

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN *FASHION* PADA
TOKO SERBA CANTIK MENGGALA BERBASIS *WEB***

(TUGAS AKHIR)

**OLEH
HANIFA MUSLIMAH
NPM 2007051046**



**PROGRAM STUDI DIPLOMA III MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2025

ABSTRAK

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN *FASHION* PADA TOKO SERBA CANTIK MENGGALA BERBASIS *WEB*

Oleh

HANIFA MUSLIMAH

Tugas Akhir ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi penjualan *fashion* pada toko serba cantik Menggala berbasis *web* agar memudahkan *administrator* dalam penginputan data barang yang terjual pada toko. Manfaat dari tugas akhir ini adalah sistem yang dikembangkan dapat memberikan kemudahan dalam pekerjaan pegawai dan mengurangi timbulnya kesalahan dalam melakukan transaksi pada toko serba cantik Menggala. Sistem informasi penjualan *fashion* pada toko serba cantik Menggala ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP*. Metode yang digunakan adalah metode *Waterfall* dan di desain menggunakan *Unified Modelling Language (UML)*. Hasil pengujian dilakukan secara manual dengan pegawai untuk menguji apakah sistem sudah berjalan sesuai dengan kebutuhan toko dan memberikan informasi yang baik.

Kata Kunci : Penjualan, sistem informasi, toko serba cantik, *PHP*

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF WEB-BASED FASHION SALES INFORMATION SYSTEM AT THE MENGGALA BEAUTY SHOP

By

HANIFA MUSLIMAH

This final project aims to develop a web-based fashion sales information system at the Menggala beauty shop to make it easier for administrators to input data on goods sold at the shop. The benefit of this final project is that the system developed can provide convenience in employee work and reduce errors in making transactions at the Menggala beauty shop. The fashion sales information system at the Menggala beauty shop uses the PHP programming language. The method used is the Waterfall method and is designed using the Unified Modeling Language (UML). The test results are carried out manually with employees to test whether the system is running according to the shop's needs and provides good information.

Keywords: Sales, information system, beauty shop, PHP

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN *FASHION* PADA
TOKO SERBA CANTIK MENGGALA BERBASIS *WEB***

Oleh

HANIFA MUSLIMAH

Tugas Akhir

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
Ahli Madya Manajemen Informatika**

Pada

**Jurusan Ilmu Komputer
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Lampung**



**FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir : **PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN *FASHION* PADA TOKO
SERBA CANTIK MENGGALA BERBASIS
*WEB***

Nama Mahasiswa : **Hanifa Muslimah**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2007051046**

Jurusan : **Ilmu Komputer**

Program Studi : **D3 Manajemen Informatika**

Fakultas : **Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing,

Pembimbing Utama

Pembimbing Kedua

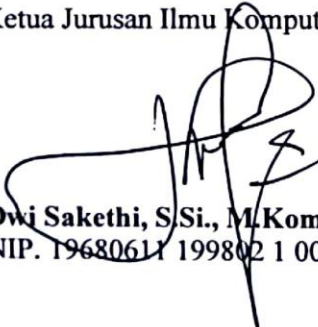

Rico Andrian, S.Si., M.Kom
NIP. 19750627 200501 1 001


Ridho Shaleh, M.Mat
NIK. 232111970128101

2. Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Komputer

Ketua Program Studi DIII
Manajemen Informatika


Dwi Sakethi, S.Si., M.Kom
NIP. 19680611 199802 1 001


Ossy Dwi Endah Wulansari, S.Si., M.T
NIP. 19740713 200312 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Pembimbing Utama : Rico Andrian, S.Si., M.Kom

Pembimbing Kedua : Ridho Sholehurrohman, M.Mat.

Penguji/Pembahas : Dwi Sakethi, S.Si., M.Kom

2. Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



Dr. Ing. Heri Satria, S. Si., M.Si
NIP. 19711001 200501 1 002

Tanggal Lulus Ujian Tugas Akhir: 02 Juni 2025

PERNYATAAN MENGENAI TUGAS AKHIR DAN SUMBER INFORMASI

Dengan ini penulis menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir yang berjudul **Pengembangan Sistem Informasi Penjualan *Fashion* pada Toko Serba Cantik Menggala Berbasis *WEB*** adalah karya saya dengan arahan pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan di disebutkan dalam teks dan disebutkan dalam daftar pustaka di bagian Tugas Akhir ini.

Bandar Lampung, 16 Juni 2025



Hanifa Muslimah
NPM. 2007051046

Hak Cipta Milik UNILA Tahun 2023
Hak Cipta dilindungi Undang – Undang

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh Karya Tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk pendidikan, Penelitian Penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah dan penutupan 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 bernama lengkap Hanifa Muslimah dilahirkan di Menggala pada tanggal 27 Juli 2002, sebagai anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Azwari dan Ibu Neli Yati.

Pendidikan penulis diawali dari Taman Kanak – Kanak di TK RA-AL ISLAMIYAH Pada Tahun 2007, Sekolah Dasar (SD) diselesaikan di SDN 01 Menggala Kota pada tahun 2014, Sekolah Menengah Pertama (SMP) diselesaikan di SMPN 1 Menggala pada tahun 2017, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMAN 10 Bandar Lampung pada tahun 2020.

Tahun 2020, penulis diterima sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer, Program Studi DIII Manajemen Informatika, FMIPA, Unila melalui jalur proses seleksi SIMANILA Vokasi. Selama menjadi mahasiswa penulis melakukan Kerja Praktek (KP) di SMAN 14 Bandar Lampung . Semasa kuliah penulis juga aktif mengikuti kegiatan organisasi kemahasiswaan tingkat jurusan dan menjadi anggota bidang Media Sosial pada Himpunan Mahasiswa Ilmu Komputer (HIMAKOM) pada tahun 2020 – 2022.

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan akan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah: 5-6)

“Masa depan adalah milik mereka yang percaya dengan impiannya”

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas Kehadirat Allah Subhānahu wata‘ala, yang telah memberikan nikmat, rahmat, hidayah, serta karunia-Nya Kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Shalawat serta salam tidak lupa sanjungkan kepada baginda Rasulullah *Muhammad Shallallahu ‘alaihi wa sallam* beserta keluarga, sahabat, dan pengikut setianya hingga akhir zaman, semoga mendapat syafaatnya kelak di yaumul qiyamah. Amin.

Laporan Tugas Akhir yang berjudul **“Pengembangan Sistem Informasi Penjualan *Fashion* pada Toko Serba Cantik Menggala Berbasis WEB”** merupakan bagian dari syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya Manajemen Informatika. Laporan Tugas Akhir ini disusun dengan maksimal dan memperoleh bantuan dari berbagai pihak sehingga dapat memudahkan dalam penyusunan laporan. Maka dari itu, pada kesempatan ini izinkan penulis untuk mengucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya dengan segala kerendahan hati, yaitu kepada:

1. Allah Subhānahu wata‘ālā yang telah memberikan rahmat, karunia, serta hidayah-Nya selama proses penyusunan tugas akhir hingga laporan ini dapat tersusun dengan baik.
2. Kedua orang tua tercinta, Ayah dan Ibu yang selalu membimbing, memberikan doa serta semangat kepada penulis dengan tidak pernah lelah mendidik penulis untuk mencari ilmu, belajar, beribadah, dan berdoa.
3. Dr. Eng. Heri Satria, S.Si., M.Si., selaku Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung.
4. Dwi Sakethi, S.Si., M.Kom., selaku Ketua Jurusan Ilmu Komputer Universitas Lampung dan Dosen Penguji yang telah memberikan bimbingan, kritik, dan saran yang diberikan.
5. Ossy Dwi Endah, S.Si., M.T. selaku Ketua Prodi D3 Manajemen Informatika.

6. Rico Andrian S.Si., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Pertama Tugas Akhir yang telah memberikan doa, ilmu, bimbingan, motivasi, semangat, nasihat, saran kesabaran, dan semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis selama menjalankan perkuliahan terutama dalam penyelesaian tugas akhir.
7. Ridho Solehurrohman, M.Mat. selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah memberikan doa, ilmu, motivasi, semangat, nasihat, saran, kesabaran, dan kebaikan dalam membimbing penulis selama proses penyelesaian tugas akhir.
8. Tristiyanto, S.Kom., M.I.S., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan doa, ilmu, masukan, saran, motivasi, serta waktu yang telah diluangkan.
9. Kakak dan Adik tersayang Muhammad Ghalib Sanjaya, Annisa Susantri, yang selalu memotivasi, mendukung, dan memberikan semangat yang luar biasa kepada penulis.
10. Kekasih tercinta Ahmad Devin, yang selalu meluangkan waktu dan memberikan semangat serta membantu dalam proses penyelesaian Tugas Akhir.
11. Sahabat – sahabat Nanda Rissa Rahmadini, Desi Fitriyani, Siti Safinaturrahma yang senantiasa memberikan semangat, dukungannya dan menjadi tempat berbagi cerita. Teman – teman seperjuangan Program Studi D3 Manajemen Informatika 2020 dan Jurusan ilmu komputer 2020.
12. Semua pihak yang turut membantu dan menemani dalam penyelesaian laporan tugas akhir ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu. Penulis berharap Allah Subḥānahu wataʿālā membalas kebaikan dan bantuan yang telah diberikan kalian semua. Jazakallah khayran katsiran. Amin Ya Allah

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan dikarenakan kurangnya pengetahuan, kemampuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sebagai bahan refleksi diri bagi penulis. Akhir kata, semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, 16 Juni 2025
Penulis

Hanifa Muslimah
NPM. 2007051046

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
I.PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
II.LANDASAN TEORI	4
2.1 Sistem.....	4
2.2 Informasi	4
2.3 Sistem Informasi	4
2.4 Penjualan.....	4
2.5 <i>Fashion</i>	5
2.6 <i>XAMPP</i>	5
2.7 <i>Maria DB</i>	5
2.9 <i>Use case diagram</i>	6
2.10 <i>Activity diagram</i>	7
2.11 <i>Model Waterfall</i>	8
2.12 <i>Black-box Testing</i>	10
2.13 <i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	10
2.14 <i>Skala Likert</i>	11
III.ANALISIS DAN PERANCANGAN	13
3.1. Analisis Sistem Berjalan	13
3.2. Analisis Kebutuhan Sistem	14
3.2.1. Kebutuhan Fungsional	14
3.2.2. Kebutuhan Non Fungsional.....	14

3.3.	Desain Sistem.....	15
3.4.	Desain Proses	15
3.4.1	<i>Use case diagram</i>	15
3.4.2	<i>Activity diagram</i> Login	16
3.4.3	<i>Activity diagram</i> Mengelola Data Produk.....	17
3.4.4	<i>Activity diagram</i> Mengelola Data Transaksi.....	19
3.4.5	<i>Activity diagram</i> Mengelola Data Petugas	20
3.4.6	<i>Activity diagram</i> Mengelola <i>Supplier</i>	20
3.4.7	<i>Activity diagram</i> mengelola Data Kategori	21
3.4.8	<i>Activity diagram</i> Mencetak Data Laporan Penjualan	22
3.5	Desain Data	22
3.5.1	Desain Antarmuka (<i>Interface</i>)	28
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1	Hasil	35
4.2	Pengujian.....	42
4.3	Hasil Pengujian <i>User Acceptance Testing</i>	44
4.3	Penilaian	45
V.	SIMPULAN DAN SARAN	49
5.1.	Simpulan	49
5.2.	Saran	49
	DAFTAR PUSTAKA	50

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. <i>Use case diagram</i>	5
2. Simbol komponen <i>activity diagram</i>	6
3. Kriteria Interpretasi Skor Dengan Angka Interval	9
4. Entitas <i>Login</i>	21
5. Entitas Kategori.....	21
6. Entitas Barang	22
7. Entitas Transaksi	23
8. Entitas <i>Administrator</i>	23
9. Entitas Keranjang	24
10. Entitas Toko	24
11. Entitas <i>Supplier</i>	25
12. Tabel Hasil Pengujian Sistem	40
13. Hasil Pengujian Kuesioner Dengan Poin <i>Skala Likert</i>	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tahapan Metode <i>Waterfall</i>	7
2. Rumus Perhitungan.....	9
3. <i>Flowchart Diagram</i> sistem yang berjalan.....	10
4. <i>Use case diagram</i>	13
5. <i>Activity diagram Login</i>	14
6. <i>Activity diagram</i> Mengelola Data Produk.....	15
7. <i>Activity diagram</i> Mengelola Data Transaksi.....	16
8. <i>Activity diagram</i> Mengelola Data Petugas	17
9. <i>Activity diagram</i> Mengelola Data <i>Supplier</i>	18
10. <i>Activity diagram</i> Mengelola Kategori.....	18
11. <i>Activity diagram</i> Mencetak Laporan Penjualan.....	19
12. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> Sistem Informasi Penjualan <i>fashion</i> di Toko serba cantik	20
13. <i>Interface login administrator</i>	26
14. <i>Interface Dashboard administrator</i>	26
15. <i>Interface Data Mengelola Produk</i>	27
16. <i>Interface Tambah Data Produk</i>	27
17. <i>Interface Edit Data Produk</i>	28
18. <i>Interface Mengelola Data administrator</i>	28
19. <i>Interface Mengelola Data Supplier</i>	29
20. <i>Interface Tambah Supplier</i>	29
21. <i>Interface Mengelola Data Transaksi</i>	30
22. <i>Interface Cetak Laporan Penjualan</i>	30
23. <i>Interface Mengelola Data Kategori</i>	31
24. <i>Interface Pengaturan Toko</i>	31

25. <i>Interface Login</i>	32
26. <i>Interface dashboard</i>	33
27. <i>Interface Data Produk</i>	33
28. <i>Interface Tambah Produk</i>	34
29. <i>Interface Edit Produk</i>	35
30. <i>Interface Kategori</i>	35
31. <i>Interface Data Petugas</i>	36
32. <i>Tampilan Interface Supplier</i>	36
33. <i>Tampilan Interface Tambah Supplier</i>	37
34. <i>Tampilan Interface transaksi</i>	37
35. <i>Tampilan Interface laporan penjualan</i>	38
36. <i>Tampilan Interface pengaturan toko</i>	38

I.PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penjualan *fashion* telah menjadi industri yang besar dan beragam dengan latar belakang yang panjang. Sejarah penjualan *fashion* memiliki beberapa poin penting yaitu model dan *tren* bervariasi berdasarkan wilayah dan budaya, produksi massal memungkinkan pakaian menjadi lebih terjangkau, *fashion* menjadi lebih global dengan pengaruh dari *designer* terkenal, perubahan besar dalam cara *fashion* dipasarkan dan dijual, *Tren* berkelanjutan dan kepedulian terhadap lingkungan semakin memengaruhi industri *fashion*, mendorong perubahan dalam produksi dan bahan yang digunakan.

Fashion sendiri adalah sebuah kata dari bahasa yang berbeda yang sebagian besar mengacu pada pakaian dan *fashion* telah menjadi faktor penting dari penampilan keseharian setiap orang. *Fashion* telah bergeser dari tujuan utamanya sebagai pelindung fisik dan masuk pada ranah gaya hidup. Seiring berjalannya waktu dan perkembangan di dunia *fashion*, tidak hanya sekedar untuk memenuhi kebutuhan pokok saja. *Fashion* juga mengacu pada pengembangan sistem informasi dan *tren* dalam teknologi, metodologi, atau praktik yang terkait dengan pengelolaan informasi dan perkembangan teknologi informasi.

Toko serba cantik sendiri merupakan sebuah toko yang terletak di Kecamatan Menggala, Kabupaten Tulang Bawang, Provinsi Lampung. Toko serba cantik bergerak di bidang *fashion* mulai dari pakaian, tas, sandal, serta berbagai aksesoris lainnya. Kegiatan yang biasa dilakukan oleh toko serba cantik ialah toko yang menjual barang dengan cara konvensional yaitu dengan cara mencatat laporan

data penjualan, barang keluar, barang masuk, masih menggunakan kertas pada buku besar yang menyebabkan data penjualan yang mudah dimanipulasi oleh pihak ketiga yang kurang bertanggung jawab. Proses pembuatan laporan penjualan secara signifikan dipengaruhi oleh pengumpulan informasi tentang barang yang masuk dan keluar, sehingga informasi yang dihasilkan tidak akurat.

Sistem penjualan secara manual tersebut membatasi kemampuan toko untuk meningkatkan penggunaan teknologi digital dalam dunia usaha, Toko Serba Cantik Menggala perlu melakukan transformasi sistem agar mampu bersaing dan meningkatkan layanan kepada pelanggan. Tugas Akhir ini untuk mengembangkan sistem informasi penjualan *fashion* berbasis *web* pada Toko Serba Cantik Menggala agar dapat mengelola data penjualan dan stok barang secara lebih *efisien*, menyajikan data laporan penjualan serta sistem ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan *framework Codeigniter* dan *Maria DB* sebagai *database*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada tugas akhir ini yaitu bagaimana cara mengembangkan sistem informasi penjualan *fashion* berbasis *web* pada toko serba cantik Menggala.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada tugas akhir ini adalah:

1. Mampu mengatasi permasalahan toko serba cantik, meliputi data barang, data transaksi, dan laporan penjualan serta pendataan *supplier*.
2. Sistem informasi penjualan *fashion* ini dapat menampilkan informasi data barang dan melakukan transaksi penjualan.
3. Bahasa pemrograman yang di gunakan adalah pemrograman *PHP native* dan *Maria DB*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah mengembangkan sistem informasi penjualan *fashion* pada toko serba cantik berbasis *web*.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari tugas akhir ini adalah sistem yang dikembangkan dapat memberikan kemudahan dalam pekerjaan pegawai.

II.LANDASAN TEORI

2.1 Sistem

Sistem adalah sekumpulan orang yang bekerja sama untuk membentuk kesatuan yang melaksanakan suatu fungsi untuk mencapai tujuan dengan ketentuan aturan terstruktur serta sistematis (Anggraeni & Irviani, 2017). Sistem juga dapat diartikan sebagai kumpulan suatu hal atau kegiatan yang saling berkaitan atau yang dihubungkan dengan perilaku tertentu sehingga dapat membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi guna untuk mencapai suatu tujuan. (Hasbiyalloh & Jakaria, 2018)

2.2 Informasi

Informasi dapat diartikan memberi bentuk, dan informasi dimaksudkan untuk membentuk orang yang menerimanya, yaitu mengubah cara pandang atau wawasan individu dari yang sebelumnya sebelum menerima informasi (Aini, 2007).

2.3 Sistem Informasi

Sistem informasi mengacu pada metode yang terorganisir untuk mengumpulkan, memasukkan, dan memproses data, mengendalikan, dan menghasilkan informasi berdasarkan proses manual atau komputer, dan menggunakan informasi tersebut untuk mencapai tujuan dan sasaran organisasi. Struktur dan operasi sistem informasi bervariasi berdasarkan tuntutan atau permintaan yang harus dipenuhi (Aini, 2007).

2.4 Penjualan

Penjualan sangat penting bagi kelangsungan hidup perusahaan karena dapat menghasilkan keuntungan dan upaya untuk menarik pelanggan yang ingin

menentukan daya tarik produk untuk mengevaluasi kinerjanya. Penjualan yaitu sebuah pengoperasian sistem yang membutuhkan sumber daya organisasi, proses, data, dan infrastruktur pendukung untuk menciptakan informasi yang akan membantu manajemen dalam mencapai pilihan yang diinginkan (Sari *et al.*, 2020).

2.5 Fashion

Kata *fashion* digunakan dalam berbagai bahasa untuk mendeskripsikan pakaian, dan telah berkembang menjadi aspek penting dalam penampilan sehari-hari setiap orang. Gaya khas setiap orang adalah *fashion*. Fungsi utama *fashion* telah berubah dari pertahanan fofisik menjadi gaya hidup. Namun, seiring berjalannya waktu dan kemajuan industri *fashion*, pakaian tidak lagi hanya untuk memenuhi kebutuhan dasar (Sari *et al.*, 2020).

2.6 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak pemrograman *web* lengkap yang dapat digunakan untuk mempelajari pemrograman *web*, khususnya *PHP* dan *MySQL*.

XAMPP menjalankan peran sebagai server mandiri (*localhost*), yang terdiri dari komponen perangkat lunak *Apache HTTP Server*, *MySQL*, dan penerjemah bahasa yang berbasis pada bahasa pemrograman *PHP* (Nugroho, 2013).

2.7 Maria DB

Maria DB adalah sistem manajemen basis data *relasional (RDBMS)* yang merupakan turunan dari *MySQL*, dan dikembangkan oleh komunitas *open-source*. *Maria DB* dibuat oleh para pengembang asli *MySQL* setelah *MySQL* diakuisisi oleh *Oracle Corporation*. Tujuan utama pengembangan *Maria DB* adalah untuk menjaga kebebasan perangkat lunak *open-source* dan menyediakan alternatif yang kompatibel dan andal terhadap *MySQL* (Widodo, 2019)

2.8 PHP

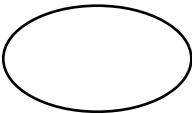
PHP (Hypertext Preprocessor) adalah bahasa pemrograman untuk *web*. *PHP* adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi berbasis *web*. *PHP* berisi bahasa skrip sisi server, kadang-kadang dikenal sebagai

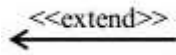
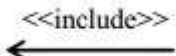
server side language. Program yang ditulis dalam *PHP* tidak dapat beroperasi tanpa dieksekusi di *server web*, tanpa *server web* yang selalu aktif, aplikasi tidak akan dapat berjalan (Nugroho, 2013).

2.9 Use case diagram

Use case diagram merupakan salah satu *diagram* yang digunakan untuk merepresentasikan sistem adalah *diagram use case*. *Use Case Diagram* juga digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja simbol yang terdapat didalam sebuah sistem dan dapat mempresentasikan sebuah interaksi aktor dengan sistem (Anggraini *et al.*, 2020).

Tabel 1. *Use case diagram* (Anggraini *et al.*, 2020)

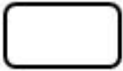
No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Merupakan peran orang, sistem, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Use case</i>	Fungsionalitas yang imdisediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar antar unit atau <i>actor</i> .
3		<i>Association</i>	Komunikasi antara <i>actor</i> dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan <i>actor</i> .

No	Simbol	Nama	Keterangan
4		<i>Extend</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> di mana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan.
5		<i>Generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> di mana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
6		<i>Include</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> di mana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsional atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.

2.10 Activity diagram

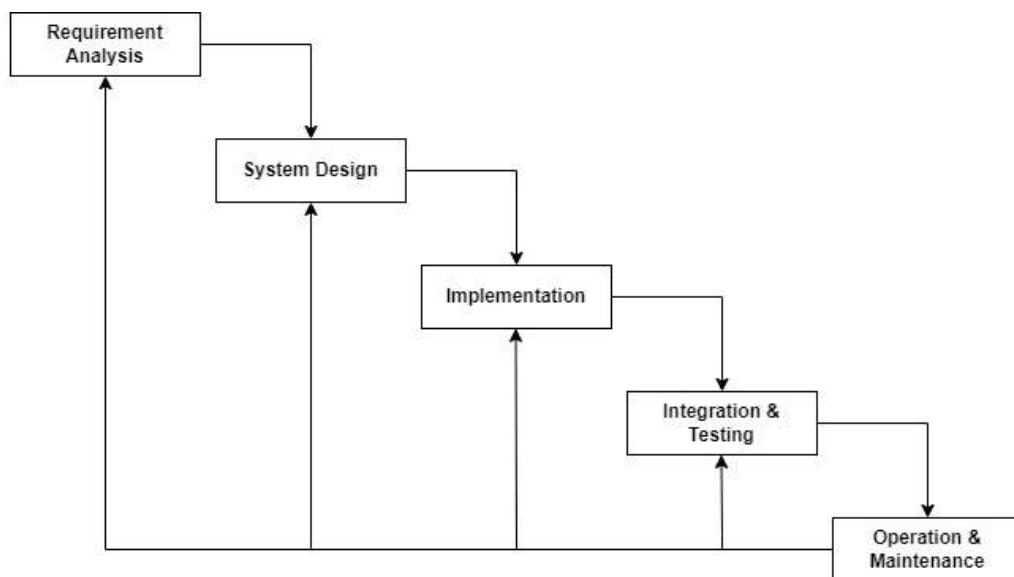
Activity diagram adalah serangkaian tindakan atau aliran kontrol di dalam sistem, mirip dengan *flowchart* atau *data flow diagram*. *Activity diagram* sering digunakan untuk menggambarkan operasi bisnis. Proses dari *diagram* kasus penggunaan juga dapat didemonstrasikan dengan menggunakan grafik ini. Baik secara bersamaan maupun berurutan dapat digunakan dalam proses pemodelan. Kondisi awal dan kondisi akhir melekat pada semua diagram aktivitas (Erawati, 2019).

Tabel 2. Simbol komponen *activity diagram* (Erawati, 2019).

Simbol	Nama	Deskripsi
	Status awal	Sebuah diagram aktivitas memiliki status awal.
	Aktivitas	Sebuah aktivitas yang dilakukan oleh sistem, dan diawali dengan kata kerja.
	Percabangan atau <i>decision</i>	Aktivitas diagram yang di mana ada pilihan lebih dari satu.
	Penggabungan atau join	Sebuah penggabungan aktivitas diagram yang lebih dari satu aktivitas
	Status akhir	Status akhir sebuah dikeaktivitas diagram
	Swimlane	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas diagram yang terjadi.

2.11 Model *Waterfall*

Model *waterfall* menawarkan pendekatan langkah demi langkah terhadap siklus hidup perangkat lunak, dimulai dengan analisis, desain pengkodean, pengujian, dan fase pendukung (Nur, 2019).



Gambar 1. Tahapan Metode *Waterfall* (Nur, 2019).

Adapun Penjelasan dari tahapan-tahapan Gambar di atas antara lain, sebagai berikut:

- a. *Requirement Analysis*, Pada tahap ini penulis melakukan analisis kebutuhan dengan cara melakukan observasi, wawancara, Analisis Dokumen dan Studi pustaka agar informasi yang diperoleh secara tepat dan akurat dari hasil yang diperoleh penulis dapat menetapkan apa saja yang dibutuhkan untuk membangun sistem.
- b. *System Design*, Setelah menganalisis kebutuhan sistem selanjutnya penulis mulai merancang sistem dan menjelaskan abstraksi dasar dari sistem perangkat lunak yang dibuat. Perancangan sistem untuk penelitian ini menggunakan *Flowchart*, *Data Flow Diagram*, dan Relasi tabel.
- c. *Implementation*, pada tahap ini penulis melakukan implementasi dari tahap desain sistem pada kode program yang telah dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *php* dan *database Maria DB*.
- d. *Integration and Testing*, Setelah seluruh kode program diimplementasikan selanjutnya diintegrasikan dalam sistem secara keseluruhan. Setelah proses

integrasi selesai, selanjutnya dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem.

- e. *Operation and maintenance*, tahap terakhir yang dilakukan adalah pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya.

2.11.1 Siklus Metode *Waterfall*

Tugas Akhir ini menggunakan metode *waterfall* adalah, karena sesuai dengan kegiatan penulis, yaitu:

1. Peneliti melakukan analisis terlebih dahulu ke toko serba cantik, seperti wawancara.
2. Peneliti melakukan desain paling mudah yaitu menggunakan *UML (Unified Modeling Language)* seperti *flow chart*, *activity diagram*.
3. Peneliti melakukan pengkodean menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*.
4. Peneliti melakukan pengujian sistem menggunakan pengujian *black-box*.

2.12 *Black-box Testing*

Pendekatan pengujian yang dikenal sebagai *black-box testing* digunakan untuk mengevaluasi perangkat lunak yang kinerja internalnya tidak dapat diketahui. Perangkat lunak dengan kinerja internal yang tidak diketahui. Perangkat lunak dilihat oleh para penguji sebagai *black-box* yang tidak penting untuk melihat isinya, dan hanya melalui prosedur pengujian pada bagian luarnya saja (Salamah&Khasanah, 2017).

2.13 *User Acceptance Testing (UAT)*

User Acceptance Testing merupakan pengujian yang dilakukan oleh *end user* yang langsung berinteraksi dengan sistem dan dilakukan verifikasi apakah fungsi yang ada telah berjalan sesuai dengan kebutuhan/fungsinya.

User Acceptance Testing menguji yang dilakukan oleh pengguna sistem. Hasil dari pengujian dapat dijadikan bukti bahwa sistem dapat membantu para pengguna. *User Acceptance Testing* dilakukan pada pengembangan perangkat lunak bertujuan untuk memastikan sistem memenuhi kebutuhan sebenarnya dari pengguna, bukan hanya spesifikasi sistem.

Pengujian penerimaan pengguna (*UAT*) adalah fase terakhir dari proses pengujian perangkat lunak. Selama *UAT*, perangkat lunak perangkat lunak diuji untuk memastikan tugas-tugas apakah sudah sesuai dengan spesifikasinya. *UAT* adalah salah satu prosedur proyek perangkat lunak final dan paling penting yang harus terjadi sebelum perangkat lunak tersebut dikembangkan dan diluncurkan ke pasar. *UAT* juga dikenal sebagai pengujian beta, pengujian aplikasi atau pengujian pengguna akhir (Wahyudi&Alameka, 2023).

2.14 Skala Likert

Skala likert adalah suatu skala yang umum digunakan dalam penyebaran angket atau kuesioner dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam *riset* berupa *survey* (Budiaji, W. 2013). *Skala Likert* dibuat dengan tujuan supaya dapat meyakinkan responden dalam mengisi jawaban pada berbagai tingkatan semua butir pertanyaan dan pernyataan yang diberikan dalam kuesioner (Ulumuddin dan Sulistiyawati, 2021). *Skala likert* terbagi dalam lima kategori yang digunakan yaitu SS (sangat setuju), S (Setuju), R (Ragu-ragu), TS (Tidak setuju), dan STS (sangat tidak setuju). Rumus perhitungan *indeks persentase skala likert* dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini.

$$\text{Indeks\%} = \frac{\text{Total/keseluruhan poin}}{\text{poin maksimum}} \times 100\%$$

Poin maksimum = 3 x 5 = 15 poin

Gambar 2. Rumus Perhitungan Indeks% *Skala Likert*.

Dari hasil tersebut kemudian dimasukkan dalam kriteria *interpretasi* skornya seperti pada Tabel 2 berikut ini.

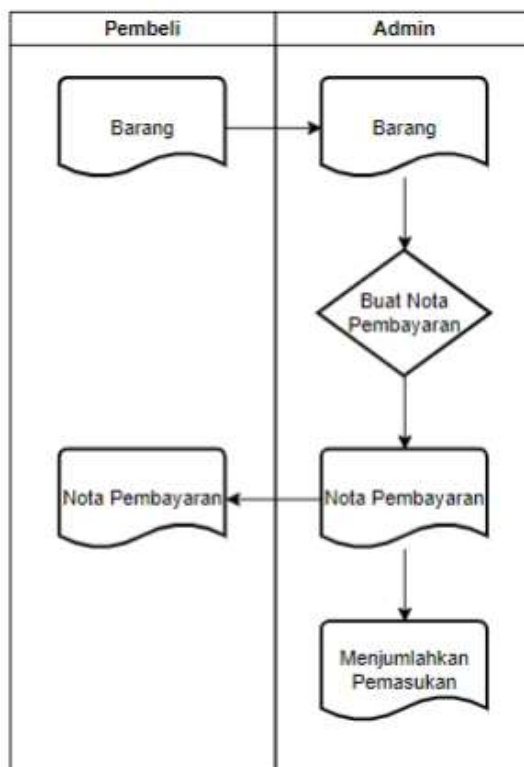
Tabel 3. Kriteria *Interpretasi* Skor dengan Angka *Interval* (Afelia&Rahman, 2022)

Angka Interval	Skor
81%-100%	Sangat Setuju
61%-80%	Setuju
41%-60%	Ragu-ragu
21%-40%	Tidak Setuju
0%-20%	Sangat Tidak Setuju

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1. Analisis Sistem Berjalan

Wawancara pada pihak toko serba cantik, proses bisnis sistem yang berjalan saat ini pada toko serba cantik yaitu pelanggan datang ke toko untuk melihat dan melakukan pembelian produk *fashion*. Pegawai melakukan transaksi produk yang dibeli pelanggan, pegawai memproses pesanan, pelanggan melakukan pembayaran. Guna untuk mengetahui berapa harga yang ditawarkan oleh Toko serba cantik. Analisis sistem yang berjalan di gambarkan pada *flowchart* yang dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. *Flowchart Diagram* Sistem Yang Berjalan Saat Ini.

3.2. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem yang digunakan dalam pembuatan Sistem Informasi Penjualan *Fashion* di toko serba cantik membutuhkan suatu kebutuhan non fungsional berupa kebutuhan *hardware*, *software*, dan fungsional. Berikut kebutuhan-kebutuhan dalam pembuatan Sistem Informasi Penjualan *Fashion* pada toko serba cantik:

3.2.1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan yang berisi proses/layanan apa saja yang nantinya harus disediakan oleh sistem, bagaimana respon sistem pada proses *input* dan *output*. Kebutuhan fungsional dari sistem informasi penjualan di toko serba cantik berbasis *web* adalah sebagai berikut:

- a. *Administrator* dapat mengakses sistem dengan *login* terlebih dahulu.
- b. *Administrator* dapat melihat *dashboard*.
- c. *Administrator* dapat mengelola data produk.
- d. *Administrator* dapat mengelola data petugas.
- e. *Administrator* dapat mengelola data transaksi.
- f. *Administrator* dapat mengelola data *supplier*.
- g. *Administrator* dapat mengelola data laporan penjualan.

3.2.2. Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan Non Fungsional terbagi 2 yaitu kebutuhan *hardware* dan kebutuhan *software* sebagai berikut:

a. Kebutuhan *Hardware*

Hardware (perangkat keras) yang digunakan untuk Sistem Informasi di Toko serba cantik adalah laptop dengan spesifikasi sebagai berikut:

- *System Manufacturer:HP*
- *Processor: Intel®Core™ i5-7200U CPU@2.50GHz to 2.7GHz*
- *Installed RAM: 4 GB*
- *System Type: 64-bit operating system, x64-based Processor*

b. Kebutuhan Software

Software (perangkat lunak) yang digunakan untuk merancang Sistem Informasi di toko serba cantik adalah sebagai berikut:

- *Xampp* digunakan sebagai server lokal/*localhost*, di dalamnya sudah mencakup program *Apache*, *MySQL* dan *PHP*.
- *Google Chrome* digunakan untuk mengelola *web*
- *Sublime Text* digunakan sebagai *text editor*
- *Star UML* digunakan untuk mendesain *use case* dan *activity*

3.3. Desain Sistem

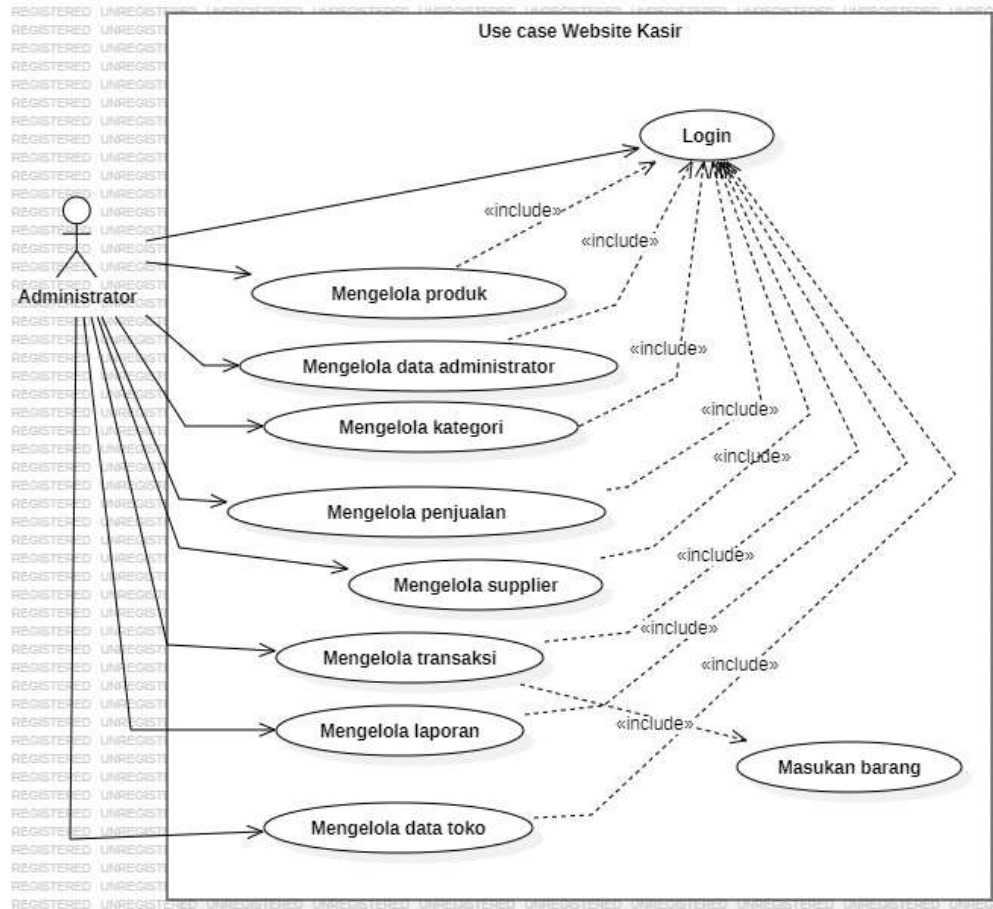
Pembuatan sistem perlu mempunyai desain sistem yang di antaranya ada sistem yang meliputi *activity diagram*. Pembuatan desain proses *activity diagram* menggunakan *tools star UML*. *Use case diagram* dirancang menggunakan *tools star UML* dalam pembuatan *use case diagram* serta menjadikan perbedaan konseptual antara *models*, *views*, dan *diagrams*. *Tools star UML* memiliki kelebihan yaitu mudah digunakan, *star UML* merupakan aplikasi yang ringan, dan *dashboard* yang simpel.

3.4. Desain Proses

Desain proses pada sistem meliputi *activity diagram* sebagai berikut:

3.4.1 Use case diagram

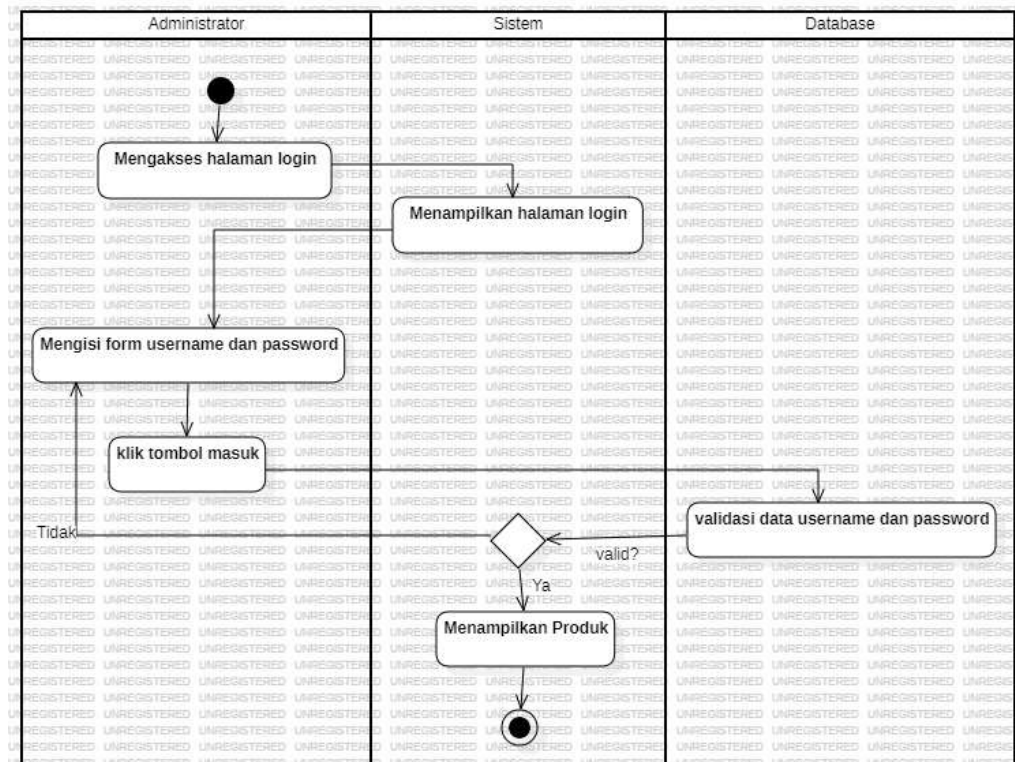
Gambar 4 merupakan *use case* Pengembangan Sistem Informasi Penjualan *Fashion* pada Toko Serba Cantik Menggala Berbasis *Web*.



Gambar 4. Use case diagram.

3.4.2 Activity diagram Login

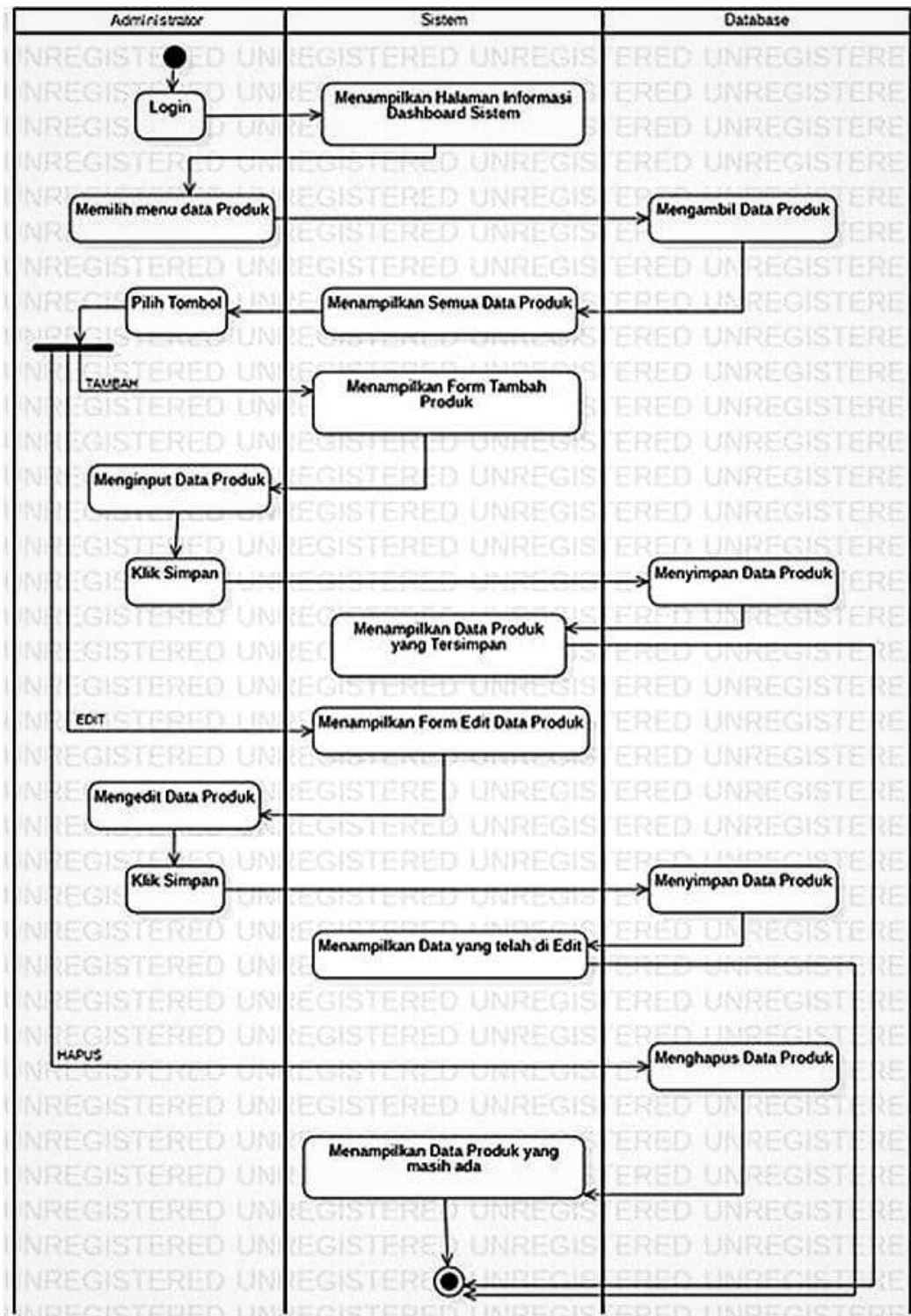
Gambar 5 menampilkan *activity diagram login* dan menampilkan halaman informasi *dashboard* sistem, *administrator* mengakses halaman *login*, selanjutnya sistem meminta *administrator* untuk mengisi *username* dan *password* yang telah dibuat. Masukkan *username* dan *password administrator* mengklik tombol masuk dan *database* akan memvalidasi *username* dan *password* yang telah diisi. Data tersebut valid maka sistem akan menampilkan halaman *dashboard*, jika tidak valid sistem akan tetap menampilkan halaman *login* dan ada pemberitahuan “*email/password salah*” dan *administrator* diminta untuk mengisi kembali *username* dan *password*.



Gambar 5. Activity diagram Login.

3.4.3 Activity diagram Mengelola Data Produk

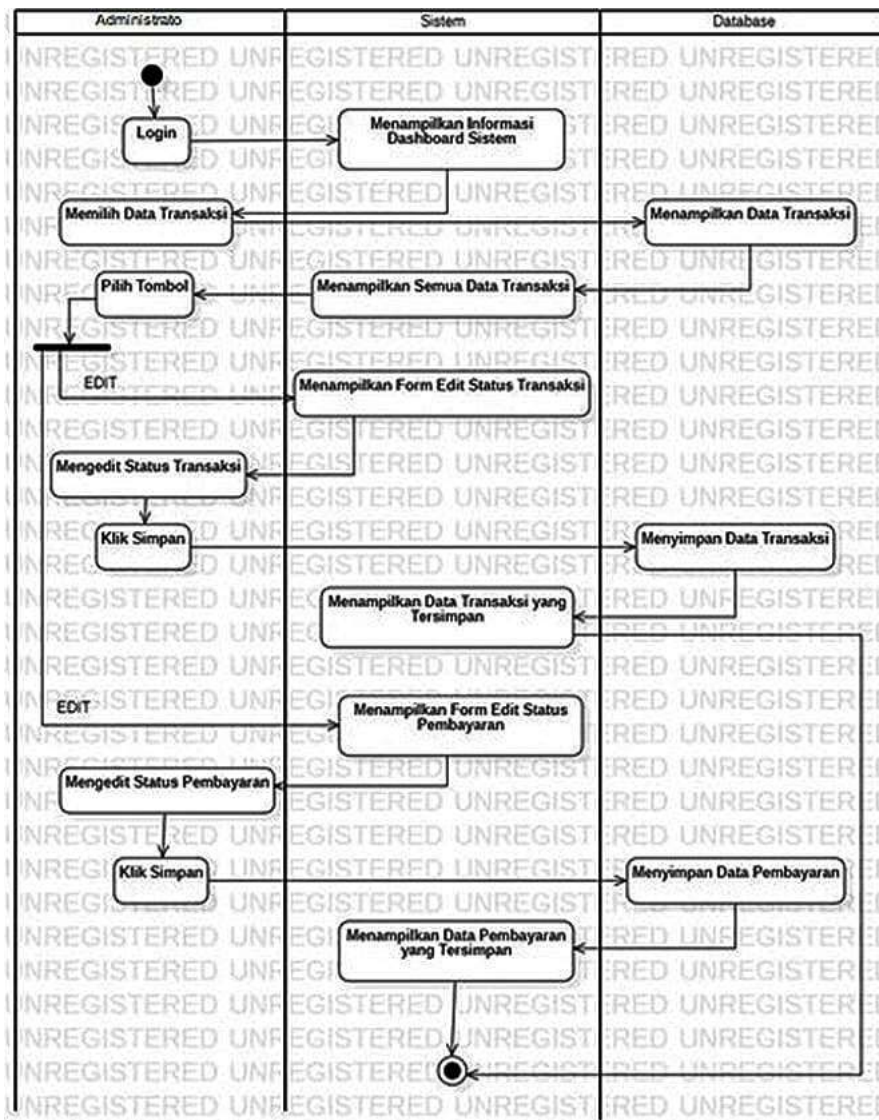
Gambar 6 menampilkan *activity diagram* mengelola data produk. *Administrator* mengakses halaman *login* kemudian setelah berhasil *login* akan tampil halaman informasi *dashboard* sistem, *administrator* dapat memilih data produk untuk melihat semua data produk, jika *administrator* ingin menambahkan data produk maka *administrator* dapat klik tombol tambah lalu *administrator* dapat mengisi data produk yang ingin ditambahkan, jika ingin menghapus data *administrator* klik tombol hapus data atau ingin mengedit data produk maka *administrator* klik tombol edit data produk kemudian mengisi data yang akan diubah, jika sudah klik simpan. Sistem akan menampilkan data produk yang telah diubah.



Gambar 6. Activity diagram Mengelola Data Produk.

3.4.4 Activity diagram Mengelola Data Transaksi

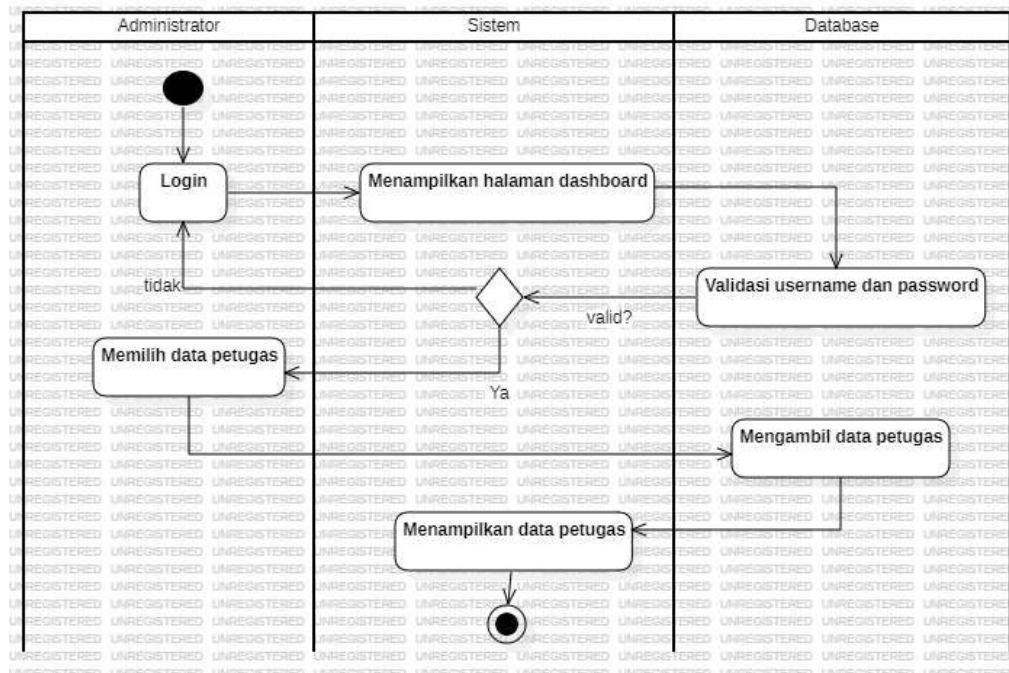
Gambar 7 menampilkan *activity diagram* mengelola data transaksi. *Administrator* mengakses halaman *login* setelah *login* akan tampil halaman informasi *dashboard* sistem, *administrator* dapat memilih data transaksi untuk melihat semua data transaksi. *administrator* mengedit status transaksi klik tombol *editing* status transaksi, *administrator* mengedit status transaksi jika sudah klik simpan. *administrator* yang ingin mengedit status maka *administrator* dapat klik tombol status pembayaran, selanjutnya *administrator* dapat mengedit status pembayaran jika sudah klik simpan maka sistem akan menampilkan data yang telah diedit.



Gambar 7. Activity diagram Mengelola Data Transaksi.

3.4.5 Activity diagram Mengelola Data Petugas

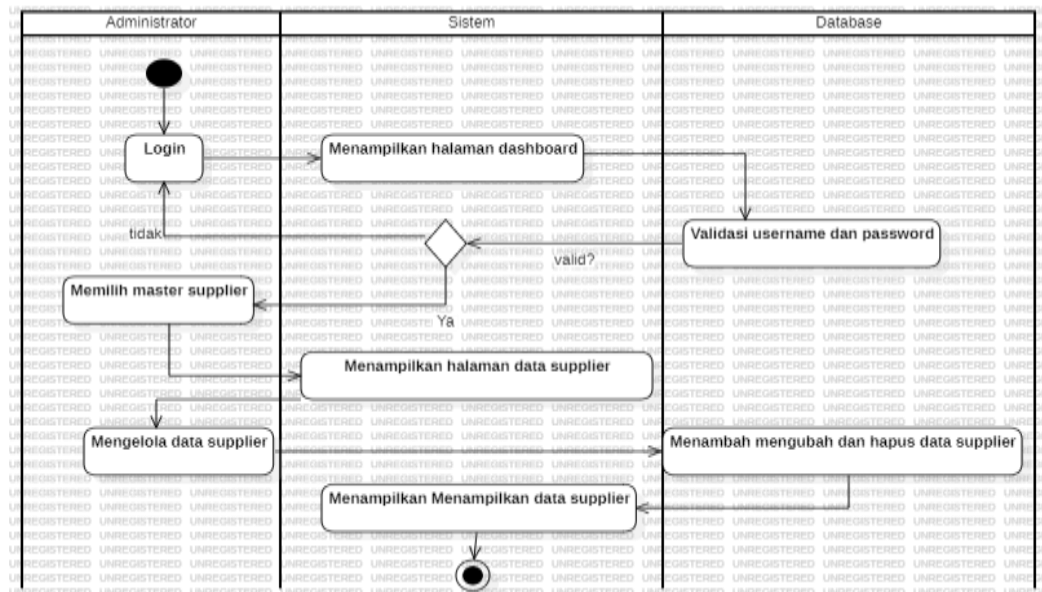
Gambar 8 menampilkan *activity diagram* melihat data petugas. *Administrator* mengakses halaman *login* kemudian setelah berhasil *login* akan tampil halaman informasi *dashboard* sistem, *administrator* memilih master data petugas akan menampilkan halaman data petugas.



Gambar 8. Activity diagram Melihat Data Petugas.

3.4.6 Activity diagram Mengelola Supplier

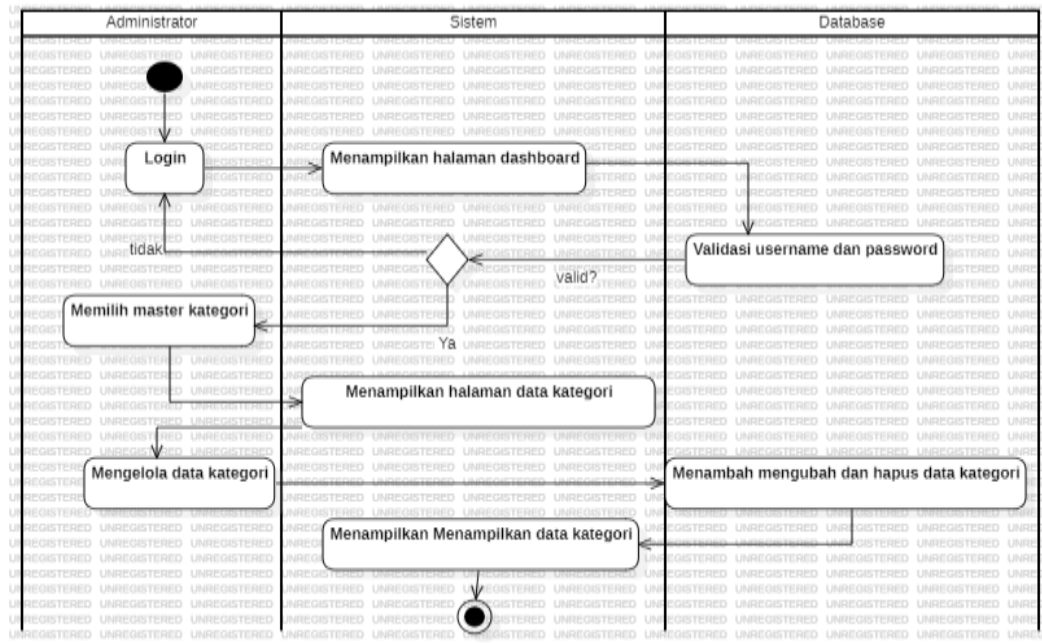
Gambar 9 menampilkan *activity diagram* mengelola *supplier*. *Administrator* mengelola data *supplier* seperti menambah data *supplier*, mengubah data *supplier* dan menghapus data *supplier*.



Gambar 9. Activity diagram Mengelola Supplier.

3.4.7 Activity diagram mengelola Data Kategori

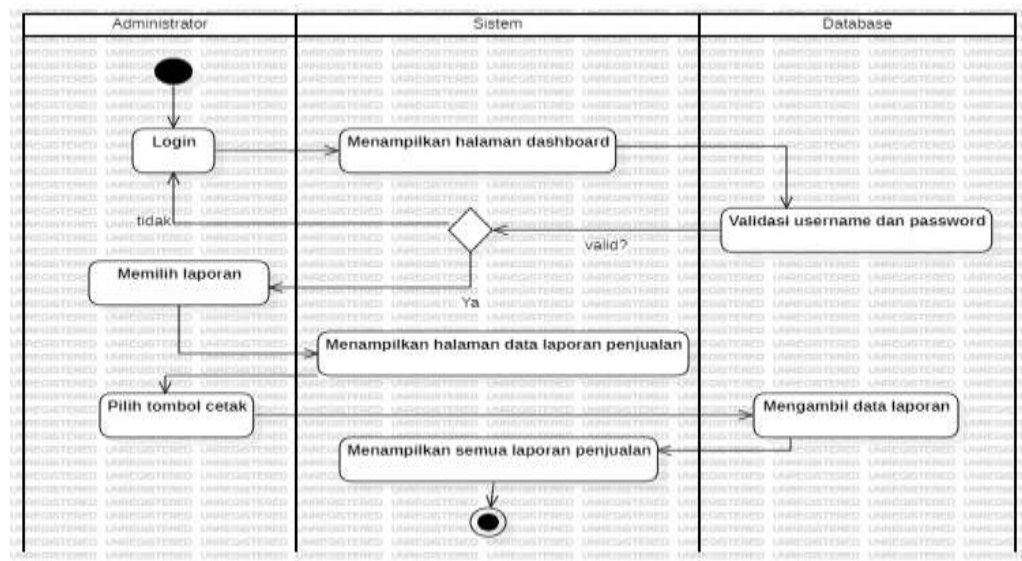
Gambar 10 merupakan tampilan *activity diagram* untuk mengelola data kategori. *Administrator* dapat mengelola data kategori ketika sudah melakukan *login*.



Gambar 10. Activity diagram Mengelola Data Kategori.

3.4.8 Activity diagram Mencetak Data Laporan Penjualan

Gambar 11 menampilkan *activity diagram* mencetak data laporan penjualan. *Administrator* mengakses halaman *login* kemudian setelah berhasil *login* akan tampil halaman informasi *dashboard* sistem, jika *administrator* ingin mencetak laporan penjualan, *administrator* dapat memilih menu cetak per tanggal lalu klik cetak maka akan menampilkan halaman laporan sesuai yang dipilih oleh *administrator*.



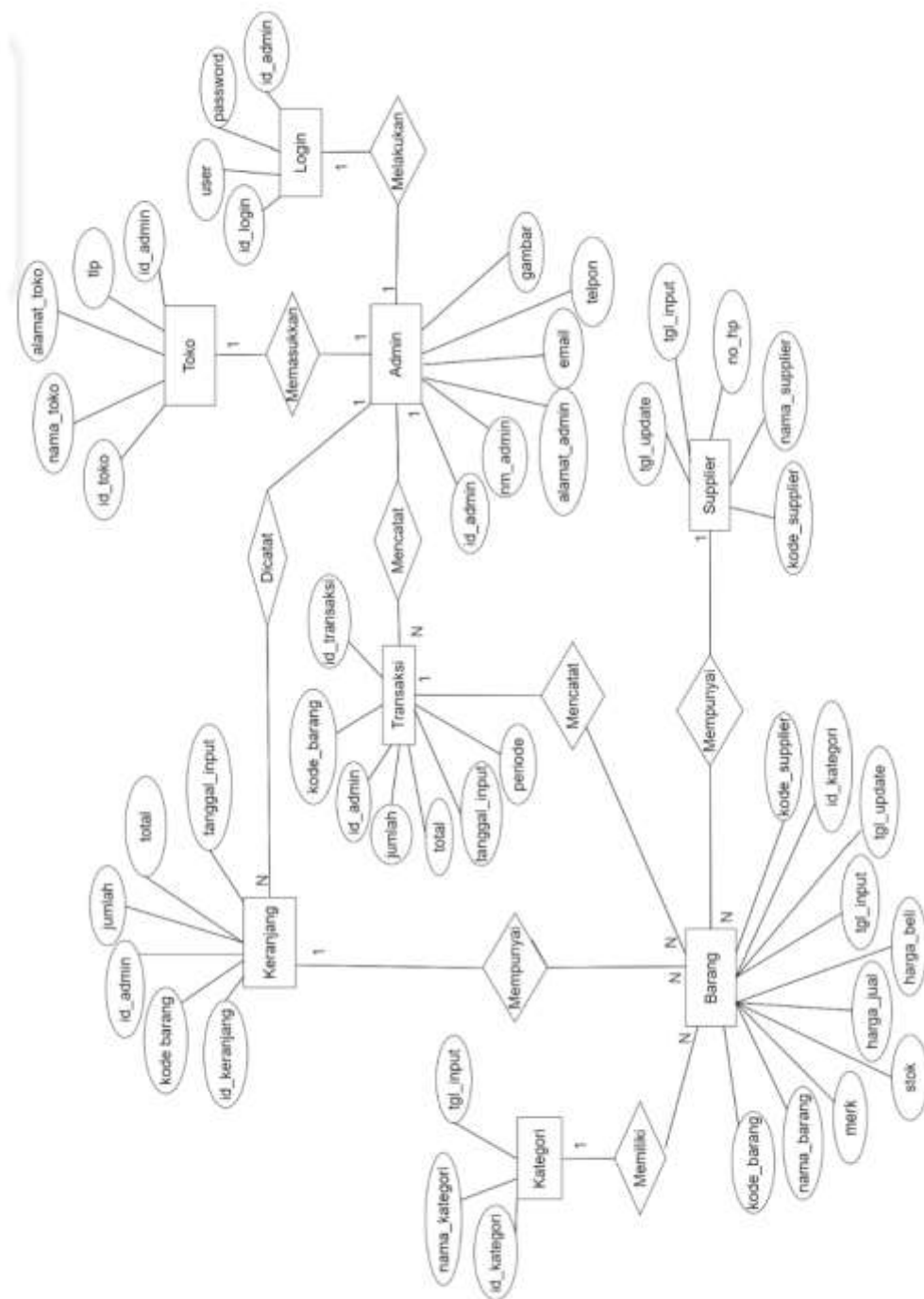
Gambar 11. Activity diagram Mencetak Laporan Penjualan.

3.5 Desain Data

Pembuatan desain data yang meliputi Rancangan *Entity Relationship Diagram* (ERD) yaitu:

a. Entity Relationship Diagram (ERD)

Rancangan *Entity Relationship Diagram* (ERD) dari Sistem Informasi Penjualan di Toko serba cantik. Gambar rancangan *ERD* dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12. *Entity Relationship Diagram (ERD) Sistem Informasi Penjualan fashion di Toko serba cantik.*

b. Struktur Tabel Database

Struktur tabel *database* adalah tabel yang digunakan dalam Sistem Informasi Penjualan *Fashion* pada toko serba cantik.

- Tabel Entitas *Login*

Tabel 4 merupakan tabel untuk menyimpan data *login* terdapat *id_login*, *email*, *password*, *user*, *id_administrator*.

Tabel 4. Entitas *Login*.

Nama	Tipe	Panjang	Index	Keterangan
<i>Id_login</i>	<i>Int</i>	10	PK	<i>Id</i> untuk membedakan antar <i>users</i>
<i>Email</i>	<i>Varchar</i>	100	-	<i>Email users</i>
<i>Password</i>	<i>Varchar</i>	100	-	<i>Password</i> untuk <i>login</i>
<i>Name</i>	<i>Varchar</i>	100	-	Nama <i>users</i>
<i>Id_administrator</i>	-	-	-	-

- Tabel Entitas Kategori

Tabel 5 merupakan tabel untuk menyimpan data kategori terdapat *id_kategori*, *nama_kategori*, *tgl_input*.

Tabel 5. Entitas kategori.

Nama	Tipe	Panjang	Index	Keterangan
<i>Id_kategori</i>	<i>Int</i>	11	PK	<i>Id</i> untuk membedakan antara Kategori
<i>Nama_kategori</i>	<i>Varchar</i>	225		
<i>Tgl_input</i>	<i>Date</i>	-	-	

- **Tabel Entitas Barang**

Tabel 6 merupakan tabel untuk menyimpan data barang terdapat *kode_barang*, *nama_barang*, *merek*, *stok*, *harga_jual*, *harga_beli*, *tgl_input*, *tgl_update*, *id_kategori*, *kode_supplier*.

Tabel 6. Entitas Barang.

Nama	Tipe	Panjang	Index	Keterangan
Kode_barang	<i>int</i>	11	PK	<i>Id</i> untuk membedakan antara barang
Nama_barang	<i>Varchar</i>	225	-	
Merek	<i>varchar</i>	50	-	
Stok	<i>Int</i>	11	-	
Harga_jual	<i>Int</i>	50	-	
Harga_beli	<i>Int</i>	50	-	
Tgl_input	<i>Date</i>	-	-	
Tgl_update	<i>Date</i>	-	-	
<i>Id_kategori</i>	<i>int</i>	11	-	<i>Id</i> untuk kategori barang
Kode_supplier	<i>Int</i>	11		

- **Tabel Entitas Transaksi**

Tabel 7 merupakan tabel untuk menyimpan data transaksi terdapat *id_transaksi*, *kode_barang*, *id_administrator*, *jumlah*, *total*, *tanggal_input*, *periode*.

Tabel 7. Entitas Transaksi.

Nama	Tipe	Panjang	Index	Keterangan
<i>Id_transaksi</i>	<i>Int</i>	11	PK	<i>Id</i> untuk membedakan antara transaksi
jumlah	<i>Int</i>	11	-	
Tanggal_input	<i>Date</i>	-	-	
Total	<i>Int</i>	50		
Periode	<i>Date</i>	-	-	

- **Tabel Entitas Administrator**

Tabel 8 merupakan tabel untuk menyimpan data *administrator* terdapat *id_administrator*, *nama_administrator*, *alamat_administrator*, *email*, *telpon*, *gambar*

Tabel 8. Entitas *administrator*

Nama	Tipe	Panjang	Index	Keterangan
<i>Id_administrator</i>	<i>Int</i>	11	PK	<i>Id</i> untuk membedakan antara <i>administrator</i>
<i>Nama_administrator</i>	<i>Varchar</i>	225	-	Nama <i>administrator</i>
<i>Alamat_administrator</i>	<i>text</i>	-	-	
Email	<i>Varchar</i>	50	-	<i>Email administrator</i>
Telepon	<i>Int</i>	13	-	Telpon
Gambar	<i>Text</i>	-	-	

- **Tabel Entitas Keranjang**

Tabel 9 merupakan tabel untuk menyimpan data keranjang terdapat *id_keranjang*, *kode_barang*, *jumlah*, *total*, *tanggal_input*.

Tabel 9. Entitas Keranjang

Nama	Tipe	Panjang	Index	Keterangan
<i>Id_keranjang</i>	<i>Int</i>	11	PK	<i>Id</i> untuk membedakan antara keranjang
Kode_barang	<i>Int</i>	11	-	
Jumlah	<i>Int</i>	11	-	
Total	<i>Int</i>	50	-	
Tanggal_input	<i>Date</i>	-	-	

- **Tabel Entitas Toko**

Tabel 10 merupakan tabel untuk menyimpan data toko terdapat *id_toko*, *nama_toko*, *alamat_toko*, *tlp*, *id_administrator*.

Tabel 10. Entitas Toko

Nama	Tipe	Panjang	Index	Keterangan
<i>Id_toko</i>	<i>Int</i>	11	PK	<i>Id</i> untuk membedakan antara toko
Nama_toko	<i>Varchar</i>	225	-	
Alamat_toko	<i>Varchar</i>	225	-	
Tlp	<i>Varchar</i>	13	-	
<i>Id_administrator</i>	<i>Int</i>	-	-	<i>Id</i> untuk administrator

- **Tabel Entitas Supplier**

Tabel 11 merupakan tabel untuk menyimpan data *supplier* terdapat *kode-supplier*, *nama_supplier*, *no_hp*, *tgl_input*, *tgl_update*.

Tabel 11. Entitas *Supplier*

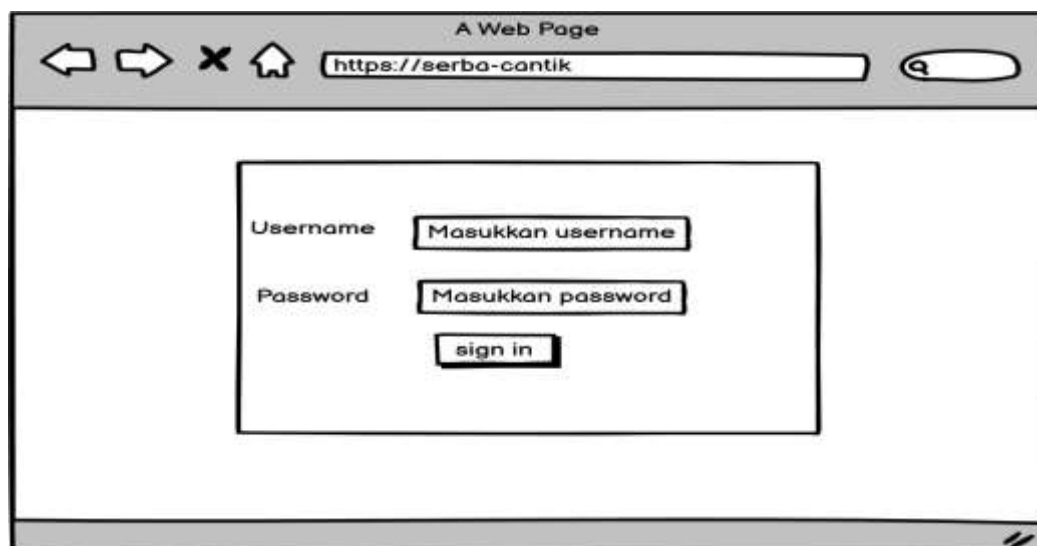
Nama	Tipe	Panjang	Index	Keterangan
<i>id_supplier</i>	<i>Int</i>	11	PK	<i>Id</i> untuk membedakan antara supplier
Nama_supplier	<i>Varchar</i>	225	-	
No_hp	<i>Int</i>	13	-	
Tgl_input	<i>Date</i>	-	-	
Tgl_update	<i>Date</i>	-	-	

3.5.1 Desain Antarmuka (*Interface*)

Pembuatan desain antarmuka (*interface*) menggunakan *tools balsamiq mockup*.

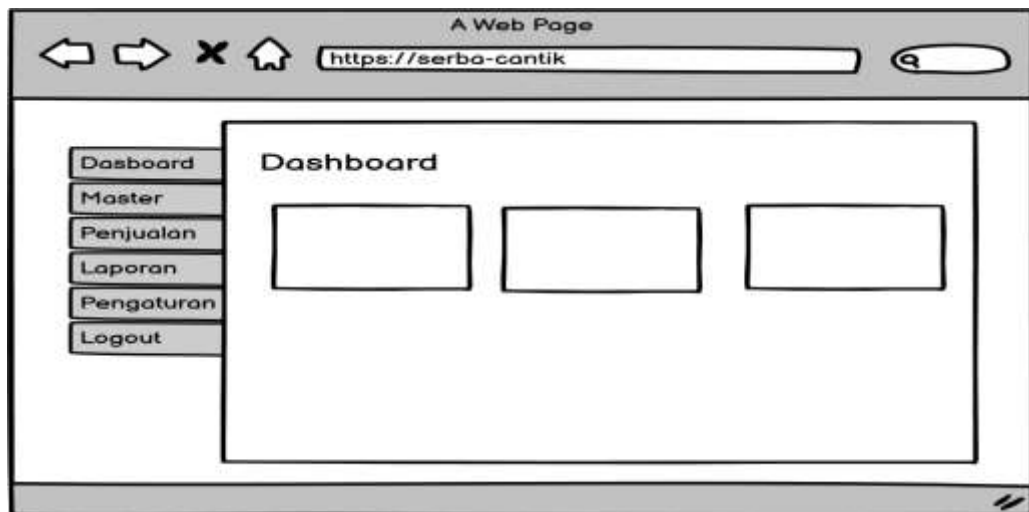
a. *Interface login administrator*

Gambar 13 merupakan desain *interface* dari halaman login Sistem Informasi Penjualan di Toko serba cantik. *Interface* tersebut terdapat *form login*, *administrator* dapat melakukan login dengan mengisi *email* dan *password* kemudian klik tombol masuk.

Gambar 13. *Interface login administrator*.

b. Interface Dashboard Administrator

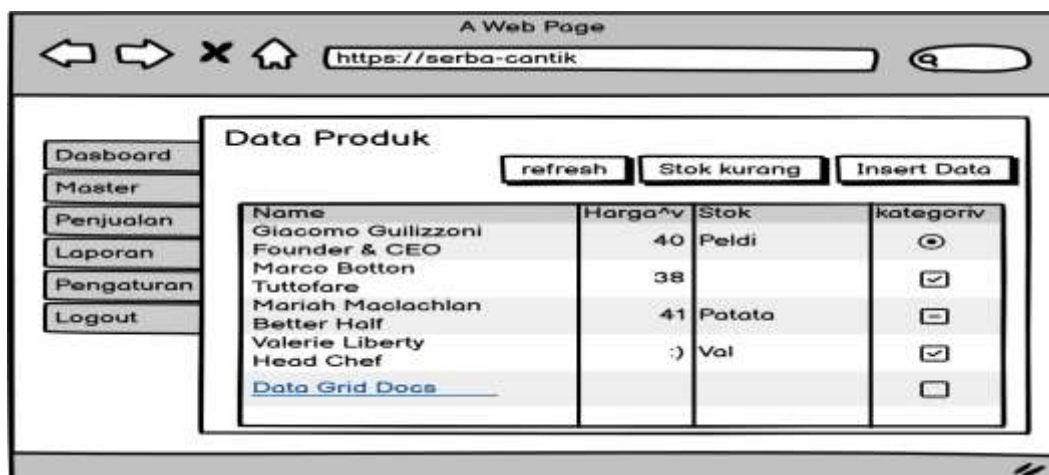
Gambar 14 merupakan desain *interface* dari informasi beranda sistem untuk *administrator*, setelah *administrator* berhasil *login* maka sistem akan menampilkan halaman *dashboard*. *Interface* yang tersedia pada halaman *dashboard* yaitu transaksi *pending*, transaksi *on progress* transaksi *done*.



Gambar 14. *Interface Dashboard administrator.*

c. Interface Mengelola Data Produk

Gambar 15 merupakan desain *interface* untuk data produk, di *interface* ini *administrator* dapat menginput, mengedit, dan menghapus produk. *interface* data produk terdapat tabel nama produk, kategori produk, harga, stok, dan berat produk.



Gambar 15. *Interface Data Mengelola Produk.*

Gambar 16 merupakan desain *interface* tambah data produk, menampilkan form tambah data produk yang berisi nama produk, kategori produk, harga, deskripsi produk, stok, jika telah diisi klik simpan data.

A Web Page
https://serba-cantik

Dashboard
Master
Penjualan
Laporan
Pengaturan
Logout

Tambah Barang

id barang

kategori

nama barang

harga

stok

Insert Close

Gambar 16. *Interface* Tambah Data Produk.

Gambar 17 merupakan desain *interface* edit data produk, *interface* ini akan muncul jika *administrator* klik tombol edit data produk, terdapat *form* edit data produk yang berisi data produk yang dipilih. *administrator* mengisi data yang baru klik simpan jika tidak klik kembali.

A Web Page
https://serba-cantik

Dashboard
Master
Penjualan
Laporan
Pengaturan
Logout

Edit Barang

id barang

kategori

nama barang

harga

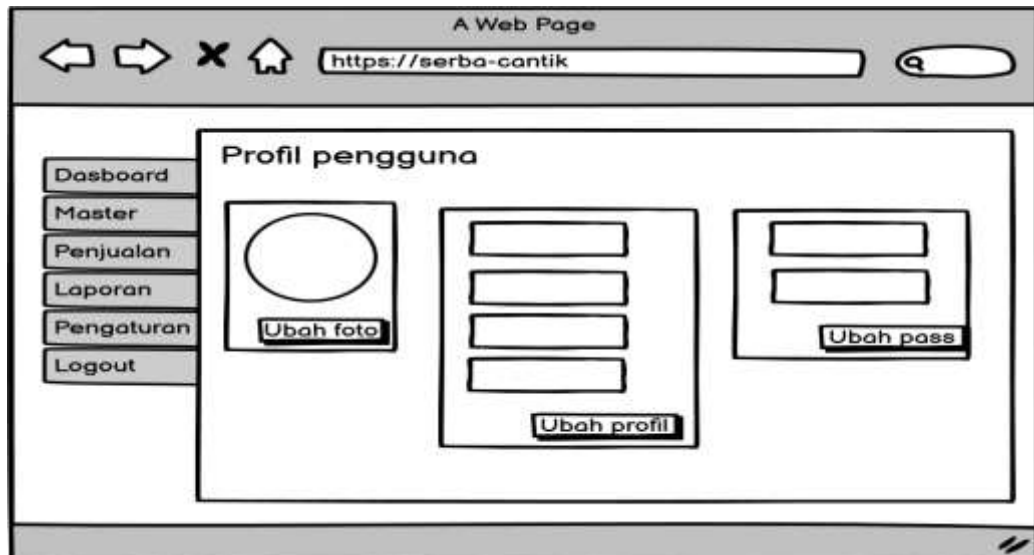
stok

Update Close

Gambar 17. *Interface* Edit Data Produk.

d. Interface Mengelola Profil Pengguna

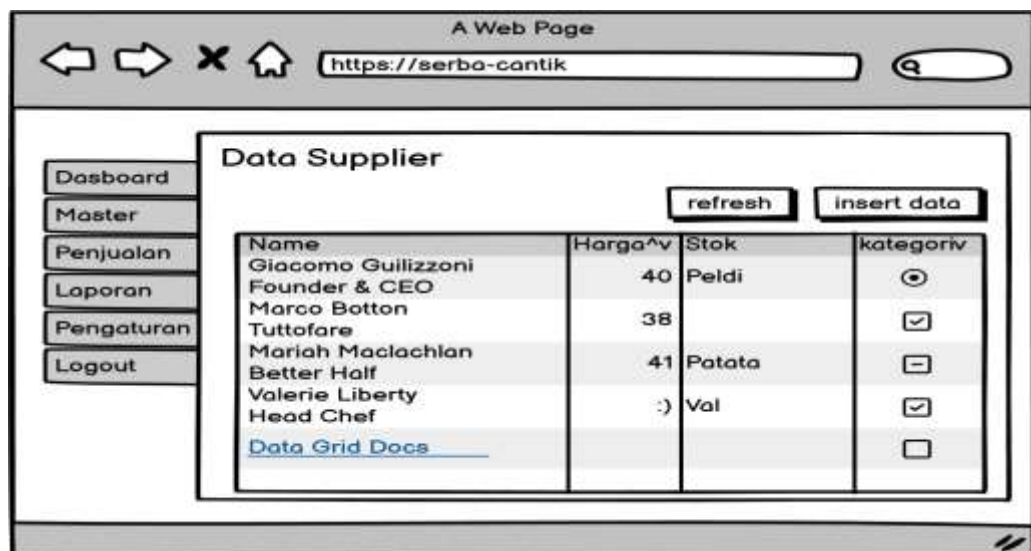
Gambar 18 merupakan *interface* mengelola profil pengguna, *administrator* dapat melakukan edit data pengguna seperti ubah foto dan *password*.



Gambar 18. Interface Mengelola Profil Pengguna.

e. Interface Mengelola Data Supplier

Gambar 19 merupakan desain *interface* mengelola data *supplier*, menampilkan data *supplier* yang dikelola oleh *administrator*.



Gambar 19. Interface Mengelola Data Supplier.

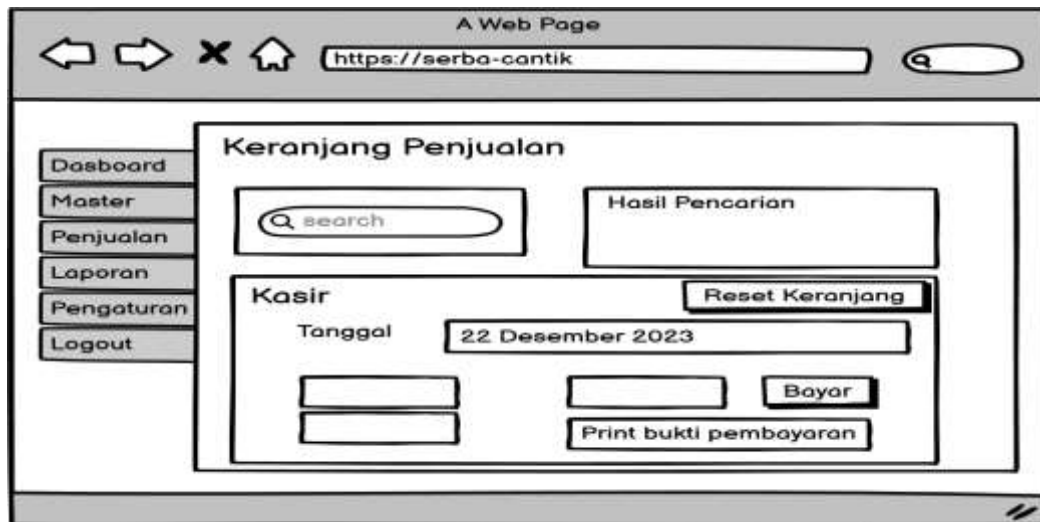
Gambar 20 merupakan desain *interface* untuk tambah *supplier*, tampilan *form* untuk menambah *supplier* yang dilakukan *administrator*.

The image shows a web browser window titled "A Web Page" with the address "https://serba-cantik". On the left is a sidebar menu with the following items: Dashboard, Master, Penjualan, Laporan, Pengaturan, and Logout. The main content area displays a form titled "Tambah Supplier". The form contains four input fields: "id supplier", "Nama Supplier", "No Telp", and "Tanggal". Below these fields are two buttons: "Update" and "Close".

Gambar 20. *Interface* Tambah Data *Supplier*.

f. *Interface* Mengelola Data Transa

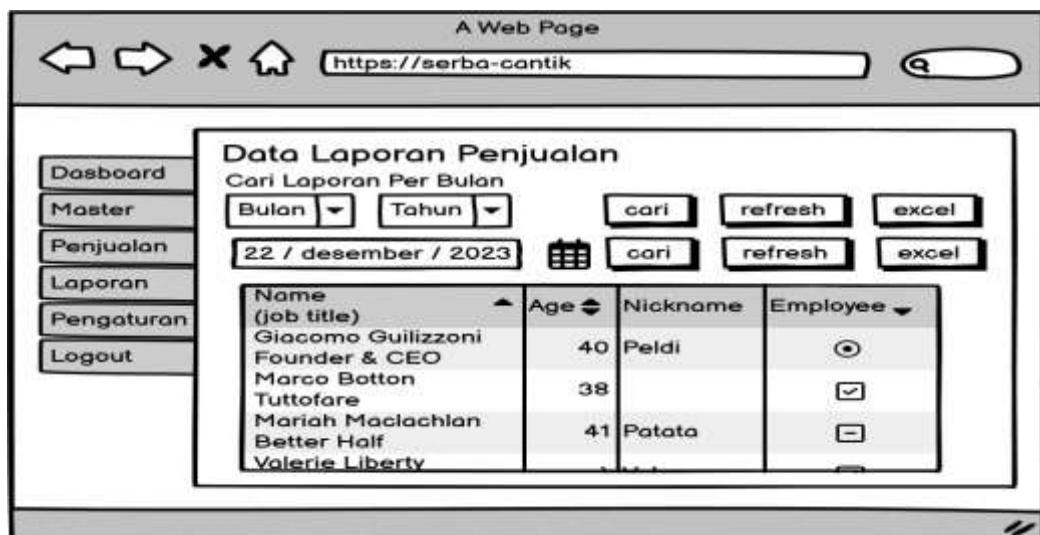
Gambar 21 merupakan desain *interface* mengelola data transaksi, menampilkan data transaksi yang dikelola oleh *administrator*. *Administrator* dapat melakukan aksi seperti cari produk, tambahkan produk ke keranjang, masukkan harga, bayar dan cetak bukti pembayaran.



Gambar 21. *Interface Mengelola Data Transaksi.*

g. Interface Cetak Laporan Penjualan

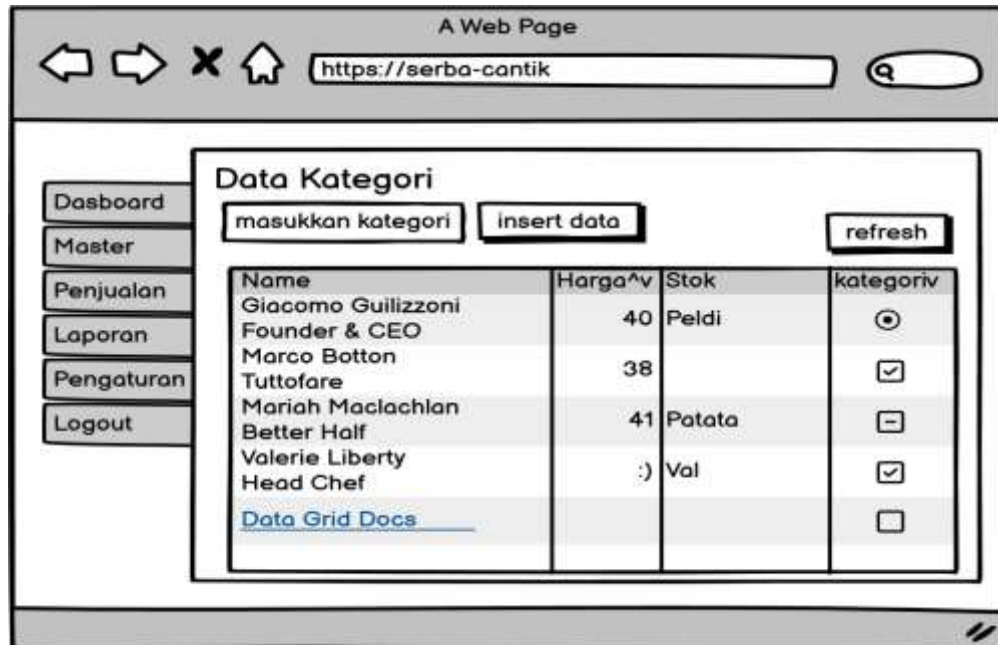
Gambar 22 merupakan desain *interface* mencetak laporan. *Form* yang tersedia untuk mencetak laporan penjualan, *administrator* dapat memilih untuk mencetak laporan per tanggal atau bulan kemudian klik tombol cetak *excel*.



Gambar 22. *Interface Cetak Laporan Penjualan.*

h. *Interface Mengelola Data Kategori*

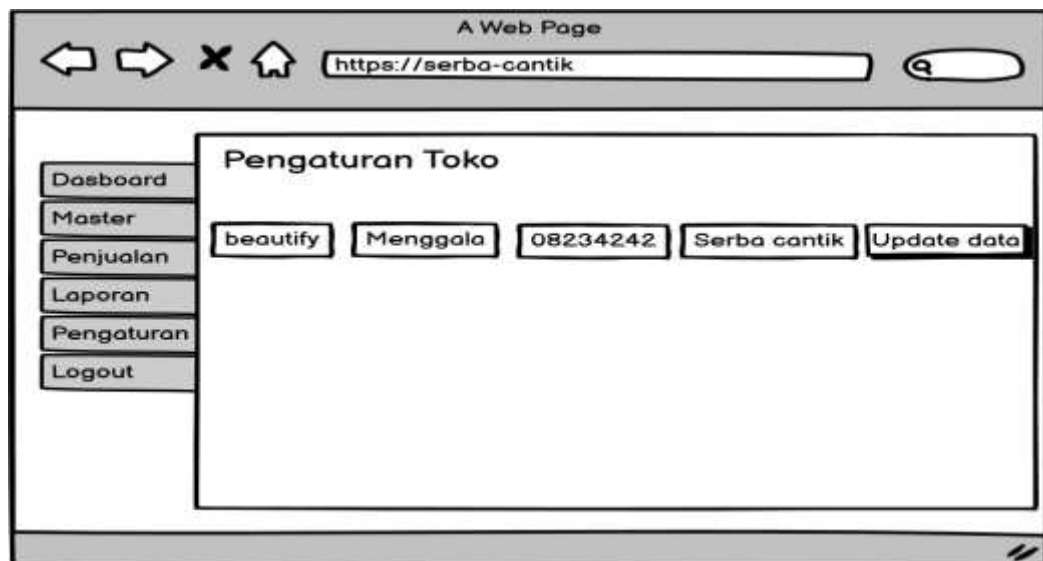
Gambar 23 merupakan desain *interface* mengelola kategori pada sistem toko serba cantik.



Gambar 23. *Interface Mengelola Data Kategori.*

i. *Interface Pengaturan Toko*

Gambar 24 merupakan desain *interface* pengaturan toko pada toko serba cantik.



Gambar 24. *Interface Pengaturan Toko.*

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Simpulan dari hasil dan pembahasan mengenai pengembangan sistem informasi penjualan *fashion* pada Toko Serba Cantik Menggala berbasis *web* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berhasil mengembangkan sistem informasi penjualan *fashion* pada toko serba cantik Menggala berbasis *web*.
2. Sistem informasi penjualan yang telah dirancang dan diterapkan dapat meminimalisir kesalahan pada data barang sesuai hasil pengujian dengan kriteria sangat setuju.

5.2. Saran

Saran mengenai Sistem Informasi yang telah dikembangkan sebagai berikut:

1. Sistem dapat dikembangkan dengan menambahkan input foto barang pada data barang.
2. Penambahan fitur cetak langsung semua laporan pada menu laporan penjualan.
3. Penambahan fitur komplain apabila toko mendapatkan komplain dari pembeli.

DAFTAR PUSTAKA

- Afelia, T. I., & Rohman, A. (2022). Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web Pada Toko Kolor Murah Ungaran Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 1(2), 11-27
- Aini, A. (2007). Sistem Informasi Geografis Pengertian dan Aplikasinya. *Diakses Dari Http://Stmik. Amikom. Ac. Id/[Diakses 24 Maret 2013]*.
- Anggraeni, E. Y., & Irviani, R. (2017). Pengantar Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi.
- Anggraini, Y., Pasha, D., & Damayanti, D. (2020). Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, (2), 64–70.
- Budiaji, W. (2013). Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala *Likert* (The Measurement Scale and The Number of Responses in *Likert* Scale). *Ilmu Pertanian dan Perikanan*, 2(2), 127 – 133.
- Erawati, W. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dengan Pendekatan Metode *Waterfall*. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 3(1), 1–8.
- Hasbiyalloh, M., & Jakaria, D. A. (2018). Aplikasi Penjualan Barang Perlengkapan Handphone di Zildan Cell Singaparna Kabupaten Tasikmalaya. *JUMANTAKA*, 61-70.
- Nugroho, B. (2013). Dasar pemrograman web *Php–MySQL* dengan dreamweaver. Yogyakarta: Gava Media, 86.
- Nur, H. (2019). Penggunaan Metode *Waterfall* Dalam Pengembangan Sistem Informasi Penjualan. *Generation Journal*, 3(1), 1–10.

- Salamah, U., & Khasanah, F. N. (2017). Pengujian sistem informasi penjualan undangan pernikahan online berbasis *web* menggunakan black-box testing. *Information Management for Educators and Professionals: Journal of Information Management*, 2(1), 35–46.
- Sari, E. P., Pudjiarti, E., & Susanti, H. (2020). Sistem Informasi Penjualan Pakaian Wanita Berbasis *Web* (E-Commerce) Pada Pt. Bunitop Indonesia. *Vol, 12*, 1–13.
- Ulumuddin, D. I. I., Sulistiyawati, P. (2021). Analisis Pengalaman Pengguna pada *Website Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Dian Nuswantoro*. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, 7(1), 35 – 44.
- Wahyudi, I., & Alameka, F. (2023). Analisis Blackbox Testing Dan *User Acceptance Testing* Terhadap Sistem Informasi Solusi medsosku. *Jurnal Teknosains Kode penaaasbla*, 04(01), 1–9.
- Widodo, S. (2019). *Pemrograman Database MySQL dan MariaDB*. Andi Publisher. Buku ini membahas dasar-dasar penggunaan *MySQL* dan *MariaDB* serta perbedaannya.