

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN TOKO ELEKTRONIK  
TOKO ATMA ELEKTRO BERBASIS WEB**

**(Tugas Akhir)**

**Oleh**

**ATMA PUTRI SENJANI**

**1907051038**



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

## ABSTRAK

### SISTEM INFORMASI PENJUALAN TOKO ELEKTRONIK TOKO ATMA ELEKTRO BERBASIS WEB

Oleh

ATMA PUTRI SENJANI

Sistem informasi memiliki kegunaan untuk memudahkan penggunanya dalam melakukan sebuah pekerjaan agar lebih efisien. Toko Atma Elektro masih melakukan penjualan secara *offline* yang masih dilakukan dengan cara menulis di nota dan buku besar sehingga menjadi kurang efisien, Contoh kekurangan lain adalah dalam manajemen stok barang dan pencatatan transaksi penjualan yang sering terjadi kesalahan. Oleh karena itu dibutuhkan rancang bangun sistem informasi penjualan agar dapat menunjang kegiatan penjualan di toko Atma Elektro. Sistem ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework* Codeigniter dan MySQL sebagai *database* nya. Sistem informasi ini diharapkan dapat mempermudah pemilik maupun karyawan toko Atma Elektro, agar dalam melakukan transaksi penjualan lebih terdata sehingga meminimalisir terjadi kesalahan dan dalam pendataan pada Toko untuk penyediaan stok barang.

**Kata Kunci:** pendataan barang, sistem informasi, transaksi penjualan.

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN TOKO ELEKTRONIK  
TOKO ATMA ELEKTRO BERBASIS WEB**

**Oleh**

**ATMA PUTRI SENJANI**

**(Tugas Akhir)**

**Sebagai Salah Satu Syarat Mencapai 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 : **SISTEM INFORMASI PENJUALAN TOKO  
ELEKTRONIK TOKO ATMA ELEKTRO  
BERBASIS WEB**

Nama Mahasiswa : **Atma Putri Senjani**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1907051038

Program Studi : DIII Manajemen Informatika

Jurusan : Ilmu Komputer

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

**MENYETUJUI**

1. Komisi Pembimbing,

Pembimbing Utama

Pembimbing Kedua



**Rizky Prabowo, S.Kom., M.Kom.**  
NIP. 19880807 201903 1 011



**Dewi Asiah Shofiana, S.Komp., M.Kom.**  
NIP. 19950929 202012 2 030

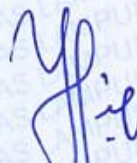
2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Komputer,

Ketua Program Studi  
DIII Manajemen Informatika,



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



**Anie Rose Irawati, S.T., M.Cs.**  
NIP. 19791031 200604 2 002.

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Pembimbing Utama : Rizky Prabowo, S.Kom., M.Kom.**



**Pembimbing Kedua : Dewi Asiah Shofiana, S.Komp., M.Kom.**



**Penguji / Pembahas : Tristiyanto, S.Kom., M.I.S., Ph.D.**



**2. Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**



**Dr. Eng. Suripto Dwi Yuwono, S.Si., M.T.**  
NIP. 19740705 200003 1 001

**Tanggal Lulus Ujian Tugas Akhir : 01 Desember 2022**

## PERNYATAAN MENGENAI TUGAS AKHIR DAN SUMBER INFORMASI

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir **SISTEM INFORMASI PENJUALAN TOKO ELEKTRONIK TOKO ATMA ELEKTRO BERBASIS WEB** 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, 01 Desember 2022



Atma Putri Senjani  
NPM. 1907051038

**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 Tanjung Bintang, pada tanggal 03 April 2001, sebagai anak pertama dari dua bersaudara dari Bapak Edi Susilo dan Ibu Dariyah.

Pendidikan formal yang telah ditempuh penulis yaitu Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Jatibaru, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Tanjung Bintang, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) Al-Azhar 3 Bandar Lampung.

Penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer, Program Studi D3 Manajemen Informatika FMIPA Unila melalui jalur Penerimaan Mahasiswa Program Diploma (PMPD) pada tahun 2019,

Penulis melakukan Praktik Kerja Lapangan di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Bandar Lampung. Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif pada kegiatan menjadi anggota pengurus di Bidang Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer (Himakom) pada periode 2020/2021.



## MOTTO

“Boleh jadi kamu membenci sesuatu padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi pula kamu menyukai sesuatu padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui sedang kamu tidak mengetahui”

(QS. Al-Baqarah:216)

“Maka sesungguhnya Bersama kesulitan ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), Kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan yang lain)”

(QS. Al-Insyirah: 6-7)

“Jangan kalah pada rasa takutmu, hanya ada satu hal yang membuat mimpi tak mungkin diraih, perasaan takut gagal”

- Paulo Coelho “*The Alkenis*”

“Orang terkuat bukanlah mereka yang menunjukkan kekuatan di depan kita tetapi mereka yang memenangkan pertempuran yang tidak kita ketahui, jangan berhenti Ketika Lelah, tetapi berhentilah ketika selesai.”

-Om Jhon IQ7

“Kamu mencoba dan gagal, kamu coba lagi dan gagal lagi, tetapi kegagalan utama adalah Ketika kamu berhenti mencoba.”

-Furry-

## **PERSEMBAHAN**

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak dan Ibu yang telah mendidik saya, memberikan doa, nasihat, memberikan kasih sayang serta dukungan moral maupun materil.
2. Keluarga dan teman-teman yang selalu membantu dan mendukung dalam semuanya.
3. Teman – teman kelas DIII Manajemen Informatika 2019.
4. Almamater Tercinta, Universitas Lampung.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan. shallawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad *Sallallahu Alaihi Wasallam*, beserta keluarga dan para sahabatnya. Penyusunan laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang ditujukan kepada:

1. Allah subhanahu wa ta'ala atas segala berkat dan karunia'Nya'.
2. Kedua Orangtua yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun material agar dapat menyelesaikan laporan praktik kerja lapangan ini.
3. Rizky Prabowo, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing pertama yang selalu memberi nasihat, bimbingan, dan saran-saran dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
4. Ibu Dewi Asiah Shofiana, S.Komp., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Kedua Tugas Akhir yang telah bersedia memberikan bimbingan, saran, semangat, motivasi dan waktu sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak Tristiyanto, S.Kom., M.I.S., Ph.D. selaku Dosen Penguji Tugas Akhir yang sudah memberikan masukan dan sarannya terhadap tugas akhir maupun sistem yang sudah diuji.
6. Ibu Anie Rose Irawati, ST., M.Cs., selaku Ketua Prodi D3 Manajemen Informatika yang selalu memberikan dukungan, bimbingan, semangat serta saran-sarannya dalam menyelesaikan laporan tugas akhir.
7. Bapak Didik Kurniawan, S.Si., M.T. selaku Ketua Jurusan Ilmu Komputer Universitas Lampung.
8. Bapak Dr. rer. nat. Akmal Junaidi, M,Sc. selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komputer Universitas Lampung.

9. Dosen-Dosen Jurusan Ilmu Komputer Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu mata kuliah yang luar biasa kepada saya.
10. Bapak Edi Susilo selaku Pemilik Toko Atma Elektro yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
11. Ade Khairunnisa, Gusti Ayu Dewi Lestari, Siti Nadya Arrahma, Poppy Devi Lestari, Veni Melinda, dan Bonita Febriati selaku teman saya telah banyak memberi dukungan, semangat serta doa kepada penulis selama penyusunan laporan tugas akhir ini.
12. Teman-teman seperjuangan D3 Manajemen Informatika 2019.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, mohon maaf apabila terdapat kesalahan kata-kata maupun kalimat yang belum memenuhi Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Demikian yang dapat disampaikan, terima kasih.

Bandar Lampung 01 Desember 2022

Penulis,

**Atma Putri Senjani**

1907051038

## DAFTAR ISI

|  | <b>Halaman</b> |
|--|----------------|
| <b>Hak Cipta Milik UNILA, Tahun 2022 .....</b>         | <b>iii</b>     |
| <b>Hak cipta dilindungi undang-undang .....</b>        | <b>iii</b>     |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                 | <b>ix</b>      |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                               | <b>xii</b>     |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                              | <b>xiii</b>    |
| <b>I. PENDAHULUAN.....</b>                             | <b>1</b>       |
| 1.1 Latar Belakang .....                               | 1              |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                              | 2              |
| 1.3 Batasan Masalah.....                               | 2              |
| 1.4 Tujuan.....  | 2              |
| 1.5 Manfaat.....                                       | 3              |
| <b>II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>                      | <b>4</b>       |
| 2.1 Gambaran Umum Perusahaan .....                     | 4              |
| 2.2 Uraian Tentang Landasan Teori .....                | 5              |
| 2.2.1 Pengertian Penjualan.....                        | 5              |
| 2.2.2 Pengertian Sistem Informasi .....                | 5              |
| 2.2.3 Pengertian Sistem .....                          | 5              |
| 2.2.4 Pengertian Informasi .....                       | 5              |
| 2.2.5 Pengertian Unified Modeling Language (UML) ..... | 6              |
| 2.2.6 Pengertian <i>Class Diagram</i> .....            | 9              |
| 2.2.7 Pengertian <i>Database</i> .....                 | 10             |
| 2.2.9 Pengertian CodeIgniter .....                     | 11             |
| 2.2.10 Pengertian <i>HTML</i> .....                    | 11             |
| 2.2.11 Pengertian <i>Web Server</i> .....              | 11             |
| <b>III. ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>              | <b>12</b>      |
| 3.1 Analisis Sistem Berjalan .....                     | 12             |

|            |  |           |
|------------|--|-----------|
| 3.2        | Analisis Kebutuhan Sistem Baru .....                           | 12        |
| 3.2.1      | Kebutuhan <i>Hardware</i> .....                                | 13        |
| 3.2.2      | Kebutuhan <i>Software</i> .....                                | 13        |
| 3.2.3      | Kebutuhan Fungsional .....                                     | 13        |
| 3.3.1      | Desain Proses .....  | 15        |
| 3.3.1      | Desain <i>Class Diagram</i> .....                              | 24        |
| a.         | <i>Class Diagram</i> .....                                     | 24        |
| 3.2.1      | Desain Antarmuka ( <i>Interface</i> ) .....                    | 28        |
| <b>IV.</b> | <b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>                              | <b>39</b> |
| 4.1        | Hasil .....  | 39        |
| 4.1.1      | Tampilan Sistem <i>Login</i> .....                             | 39        |
| 4.1.2      | Tampilan Sistem Informasi Beranda Admin .....                  | 40        |
| 4.1.3      | Tampilan Sistem Informasi Mengelola Data Produk Admin .....    | 40        |
| 4.1.4      | Tampilan Sistem Informasi Mengelola Komentar Produk Admin..... | 41        |
| 4.1.5      | Tampilan Sistem Informasi Mengelola Ongkos Kirim Admin .....   | 42        |
| 4.1.6      | Tampilan Sistem Informasi Admin.....                           | 42        |
| 4.1.7      | Tampilan Sistem Informasi Mengelola Data Penjualan Admin ..... | 43        |
| 4.1.8      | Tampilan Sistem Informasi Mengelola Konfirmasi Pembayaran..... | 43        |
| 4.1.9      | Tampilan Sistem Informasi Mengelola Pelanggan .....            | 44        |
| 4.1.10     | Tampilan Sistem Informasi Mengelola Laporan Admin .....        | 44        |
| 4.1.11     | Tampilan Sistem Informasi Laporan Pendapatan Admin.....        | 45        |
| 4.1.12     | Tampilan Sistem Informasi Registrasi Pelanggan .....           | 45        |
| 4.1.13     | Tampilan Sistem Informasi <i>Login</i> Pelanggan.....          | 46        |
| 4.1.14     | Tampilan Sistem Informasi Halaman Beranda .....                | 46        |
| 4.1.15     | Tampilan Sistem Informasi Halaman Rumah Tangga Pelanggan ..... | 47        |
| 4.1.16     | Tampilan Sistem Informasi Halaman Alat Listrik Pelanggan ..... | 47        |
| 4.1.17     | Tampilan Sistem Informasi Halaman Panduan Pelanggan.....       | 48        |
| 4.1.18     | Tampilan Sistem Informasi <i>Order</i> Pelanggan .....         | 48        |
| 4.1.19     | Tampilan Sistem Informasi <i>Cart</i> Pelanggan.....           | 49        |
| 4.1.20     | Tampilan Sistem Informasi Profil Pelanggan .....               | 49        |
| 4.2        | Pengujian Sistem .....   | 50        |
| 4.2.1      | Tabel Pengujian Bagi Petugas (Edi Susilo).....                 | 50        |

|           |                                   |           |
|-----------|-----------------------------------|-----------|
| 4.3       | Pembahasan Pengujian Sistem ..... | 58        |
| <b>V.</b> | <b>SIMPULAN DAN SARAN .....</b>   | <b>59</b> |
| 5.1       | Simpulan.....                     | 59        |
| 5.2       | Saran.....                        | 59        |
|           | <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>       | <b>60</b> |
|           | <b>LAMPIRAN .....</b>             | <b>61</b> |

**DAFTAR TABEL**

| <b>Tabel</b>                            | <b>Halaman</b> |
|---|----------------|
| 1. Simbol <i>Use Case Diagram</i> ..... | 6              |
| 2. Simbol <i>Activity Diagram</i> ..... | 8              |
| 3. Simbol <i>Class Diagram</i> .....    | 9              |
| 4. Entitas Admin.....                   | 25             |
| 5. Entitas Barang.....                  | 26             |
| 6. Entitas Pelanggan.....               | 26             |
| 7. Entitas Pembayaran.....              | 27             |



## DAFTAR GAMBAR

| <b>Gambar</b>   | <b>Halaman</b> |
|---|----------------|
| 1. Toko Atma Elektronik.....  | 4              |
| 2. <i>Use Case diagram</i> Toko Atma Elektronik.....                | 14             |
| 3. <i>Activity Diagram Login</i> dan Melihat Beranda Informasi..... | 15             |
| 4. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Produk.....               | 16             |
| 5. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Pembayaran.....                | 17             |
| 6. <i>Activity Diagram</i> Data Pelanggan.....                      | 18             |
| 7. <i>Activity Diagram</i> Mencetak Laporan.....                    | 19             |
| 8. <i>Activity Diagram</i> Melihat Informasi Beranda.....           | 20             |
| 9. <i>Activity Diagram</i> Melihat Panduan.....                     | 21             |
| 10. <i>Activity Diagram</i> Melihat Detail Barang.....              | 21             |
| 11. <i>Activity Diagram</i> Transaksi Pembayaran.....               | 22             |
| 12. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Profil.....                   | 23             |
| 13. <i>Entity Relationship Diagram</i> Toko Atma Elektronik.....    | 24             |
| 14. Desain <i>Interface</i> Halaman <i>Login</i> .....              | 28             |
| 15. Desain <i>Interface</i> Beranda Sistem Admin.....               | 28             |
| 16. Desain <i>Interface</i> Mengelola Halaman Data Produk.....      | 29             |
| 17. Desain <i>Interface</i> Mengelola Halaman Komentar Produk.....  | 29             |
| 18. Desain <i>Interface</i> Mengelola Ongkos Kirim.....             | 30             |
| 19. Desain <i>Interface</i> Halaman Admin.....                      | 30             |
| 20. Desain <i>Interface</i> Halaman Data Penjualan.....             | 31             |
| 21. Desain <i>Interface</i> Halaman Konfirmasi Bayar.....           | 31             |
| 22. Desain <i>Interface</i> Halaman Data Pelanggan.....             | 32             |

|  |    |
|--|----|
| 23. Desain <i>Interface</i> Halaman Registrasi Pelanggan. ....   | 32 |
| 24. Desain <i>Interface</i> Halaman <i>Login</i> Pelanggan. .... | 33 |
| 25. Desain <i>Interface</i> Beranda Sistem Pelanggan. ....       | 33 |
| 26. Desain <i>Interface</i> Halaman Rumah Tangga. ....           | 34 |
| 27. Desain <i>Interface</i> Halaman Alat Listrik. ....           | 34 |
| 28. Desain <i>Interface</i> Halaman Panduan Pelanggan. ....      | 35 |
| 29. Desain <i>Interface</i> Halaman <i>Order</i> . ....          | 35 |
| 30. Desain <i>Interface</i> Halaman Pembayaran. ....             | 36 |
| 31. Desain <i>Interface</i> Halaman <i>Cart</i> . ....           | 37 |
| 32. Desain <i>Interface</i> Halaman Profil. ....                 | 37 |
| 33. Desain <i>Interface</i> Mengelola Edit Profil. ....          | 38 |
| 34. Tampilan Sistem <i>Login</i> Admin. ....                     | 39 |
| 35. Tampilan Sistem Beranda Admin. ....                          | 39 |
| 36. Tampilan Sistem Mengelola Data Produk. ....                  | 40 |
| 37. Tampilan Sistem Mengelola Komentar Produk. ....              | 40 |
| 38. Tampilan Sistem Mengelola Ongkos Kirim. ....                 | 41 |
| 39. Tampilan Sistem Informasi Admin. ....                        | 41 |
| 40. Tampilan Sistem Mengelola Data Penjualan Admin. ....         | 42 |
| 41. Tampilan Sistem Halaman Konfirmasi Pembayaran. ....          | 42 |
| 42. Tampilan Sistem Halaman Mengelola Data Pelanggan. ....       | 43 |
| 43. Tampilan Sistem Halaman Laporan. ....                        | 43 |
| 44. Tampilan Sistem Halaman Laporan Penjualan. ....              | 44 |
| 45. Tampilan Sistem Halaman Registrasi. ....                     | 44 |

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di bidang informasi mendorong setiap instansi atau perusahaan untuk tetap mengikuti perkembangannya, terutama berkenaan dengan perkembangan teknologi informasi yang ada hubungannya dengan kegiatan perusahaan tersebut. Perkembangan teknologi informasi telah memberikan kontribusi yang cukup berarti dalam meningkatkan kegiatan usaha khususnya dalam hal pengolahan data yang memberi dukungan terhadap pengambilan keputusan-keputusan bisnis serta meningkatkan kegiatan pelayanan. Pemanfaatan teknologi informasi dalam suatu aktivitas bisnis merupakan hal yang cukup penting. Begitu pentingnya hampir setiap perusahaan yang serupa menggunakan sistem pelayanan bisnis secara *online*.

Perkembangan teknologi komputer berpengaruh ke dalam dunia bisnis dan jual beli yang akan memudahkan proses bertransaksi antara penjual dan pembeli pemanfaatan tujuan teknologi informasi yang dapat memberi dukungan aktif kelancaran usaha penjualan barang yang dilakukan oleh suatu toko atau instansi tertentu. Toko Atma Elektronik adalah toko alat elektronik yang terletak di Jalan Raya Serdang, Sri Bungur, Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung. Dalam bertransaksi saat ini pembeli masih harus datang ke toko karena pemilik toko belum mempunyai *website online*. Hal ini menyebabkan pelanggan harus menanyakan terlebih dahulu stok atau harga barang yang

ada di toko dan pembeli tidak dapat bertransaksi secara *online* atau harus datang di toko tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dikembangkan sebuah sistem informasi penjualan untuk toko Atma Elektronik dengan berbasis web yang bertujuan mempermudah kinerja penjualan dalam bertransaksi dengan pembeli Toko Atma Elektronik ini.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah yaitu tentang bagaimana mengimplementasikan sebuah Sistem Informasi Penjualan Toko Elektronik Toko Atma Elektro

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam tugas akhir adalah sebagai berikut:

- a. Sistem Informasi Penjualan Elektronik ini hanya digunakan untuk penjual dan calon pembeli.
- b. Sistem Informasi Penjualan Elektronik hanya digunakan untuk mengelola transaksi penjualan, data, detail barang, data pengguna, dan laporan transaksi.
- c. Sistem memiliki aktor atau *admin* yang dapat melakukan *login*, dan *logout*.

## 1.4 Tujuan

Tujuan yang dicapai dalam penelitian adalah mengembangkan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Atma Elektronik berbasis Web yang akan memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada di Toko Atma Elektronik, Sistem akan memudahkan mengelola data barang yang akan dijual, mengelola data transaksi penjualan, mengelola data pengguna, dan mengelola laporan detail transaksi web.

## **1.5 Manfaat**

Manfaat dari penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

a. Bagi Toko

Sistem ini diharapkan dapat memudahkan pemilik toko dalam mengelola penjualan sehingga menjadi lebih efektif.

b. Bagi Pembeli

Sistem ini diharapkan dapat memudahkan pembeli melihat informasi barang yang dijual dengan melihat detail barang yang ada pada sistem informasi yang dikembangkan.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Gambaran Umum Perusahaan

#### 2.2.1 Profil Instansi

Atma Elektro merupakan toko yang menjual berbagai alat listrik dan alat rumah tangga yang didirikan pada tahun 2018. Toko ini terletak di Jalan Raya Serdang, Sri Bungur Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.



Gambar 1. Toko Atma Elektronik.

## **2.2 Uraian Tentang Landasan Teori**

### **2.2.1 Pengertian Penjualan**

Penjualan merupakan alat pendukung yang digunakan untuk menjalankan promosi penjualan yang dilakukan oleh pelaku bisnis maupun perusahaan menurut Kotler & Armstrong (2018:496).

### **2.2.2 Pengertian Sistem Informasi**

Sistem Informasi adalah suatu kumpulan dari komponen-komponen dalam organisasi yang berhubungan dengan proses penciptaan aliran informasi (Yakub, 2018).

### **2.2.3 Pengertian Sistem**

Sistem informasi adalah kombinasi dari orang-orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, sumber daya data, dan kebijakan serta prosedur dalam menyimpan, mendapatkan kembali, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam suatu informasi (Marakas & O'Brien, 2017).

### **2.2.4 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 nyata. Kejadian-kejadian (*event*) adalah kejadian yang terjadi pada saat tertentu. Suatu informasi dikatakan lebih bernilai jika manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Biaya informasi terdiri dari:

- a. Biaya perangkat keras
- b. Biaya untuk analisis
- c. Biaya untuk tempat dan faktor kontrol lingkungan

### 2.2.5 Pengertian Unified Modeling Language (UML)



UML (*Unified Modeling Language*) adalah metode pemodelan yang disajikan secara visual yang bertujuan untuk menunjukkan perancangan sistem berorientasi objek. UML juga dapat dikatakan sebagai alat yang menjadi standar dalam visualisasi, perancangan, dan dokumentasi sistem aplikasi. Saat ini, UML juga telah menjadi bahasa standar yang digunakan dalam penulisan (Fabriyan, 2022).

#### a. Pengertian *Use Case Diagram*

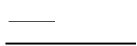
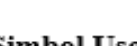


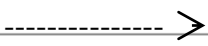
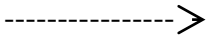

*Use Case Diagram* adalah pemodelan untuk kelakuan (*behaviour*) sistem informasi yang akan dikembangkan *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu (Sukamto & Shalahudin, 2018).

Tabel 1. Simbol *Use Case Diagram*.

**Tabel 1 Simbol Use Case Diagram**

| No | Simbol  | Nama    | Keterangan  |
|----|---|---------|---|
| 1. |  | Usecase | Mengisi kata kerja nama <i>use case</i>   |
| 2. |  | Aktor   | Orang proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem. |





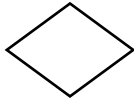


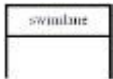
| No                                     | Simbol   | Nama                             | Keterangan  |
|--|--|----------------------------------|---|
| 3.                                     |   | Interaksi/<br><i>Interaction</i> | Komunikasi<br>antara aktor<br>dan <i>use case</i>   |
| 4.                                     |   | <i>Generalization</i>            | Hubungan<br>generalisasi dan<br>spesialisasi  |
| <b>Tabel 1 Simbol Use Case Diagram</b> |  |                                  |   |
| No                                     | Simbol   | Nama                             | Keterangan  |
| 1.                                     |   | Usecase                          | Mengisi kata<br>antara dua buah<br>kata <i>use case</i> dimana<br>fungsi yang satu<br>adalah proses<br>atau sistem lain<br>yang lebih umum<br>dari lainnya  |
| 2.                                     |   | Aktor                            | Orang yang<br>berinteraksi<br>dengan sistem<br>informasi yang<br>akan ditambahkan   |
| 5.                                     |   | Ekstensi/<br><i>Extend</i>       | Relasi <i>Use case</i><br>ditambahkan ke<br>sebuah <i>usecase</i><br>dimana <i>use case</i><br>yang<br>ditambahkan<br>dapat berdiri<br>sendiri walaupun<br>tanpa <i>use case</i><br>tambahan itu  |
| 6.                                     | <br><br> | <i>Include/uses</i>              | Relasi <i>use case</i><br>tambahan ke<br>sebuah <i>use case</i><br>dan <i>use case</i><br>yang<br>ditambahkan<br>memerlukan <i>use</i><br><i>case</i> ini untuk<br>menjalankan<br>fungsinya atau<br>sebagai syarat<br>dijalankan <i>use</i><br><i>case</i> ini. |

Sumber Tabel 2: (Sukamto & Shalahudin, 2018)

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran yang ada pada kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

Berikut adalah simbol-simbol *activity diagram*, terdapat pada tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 2. Simbol *Activity Diagram*.

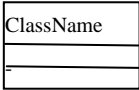
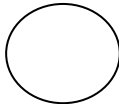


| Simbol  | Nama                            | Keterangan   |
|---|---------------------------------|--|
|    | Status di awal                  | Status awal aktivitas sistem   |
|    | Aktivitas                       | Aktivitas yang dilakukan oleh sistem   |
|   | Percabangan/<br><i>decision</i> | Asosiasi percabangan jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.   |
|  | <i>Fork</i>                     | Menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu. |
|  | Status akhir                    | Status akhir yang dilakukan sistem<br>Sebuah diagram aktivitas memiliki status akhir                           |
|  | <i>Swimlane</i>                 | Memisahkan organisasi bisnis bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi                                 |

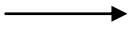
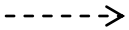
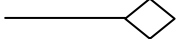
Sumber Tabel 3: (Sukamto & Shalahudin, 2018)

### 2.2.6 Pengertian *Class Diagram*

*Class Diagram* adalah model *statis* yang menggambarkan struktur dan deskripsi *class* serta hubungannya antara *class*. *Class diagram* mirip *entity relationship diagram* pada perancangan *database*, bedanya pada *entity relationship diagram* tidak terdapat operasi/metode tapi hanya atribut. *Class* terdiri dari nama kelas, atribut dan operasi/metode (Sukamto & Shalahudin, 2018).

Tabel 3. Simbol *Class Diagram*

| Simbol  | Nama                        | Keterangan   |
|---|-----------------------------|--|
|    | <i>Class</i>                | Kelas pada struktur sistem.  |
|  | <i>Interface</i>            | Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek                                  |
|  | <i>Association</i>          | Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> . |
|  | <i>Directed association</i> | Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu  |

| Simbol  | Nama                  | Keterangan   |
|---|-----------------------|--|
|   |                       | digunakan oleh kelas yang lain.  |
|    | <i>Generalization</i> | Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus). |
|    | <i>Dependency</i>     | Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.              |
|  | <i>Aggregation</i>    | Relasi antar kelas dengan makna semua bagian ( <i>whole-part</i> ).      |

Sumber: Tabel 3 (Sukamto & Shalahudin, 2018)

### 2.2.7 Pengertian *Database*

*Database* adalah kumpulan informasi yang disimpan secara sistematis di dalam komputer sehingga dapat dikendalikan oleh program komputer untuk mengambil informasi dari *database*. Istilah “Basis Data” berasal dari ilmu komputer, Artikel ini adalah tentang database komputer, meskipun pentingnya kemudian diperluas untuk memasukkan hal-hal selain elektronik. Catatan seperti *database* ada sebelum Revolusi Industri dalam bentuk buku, kuitansi, dan kumpulan data bisnis (Andaru, 2018).

### **2.2.8 Pengertian MySQL**

*MySQL* adalah salah satu dari jenis basis data pada bagian server yang paling banyak digunakan serta mudah dan digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan basis data dan pengolahan datanya (Harianto et al., 2019).

### **2.2.9 Pengertian CodeIgniter**

*Codeigniter* adalah sebuah aplikasi *open source* yang berupa kerangka kerja atau *framework* untuk membangun *website* menggunakan bahasa pemrograman PHP yang bertujuan memungkinkan pengembangan proyek menjadi lebih cepat daripada penulisan kode dasar atau kode terstruktur, dengan menyediakan banyak *library* (Mukminin et al., 2020).

### **2.2.10 Pengertian HTML**

HTML merupakan singkatan dari *Hypertext Markup Language* yang merupakan bahasa pemrograman web yang memberitahukan peramban web (*web browser*) bagaimana menyusun dan menyajikan konten di halaman web (Kostaman & Sumaryana, 2018).

### **2.2.11 Pengertian Web Server**

*Web Server* adalah sebuah perangkat lunak server yang berfungsi untuk menerima permintaan dalam bentuk situs web melalui HTTP atau HTTPS yang dikenal sebagai *browser web* dan mengirimkan kembali (reaksi) hasil dalam bentuk situs yang biasanya merupakan dokumen HTML (Supono & Putratama, 2018).

## III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

### 3.1 Analisis Sistem Berjalan

Analisis sistem yang sudah berjalan saat ini di Toko Atma Elektronik yaitu penjualan barang elektronik dilakukan secara *offline* dengan pembeli masih harus mendatangi Toko nya secara langsung dan menanyakan detail barang beserta harga ke karyawan Toko Atma Elektronik. Pada permasalahan tersebut dibutuhkan suatu sistem informasi agar mempermudah penjual dalam mengelola data terhadap penjualan di Toko Atma Elektronik.

Sistem untuk penjualan sangat diperlukan untuk memudahkan penjual dalam melakukan transaksi dan pendataan penjualan barang elektronik sehingga penjual dapat melakukan penjualan secara *online* dan pelanggan juga dapat melihat detail barang, stok dan bertransaksi dengan menggunakan web tanpa harus datang ke Toko Atma Elektronik.

### 3.2 Analisis Kebutuhan Sistem Baru

Analisis kebutuhan sistem yang digunakan dalam pembuatan sistem Toko Atma Elektronik membutuhkan suatu kebutuhan *hardware* kebutuhan *software* dan kebutuhan *funksional* dalam mengembangkan sistem diantaranya sebagai berikut.

### 3.2.1 Kebutuhan *Hardware*

Perangkat keras yang digunakan untuk mengerjakan sistem ini adalah laptop dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a. *Processor* : Intel(R) Core(TM) i3
- b. *RAM* : 4,00 GB (3,75 GB usable)
- c. *Penyimpanan* : OSC 146GB
- d. *GPU* : Intel® HD Graphic
- e. *Keyboard*
- F *Mouse*

### 3.2.2 Kebutuhan *Software*

Adapun perangkat lunak yang digunakan dalam mengerjakan sistem ini adalah sebagai berikut:

- a. *Sistem Operasi* : *Windows 10 Home Single Language*
- b. *Text Editor* : *Sublime 3*
- c. *Database Server* : *MySql*
- d. *Web Server* : *Apache*
- e. *UML Designer* untuk membuat perancangan sistem yaitu *use case diagram* dan *activity diagram*

### 3.2.3 Kebutuhan *Fungsional*

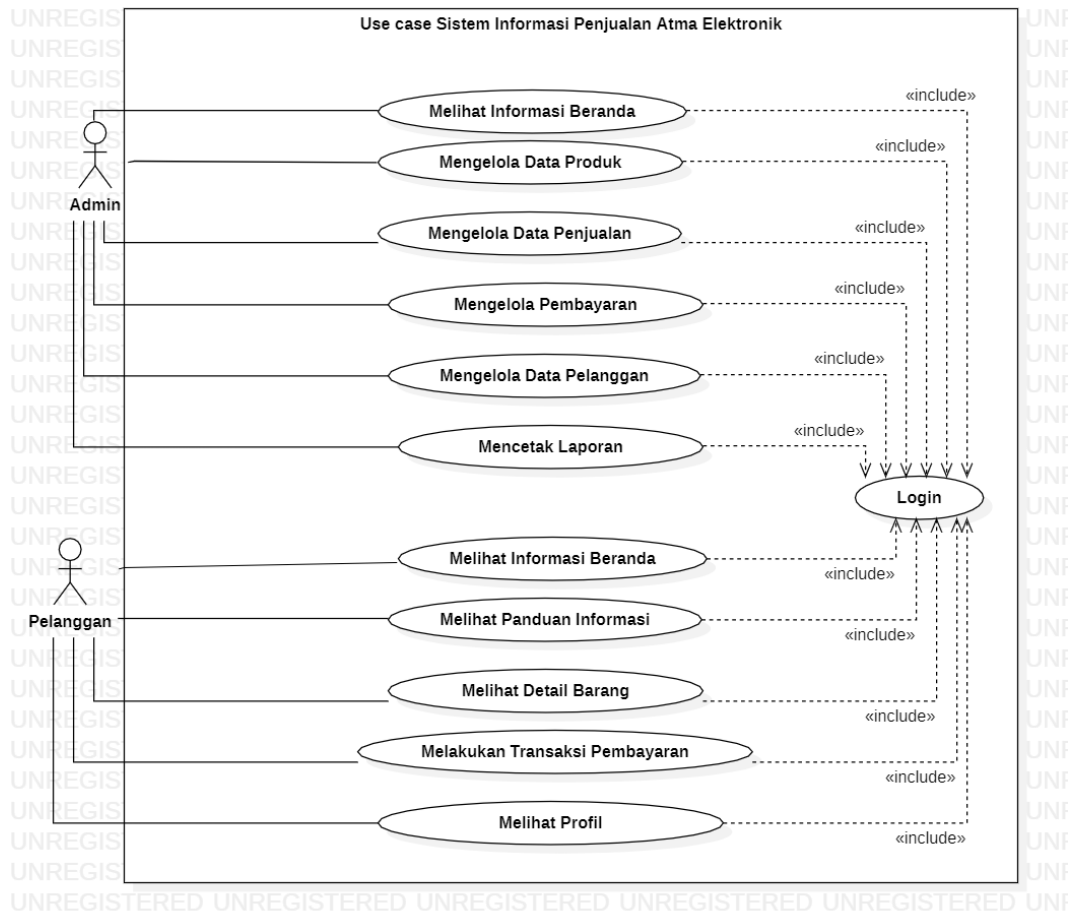
Analisis kebutuhan fungsional digunakan untuk mengetahui fungsi-fungsi yang diperlukan terkait proses *input* dan *output* pada sistem.

Adapun kebutuhan fungsional dari sistem diantaranya:

- a. Admin dapat mengakses sistem dengan melakukan *login* terlebih dahulu.
- b. Admin dapat melihat *dashboard* tampilan utama dari sistem.
- c. Admin dapat mengelola data barang.
- d. Admin dapat mengelola data pengguna.
- e. Admin dapat mencetak laporan transaksi.
- f. *User* dapat melihat informasi detail barang.

- g. *User* dapat mencari barang.
- h. *User* dapat melihat detail transaksi.

Kebutuhan fungsional dari sistem informasi penjualan Atma Elektro dapat digambarkan dengan *use case diagram* pada Gambar berikut:



Gambar 2. *Use Case diagram* Toko Atma Elektronik.

### 3.3 Desain Sistem

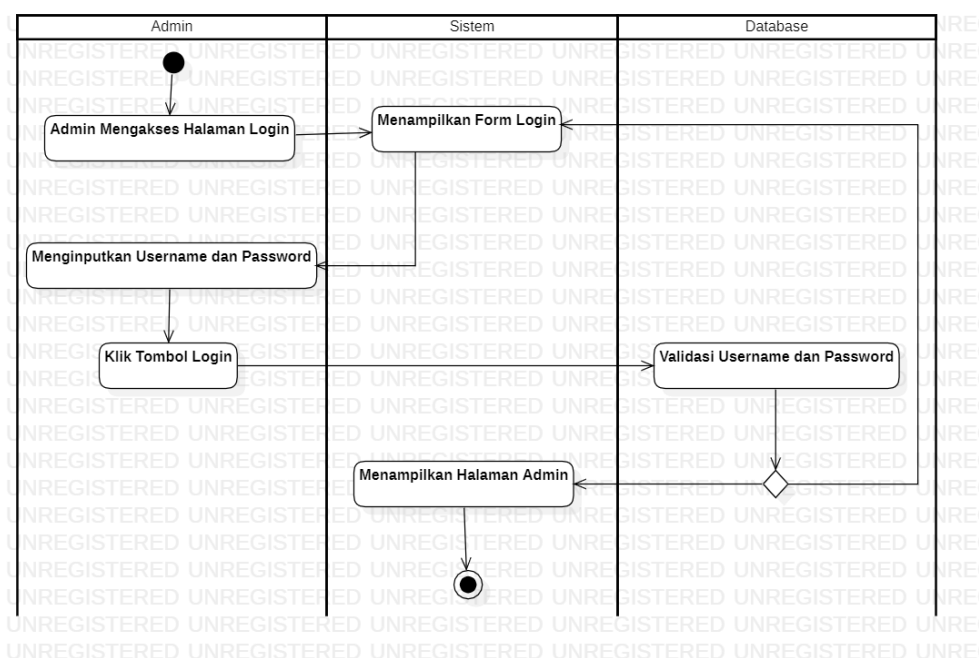
Dalam pembuatan sistem ini perlu dilakukan desain sistem terlebih dahulu sebelum implementasi desain yang diantaranya:



### 3.3.1 Desain Proses

Desain proses pada sistem menggunakan *activity diagram* yang dilaksanakannya sebagai berikut.

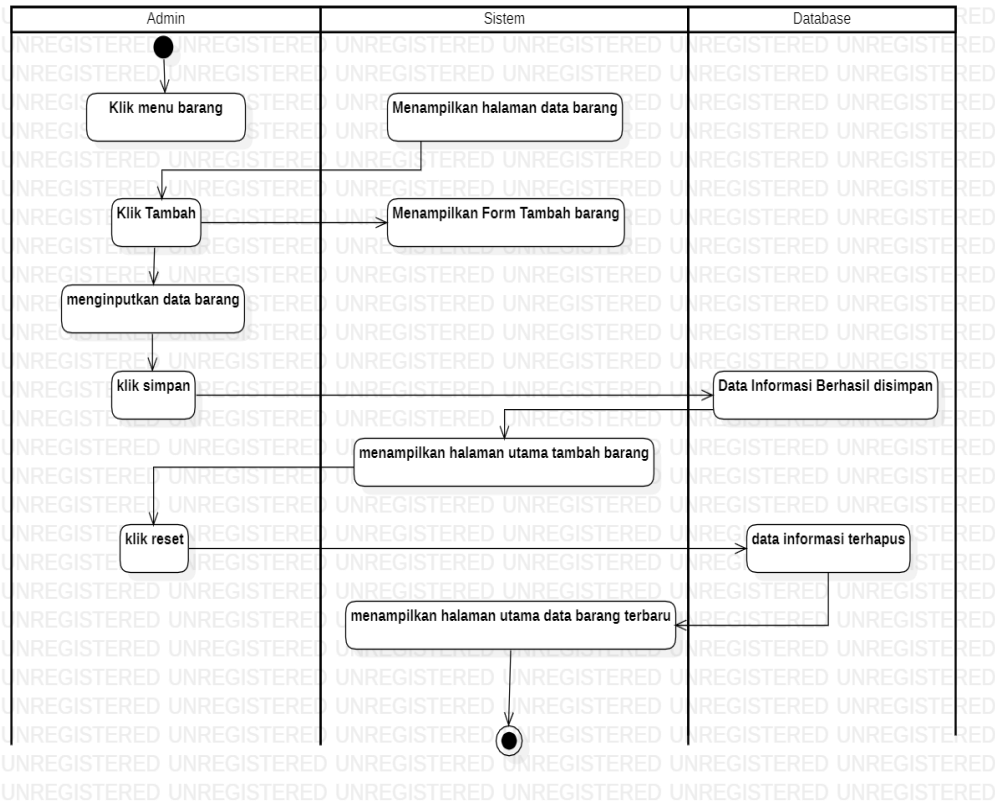
#### a. *Activity Diagram Login dan Melihat Informasi Beranda Sistem*



Gambar 3. *Activity Diagram Login dan Melihat Beranda Informasi.*

Gambar 3 merupakan *activity diagram* login dan menampilkan halaman informasi beranda. Admin mengakses halaman *login*, kemudian sistem meminta admin untuk mengisi *username* dan *password* yang dibuat. Setelah mengisi *username* dan *password* admin mengklik tombol login dan *database* akan memvalidasi *username* dan *password* tersebut. Jika data valid maka sistem akan menampilkan halaman *dashboard* pada sistem. Jika tidak valid sistem tetap menampilkan halaman login untuk admin mengisi kembali *username* dan *password*.

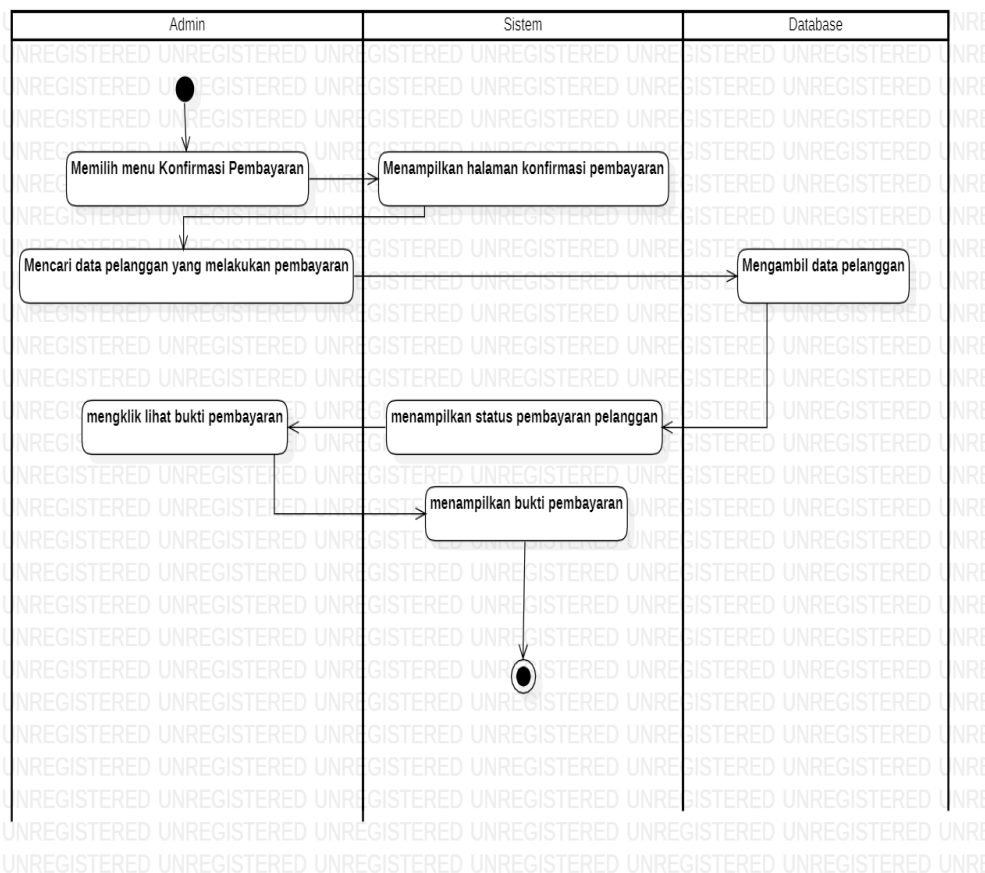
**b. Activity Diagram Mengelola Data Produk**



Gambar 4. Activity Diagram Mengelola Data Produk.

Gambar 4 menampilkan *activity diagram* mengelola Data Produk Admin mengakses halaman *login* kemudian setelah berhasil *login* akan tampil halaman informasi beranda sistem, kemudian admin dapat memilih menu data produk untuk melihat semua data produk yang akan dijual. Kemudian jika ingin menginputkan data produk klik tambah kemudian sistem akan menampilkan *form* tambah barang, jika sudah klik simpan nanti data akan tersimpan di *database* nya. Jika sudah menambah data produk admin bisa menghapus data yang sudah ditambahkan dengan mengklik *reset* maka data informasi akan terhapus kemudian jika sudah admin dapat menampilkan halaman utama data barang terbaru.

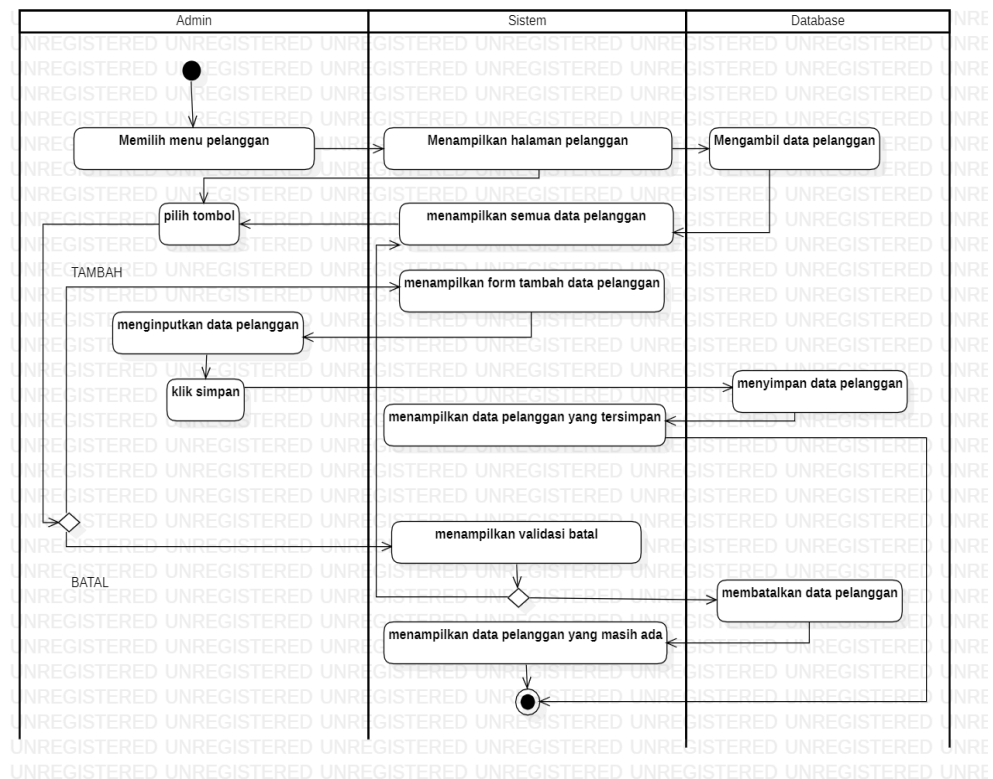
c. *Activity Diagram Mengelola Pembayaran*



Gambar 5. *Activity Diagram Mengelola Pembayaran.*

Gambar 5 menampilkan *activity diagram* mengelola pembayaran pelanggan. Admin mengakses halaman informasi beranda sistem, kemudian admin dapat memilih menu konfirmasi pembayaran untuk melihat semua data pembayaran pelanggan. Dan bukti *transfer* pelanggan Kemudian. Jika sudah melihat status pembayaran dan pelanggan berhasil melakukan transaksi dengan benar maka admin siap mengirim produk ke pelanggan ke tempat tujuan pelanggan.

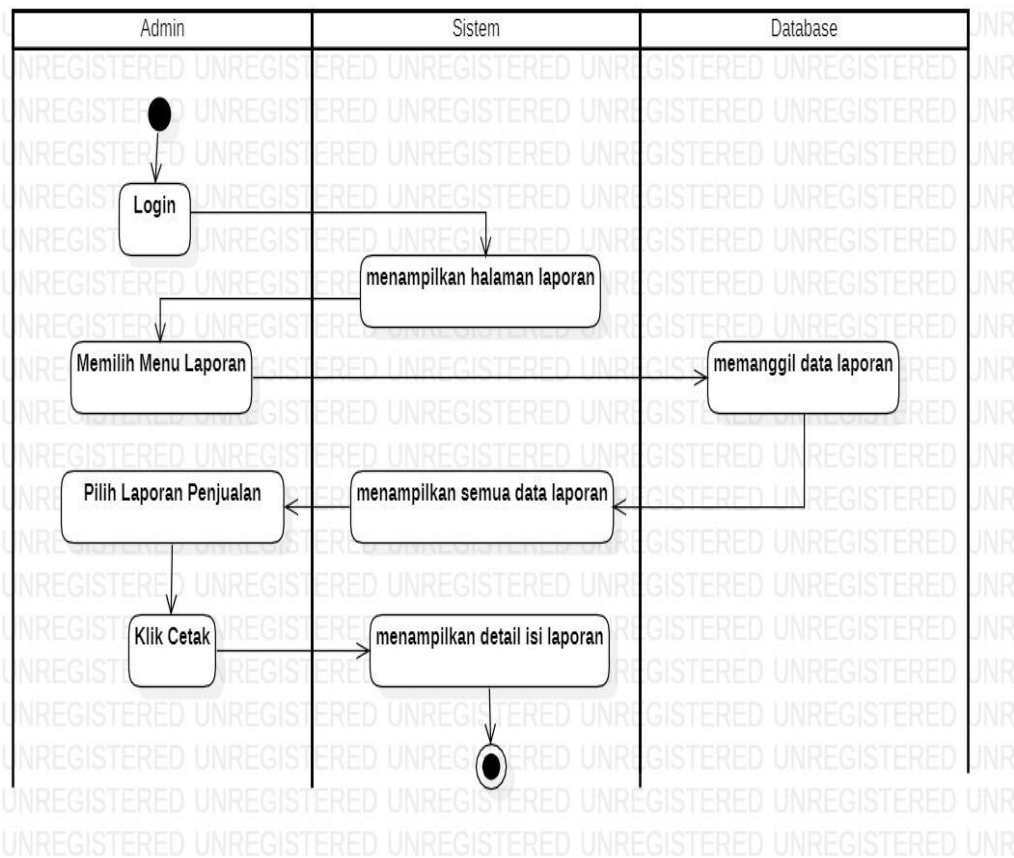
#### d. Activity Diagram Mengelola Data Pelanggan



Gambar 6. Activity Diagram Data Pelanggan.

Gambar 6 menampilkan *activity diagram* mengelola data pelanggan. Admin mengakses halaman informasi beranda sistem, kemudian admin dapat memilih menu pelanggan untuk melihat data semua pelanggan. Kemudian jika ingin menambahkan data pelanggan dapat klik tombol tambah data pelanggan lalu dapat mengisikan data pelanggan yang ingin ditambahkan, jika ingin menghapus data pelanggan admin klik tombol batal data pelanggan dan jika sudah lalu klik simpan maka sistem akan menampilkan data pelanggan yang telah ditambahkan atau dibatalkan.

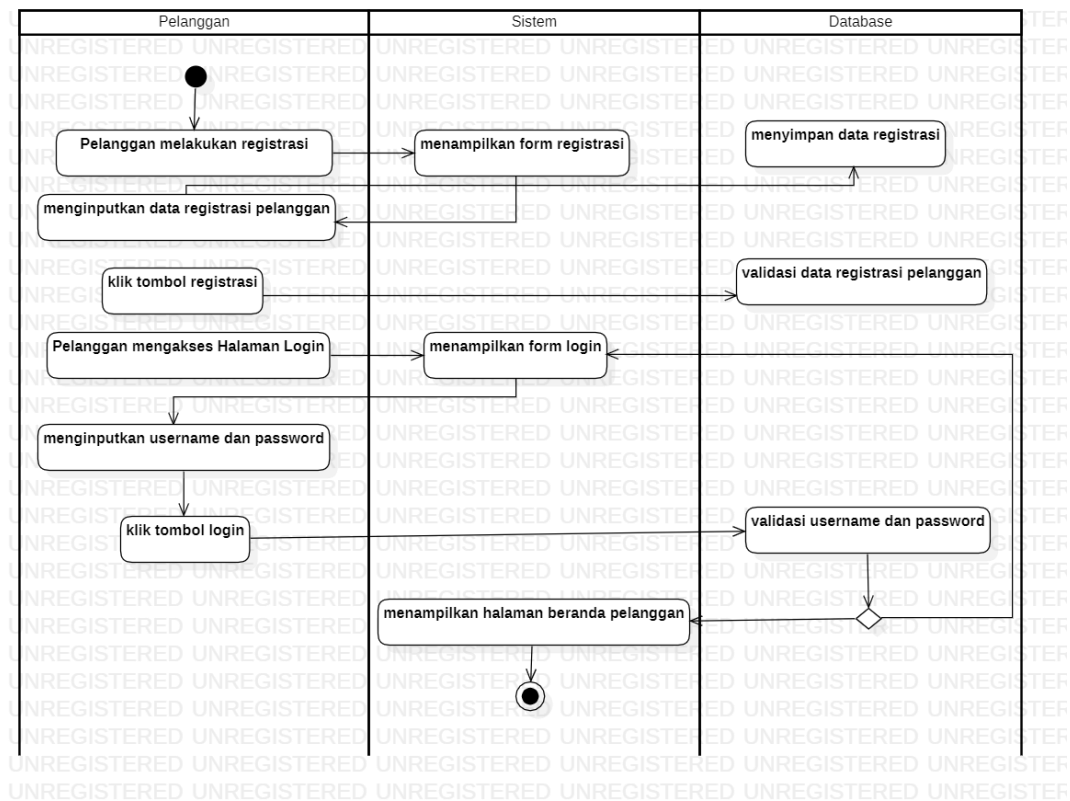
e. *Activity Diagram Mencetak Laporan*



Gambar 7. *Activity Diagram Mencetak Laporan.*

Gambar 7 merupakan *activity diagram* mencetak laporan Pembayaran. Dalam proses ini admin mengakses halaman *dashboard*. admin mengklik menu laporan Pembayaran maka sistem menampilkan halaman laporan pembayaran. Jika admin ingin mencetak laporan dapat dilakukan dengan cara pilih menu cetak per pendapatan atau cetak per laporan stok lalu klik cetak maka akan menampilkan halaman laporan pembayaran sesuai yang dipilih.

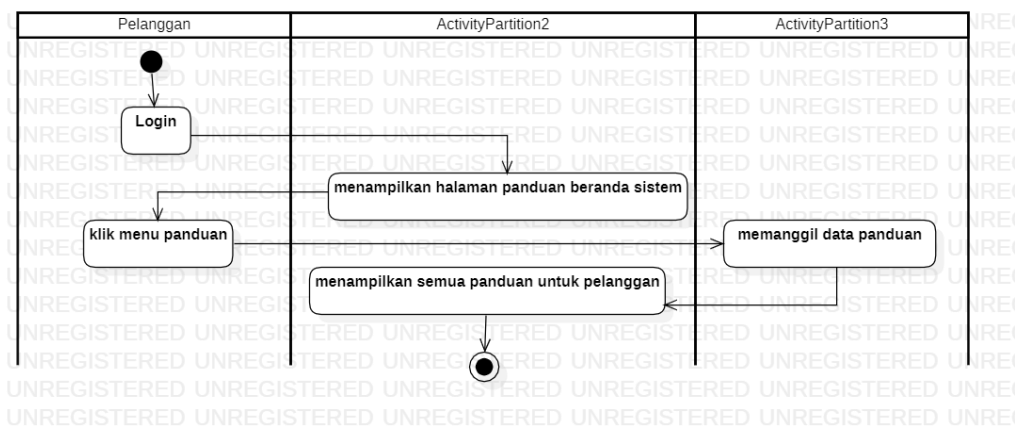
**f. Activity Diagram Melihat Informasi Beranda Pelanggan**



Gambar 8. Activity Diagram Melihat Informasi Beranda.

Gambar 8 merupakan *activity diagram login* dan menampilkan *dashboard* sistem untuk pelanggan. Pelanggan melakukan registrasi terlebih dahulu dengan membuat akun dari data pelanggan setelah berhasil registrasi pelanggan kemudian mengakses halaman *login*, kemudian sistem meminta pelanggan untuk mengisi *username* dan *password* yang telah dibuat. Setelah mengisi *username* dan *password* pelanggan mengklik tombol *login* dan *database* akan memvalidasi *username* dan *password* tersebut. Jika data valid maka sistem akan menampilkan halaman *dashboard* pada sistem. Jika tidak valid sistem tetap menampilkan halaman *login* untuk pelanggan mengisi kembali *username* dan *password* dengan benar.

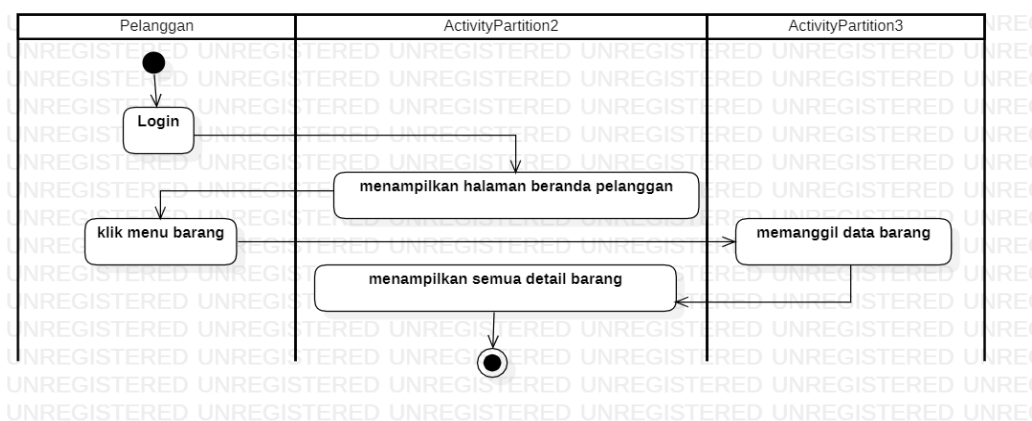
### g. Activity Diagram Melihat Panduan Informasi



Gambar 9. Activity Diagram Melihat Panduan.

Gambar 9 merupakan *activity diagram* melihat panduan informasi Pelanggan mengakses halaman *login*, kemudian sistem akan berada di halaman informasi beranda sistem. Pelanggan klik menu Panduan, *database* akan memanggil data panduan yang kemudian akan menampilkan detail panduan untuk pelanggan.

### h. Activity Diagram Melihat Detail Barang

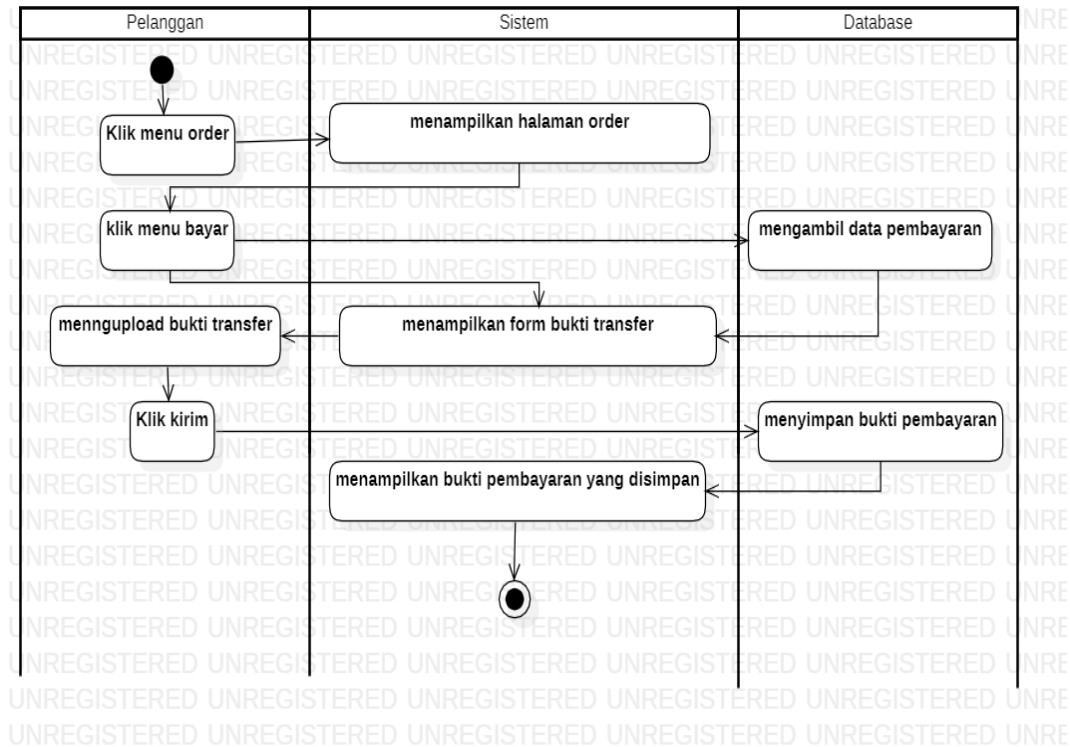


Gambar 10. Activity Diagram Melihat Detail Barang.

Gambar 10 merupakan *activity diagram* melihat detail barang Pelanggan mengakses halaman *login*, kemudian sistem akan berada di halaman informasi

beranda sistem. Pelanggan klik menu Barang diinginkan, *database* akan memanggil data detail barang yang kemudian akan menampilkan detail barang yang diinginkan.

*i. Activity Diagram Transaksi Pembayaran*

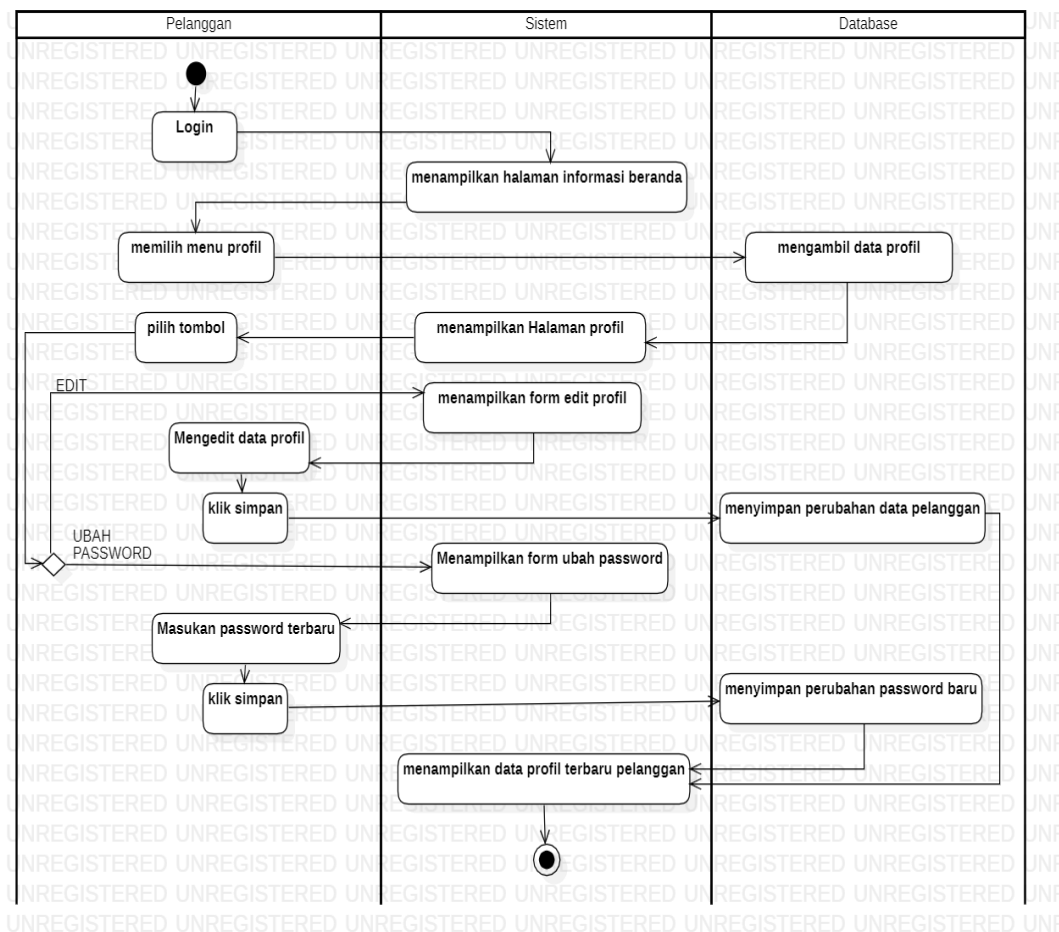


Gambar 11. *Activity Diagram* Transaksi Pembayaran.

Gambar 11 merupakan *activity diagram* transaksi pembayaran. Pelanggan mengakses halaman *order*, kemudian sistem akan berada di halaman *order*. Pelanggan klik menu bayar, *database* akan mengambil data pembayaran pelanggan kemudian sistem menampilkan form bukti transfer yang akan pelanggan isikan dengan mengupload bukti transfer kemudian pelanggan klik kirim maka *database* akan menyimpan bukti pembayaran Sistem akan menampilkan bukti pembayaran yang disimpan.



### j. Activity Diagram Mengelola Profil

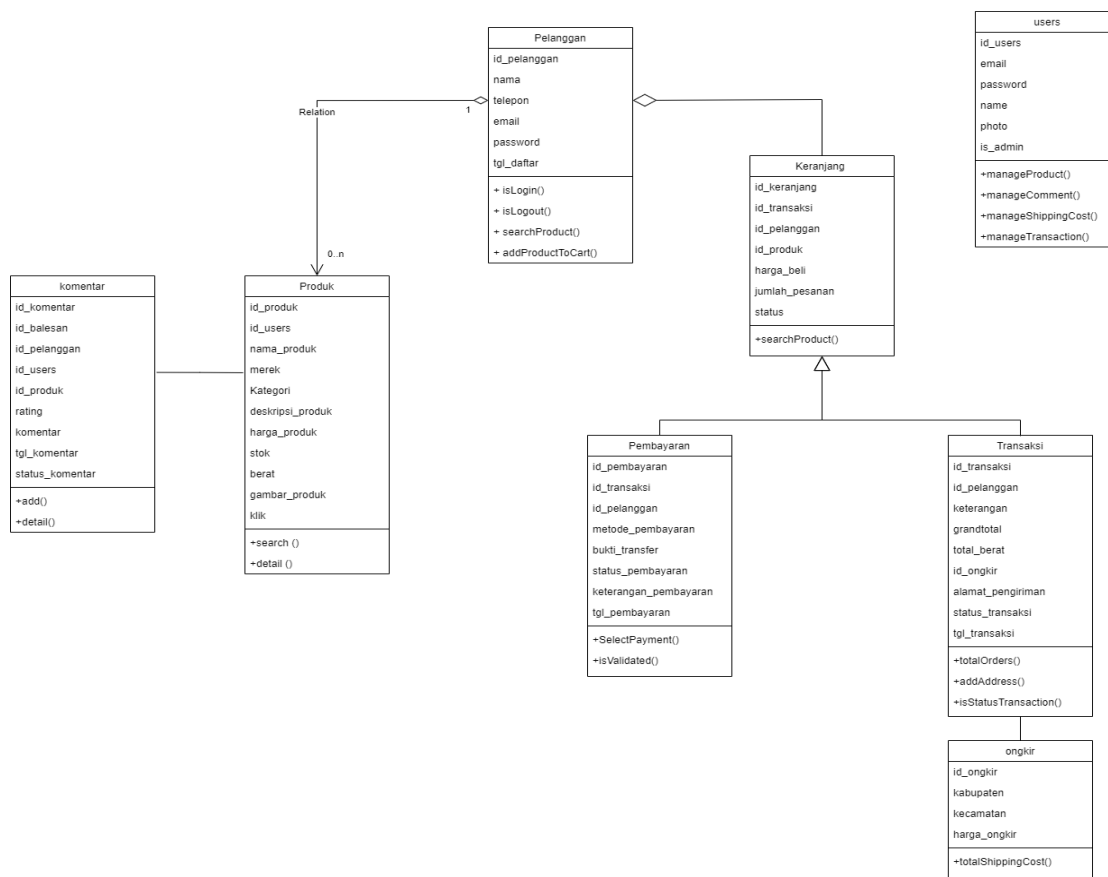


Gambar 12. Activity Diagram Mengelola Profil.

Gambar 12 menampilkan *activity diagram* mengelola profil pelanggan. Setelah berhasil melakukan *login* dan sistem menampilkan informasi beranda sistem maka selanjutnya pelanggan memilih menu profil, setelah itu data pelanggan akan dipanggil oleh *database* untuk kemudian ditampilkan. Pelanggan juga dapat memilih ubah profil untuk melakukan perubahan data yang akan dirubah atau ubah *password* jika ingin mengganti dengan *password* yang baru, kemudian klik simpan maka *database* akan menyimpan data terbaru dan kemudian ditampilkan kembali.

### 3.3.1 Desain Class Diagram

#### a. Class Diagram



Gambar 13. *Class Diagram* Toko Atma Elektronik.

Gambar 13 merupakan *Class Diagram* dari sistem informasi penjualan elektronik Toko Atma Elektro Terdapat beberapa entitas yang saling berhubungan seperti Admin mengelola barang kemudian pelanggan melihat barang dan melihat detail barang kemudian Pelanggan melakukan transaksi pembayaran.

## b. Struktur Tabel *Database*

### 1. Tabel Entitas Admin

Tabel 4. Entitas Admin.

| <i>Attribute</i> | <b>Tipe Data</b> | <b>Panjang</b> | <b>Keterangan</b>               |
|------------------|------------------|----------------|---------------------------------|
| <b>Id_admin</b>  | <i>Int</i>       | 10             | Id untuk membedakan antar Admin |
| <i>Username</i>  | <i>Varchar</i>   | 191            | <i>Username</i> Untuk Login     |
| <i>Password</i>  | <i>Varchar</i>   | 191            | <i>Password</i> untuk login     |

### 2. Tabel Entitas Barang

Tabel 5. Entitas Barang.

| <i>Attribute</i>        | <b>Tipe Data</b> | <b>Panjang</b> | <b>Keterangan</b>                                   |
|-------------------------|------------------|----------------|---|
| <b>Id_produk</b>        | <i>Int</i>       | 11             | <i>Id</i> produk untuk membedakan antar kelas       |
| <b>Id_users</b>         | <i>Int</i>       | 11             | <i>Id_user</i> untuk membedakan antara <i>users</i> |
| <b>Nama_produk</b>      | <i>Int</i>       | 50             | Nama Produk   |
| <b>Merek</b>            | <i>Varchar</i>   | 25             | Merek Produk  |
| <b>Kategori_produk</b>  | <i>Varchar</i>   | 50             | Kategori Produk                                     |
| <b>Deskripsi produk</b> | <i>Varchar</i>   | 50             | Tentang Produk                                      |
| <b>Harga_produk</b>     | <i>Int</i>       | 11             | Harga Produk  |

|                   |             |    |                       |
|-------------------|-------------|----|-----------------------|
| <b>Stok</b>       | <i>Int</i>  | 11 | Jumlah Produk tersisa |
| <b>Berat</b>      | <i>Int</i>  | 11 | Berat Produk          |
| <b>Tgl_produk</b> | <i>Date</i> | 20 | Tgl Produk            |

### 3. Tabel Entitas Pelanggan

Tabel 6. Entitas Pelanggan.

| <i>Attribute</i>        | <b>Type</b>    | <b>Panjang</b> | <b>Keterangan</b>                              |
|-------------------------|----------------|----------------|--|
|                         | <b>Data</b>    |                |  |
| <b>Id_transaksi</b>     | <i>Int</i>     | 11             | Id_transaksi untuk membedakan antara transaksi |
| <b>Id_pelanggan</b>     | <i>Int</i>     | 11             | Id_pelanggan untuk membedakan antara pelanggan |
| <b>Keterangan</b>       | <i>Varchar</i> | 50             | Keterangan transaksi                           |
| <b>Grand_total</b>      | <i>Int</i>     | 50             | Total yang harus dibayar pelanggan             |
| <b>Total_berat</b>      | <i>Int</i>     | 11             | Total berat produk                             |
| <b>Id_ongkir</b>        | <i>Int</i>     | 11             | Id ongkir untuk membedakan antar ongkir        |
| <b>Alamat</b>           | <i>Text</i>    | 50             | Alamat Pelanggan                               |
| <b>Status_transaksi</b> | <i>Varchar</i> | 20             | Status Transaksi                               |
| <b>Tgl_transaksi</b>    | <i>Date</i>    | 20             | Tanggal transaksi oleh pelanggan               |

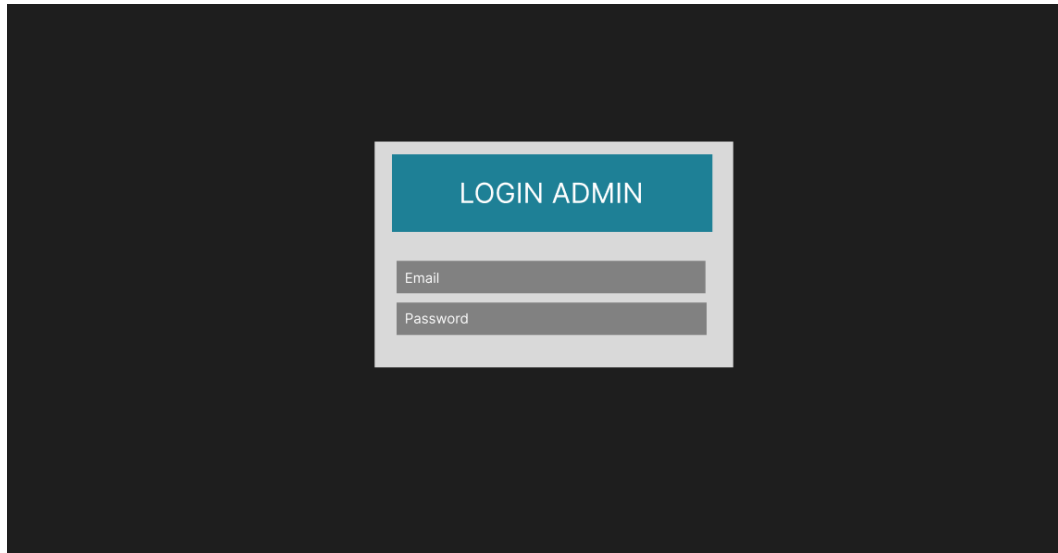
#### 4. Tabel Entitas Pembayaran

Tabel 7. Entitas Pembayaran.

| <i>Attribute</i>            | <i>Tipe Data</i> | <i>Panjang</i> | <i>Keterangan</i>                                |
|-----------------------------|------------------|----------------|--|
| <b>Id_pembayaran</b>        | <i>Int</i>       | 11             | Id pembayaran untuk membedakan antara pembayaran |
| <b>Id_transaksi</b>         | <i>Int</i>       | 11             | Id transaksi untuk membedakan antara transaksi   |
| <b>Id_pelanggan</b>         | <i>Int</i>       | 11             | Id pelanggan untuk membedakan antar pelanggan    |
| <b>Metode pembayaran</b>    | <i>Varchar</i>   | 25             | Pilihan Pembayaran                               |
| <b>Bukti_transfer</b>       | <i>Text</i>      | 20             | Bukti pembayaran                                 |
| <b>Status_pembayar</b><br>1 | <i>Varchar</i>   | 25             | Status pembayaran                                |
| <b>Keterangan</b>           | <i>Text</i>      | 50             | Keterangan pembayaran                            |
| <b>Tgl_pembayaran</b>       | <i>Date</i>      | 20             | Tanggal pembayaran                               |

### 3.2.1 Desain Antarmuka (*Interface*)

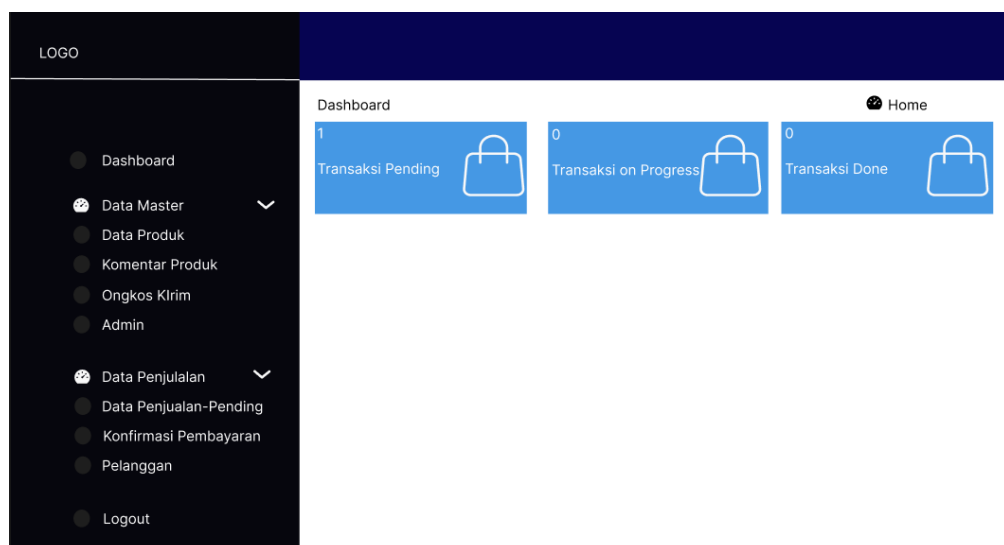
#### a. *Interface* Halaman *Login*



Gambar 14. Desain *Interface* Halaman *Login*.

Gambar 14 merupakan desain *interface* dari halaman *login* Sistem Informasi Penjualan Elektronik di Toko Atma Elektro. Pada *interface* tersebut terdapat judul sistem, logo, *form login*, pengguna dapat melakukan *login* dengan mengisi *email* dan *password* kemudian klik tombol *login*.

#### b. *Interface* Halaman Informasi Beranda Sistem



Gambar 15. Desain *Interface* Beranda Sistem Admin.

Gambar 15 terdapat desain *interface* dari informasi beranda sistem untuk admin, setelah admin berhasil *login* ke sistem maka akan langsung diarahkan ke halaman beranda. Tampilan yang tersedia pada halaman ini yaitu menampilkan kotak yang berisi informasi untuk transaksi yang di pending, transaksi yang masih di proses dan transaksi selesai.

### c. *Interface* Mengelola Halaman Data Produk

| No. | Nama Produk     | Kategori Produk | Harga       | Stok | Berat    |  |
|-----|-----------------|-----------------|-------------|------|----------|--|
| 1   | kipas           | Rumah tangga    | Rp. 200.000 | 8    | 9 gram   |  |
| 2   | Setrika philips | Rumah tangga    | Rp.250.000  | 2    | 900 gram |  |
| 3   | remot           | Alat Listrik    | Rp.25.000   | 3    | 500 gram |  |
| 4   | kipas yasaka    | Rumah tangga    | Rp.175.000  | 9    | 0 gram   |  |
| 5   | lampu hannoc    | Alat Listrik    | Rp.21.000   | 4    | 0 gram   |  |
| 6   | lampu visicom   | Alat Listrik    | Rp.18.000   | 7    | 0 gram   |  |
| 7   | remot sharp     | Alat Listrik    | Rp.18.000   | 6    | 0 gram   |  |
| 8   | setrika niko    | Rumah tangga    | Rp.75.000   | 1    | 0 gram   |  |

Gambar 16. Desain *Interface* Mengelola Halaman Data Produk.

Gambar 16 Desain *Interface* Mengelola Halaman Data Produk yang menampilkan Data Produk yang dijual di Toko Atma Elektronik.

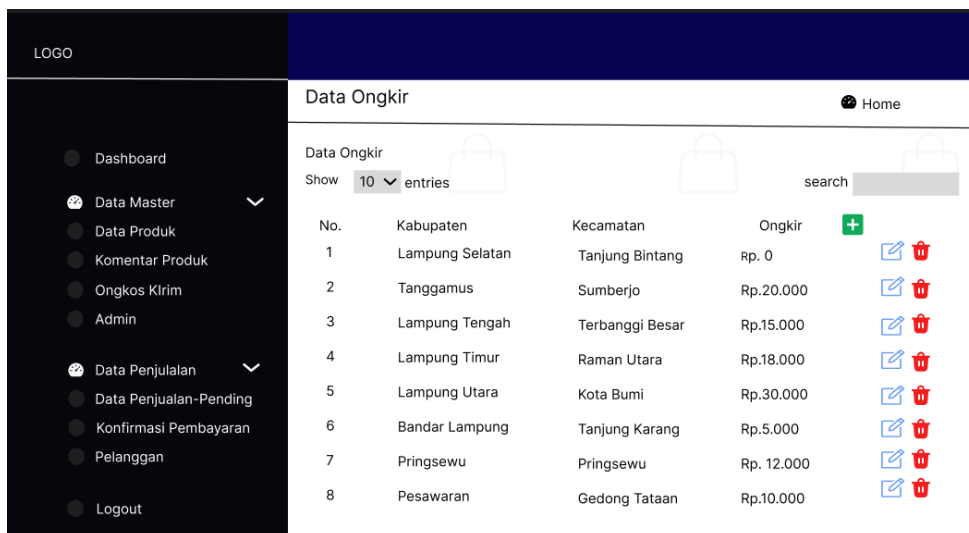
### d. *Interface* Halaman Komentar Produk

| No | Pelanggan                 | Produk          | Rating | Komentar | Status   | Balas |
|----|---------------------------|-----------------|--------|----------|----------|-------|
| 1  | Atma Putri S-083803598635 | Setrika Philips | 4      | Bagus    | Komentar |       |

Gambar 17. Desain *Interface* Mengelola Halaman Komentar Produk.

Gambar 17 Desain *Interface* Mengelola Halaman Komentar Produk yang menampilkan Komentar Produk yang dijual di Toko Atma Elektronik yang ditanggapi oleh pelanggan.

e. *Interface* Halaman Ongkos Produk



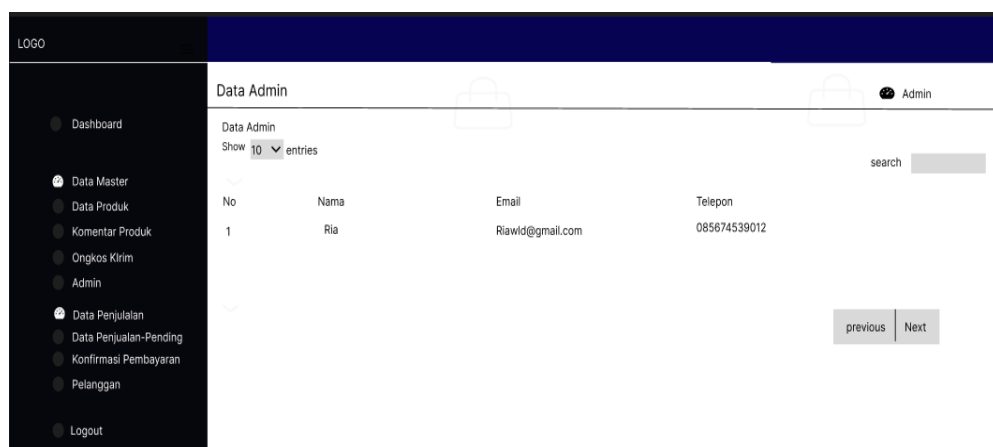
The screenshot shows a web interface for managing shipping costs. On the left is a dark sidebar menu with options like Dashboard, Data Master, Data Produk, Komentar Produk, Ongkos Kirim, Admin, Data Penjualan, and Logout. The main content area is titled 'Data Ongkir' and features a table with columns for No., Kabupaten, Kecamatan, and Ongkir. Each row includes edit and delete icons. A search bar and a 'Show 10 entries' dropdown are also visible.

| No. | Kabupaten       | Kecamatan       | Ongkir     |
|-----|-----------------|-----------------|------------|
| 1   | Lampung Selatan | Tanjung Bintang | Rp. 0      |
| 2   | Tanggamus       | Sumberjo        | Rp.20.000  |
| 3   | Lampung Tengah  | Terbanggi Besar | Rp.15.000  |
| 4   | Lampung Timur   | Raman Utara     | Rp.18.000  |
| 5   | Lampung Utara   | Kota Bumi       | Rp.30.000  |
| 6   | Bandar Lampung  | Tanjung Karang  | Rp.5.000   |
| 7   | Pringsewu       | Pringsewu       | Rp. 12.000 |
| 8   | Pesawaran       | Gedong Tataan   | Rp.10.000  |

Gambar 18. Desain *Interface* Mengelola Ongkos Kirim.

Gambar 18 merupakan desain *interface* dari halaman ongkos kirim yang menampilkan ongkos di berbagai kota yang di tampilkan di sistem halaman ongkos kirim pada Admin.

f. *Interface* Halaman Mengelola Admin



The screenshot shows a web interface for managing admin users. The sidebar menu is similar to the previous one. The main content area is titled 'Data Admin' and features a table with columns for No., Nama, Email, and Telepon. A search bar and a 'Show 10 entries' dropdown are also visible. Navigation buttons for 'previous' and 'Next' are located at the bottom right.

| No | Nama | Email            | Telepon      |
|----|------|------------------|--------------|
| 1  | Ria  | Riawid@gmail.com | 085674539012 |

Gambar 19. Desain *Interface* Halaman Admin.



Gambar 19 merupakan desain *interface* dari halaman Admin yang menampilkan Data Admin yang ditampilkan dengan, nama, *email* dan nomor telepon Admin.

g. *Interface* Halaman Mengelola Data Penjualan

| No. | Nama Produk     | Kategori Produk | Harga       | Stok | Berat    |      |
|-----|-----------------|-----------------|-------------|------|----------|------|
| 1   | kipas           | Rumah tangga    | Rp. 200.000 | 8    | 9 gram   | + 🗑️ |
| 2   | Setrika philips | Rumah tangga    | Rp.250.000  | 2    | 900 gram | + 🗑️ |
| 3   | remot           | Alat Listrik    | Rp.25.000   | 3    | 500 gram | + 🗑️ |
| 4   | kipas yasaka    | Rumah tangga    | Rp.175.000  | 9    | 0 gram   | + 🗑️ |
| 5   | lampu hannoc    | Alat Listrik    | Rp.21.000   | 4    | 0 gram   | + 🗑️ |
| 6   | lampu visicom   | Alat Listrik    | Rp.18.000   | 7    | 0 gram   | + 🗑️ |
| 7   | remot sharp     | Alat Listrik    | Rp.18.000   | 6    | 0 gram   | + 🗑️ |
| 8   | setrika niko    | Rumah tangga    | Rp.75.000   | 1    | 0 gram   | + 🗑️ |

Gambar 20. Desain *Interface* Halaman Data Penjualan.

Gambar 20 merupakan desain *interface* dari halaman Data penjualan yang menampilkan nama produk, kategori produk, harga, stok, berat produk dan tombol edit, *delete* serta tombol tambah.

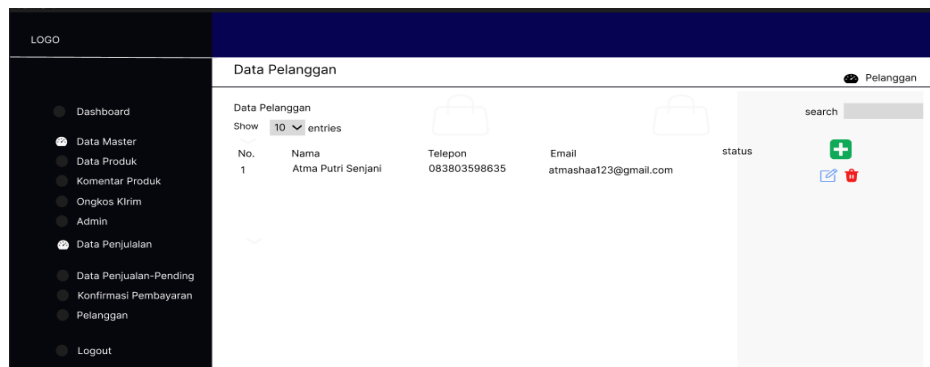
h. *Interface* Halaman Mengelola Data Konfirmasi Bayar

| No. | Id Transaksi | Metode  | Bukti Transfer | Lihat | status  | Keterangan | Tgl Transfer                      |      |
|-----|--------------|---------|----------------|-------|---------|------------|-----------------------------------|------|
| 1   | 1            | Mandiri |                | Lihat | Pending |            | kamis, 08 September 2022 21:54:43 | + 🗑️ |

Gambar 21. Desain *Interface* Halaman Konfirmasi Bayar.

Gambar 21 merupakan desain *interface* dari halaman Konfirmasi bayar yang menampilkan id transaksi, metode pembayaran, bukti transfer status, keterangan, tanggal transfer pelanggan dan tombol edit, *delete*

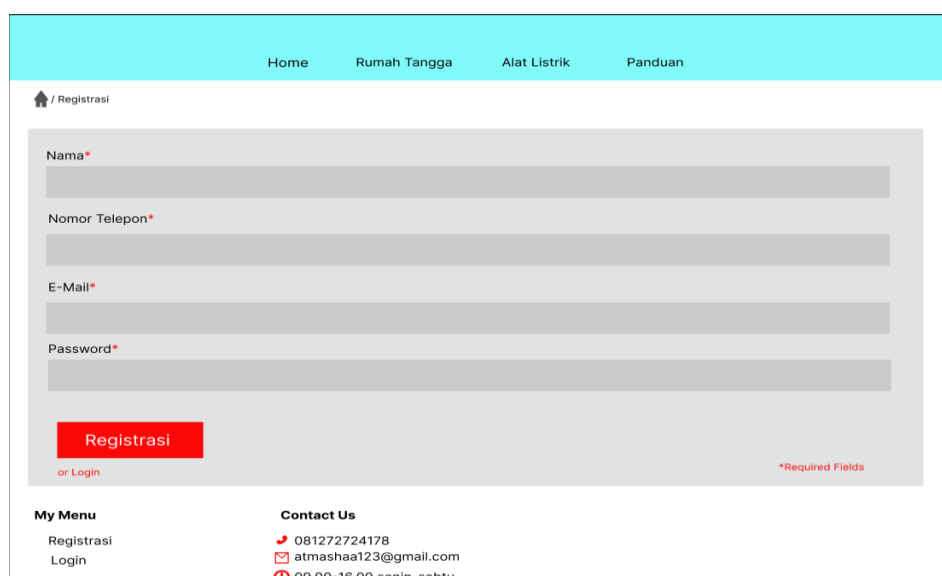
i. *Interface* Halaman Mengelola Data Pelanggan



Gambar 22. Desain *Interface* Halaman Data Pelanggan.

Gambar 22 merupakan desain *interface* dari halaman Data dari pelanggan yang menampilkan nama, nomor telepon, *email*, status, tombol tambah dan tombol edit, *delete*

j. *Interface* Halaman Registrasi Pelanggan



Gambar 23. Desain *Interface* Halaman Registrasi Pelanggan.

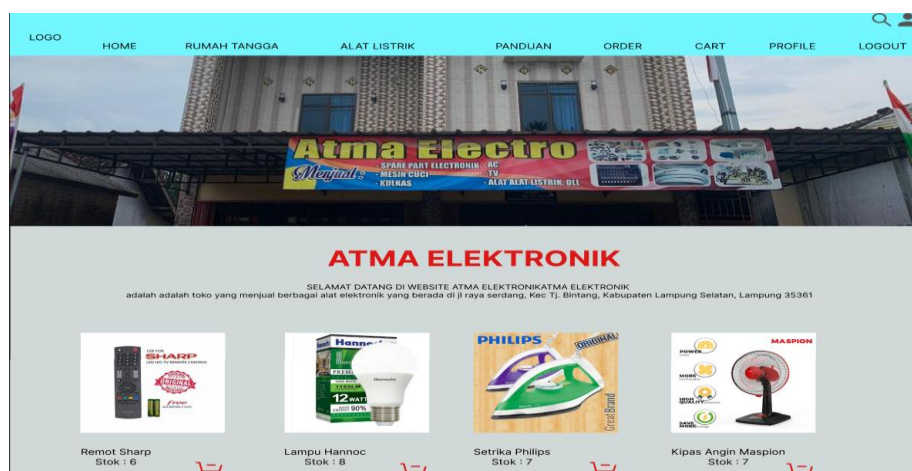
Gambar 23 merupakan desain *interface* dari halaman Registrasi dari pelanggan yang menampilkan nama, nomor telepon, email, *password* dan tombol untuk registrasi.

#### k. *Interface* Halaman Login Pelanggan

Gambar 24. Desain *Interface* Halaman Login Pelanggan.

Gambar 24 merupakan desain *interface* dari halaman *Login* dari pelanggan yang menampilkan email, *password* dan tombol *login* untuk *login*.

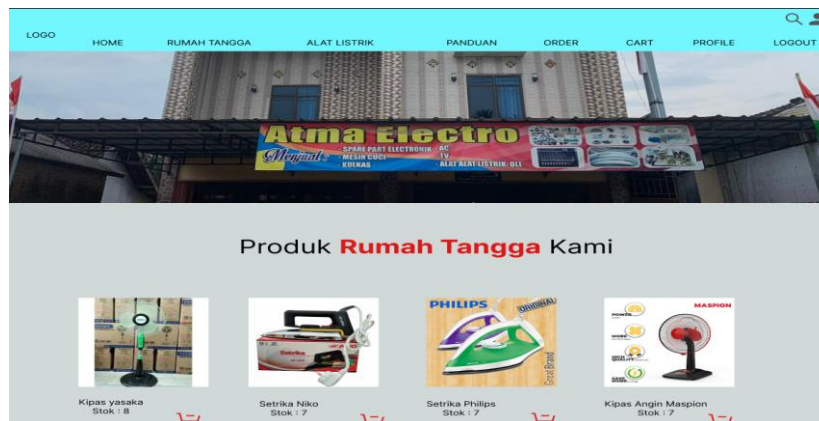
#### l. *Interface* Halaman Beranda Sistem



Gambar 25. Desain *Interface* Beranda Sistem Pelanggan.

Gambar 25 merupakan desain *interface* informasi beranda sistem pelanggan yang menampilkan detail informasi yang telah diinputkan admin.

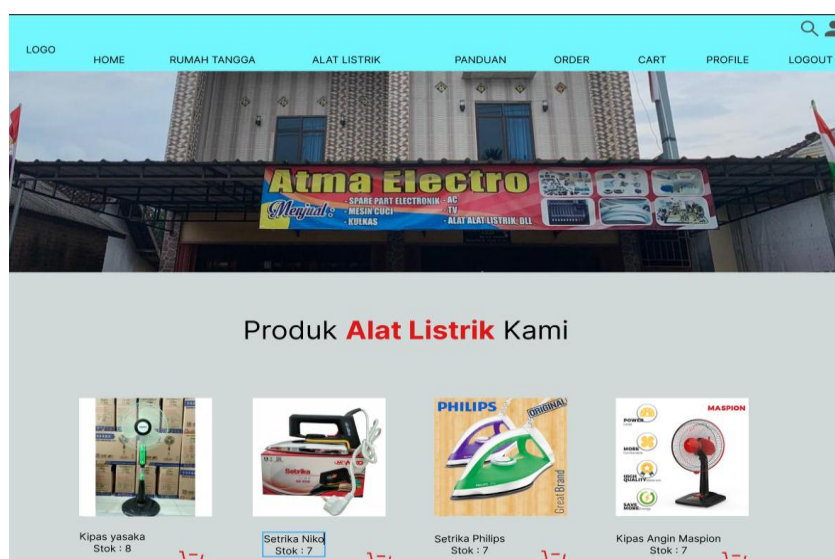
#### m. *Interface* Halaman Rumah Tangga



Gambar 26. Desain *Interface* Halaman Rumah Tangga.

Gambar 26 merupakan desain *interface* Halaman Rumah Tangga pelanggan yang menampilkan detail informasi dari kebutuhan Rumah Tangga yang dijual ditoko Atma Elektro.

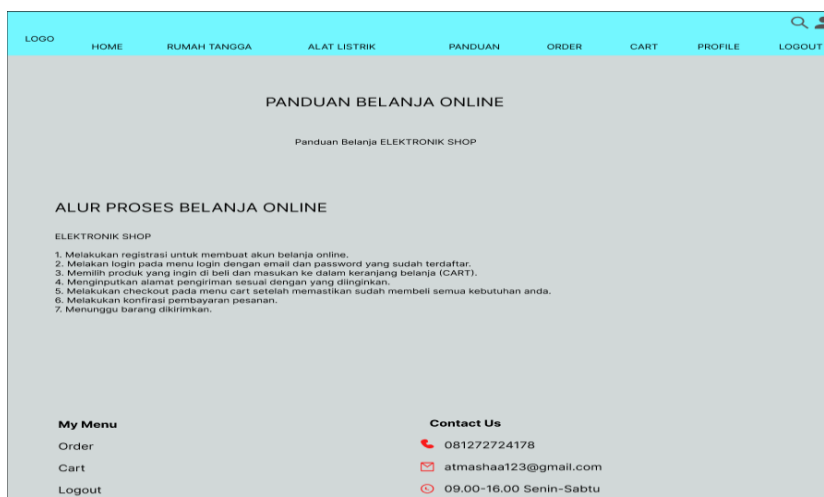
#### n. *Interface* Halaman Alat Listrik



Gambar 27. Desain *Interface* Halaman Alat Listrik.

Gambar 27 merupakan desain *interface* Halaman Alat Listrik pelanggan yang menampilkan detail informasi dari produk Alat Listrik yang dijual ditoko Atma Elektro.

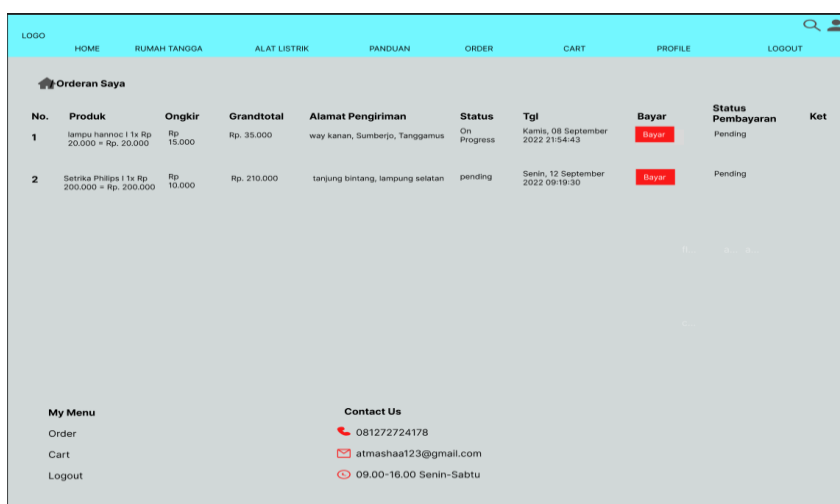
o. *Interface* Halaman Panduan Pelanggan



Gambar 28. Desain *Interface* Halaman Panduan Pelanggan.

Gambar 28 merupakan desain *interface* Halaman Panduan pelanggan yang menampilkan detail Panduan belanja online dan alur proses belanja online.

p. *Interface* Halaman Order Pelanggan



Gambar 29. Desain *Interface* Halaman Order.

Gambar 29 merupakan desain *interface* Halaman Order pelanggan yang menampilkan detail Orderan Dari beberapa pelanggan yang didalamnya terdapat nama produk, ongkir, Grandtotal, alamat pengiriman, status, tanggal, status pembayaran dan keterangan.

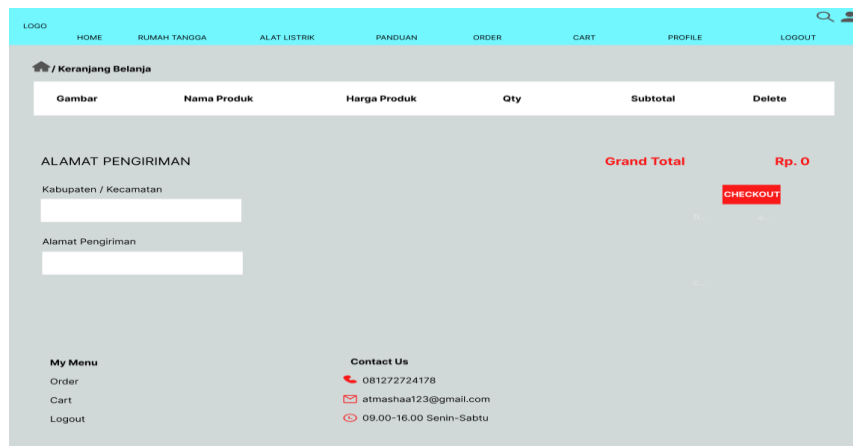
q. *Interface* Halaman Bayar Pelanggan

The screenshot displays a web interface for a payment page. At the top, there is a navigation bar with a logo and menu items: HOME, RUMAH TANGGA, ALAT LISTRIK, PANDUAN, ORDER, CART, PROFILE, and LOGOUT. The main content area is titled 'Pembayaran' and is divided into two columns. The left column, titled 'Form Bukti Transfer', contains the following information: Nama (Atma Putri Senjani), Nominal Transfer (Rp. 35.000), Metode Pembayaran (with a dropdown menu), and SS bukti pembayaran (with a file upload button labeled 'Choose File' and 'No file chosen'). A red 'KIRIM' button is at the bottom of this form, with a '\*Required Field' error message. The right column, titled 'PEMBAYARAN', shows 'Bank Mandiri : 1140016858725 an. ATMA'. At the bottom of the page, there are two sections: 'My Menu' with links for Order, Cart, and Logout, and 'Contact Us' with a phone number (081272724178), an email address (atmashaa123@gmail.com), and operating hours (09.00-16.00 Senin-Sabtu).

Gambar 30. Desain *Interface* Halaman Pembayaran.

Gambar 30 merupakan desain *interface* Halaman pembayaran pelanggan yang menampilkan detail form bukti transfer yang berisi nama, nominal, metode pembayaran, gambar bukti pembayaran, dan terdapat nomor rekening Toko Atma Elektro yang tertera di samping form bukti transfer.

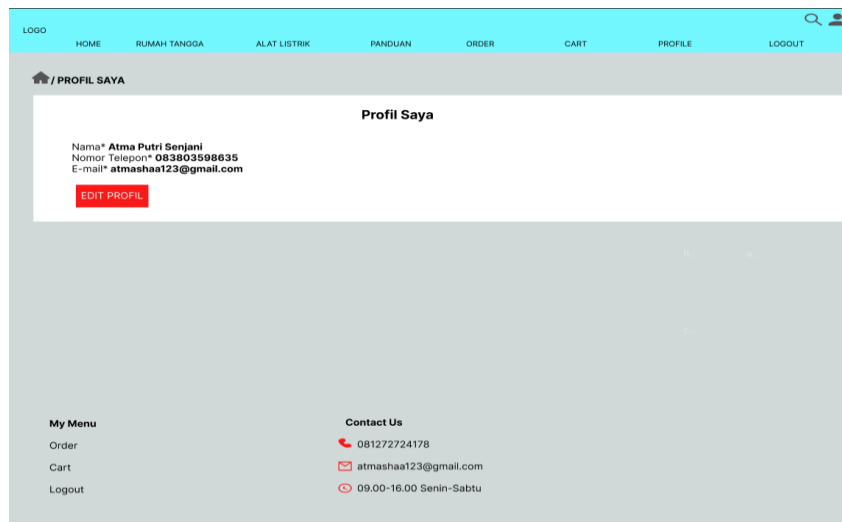
r. *Interface* Halaman melihat Cart Pelanggan



Gambar 31. Desain *Interface* Halaman Cart.

Gambar 31 merupakan desain *interface* Halaman Cart pelanggan yang menampilkan alamat pengiriman yang berisi kabupaten/kecamatan, alamat penerima serta terdapat grand total. Dan tombol checkout untuk membeli barang yang akan dibeli pelanggan.

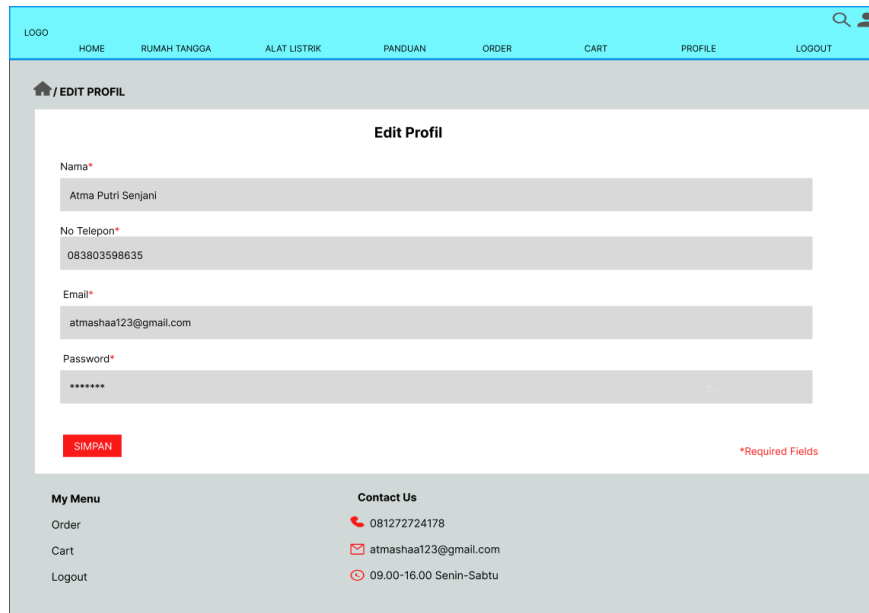
s. *Interface* Halaman melihat Profil Pelanggan



Gambar 32. Desain *Interface* Halaman Profil.

Gambar 32 merupakan desain *interface* Halaman Profil pelanggan yang menampilkan nama, nomor telepon, email serta tombol edit profil untuk mengedit profil.

t. *Interface* Halaman mengelola Edit Profil Pelanggan



LOGO HOME RUMAH TANGGA ALAT LISTRIK PANDUAN ORDER CART PROFILE LOGOUT

EDIT PROFIL

**Edit Profil**

Nama\*  
Atma Putri Senjani

No Telepon\*  
083803598635

Email\*  
atmashaa123@gmail.com

Password\*  
\*\*\*\*\*

SIMPAN \*Required Fields

**My Menu**  
Order  
Cart  
Logout

**Contact Us**  
081272724178  
atmashaa123@gmail.com  
09.00-16.00 Senin-Sabtu

Gambar 33. Desain *Interface* Mengelola Edit Profil.

Gambar 33 merupakan desain *interface* Halaman mengelola Edit Profil pelanggan yang menampilkan nama, nomor telepon, email, *password* yang harus diisi serta terdapat tombol simpan yang dapat digunakan untuk menyimpan data.



## V. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan mengenai perancangan serta pembuatan Sistem Informasi Penjualan Toko Elektronik di Toko Atma Elektronik maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Dengan adanya sistem informasi ini dapat mempermudah pemilik toko selaku admin dalam melakukan penjualan barang yang sebelumnya hanya dilakukan secara *offline* maka dapat juga dilakukan dengan cara *online*.
2. Sistem dapat mengelola data yang berkaitan dengan penjualan seperti data produk, data ongkos kirim, dan informasi.
3. Admin dapat mencetak laporan pendapatan per bulannya dan dapat juga melakukan pencetakan laporan penjualan per tanggal, per bulan, atau per tahun.
4. Pelanggan dapat melihat informasi terkait detail barang dan harga yang terjual di Toko Atma Elektro.

### 5.2 Saran

Setelah dilakukan pengujian terhadap sistem maka didapatkan beberapa saran yang dapat menjadi acuan dalam pengembangan sistem sebagai berikut.

1. Sistem dapat dikembangkan dengan menambahkan kategori produk untuk menambahkan data produk dengan kategori yang belum ada di sistem
2. Pelanggan melakukan login tanpa harus melakukan Registrasi

## DAFTAR PUSTAKA

- Andaru, A. (2018). Pengertian Database Secara Umum. *OSF Prepr*, 1(1), 6.
- Fabriyan, F. (2022). *Pengertian UML*. Itkampus.Com.
- Hariato, K., Pratiwi, H., & Suhariyadi, Y. (2019). *Sistem Monitoring Lulusan Perguruan Tinggi Dalam Memasuki Dunia Kerja Menggunakan Tracer Study*. Media Sahabat Cendekia.
- Kostaman, N., & Sumaryana, Y. (2018). Aplikasi Pemesanan Tiket OtO Bus Budiman Berbasis Online. *Jurnal Manajemen Dan Teknik Informatika (JUMANTAKA)*, 1(1).
- Kotler, P. T., & Armstrong, G. (2018). *Principles of Marketing Global* (17th ed.). Pearson Education.
- Marakas, G. M., & O'Brien, J. A. (2017). *Pengantar Sistem Informasi* (16th ed.). Salemba Empat.
- Mukminin, A., Rachman, R., & Marjito, M. (2020). Perancangan Sistem Monitoring Dokumentasi Problem Solving Dengan Codeigniter (Studi Kasus: ITI RSUD Banyumas). *Jurnal Computech & Bisnis*, 14(1), 19–29.
- Sukanto, R. A., & Shalahudin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak: Terstruktur dan Berorientasi Objek Edisi Revisi*. Bandung.
- Supono, & Putratama, V. (2018). *Pemrograman Web Dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter*. Deepublish.
- Yakub. (2018). *Analisis dan Perancangan Sitem Informasi*. CV. Budi Utama.