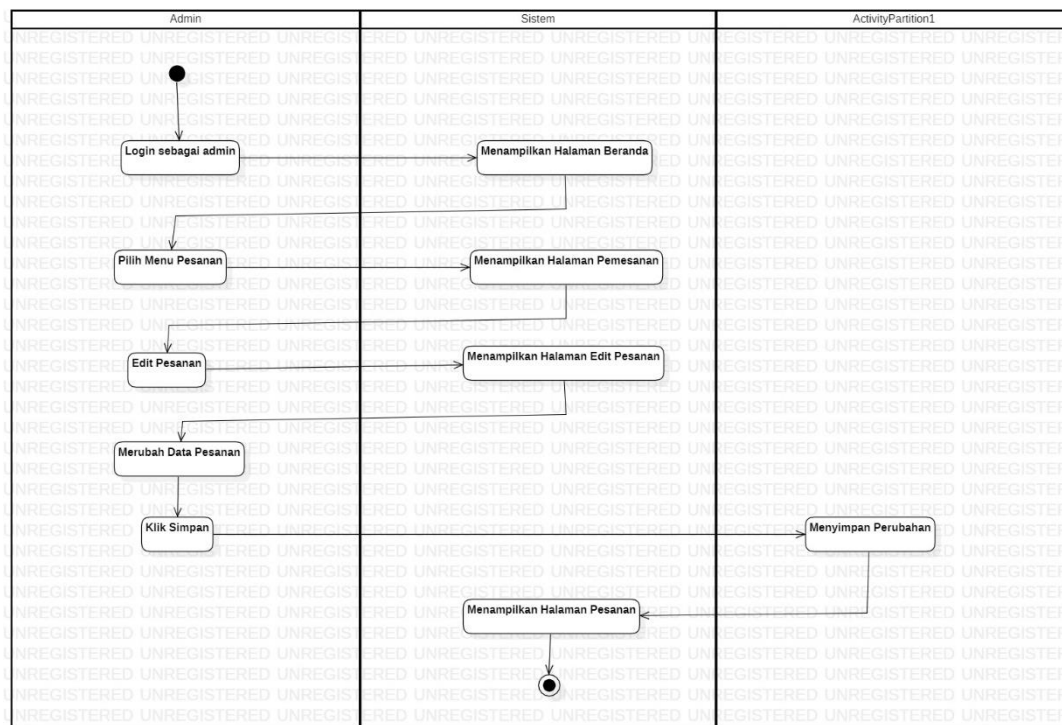
Pada *Activity Diagram Login* terdapat 2 yang mengakses *web* yaitu *Admin* dan *User*, pada penjelasan di bawah ini aktivitas *login* yang telah digambarkan sama halnya seperti *admin* maupun *user*. Penjelasan secara detail mengenai rancangan *Activity Diagram Login* dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Activity Diagram Login.

2) Activity Diagram Kelola Pesanan

Pada penjelasan *Activity Diagram* Pesanan berikut ini akan menampilkan *Activity Diagram admin* melakukan login dan dapat memilih pemesanan serta edit dan merubah pada *database* yang telah dilakukan oleh *user* pada *Activity Diagram*. Penjelasan secara terperinci dapat dilihat pada Gambar 4.

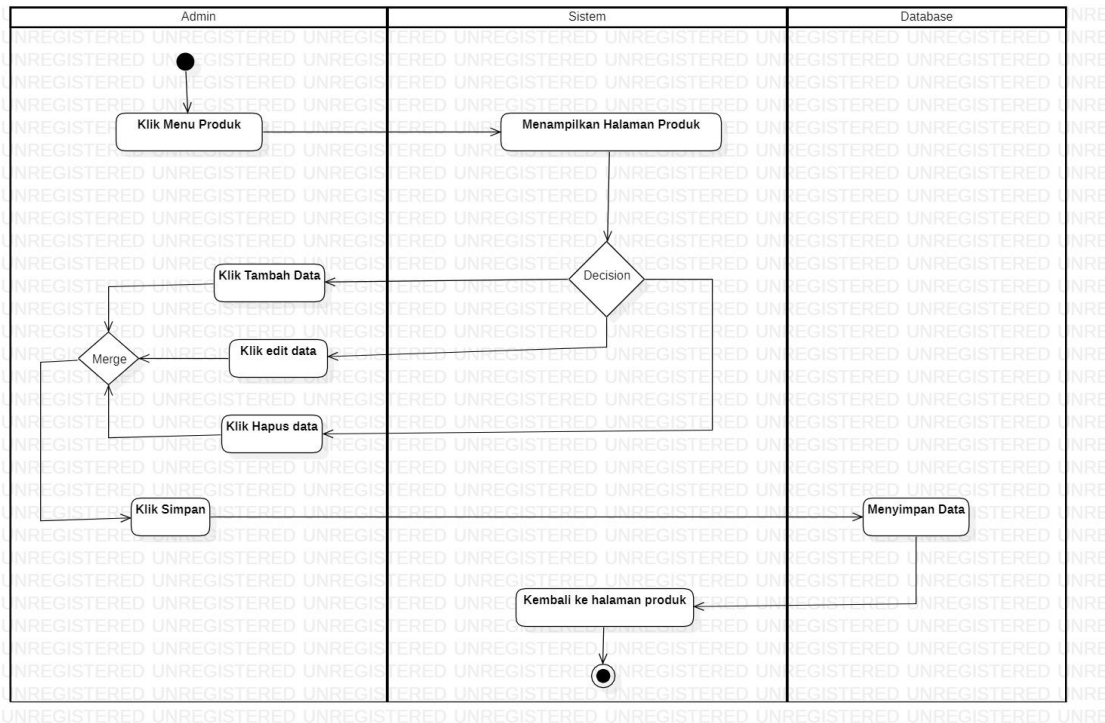


Gambar 4 Activity Diagram Pesanan.

3) Activity Diagram Produk

Pada *activity diagram* Berikut ini akan menampilkan *Activity Diagram Produk* yang menjelaskan tentang admin dapat mengelola tentang data

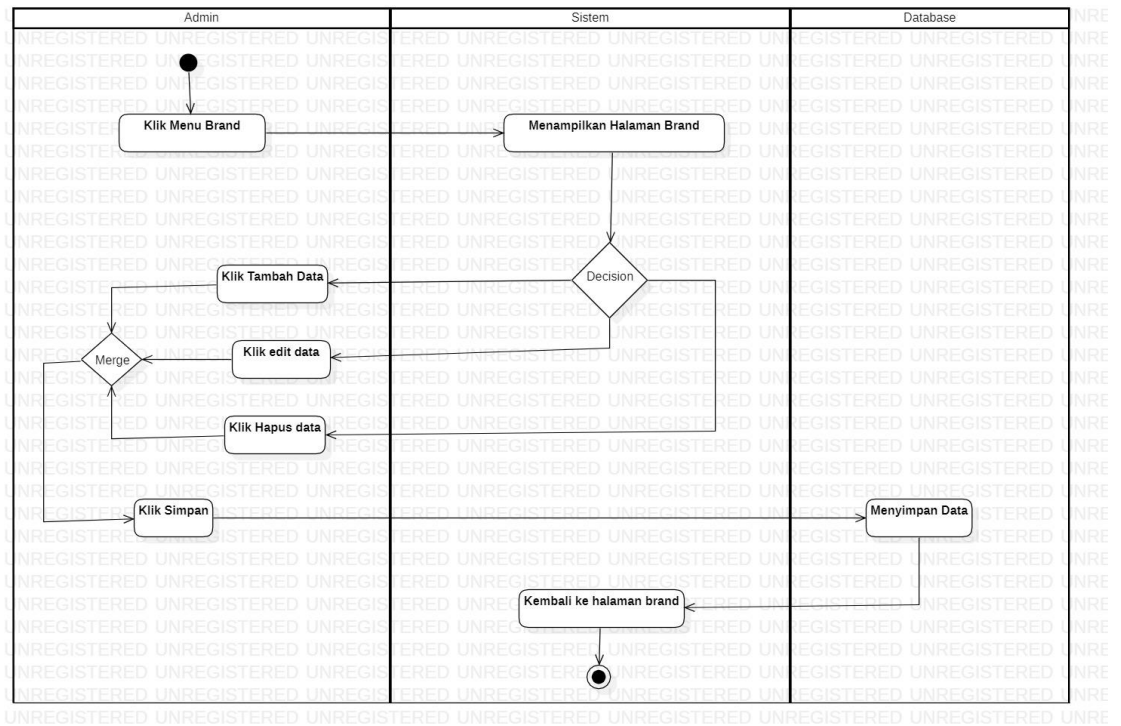
produk, serta admin dapat memilih, mengedit, menambah, dan menghapus data produk pada halaman ini. Penjelasan secara terperinci dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5 Activity Diagram Produk.

4) Activity Diagram Produk Brand

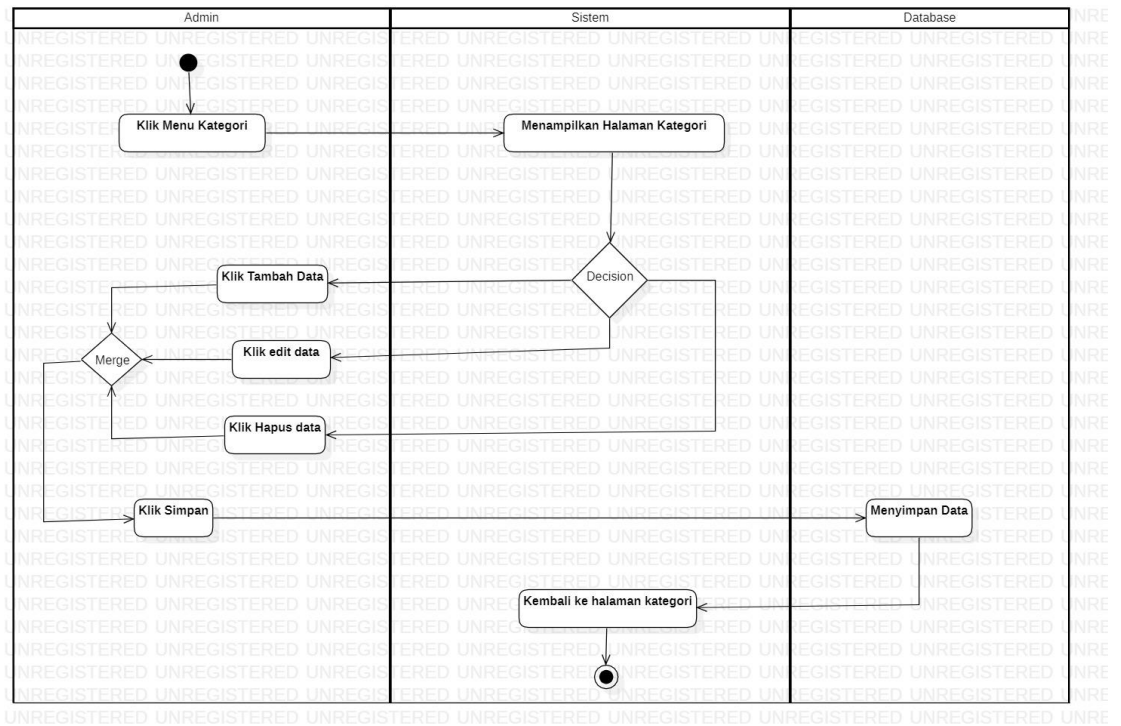
Pada *Activity Diagram* Berikut ini akan menampilkan *Activity Diagram* Produk Brand yang menjelaskan tentang admin dapat mengelola tentang produk brand, serta *Admin* dapat memilih, mengedit, menambah, dan menghapus produk brand pada halaman ini. Penjelasan secara terperinci dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6 Activity Diagram Produk Brand.

5) Activity Diagram Produk Kategori

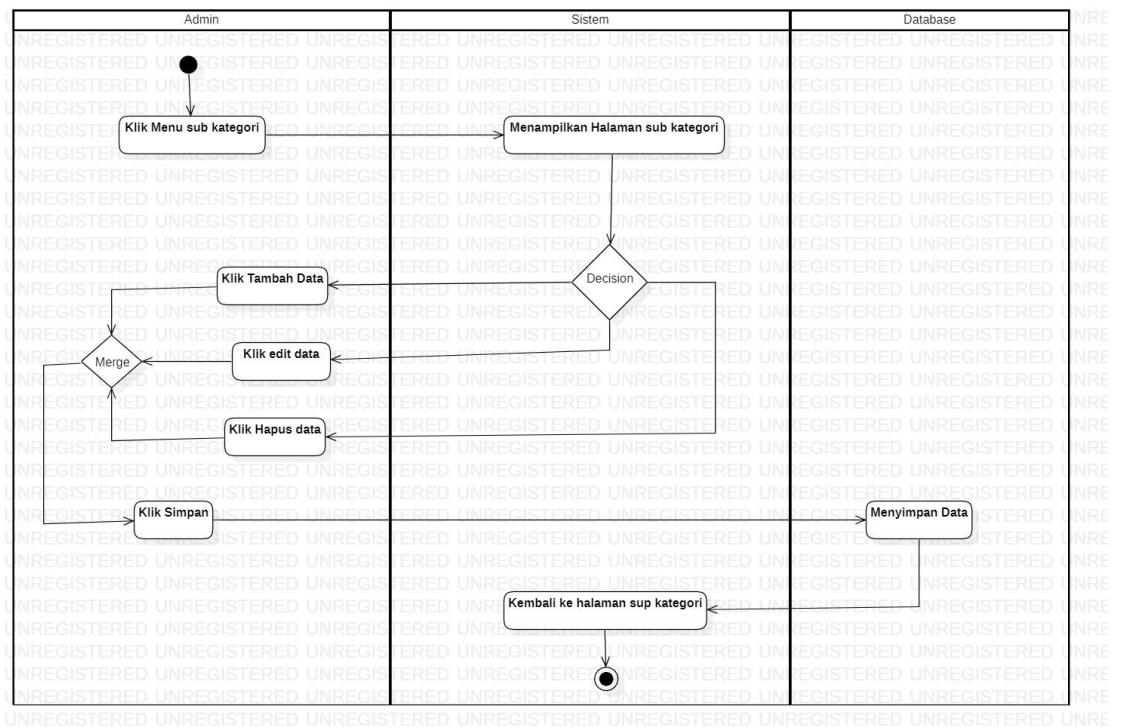
Pada *activity diagram* Berikut ini akan menampilkan *Activity Diagram* Produk kategori yang menjelaskan tentang *admin* dapat mengelola tentang data produk kategori, serta *admin* dapat memilih, mengedit, menambah, dan menghapus produk kategori pada halaman ini. Penjelasan secara terperinci dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7 Activity Diagram Produk Kategori.

6) Activity Diagram Produk Sub Kategori

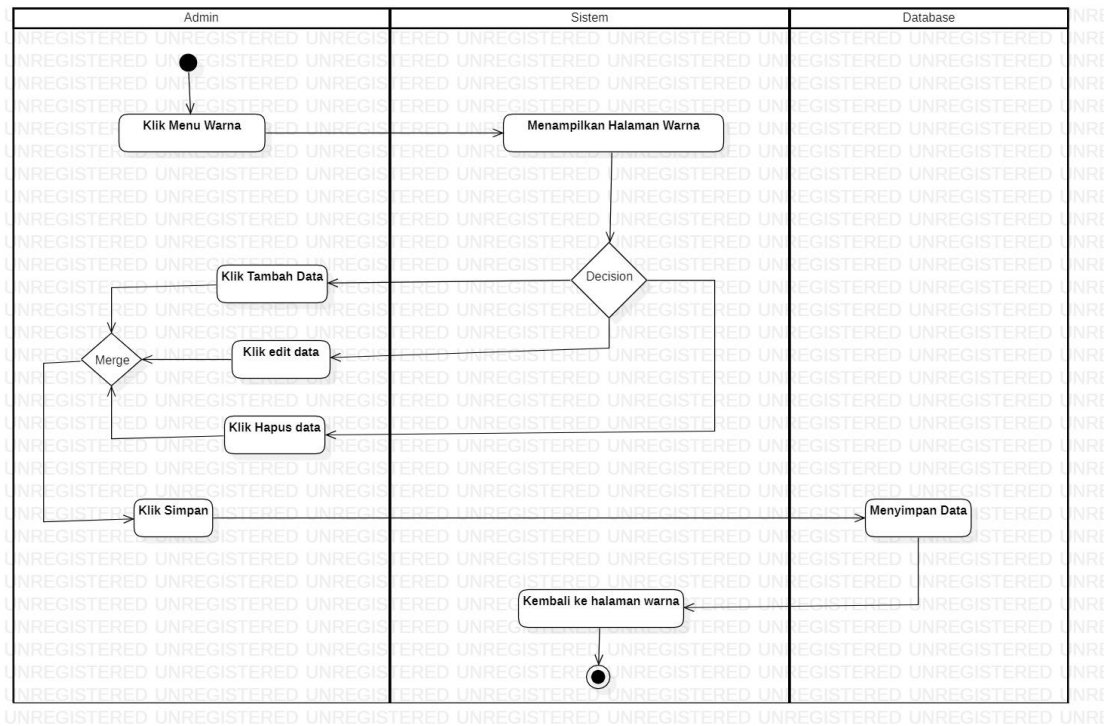
Pada *activity diagram* Berikut ini akan menampilkan *Activity Diagram* Produk sub kategori yang menjelaskan tentang admin dapat mengelola tentang data produk sub kategori, serta *admin* dapat memilih, mengedit, menambah, dan menghapus produk sub kategori pada halaman ini. Penjelasan secara terperinci dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8 Activity Diagram Produk Sub Kategori.

7) Activity Diagram Produk Warna.

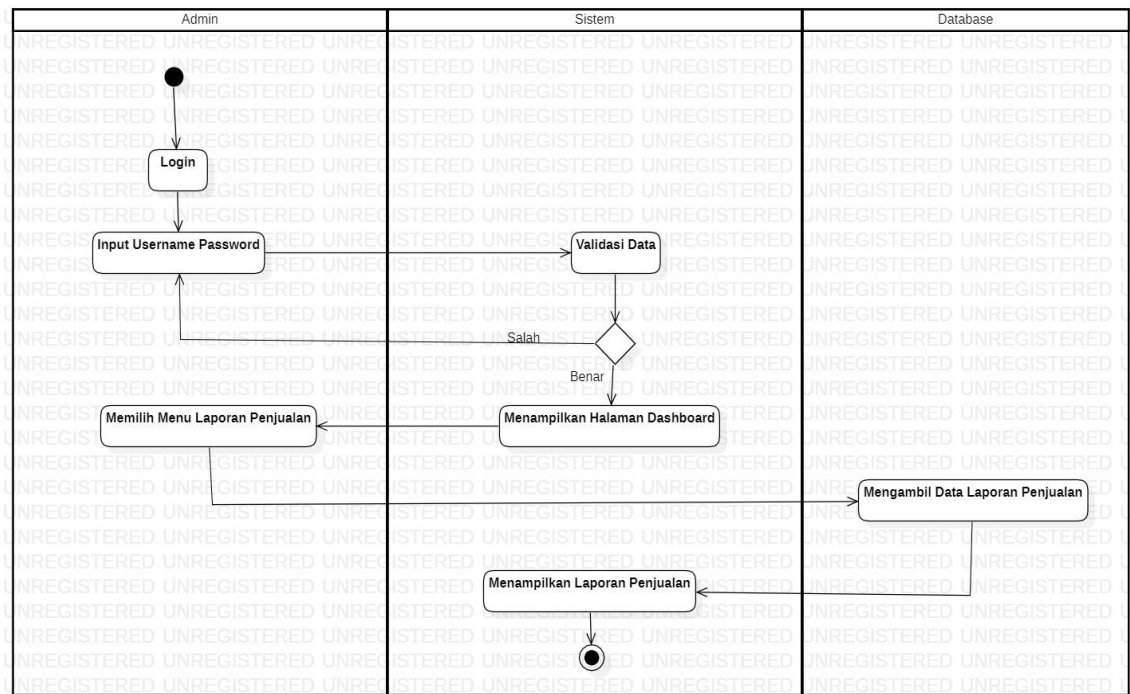
Pada *activity diagram* Berikut ini akan menampilkan *Activity Diagram* Produk sub kategori yang menjelaskan tentang *admin* dapat mengelola tentang data produk sub kategori, serta *admin* dapat memilih, mengedit, menambah, dan menghapus produk sub kategori pada halaman ini. Penjelasan secara terperinci dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9 Activity Diagram Produk Warna.

8) Activity Diagram Laporan Penjualan.

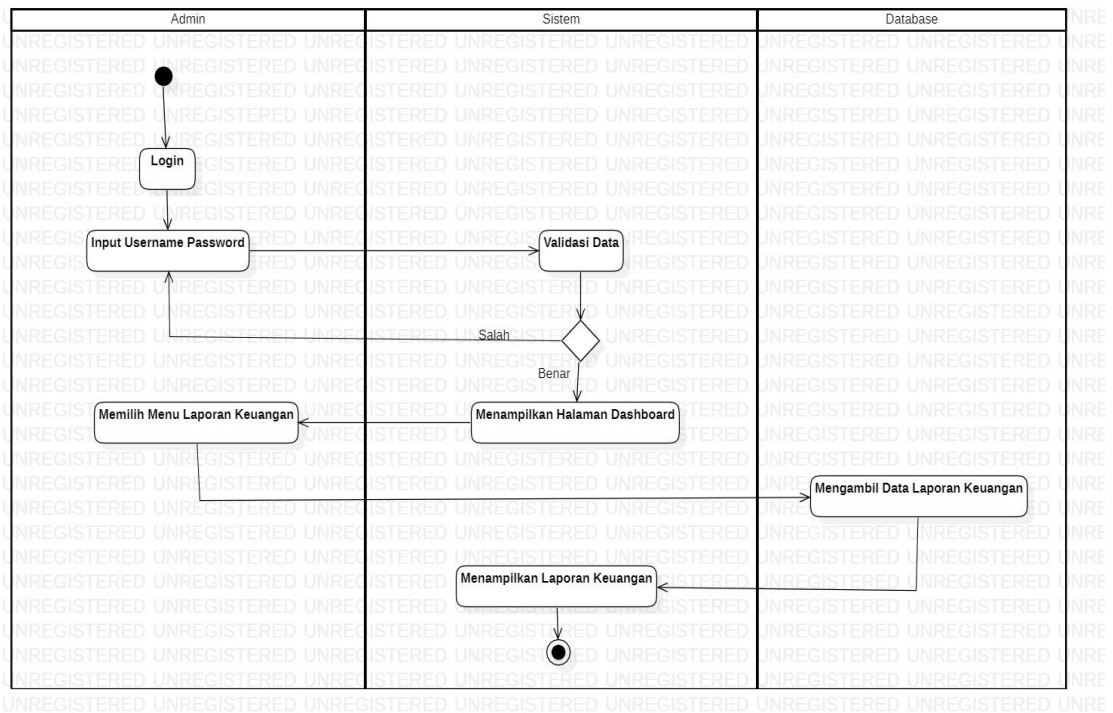
Berikut akan ditampilkan *Activity Diagram* Laporan Penjualan yang menampilkan laporan data penjualan *admin* melakukan *login* lalu mengirim data untuk akses *web* jika gagal maka Kembali ke menu *login*, jika benar dapat memilih laporan serta melihat data pada bagian data yang dipilih tersebut. Penjelasan secara terperinci dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10 *Activity Diagram* Laporan Penjualan

9) *Activity Diagram* Laporan Keuangan

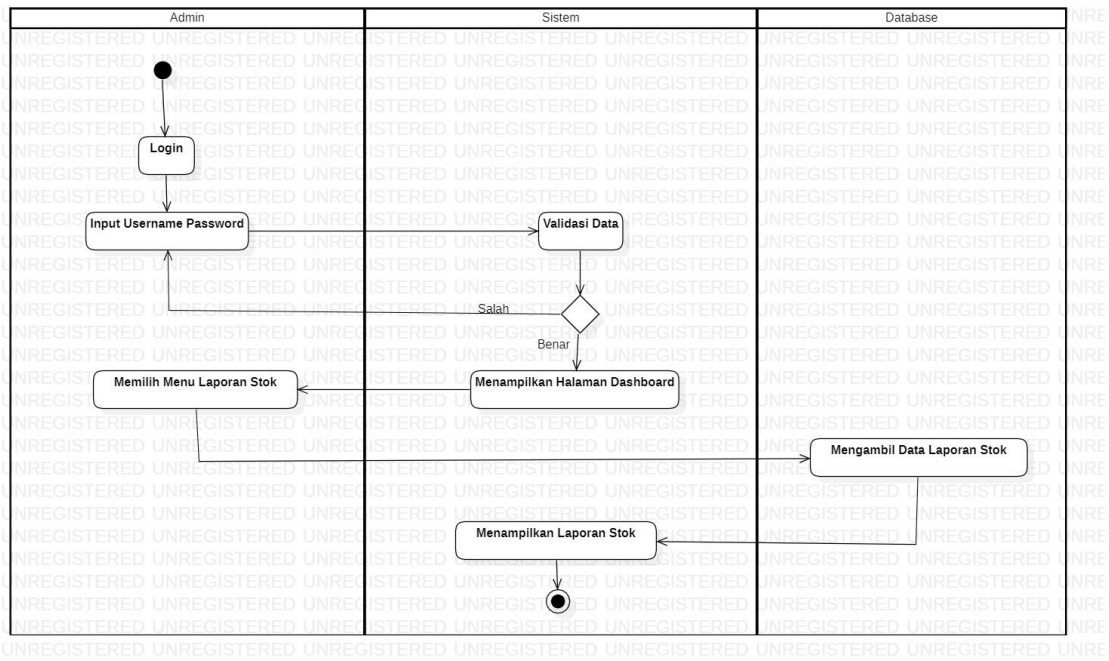
Berikut akan ditampilkan *Activity Diagram* Laporan keuangan yang menampilkan laporan data keuangan yang telah dipilih dan menampilkan laporan *web* tersebut. Penjelasan secara terperinci dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11 *Activity Diagram* Laporan Keuangan.

10) *Activity Diagram* Laporan Stok

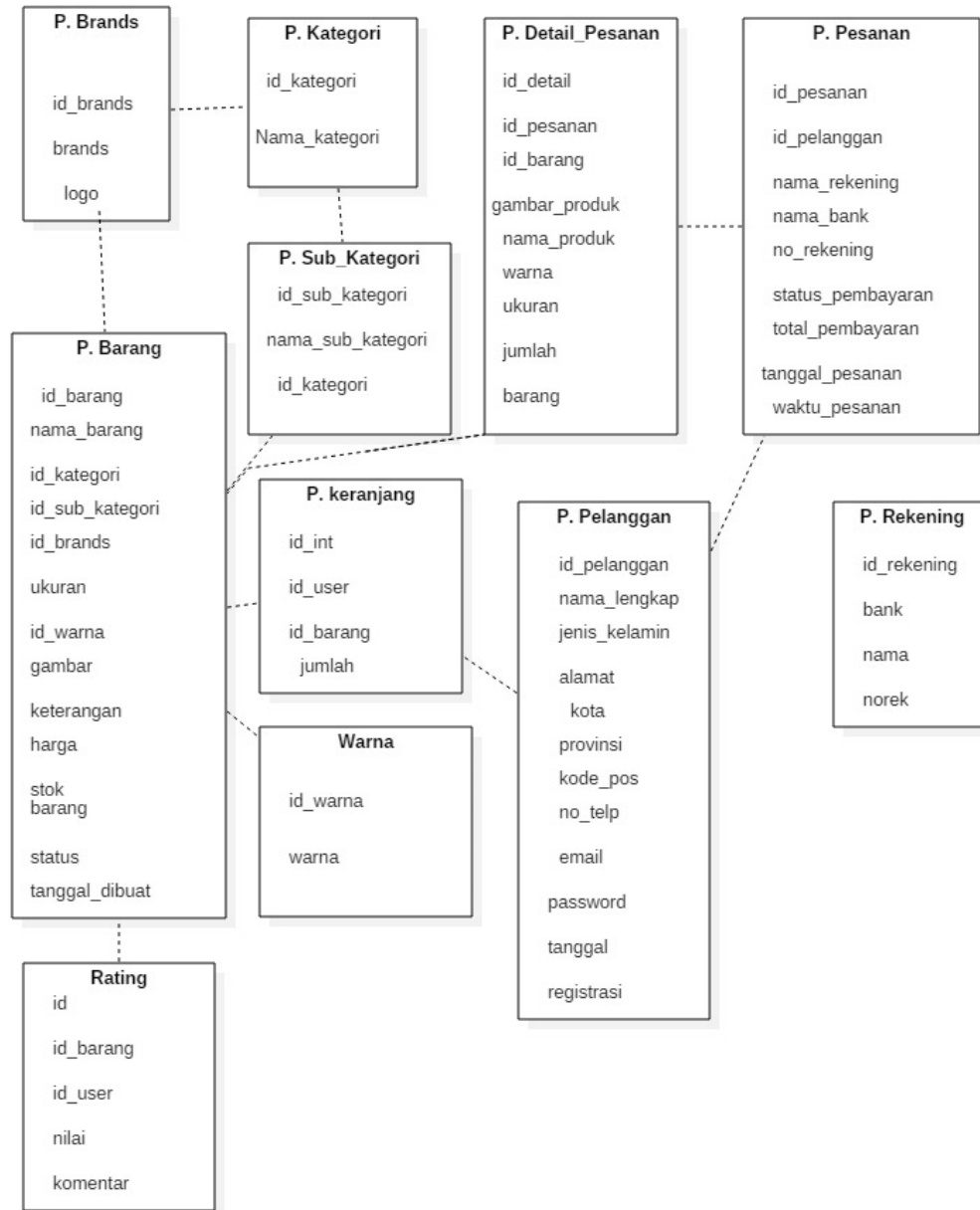
Berikut akan ditampilkan *Activity Diagram* Laporan *stok* yang menampilkan laporan data *stok* barang dan menampilkan laporan. Penjelasan secara terperinci dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12 Activity Diagram Laporan Stok.

Desain Data

Struktur Data dari Perancangan Sistem Informasi Penjualan CV Adi Jaya Berbasis *Web-Based* ditunjukkan pada Gambar 13.

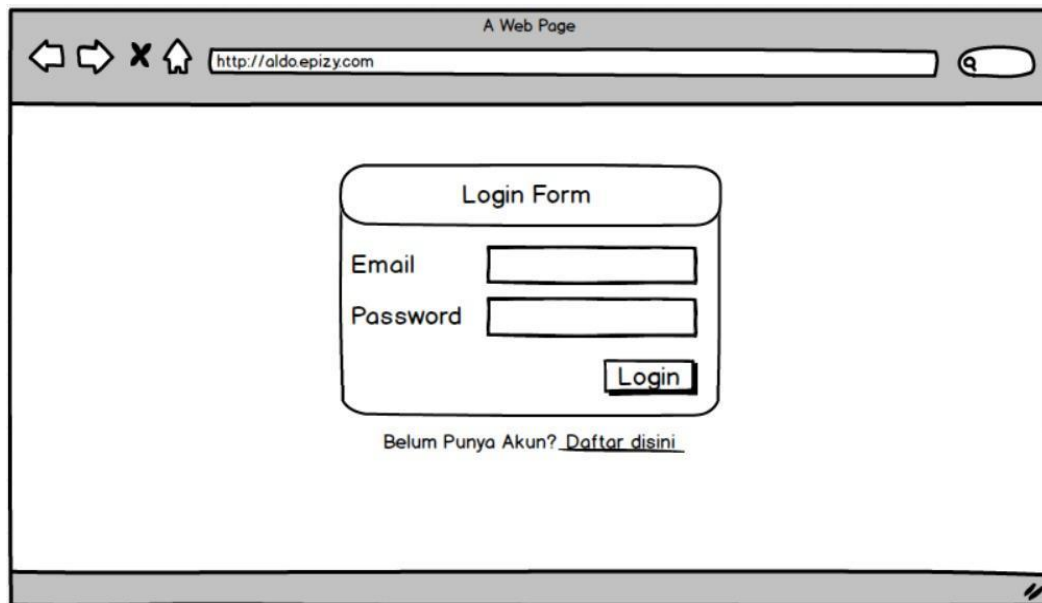


Gambar 13 Struktur Data Perancangan Sistem Informasi Penjualan CV Adi Jaya.

3.2.2. Desain Interface

1. Interface Login

Desain Interface login Admin, yang menunjukkan *form login* untuk *admin/user* agar dapat melakukan proses *login* pada *website* penjualan CV Adi Jaya dapat dilihat pada Gambar 14.



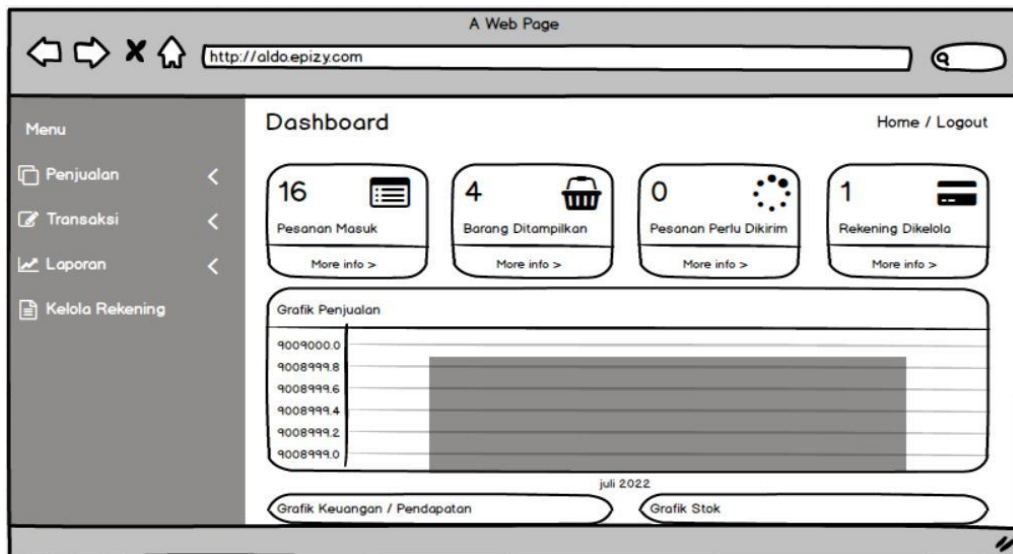
The image shows a web browser window titled "A Web Page" with the address bar containing "http://aldoepizy.com". The main content area displays a "Login Form" with the following elements:

- A rounded rectangular container labeled "Login Form".
- Two input fields: "Email" and "Password".
- A "Login" button located below the "Password" field.
- A link below the form: "Belum Punya Akun? [Daftar disini](#)".

Gambar 14 *Interface Dashboard Admin*

2. Interface Dashboard Admin

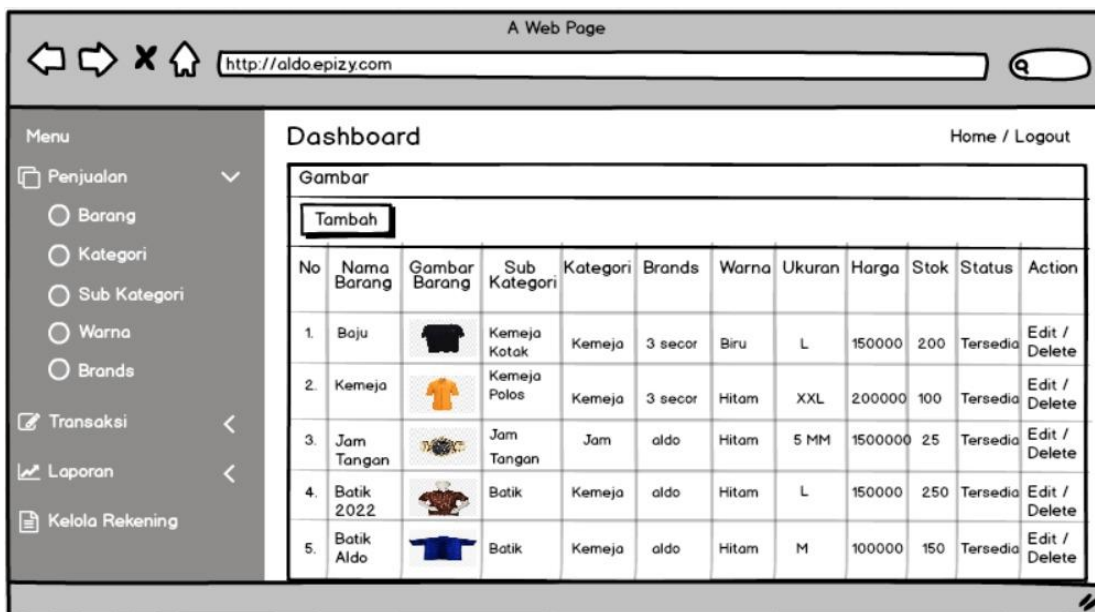
Desain Interface Dashboard Admin, yang menunjukkan data data seperti, jumlah pesanan yang masuk, barang yang di tampilkan, pesanan yang perlu di kirim, rekening yang dikelola, lalu ada beberapa grafik seperti grafik penjualan, grafik keuangan/pendapatan dan grafik stok barang pada *website* penjualan CV Adi Jaya dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15 *Interface Dashboard Admin.*

3. *Interface Barang*

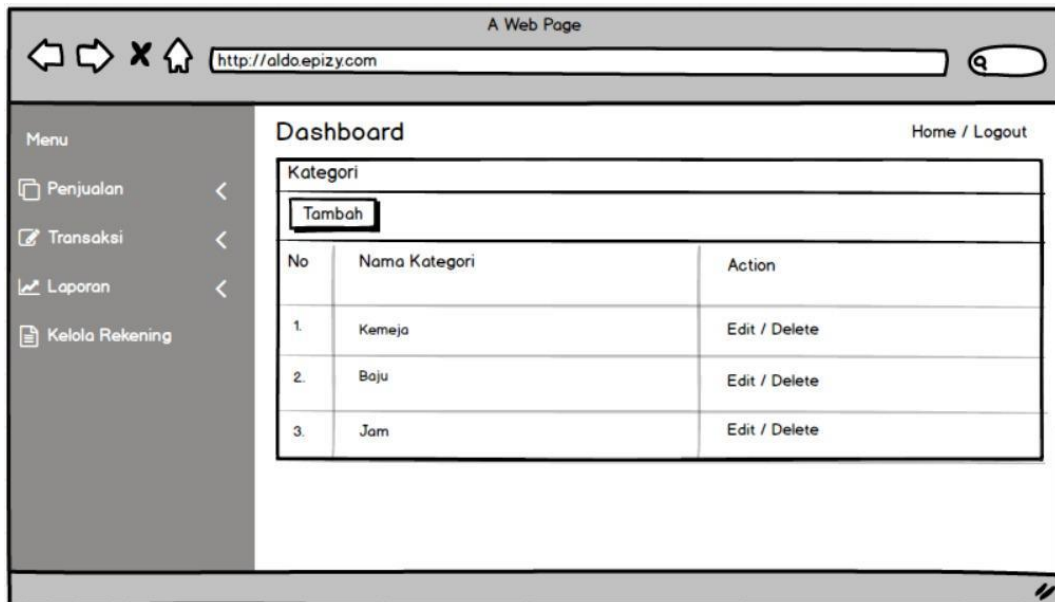
Desain Interface Barang, yang menunjukkan data produk yang ada pada admin untuk ditampilkan, dan pada halaman ini dapat melakukan tambah, edit, hapus pada *website* penjualan CV Adi Jaya dan ditunjukkan pada Gambar 16.



Gambar 16 *Interface Barang.*

4. Interface Kategori

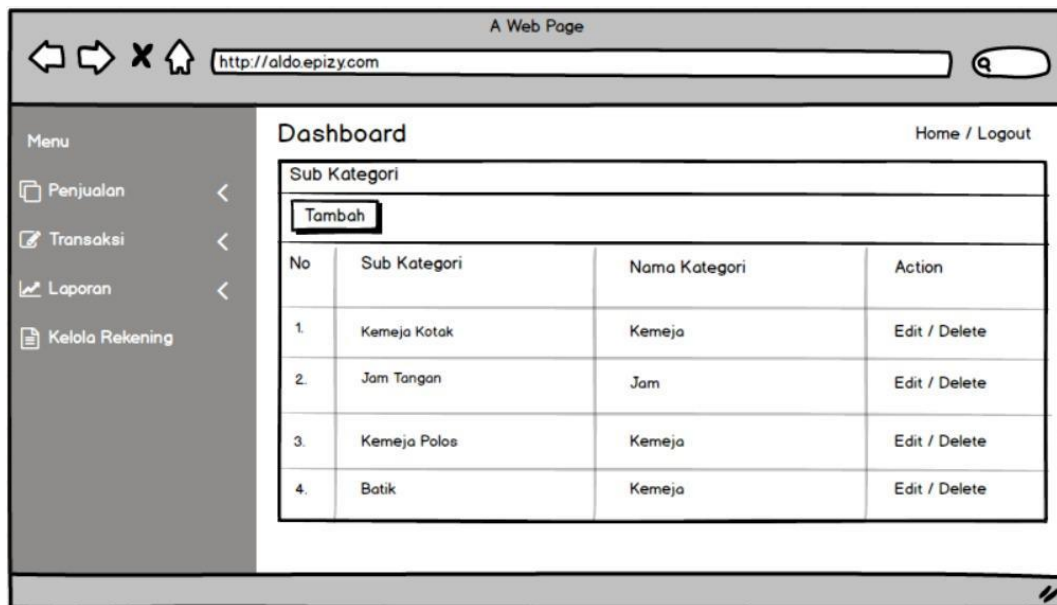
Desain Interface Kategori, yang menunjukkan data kategori produk yang sudah di *input*, di halaman ini juga admin dapat melakukan tambah kategori, edit, dan hapus pada *website* penjualan CV Adi Jaya ditunjukkan pada Gambar 17.



Gambar 17 *Interface* Kategori.

5. Interface Sub Kategori

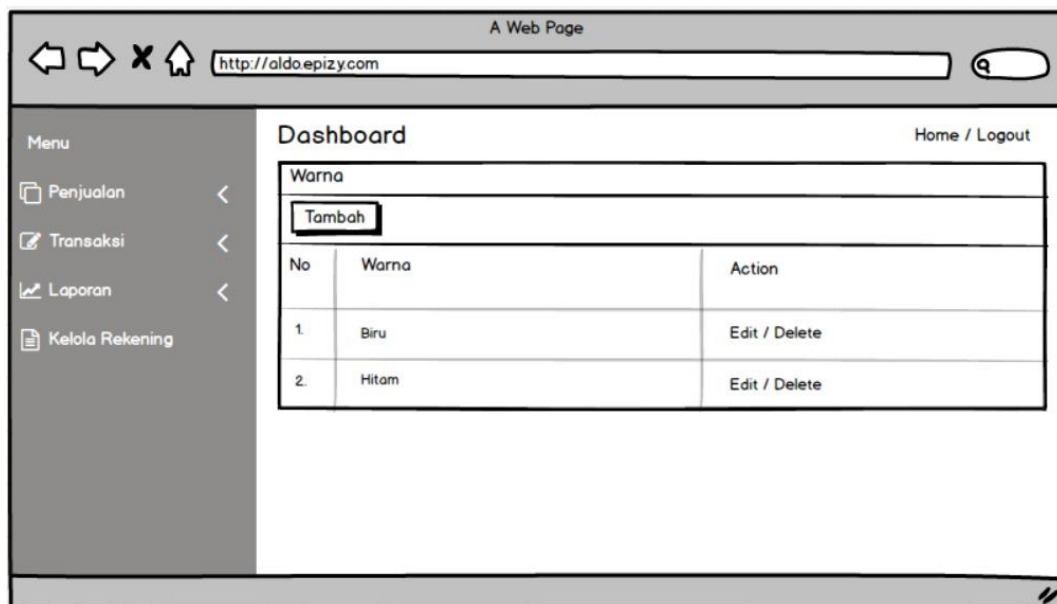
Desain Interface Sub Kategori, yang menunjukkan data sub kategori dari data kategori yang sudah di *input*, di halaman ini juga admin dapat melakukan tambah sub kategori, edit, dan hapus pada *website* penjualan CV Adi Jaya ditunjukkan pada Gambar 18.



Gambar 18 *Interface* Sub kategori.

6. *Interface* Warna

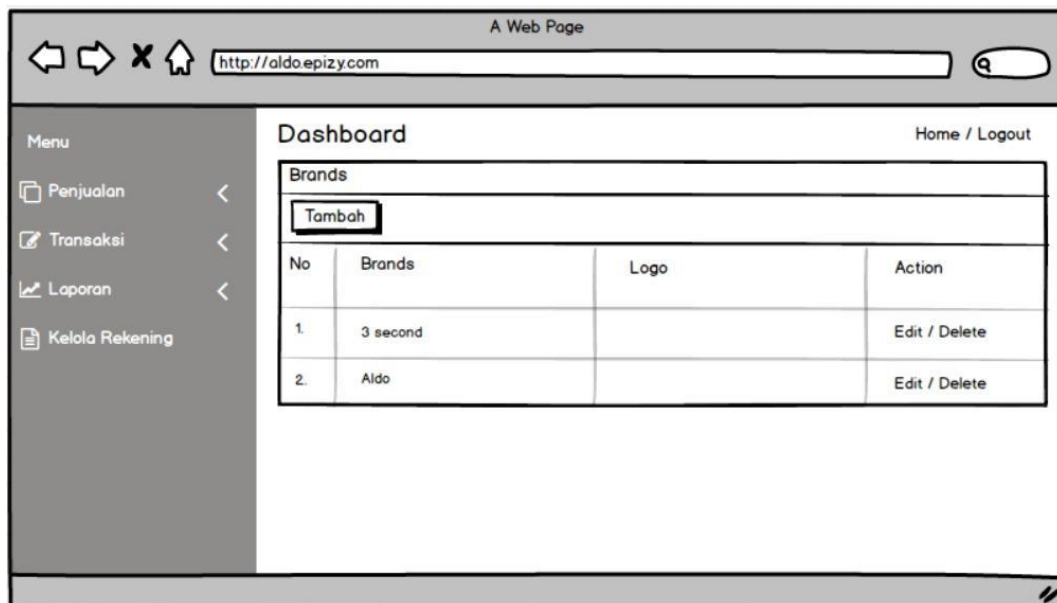
Desain Interface Warna, yang menunjukkan data warna produk yang sudah di *input*, di halaman ini juga admin dapat melakukan tambah warna, edit, dan hapus pada *website* penjualan CV Adi Jaya ditunjukkan pada Gambar 19.



Gambar 19 *Interface* Warna.

7. *Interface Brands*

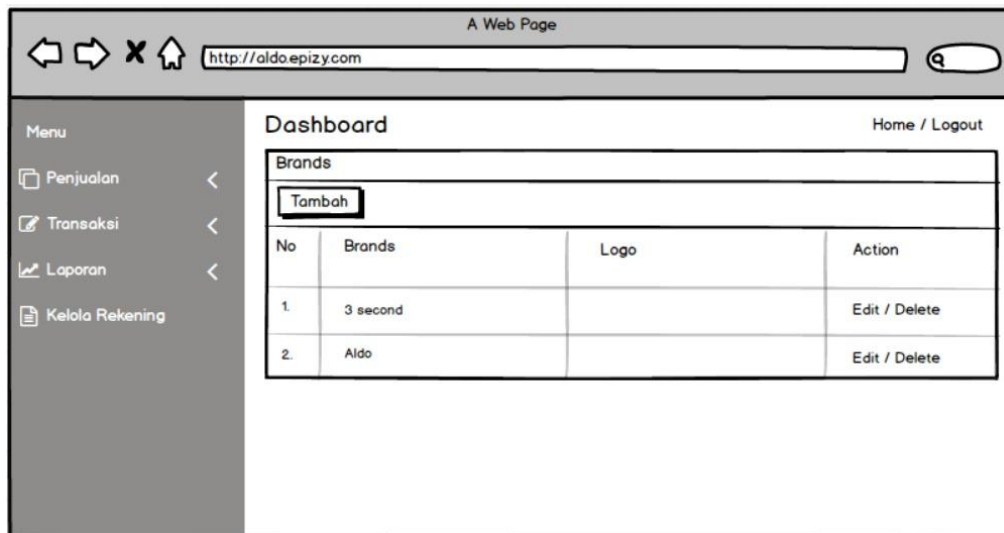
Desain Interface Brands, yang menunjukkan data *brands* produk yang sudah di *input*, di halaman ini juga admin dapat melakukan tambah *brands*, edit, dan hapus pada *website* penjualan CV Adi Jaya dapat dilihat pada Gambar 20.



Gambar 20 Interface Brands.

8. *Interface Pesanan*


Interface Pesanan menunjukkan jumlah pesanan berdasarkan tanggal pesanan pada Perancangan Dan Implementasi Sistem Penjualan Berbasis Web Di CV Adi Jaya Bandar Lampung dapat dilihat pada Gambar 21.



Gambar 21 *Interface Pesanan*.

9. *Interface Laporan Keuangan*

desain Interface Laporan Keuangan, menunjukkan data keuangan/keuntungan dari penjualan barang di *website* CV Adi Jaya dapat dilihat pada Gambar 22.



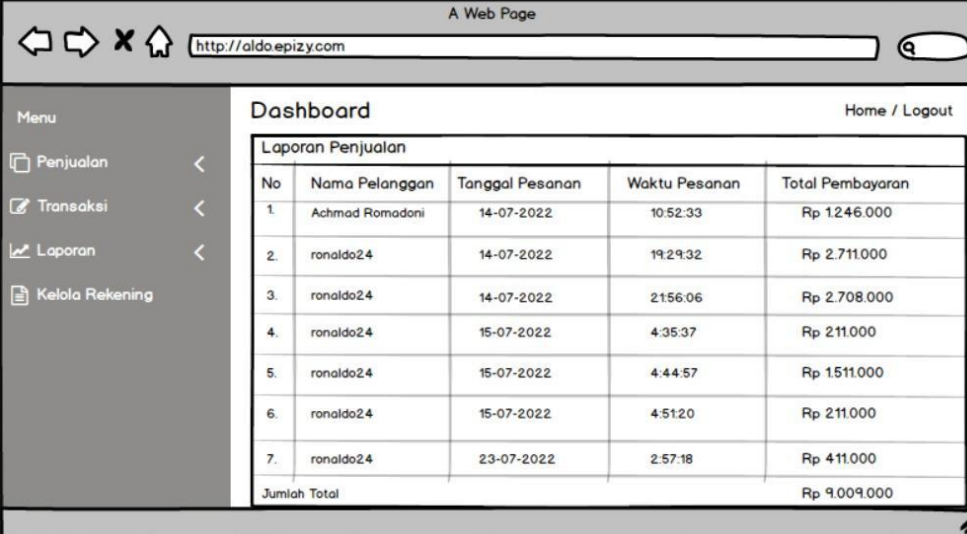
The screenshot shows a web browser window with the URL <http://aldo.epizy.com>. The page title is "A Web Page". On the left, there is a menu with options: Penjualan, Transaksi, Laporan, and Kelola Rekening. The main content area is titled "Dashboard" and contains a sub-section "Laporan Keuangan / Pendapatan". Below this is a table with the following data:

No	Nama Pelanggan	Tanggal Pesanan	Barang Dibeli	Modal Barang	Harga Satuan	Total Pembayaran	Pendapatan Bersih
1.	Achmad Romadoni	14-07-2022	Botik Keren Pria 2022 (4)	Rp 120.000	Rp 150.000	Rp 1.246.000	Rp 240.000
				Rp 160.000	Rp 200.000		
			Kemeja (3)	Rp 960.000	Rp 1.200.000		
2.	ronaldo24	14-07-2022	19.29.32	Rp 160.000	Rp 200.000	Rp 2.711.000	Rp 540.000
				Rp 1.200.000	Rp 1.500.000		
				Rp 2.160.000	Rp 2.700.000		

Gambar 22 Interface Laporan Keuangan.

10. Interface Laporan Penjualan

Desain Interface Laporan Penjualan, menunjukkan data penjualan seperti, nama pelanggan, tanggal pemesanan, waktu pemesanan dan total pembelanjaan di website CV Adi Jaya ditunjukkan pada Gambar 23.



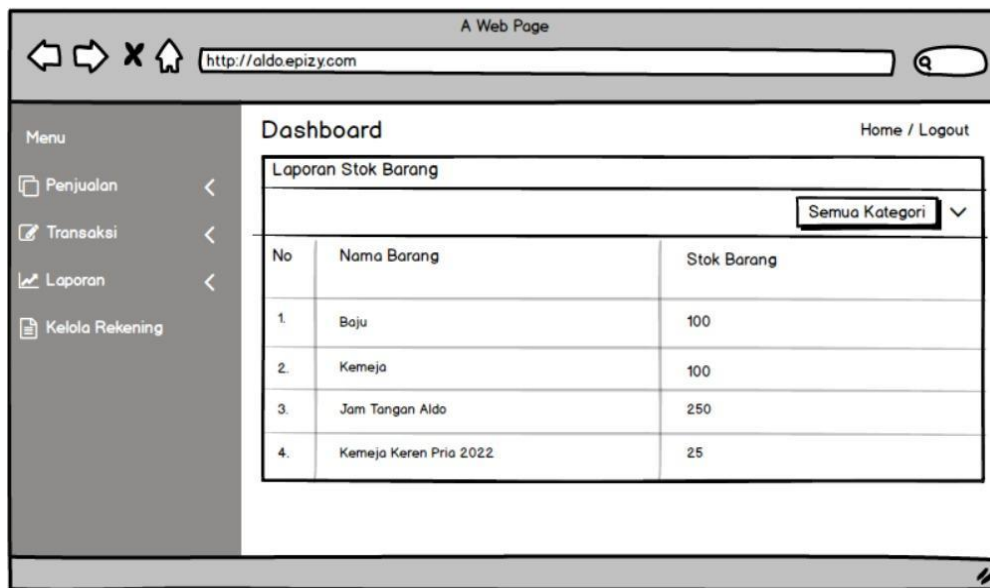
The screenshot shows a web browser window with the URL <http://aldo.epizy.com>. The page title is "A Web Page". On the left, there is a menu with options: Penjualan, Transaksi, Laporan, and Kelola Rekening. The main content area is titled "Dashboard" and contains a sub-section "Laporan Penjualan". Below this is a table with the following data:

No	Nama Pelanggan	Tanggal Pesanan	Waktu Pesanan	Total Pembayaran
1.	Achmad Romadoni	14-07-2022	10:52:33	Rp 1.246.000
2.	ronaldo24	14-07-2022	19:29:32	Rp 2.711.000
3.	ronaldo24	14-07-2022	21:56:06	Rp 2.708.000
4.	ronaldo24	15-07-2022	4:35:37	Rp 211.000
5.	ronaldo24	15-07-2022	4:44:57	Rp 1.511.000
6.	ronaldo24	15-07-2022	4:51:20	Rp 211.000
7.	ronaldo24	23-07-2022	2:57:18	Rp 411.000
Jumlah Total				Rp 9.009.000

Gambar 23 Interface Laporan Penjualan.

11. Interface Laporan Stok Barang

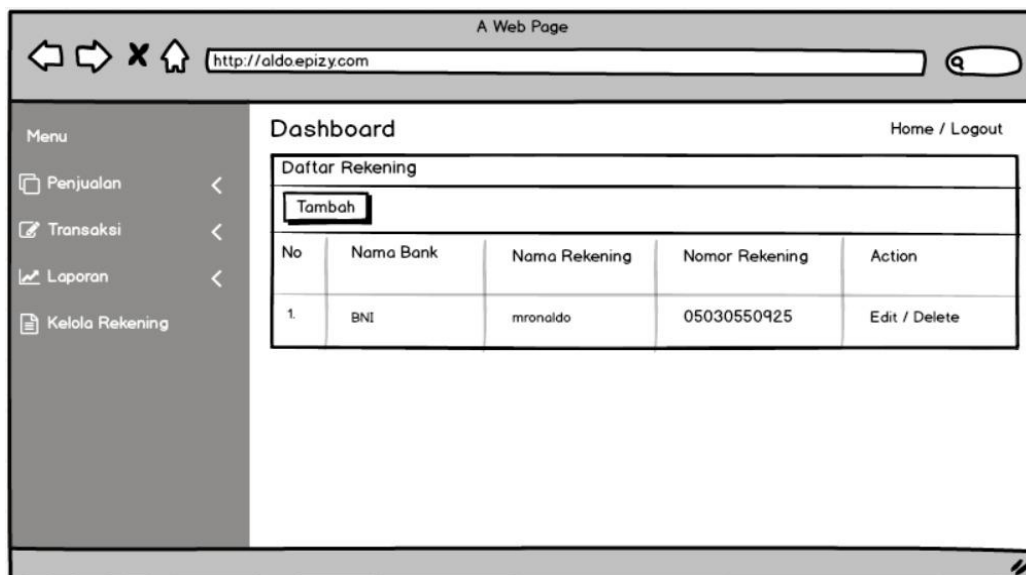
Desain Interface Laporan Stok Barang menunjukkan data laporan stok barang berdasarkan produknya dapat dilihat pada Gambar 24.



Gambar 24 *Interface* Laporan Stok Barang.

12. *Interface* Kelola Rekening

Desain Interface Kelola Rekening, yang menunjukkan daftar rekening aktif *admin* agar dapat melakukan proses pembayaran pada *website* penjualan CV Adi Jaya ditunjukkan pada Gambar 25.

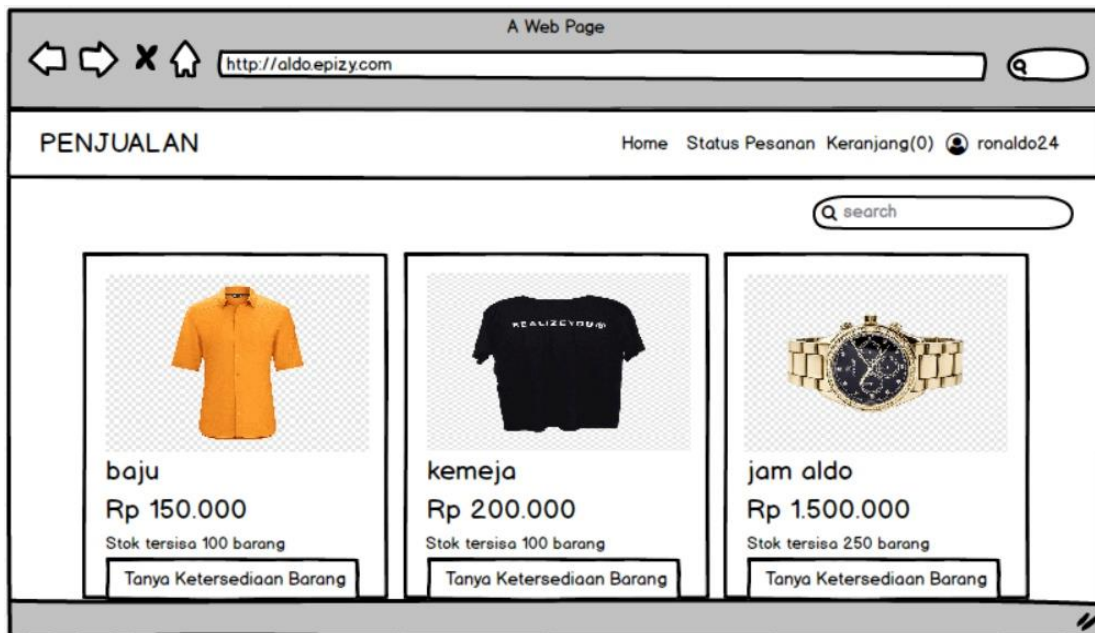


Gambar 25 *Interface* Kelola Rekening.

13. *Interface* Dashboard User

Desain Interface Dashboard *user* menunjukkan daftar produk aktif yang dijual

pada *website* penjualan CV Adi Jaya ditunjukkan pada Gambar 26.



Gambar 26 *Interface Dashboard User.*

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan **Tugas Akhir** dari Perancangan dan Implementasi Sistem Penjualan Berbasis *Web* Di CV Adi Jaya Bandar Lampung dapat disimpulkan bahwa:

- a. Telah berhasil dikembangkan Sistem Penjualan di CV Adi Jaya Bandar Lampung berbasis *website* yang dapat membantu dan mempermudah dalam CV. Adi Jaya dalam melakukan penjualan produk.
- b. Sistem memudahkan dalam melakukan perekapan laporan penjualan harian hingga bulanan yang dapat dicetak secara otomatis.
- c. Sistem dapat mempermudah admin pada CV Adi Jaya dalam melakukan *update* pada produk yang dijual.

5.2 SARAN

Berdasarkan sistem yang dibangun terdapat saran yaitu, pada pengembangan selanjutnya agar dapat menambahkan fitur fitur lanjutan yang dibutuhkan oleh instansi untuk kemudahan dalam pengolahan data penjualan dan sistem pembayaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Destiningrum, M.,& Adrian, Q. J. 2017. Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal TEKNOINFO*, 11, (2), 33.
- Effendi,& Diana. 2018. Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Persediaan Barang di SUHUF Kertaseni Nusantara Bandung. *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*.
- Hutahaean, J. 2014. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kusrini. (2007). *Strategi Pengelolaan dan Perancangan basis data*. Jakarta: CV Andi Offset.
- Marakas, J.,& O'Brien, J. 2012. Introduction to Information System Sixteenth Edition. Sixteenth. *Standard Methods for the Examination of Water and Wastewater*.
- Prayitno, A.,& Safitri, Y. 2015. Jurnal Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital. *Indonesian Journal on Software Engineering*, 1 (1) 2.
- Prayitno, A.,& Safitri, Y. 2015. Jurnal Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital. *Indonesian Journal on Software Engineering*.
- Pressman, R. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: ANDI.

Yasin, V. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek*. Jakarta: Mitra Wacana Media.