

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN  
PENJUALAN PADA TOKO RISMA CELL  
BERBASIS WEB**



**TUGAS AKHIR**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga

**TATU NURUL A'MALA**

**12211266**

**Program Studi Sistem Informasi  
Fakultas Teknik dan Informatika  
Universitas Bina Sarana Informatika  
Sukabumi  
2024**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR PADA PROGRAM DIPLOMA TIGA (3)

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Tatu Nurul A'Mala  
NIM : 12211266  
Jenjang : Diploma Tiga (D3)  
Program Studi : Sistem Informasi Kota Sukabumi  
Fakultas : Teknik dan Informatika  
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi/Tugas Akhir yang telah saya buat dengan judul: **"Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penjualan Pada Toko Risma Cell Berbasis Web"**, adalah asli (orsinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila di kemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Tugas Akhir pada Program Diploma Tiga (3) yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Universitas Bina Sarana Informatika** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Sukabumi  
Pada tanggal : 5 Agustus 2024  
Yang menyatakan,



**Tatu Nurul A'Mala**

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Tatu Nurul A'Mala  
NIM : 12211266  
Jenjang : Diploma Tiga (D3)  
Program Studi : Sistem Informasi Kota Sukabumi  
Fakultas : Teknik dan Informatika  
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa data dan atau informasi yang saya gunakan dalam penulisan karya ilmiah penulis dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penjualan Pada Toko Risma Cell Berbasis Web” merupakan data dan atau informasi yang saya peroleh berdasarkan hasil PKL/Riset pada :

Nama Perusahaan : Toko Risma Cell  
Alamat : Cibalung 03/04, Talaga, Ciaringin, Sukabumi  
Waktu Pelaksanaan : 3 April 2024 sampai dengan 31 Juli 2024

Penulis menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak Universitas Bina Sarana Informatika untuk mendokumentasikan karya ilmiah saya tersebut secara internal dan terbatas, serta tidak untuk mengunggah karya ilmiah Penulis pada repository Universitas Bina Sarana Informatika.

Penulis bersedia untuk bertanggung jawab secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Bina Sarana Informatika, atas materi/isi karya ilmiah tersebut, termasuk bertanggung jawab atas dampak atau kerugian yang timbul dalam bentuk akibat tindakan yang berkaitan dengan data dan atau informasi yang terdapat pada karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi  
Pada tanggal : 5 Agustus 2024  
Yang menyatakan,



**Tatu Nurul A'Mala**

## PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi sarjana yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penjualan Pada Toko Risma Cell Berbasis Web” adalah hasil karya tulis asli Nama Mahasiswa dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini:

Nama	: Tatu Nurul A'Mala
Alamat	: Cibalung, Talaga, Caringin, Sukabumi
No Telepon	: 085864532248
Email	: tatunurul.com@gmail.com

## PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Tatu Nurul A'mala  
NIM : 12211266  
Jenjang : Diploma Tiga (D3)  
Program Studi : Sistem Informasi Kampus Kota Sukabumi  
Fakultas : Teknik dan Informatika  
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penjualan Pada Toko Risma Cell Berbasis Web

Telah dipertahankan pada periode 2024-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Ahli Madya Komputer (A.Md.Kom) pada Program Diploma Tiga (D3) Program Studi Sistem Informasi Kampus Kota Sukabumi di Universitas Bina Sarana Informatika.

Sukabumi, 15 Agustus 2024

### PEMBIMBING TUGAS AKHIR

Dosen Pembimbing : Irwan Tanu Kusnadi, M.Kom.

Asisten Pembimbing : Ramdhan Saepul Rohman,  
M.Kom.

### DEWAN PENGUJI

Penguji I : Jamal Maulana Hudin, M.Kom.

Penguji II : Eva Marsusanti, S.Pd., M.M.



## LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

NIM : 12211266  
Nama Lengkap : Tatu Nurul A'mala  
Dosen Pembimbing : Irwan Tanu Kusnadi, M.Kom  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Infomasi Manajemen Penjualan Pada Toko Risma Cell Berbasis Web

NO	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing
1	3 April 2024	Pengajuan tema TA	
2	19 April 2024	Pengajuan Bab I	
3	8 Mei 2024	Revisi Bab I dan pengajuan Bab II	
4	16 Mei 2024	Revisi Bab II dan pengajuan Bab III	
5	10 Juli 2024	Revisi Bab II dan pengajuan Bab IV	
6	18 Juli 2024	Revisi Bab IV dan pengajuan Bab V	
7	24 Juli 2024	Revisi Bab V	
8	31 Juli 2024	Pengecekan seluruh Bab	

Catatan untuk Dosen Pembimbing.

Bimbingan Tugas Akhir

- Dimulai pada tanggal : 3 April 2024
- Diakhiri pada tanggal : 31 Juli 2024
- Jumlah pertemuan bimbingan : 8 Kali

Disetujui oleh,  
Dosen Pembimbing

(Irwan Tanu Kusnadi, M.Kom)



## LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

NIM : 12211266  
Nama Lengkap : Tatu Nurul A'mala  
Asisten Pembimbing : Ramdhan Saepul Rohman, M.Kom  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Infomasi Manajemen Penjualan Pada Toko Risma Cell Berbasis Web

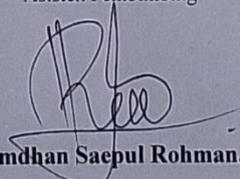
NO	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Asisten Pembimbing
1	3 April 2024	Pengajuan tema TA	RPE
2	19 April 2024	Pengajuan Bab I	RPE
3	8 Mei 2024	Revisi Bab I dan pengajuan Bab II	RPE
4	16 Mei 2024	Revisi Bab II dan pengajuan Bab III	RPE
5	10 Juli 2024	Revisi Bab II dan pengajuan Bab IV	RPE
6	18 Juli 2024	Revisi Bab IV dan pengajuan Bab V	RPE
7	24 Juli 2024	Revisi Bab V	RPE
8	31 Juli 2024	Pengecekan seluruh Bab	RPE

Catatan untuk Asisten Pembimbing.

Bimbingan Tugas Akhir

- Dimulai pada tanggal : 3 April 2024
- Diakhiri pada tanggal : 31 Juli 2024
- Jumlah pertemuan bimbingan : 8 Kali

Disetujui oleh,  
Asisten Pembimbing

  
(Ramdhan Saepul Rohman, M.Kom)

## Kata Pengantar

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga pada akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Tugas akhir ini saya sajikan dalam bentuk buku yang sederhana, sehingga para pembaca dapat memahami isi laporan ini. Adapun judul tugas akhir yang saya ambil adalah **“Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penjualan Pada Toko Risma Cell Berbasis Web”**.

Tujuan penulisan Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Universitas Bina Sarana Informatika. Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, saya ingin menyampaikan rasa syukur yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan dan motivasi.

Sebagai bahan penulisan yang diambil berdasarkan hasil penelitian, observasi dan beberapa sumber yang mendukung penulisan ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkan saya menyampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Bina Sarana Informatika.
2. Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Bina Sarana Informatika.
3. Bapak Irwan Tanu Kusnadi, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
4. Bapak Ramdhan Saepul Rohman, M.Kom selaku Asisten Pembimbing Tugas Akhir.
5. Orangtua dan rekan rekan mahasiswa yang telah memberikan dukungan.

Saya menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini masih banyak kekurangan tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan tugas akhir ini tidak akan berjalan dengan lancar. Oleh karena itu saya mengharapkan saran dari semua pihak yang ingin memberikan saran demi perkembangan tugas akhir ini. Saya mohon maaf atas segala kekurangan yang ada dalam penulisan ini. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Sukabumi, 31 Juli 2024

Penulis



**Tatu Nurul A'mala**

## **Abstrak**

### **Tatu Nurul A'mala (12211266), Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penjualan Pada Toko Risma Cell Berbasis Web**

Toko Risma Cell mengelola penjualan mereka dengan cara metode manual, yang sering kali menyebabkan kesulitan dalam mencari stok barang, mengelola pembelian dan penjualan, serta mengidentifikasi barang yang hampir habis. Melihat situasi ini, diperlukan solusi yang lebih maju dan juga terstruktur. Pengembangan sistem informasi manajemen penjualan yang baru akan meningkatkan efisiensi operasional dan pengalaman pelanggan. Adapun tujuan dari sistem informasi berbasis web ini yaitu untuk menghasilkan sebuah media atau wadah perantara informasi dari kumpulan data yang telah disusun agar lebih mudah digunakan oleh para penggunanya. Metode yang digunakan adalah prototype, yang meliputi Pengumpulan Kebutuhan Pada tahap awal melalui wawancara dan observasi, Membangun rancangan Mock-Up, Pembuatan Prototype, Pengujian pada tahap akhir ini adalah pengujian mock-up. Hasil penelitian ini adalah sebuah sistem informasi berbasis web yang memudahkan untuk pengelolaan penjualan, pemesanan, dan pelaporan. Sistem informasi berbasis web berfungsi untuk meningkatkan aksesibilitas kumpulan data secara efektif serta efisiensi terhadap para pengguna didalam sistem dan juga menjamin ketersediaan data berdasarkan manfaat dan kualitas dari informasi secara detail, dan dapat diimplementasikan.

**Kata kunci: sistem informasi, prototype, Toko Risma Cell, Penjualan, Teknologi Informasi.**

## **Abstract**

### ***Tatu Nurul A'mala (12211266), Design of a Sales Management Information System at the Web-Based Risma Cell Store***

*Risma Cell stores manage their sales by manual methods, which often causes difficulties in finding stock of goods, managing purchases and sales, and identifying items that are running low. Seeing this situation, a more advanced and also structured solution is needed. The development of a new sales management information system will improve operational efficiency and customer experience. The purpose of this web-based information system is to produce a media or information intermediary container from a data set that has been compiled so that it is easier for users to use. The method used is a prototype, which includes Gathering Needs at the initial stage through interviews and observations, Building a mock-up design, Making a prototype, Testing at this final stage is mock-up testing. The result of this research is a web-based information system that makes it easy to manage sales, orders, and reporting. The web-based information system functions to improve the accessibility of data sets effectively and efficiency to the users in the system and also ensures the availability of data based on the benefits and quality of the information in detail, and can be implemented.*

**Keywords:** *information system, prototype, Risma Cell Shop, Sales, Information Technology.*



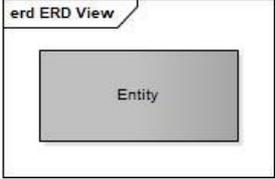
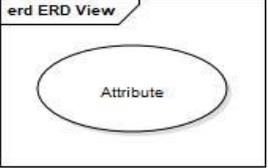
## Daftar Isi

Kata Pengantar .....	viii
Abstrak.....	ix
Daftar Isi .....	xi
Daftar Simbol.....	xiii
Daftar Gambar .....	xvi
Daftar Tabel.....	xvii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.3 Metode Penelitian .....	3
1.4 Ruang Lingkup .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>5</b>
2.1 Konsep Dasar Sistem.....	5
2.2 Dukungan Teori.....	6
<b>BAB III ANALISIS SISTEM BERJALAN.....</b>	<b>9</b>
3.1 Tinjauan Perusahaan .....	9
3.2 Prosedur Sistem Berjalan.....	11
3.3 <i>Activity Diagram</i> .....	12
3.4 Spesifikasi Dokumen Masukan ( <i>Input Specification</i> ) .....	13
3.5 Spesifikasi Dokumen Pengeluaran ( <i>Output Documents</i> ) .....	14
3.6 Permasalahan Pokok .....	14
3.7 Penyelesaian Masalah.....	14
<b>BAB IV PERANCANGAN SISTEM USULAN.....</b>	<b>16</b>
4.1 Tahapan Perncangan Sistem.....	16
4.2 Perancangan <i>Prototype</i> / Perangkat Lunak .....	32
4.3 Pengujian Rancangan Antarmuka.....	50
4.4 Jadwal Implementasi.....	51
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>52</b>
5.1 Kesimpulan .....	52
5.2 Saran .....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>53</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>56</b>

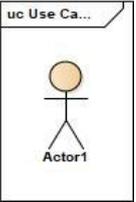
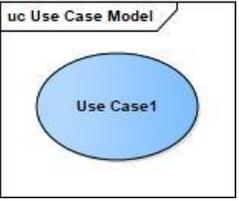
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>57</b>
-----------------------	-----------

## Daftar Simbol

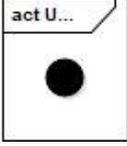
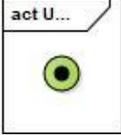
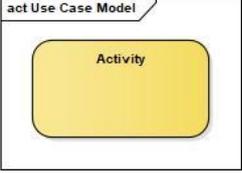
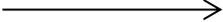
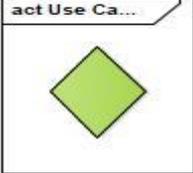
### a. Simbol *Entity Relationship Diagram*

	<p><b>Entitas</b></p> <p>Entitas digambarkan dalam bentuk kotak dalam diagram ERD dan sering kali disertai dengan atribut-atribut yang menjelaskan karakteristik atau properti dari entitas.</p>
	<p><b>Atribut</b></p> <p>Properti yang menggambarkan keadaan suatu objek.</p>
	<p><b>Relationship</b></p> <p>Menggambarkan hubungan yang terjadi antara <i>entity</i>.</p>

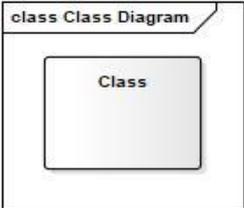
### b. Simbol *Use Case Diagram*

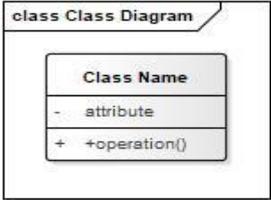
	<p><b>Actor</b></p> <p>Orang atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem lain.</p>
	<p><b>Use case</b></p> <p>Dikerjakan untuk utama dari fungsionalis sistem atau yang dikerjakan sistem.</p>
	<p><b>Association/Asosiasi</b></p> <p>Menghubungkan antara <i>actor</i> dengan <i>use case</i></p>

**c. Simbol Activity Diagram**

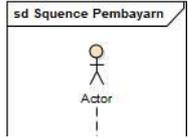
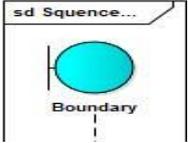
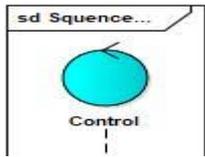
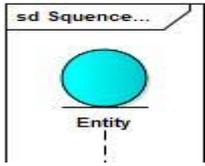
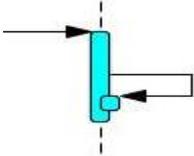
	<p><i>Initial Node</i></p> <p>Menggambarkan awal dari serangkaian tindakan atau kegiatan.</p>
	<p><i>Final-Activity Node</i></p> <p>Digunakan untuk menghentikan semua arus kontrol dan arus objek dalam suatu aktivitas (atau tindakan).</p>
	<p><i>Activies</i></p> <p>Digunakan untuk mewakili sekumpulan tindakan (<i>action</i>).</p>
	<p><i>Control Flow</i></p> <p>Berfungsi sebagai menunjukkan urutan eksekusi.</p>
	<p><i>Decision Node</i></p> <p>Digunakan untuk mewakili kondisi pengujian untuk memastikan bahwa aliran kontrol dan aliran objek hanya turun satu jalur.</p>

**d. Simbol Class Diagram**

	<p><i>Class</i></p> <p>Mewakili orang, tempat, atau hal-hal yang dibutuhkan sistem untuk menangkap menyimpan informasi.</p>
---	---

	<p><i>Attribute Dan Operation</i></p> <p><i>Attribute</i> merupakan property yang menggambarkan keadaan.</p> <p>Sedangkan Operasi ialah mewakili tindakan atau fungsi yang dapat dilakukan oleh kelas.</p>
	<p><i>Association</i></p> <p>Mewakili hubungan antara beberapa kelas atau kelas dan dirinya sendiri.</p>

**e. Simbol Sequence Diagram**

	<p><i>Actor</i></p> <p>Orang atau sistem yang memperoleh manfaat dari dan berada diluar sistem.</p>
	<p><i>Boundary Class</i></p> <p>Menggambarkan tampilan program.</p>
	<p><i>Control Class</i></p> <p>Menggambarkan <i>controller</i>.</p>
	<p><i>Entity Class</i></p> <p>Menggambarkan sebuah kelas.</p>
	<p><i>Message</i></p> <p>Menyampaikan informasi dari satu objek ke objek lainnya.</p>

## Daftar Gambar

Gambar III. I Struktur Oranisasi Toko Risma Cell .....	10
Gambar III. II Activity Diagram Pada Toko .....	12
Gambar IV. I Use Case Diagram .....	17
Gambar IV. II Activity Diaram Halaman Login .....	25
Gambar IV. III Activity Diagram Input Data Pelanggan .....	26
Gambar IV. IV Activity Diagram Input Data Admin .....	27
Gambar IV. V Activity Diagram Kelola Kategori .....	28
Gambar IV. VI Activity Diagram Pembayaran .....	29
Gambar IV. VII Activity Diagram Transaksi .....	30
Gambar IV. VIII Activity Diagram Cetak Laporan .....	30
Gambar IV. IX Entity Relationship Diagram (ERD).....	32
Gambar IV. X Logical Structure Records (LRS).....	32
Gambar IV. XI Class Diagram .....	37
Gambar IV. XII Sequence Diagram Login User .....	38
Gambar IV. XIII Sequence Diagram Data Admin .....	39
Gambar IV. XIV Sequence Diagram Peembayaran .....	40
Gambar IV. XV Home UI .....	41
Gambar IV. XVI Login UI .....	41
Gambar IV. XVII Daftar UI.....	42
Gambar IV. XVIII Cart UI .....	42
Gambar IV. XIX Halaman Pembayaran UI .....	43
Gambar IV. XX Pesanan Saya UI .....	43
Gambar IV. XXI Dashboard UI.....	44
Gambar IV. XXII Kategori UI.....	44
Gambar IV. XXIII Input Data Kategori UI .....	45
Gambar IV. XXIV Produk UI .....	45
Gambar IV. XXV Input Data Produk .....	46
Gambar IV. XXVI Pemesanan UI .....	46
Gambar IV. XXVII Pembayaan UI.....	47
Gambar IV. XXVIII Laporan UI.....	47
Gambar IV. XXIX Hasil Cetak Laporan .....	48
Gambar IV. XXX Input Data Admin UI.....	49
Gambar IV. XXXI Spesifikasi Hardware .....	49
Gambar IV. XXXII Spesifikasi Software .....	50
Gambar IV. XXXIII Pengujian Antarmuka Front End.....	50
Gambar IV. XXXIV Pengujian Antarmuka Back End .....	50
Gambar IV. XXXV Jadwal Implementasi.....	51
Gambar V. I Surat Riset .....	57
Gambar V. II Hasil Pengecekan Plagiarisme .....	58
Gambar V. III Kwentasi Pembelian Produk .....	58
Gambar V. IV Pengerjaan Sebagai Kasir Toko .....	58
Gambar V. V Dokumentasi Toko.....	58

## Daftar Tabel

Table IV. I Halaman Login .....	18
Table IV. II Input Data Pelanggan .....	18
Table IV. III Input Data Admin .....	19
Table IV. IV Kelola Kategori .....	20
Table IV. V Proses Pembayaran .....	21
Table IV. VI Konfirmasi Pesanan .....	22
Table IV. VII Cetak Laporan.....	23
Table IV. VIII Spesifikasi File Pelanggan .....	33
Table IV. IX Spesifikasi File Admin .....	34
Table IV. X Spesifikasi File Pemesanan .....	34
Table IV. XI Spesifikasi File Pembayaran.....	35
Table IV. XII Spesifikasi File Produk .....	36
Table IV. XIII Spesifikasi File Kategori .....	36

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Toko Risma *Cell* adalah toko serba ada atau bisa disebut dengan (*Minimarket*). Toko ini menawarkan berbagai macam produk barang kebutuhan sehari-hari, mulai dari makanan, minuman, barang rumah tangga, alat sekolah, pulsa serta bisa transfer uang maupun tarik tunai. Seiring dengan berjalannya waktu, pertumbuhan bisnis dan variasi produk yang terus berkembang, manajemen penjualan barang mereka menjadi semakin sederhana.

Dengan adanya manajemen penjualan sebuah proses dari merencanakan, menerapkan hingga mengevaluasi segala aktivitas penjualan. Aktivitas penjualan yang dimaksud di sini yaitu yang dilakukan oleh karyawan agar menghasilkan tingkat penjualan yang diinginkan (Saputro, 2024).

Toko Risma *Cell* mengelola penjualan mereka dengan cara metode manual, yang sering kali menyebabkan kesulitan dalam mencari stok barang, mengelola pembelian dan penjualan, serta mengidentifikasi barang yang hampir habis. Penggunaan lembar kerja excel atau catatan tulis tangan juga rentan terhadap kesalahan manusia dan sulit diakses oleh semua anggota keluarga, terutama saat mereka sedang tidak berada di lokasi toko. Melihat situasi ini, diperlukan solusi yang lebih maju dan juga terstruktur. Dengan adanya sistem informasi berbasis web ini yang berfungsi untuk meningkatkan aksesibilitas kumpulan data secara efektif serta efisiensi terhadap para pengguna didalam sistem dan juga menjamin ketersediaan data berdasarkan manfaat dan kualitas dari informasi secara detail, dan dapat diimplementasikan. Adapun tujuan dari sistem informasi berbasis web ini yaitu ntuk menghasilkan sebuah media atau wadah perantara informasi dari kumpulan data yang telah disusun agar lebih mudah digunakan oleh para penggunanya (Omahjaringan, 2020).

Hal ini dikarenakan terjadinya peningkatan pada penjualan produk, yang disebabkan banyaknya perrmintaan para konsumen yang sangat beragam. Dengan ratusan produk yang terjual Toko Risma *Cell* mengalami kesulitan karena harus melakukan pengecekan struk belanja untuk menentukan produk mana saja yang terlaris berdasarkan data 1 bulan terakhir (Suryadi, 2023).

Maka dari itu dengan adanya sistem berbasis web, manajer dan staf toko dapat dengan mudah mengakses informasi penjualan secara langsung dari berbagai lokasi dan perangkat. Hal ini akan memungkinkan mereka untuk mengambil keputusan yang lebih cepat dan tepat, serta meningkatkan responsivitas terhadap perubahan popularitas pasar. Selain itu, sistem ini juga akan memudahkan dalam pembuatan laporan, mengurangi risiko kesalahan data, dan memastikan bahwa semua informasi tercatat dengan akurat. Toko Risma *Cell* akan mengambil langkah strategis dalam meningkatkan daya saing dan efisiensi operasional di pasar yang semakin kompetitif dengan mengembangkan sistem informasi manajemen penjualan.

## **1.2 Tujuan dan Manfaat**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelesaikan masalah yang ada pada toko risma *cell* yang telah dijelaskan pada latar belakang di atas ini, yaitu:

1. Mengembangkan *website* sebagai sarana untuk mempermudah dalam proses penjualan produk pada toko sehingga toko tersebut tidak mengalami kerugian dalam mencatat dengan manual.
2. Meningkatkan efisiensi operasional, sehingga dapat mempercepat proses manajemen penjualan terhadap pembaruan data, stok produk dan mengurangi kesalahan dalam pengelolaan sehingga tidak ada kerugian pada toko tersebut.
3. Merancangan dan mengimplementasikan sistem informasi manajemen penjualan pada toko risma *cell* berbasis web.

Selain memiliki tujuan, penelitian ini juga memiliki manfaat yaitu:

1. Manfaat untuk penulis

Penulis dapat menerapkan pengetahuan tentang *website* yang telah dipelajari sebelumnya untuk mengekspresikan hal yang menarik yang ada dalam pikiran penulis.

2. Manfaat untuk objek penelitian

Implementasi sistem yang terkomputerisasi akan mengurangi risiko kesalahan manusia dalam pengelolaan data penjualan, seperti kesalahan pencatatan atau kekeliruan dalam perhitungan stok sehingga dengan dilakukannya objek penelitian ini membuat toko risma *cell* berkembang dan tidak ada kerugian.

### 3. Manfaat untuk pembaca

Dengan adanya tugas akhir ini mungkin bisa membuat pembaca tertarik pada pembuatan sebuah *website* dan bisa menjadikan sebagai referensi.

## 1.3 Metode Penelitian

### 1.3.1 Metode pengembangan perangkat lunak

Langkah-langkah dalam menggunakan teknik prototipe yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Pengumpulan Kebutuhan Pada tahap awal

Pemahaman menyeluruh tentang persyaratan dan bagaimana sistem yang akan dibangun adalah bagian dari proses analisis kebutuhan. Wawancara dan observasi lapangan di Toko Risma *Cell* digunakan untuk melakukan hal ini.

#### 2. Membangun rancangan *Mock-Up*

Penulis terlebih dahulu menentukan apa yang mendasar dan kemudian membuat rencana yang perlu diikuti. Kasus penggunaan, diagram aktivitas, diagram kelas, diagram urutan, diagram hubungan entitas, dan struktur catatan logis adalah beberapa teknik pemodelan yang digunakan dalam desain.

#### 3. Pembuatan *Prototype*

Awal dalam tahap ini, penulis menggunakan alat pengembangan seperti Canva untuk membuat desain awal perancangan sistem, menggambarkan alur penggunaan dan detail antarmuka pengguna.

#### 4. Pengujian pada tahap akhir ini adalah pengujian *mock-up*

Semua fitur sistem yang diproduksi diuji secara ketat untuk memastikan fitur tersebut memenuhi kebutuhan pengguna dan berfungsi sebagaimana mestinya. Seluruh sistem diuji dalam ujian ini.

### 1.3.2 Teknik Pengumpulan Data

#### 1. Teknik Observasi

Pada metode ini, penulis melakukan observasi dengan cara mengamati proses pengelolaan secara langsung di toko sehingga dapat memahami proses yang dilakukannya seperti pencatatan stok barang, penjualan, dan pembelian barang.

## **2. Wawancara**

Penulis melakukan wawancara dengan bapak owner Asep Sopandi selaku pemilik toko risma *cell* untuk mendapatkan wawasan yang mendalam dan informasi yang relevan.

## **3. Tinjauan Pustaka**

Penulis melakukan studi Pustaka dari jurnal, buku, untuk mendukung proses pembuatan Tugas Akhir yang terkait dengan bidang penelitian yang relevan.

### **1.4 Ruang Lingkup**

Pada perancangan tugas akhir ini saya akan focus pada sistem informasi terintegrasi untuk toko risma *cell*, mencakup manajemen inventaris, penjualan, dan pembelian. Sistem ini akan menyediakan pencatatan stok barang, transaksi penjualan, dan pembelian dari pemasukan, serta fitur notifikasi untuk stok yang hampir habis. Antarmuka pengguna dirancang *user friendly* juga dapat diakses dari berbagai perangkat dan dengan keamanan data. Selain itu, sistem akan menghasilkan laporan dan analisis data yang membantu manajer dalam pengambilan keputusan, serta menyediakan pelatihan dan dokumentasi lengkap bagi staf toko.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Konsep Dasar Sistem**

##### **A. Pengertian Sistem**

Sistem adalah sekumpulan unsur elemen yang berkaitan dan saling mempengaruhi dalam melakukan kegiatan bersama untuk menapai suatu tujuan. Menurut Jogiyanto dalam bukunya yang berjudul “*Analisis dan Desain Sistem Informasi*” menyatakan bahwa sistem juga dapat didefinisikan menggunakan metode prosedural dan komponen. Sistem dan prosedur berfungsi sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Jika beberapa tindakan dilakukan setelah mengembangkan unit yang tidak dapat dipisahkan maka sistem baru dapat dibuat jika didukung oleh banyak prosedur (Effendy, 2023).

##### **B. Pengertian Sistem Informasi Manajemen**

Sistem informasi manajemen mulai berkembang sejak tahun 1960-an. Secara umum sistem informasi manajemen didefinisikan sebagai sistem yang menyediakan informasi yang digunakan untuk mendukung operasi, manajemen, serta pengambilan keputusan sebuah organisasi. Menurut O’Brien, sistem informasi manajemen adalah sistem terpadu yang menyediakan informasi untuk mendukung kegiatan operasional, manajemen, dan fungsi pengambilan keputusan dari suatu organisasi (Mustopa, 2023).

##### **C. Pengertian Penjualan**

Penjualan didefinisikan sebagai pembelian produk atau jasa dari satu pihak dan menerima pembayaran dari pihak lain. Cara lain bisnis dapat menghasilkan uang adalah melalui penjualan; Semakin banyak penjualannya, semakin banyak uang yang bisa dihasilkannya. Ada beberapa cara untuk melakukan penjualan ini, termasuk melalui agen dan penjualan secara langsung. Tujuan utama dari penjualan adalah untuk menghasilkan uang dari produk yang dijual. Penjualan tidak dapat dilaksanakan tanpa bantuan pelaku kerja, termasuk broker, agen, dan staf pemasaran (Suryadi, 2023).

#### **D. Website**

*Website* adalah kumpulan halaman-halaman web yang saling terhubung, dan semua filenya saling berkaitan satu sama lain, menurut Gregorius (2000). Beranda adalah kompilasi situs-situs yang membentuk internet. Beranda diikuti oleh daftar halaman terkait. Setiap halaman (halaman anak) di bawah beranda biasanya memiliki tautan ke situs web lain.

Melalui situs web, informasi dapat dibagikan dengan cepat, luas, dan tanpa memandang waktu atau lokasi. Oleh karena itu, situs web merupakan alat penting untuk mengumpulkan dan mengatur informasi. (Laily, 2022).

#### **E. Aplikasi berbasis web**

Aplikasi berbasis web adalah aplikasi yang berjalan di perangkat pengguna melalui browser web. Tidak seperti aplikasi desktop, yang diinstal secara lokal di perangkat, aplikasi berbasis web beroperasi di server jarak jauh dan berkomunikasi melalui internet. Supriyanto dan Muhsin mengklaim bahwa kehadiran aplikasi tersebut menyebabkan aplikasi sisi *server* yang berfungsi sebagai perpanjangan dari *server web* untuk mengirimkan dan memproses data yang dikirim ke *browser* menjadi dinamis (Media, 2023).

Aplikasi berbasis web bersifat unik karena dapat diakses secara *online* tanpa memerlukan instalasi tambahan. Selain itu, aplikasi ini dapat diakses dari berbagai platform, antara lain tablet, *smartphone*, laptop, dan PC. Kemampuan aplikasi berbasis web untuk menyimpan *file* dan data di *cloud* dan membuatnya dapat diakses dari lokasi mana pun tanpa takut kehilangan data adalah manfaat lain dari penggunaannya (Anendya, 2023).

## **2.2 Dukungan Teori**

### **A. Teori Sistem Informasi**

Suatu sistem yang mengintegrasikan penggunaan teknologi dengan aktivitas manusia untuk membantu tugas-tugas manajerial dan operasional adalah definisi umum dari sistem informasi (SI). Hubungan yang terbentuk akibat interaksi teknologi, algoritma, data, dan informasi dengan manusia. Sistem informasi adalah sekelompok perangkat, program, personel, *database*, dan protokol yang berkolaborasi untuk mengumpulkan, mengatur, melestarikan, dan mendistribusikan data terkait untuk

perusahaan. Selain teknologi, sistem informasi ini juga terdiri dari orang-orang dan prosedur yang membantu dalam pengambilan keputusan yang tepat (Adani, 2021).

#### **A. UML (*Unified Modelling Language*)**

UML (*Unified Modeling Language*) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan dokumentasi dari sebuah sistem pengembangan *software* berbasis OO (*Object Oriented*). Menurut Nugroho UML adalah bahasa sederhana yang digunakan untuk sistem atau *software* yang berorientasi objek. Selain itu, menurut Nugroho UML digunakan untuk penyederhanaan suatu sistem yang kompleks menjadi sistem yang sederhana dan mudah untuk dipelajari (Limantoro, 2021).

Wazlawick mengatakan bahwa sementara itu, simbol tulisan membantu penulis dalam menguraikan hasil yang diinginkan. Simbol-simbol ini disebut sebagai notasi dan proses (Dilova, n.d.).

Adapun beberapa model diagram yang terdapat di dalamnya antara lain:

##### *1. Use Case Diagram*

*Use case* diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang menggambarkan interaksi antara sistem dan aktor, *use case* diagram juga dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pemakai sistem dengan sistemnya.

##### *2. Activity Diagram*

*Activity* diagram atau diagram aktivitas yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang dapat memodelkan proses-proses apa saja yang terjadi pada sistem.

##### *3. Sequence Diagram*

*Sequence* diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang menjelaskan interaksi objek yang berdasarkan urutan waktu, *sequence* diagram juga dapat menggambarkan urutan atau tahapan yang harus dilakukan untuk dapat menghasilkan sesuatu seperti pada *use case* diagram.

##### *4. Class Diagram*

*Class* diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang digunakan untuk menampilkan kelas-kelas maupun paket-paket yang ada pada suatu sistem yang nantinya akan digunakan. Jadi diagram ini dapat memberikan sebuah gambaran mengenai sistem maupun relasi-relasi yang terdapat pada sistem tersebut

## **B. ERD (*Entity Relationship Diagram*)**

Moderasi awal *database* yang dikembangkan berdasarkan teori himpunan di bidang matematika untuk pemodelan *database* relasional adalah definisi ERD menurut Sukamto dan M. Shalahuddin. Biasanya, ERD memiliki asosiasi biner. Namun, hubungan seperti itu tidak didukung oleh banyak teknik desain ERD (Rusdi, 2020).

Jenis sistem *database* atau arsitektur data yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antara potongan data yang sangat rumit disebut diagram hubungan entitas, atau disingkat ERD. Analisis sistem biasanya mereplikasi permintaan data organisasi selama fase analisis persyaratan proyek pengembangan sistem dengan menggunakan metodologi ERD (Mufid, 2023).

## **C. LRS (*Logical Record Structure*)**

Singkatan dari *Logical Record Structure* adalah LRS. LRS menyediakan dokumentasi yang menguraikan fitur dan kemampuan sistem informasi yang diinginkan pengguna atau pelanggan. LRS bertindak sebagai panduan untuk mengembangkan sistem informasi yang memenuhi permintaan dan preferensi pengguna. Makalah LRS sering diproduksi pada awal fase pengembangan sistem informasi dan kemudian dioptimalkan seiring perkembangan pengembangan sistem sebagai respons terhadap pergeseran permintaan pengguna (Anugerah, 2023).

Menurut Frieyadie LRS merupakan hasil dari permodelan *Entity Relationship* (ER) beserta atributnya sehingga bisa terlihat hubungan-hubungannya antar entitas (Rusdi, 2020).

## **D. Alat Desain Canva**

Resmini mengatakan bahwa Canva adalah alat desain internet yang membuat berbagai template desain untuk digunakan dalam materi pendidikan. Di tengah industri teknologi yang sibuk, Canva telah ada di sana. Karena Triningsih menunjukkan bahwa Canva dapat memfasilitasi peluncuran kegiatan pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya, maka dapat memudahkan desain media pembelajaran bagi guru dan siswa. Dengan menawarkan sumber belajar dan media yang menarik, Canva dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar (Putri, 2022).

## **BAB III**

### **ANALISIS SISTEM BERJALAN**

#### **3.1 Tinjauan Perusahaan**

##### **3.1.1 Sejarah Perusahaan**

Toko Risma *Cell* adalah sebuah minimarket yang menyediakan berbagai kebutuhan sehari-hari, telah menjadi bagian integral dari komunitas sejak didirikan. Sebagai sebuah usaha kecil yang tumbuh dan berkembang, toko ini telah mengalami berbagai transformasi untuk memenuhi kebutuhan pasar yang semakin kompleks dan persaingan yang meningkat.

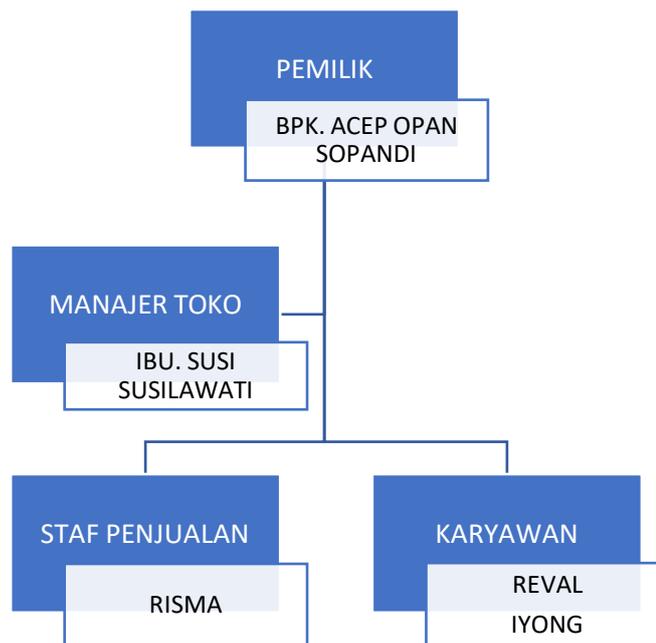
Awal Berdirinya Toko Risma *Cell* didirikan pada tahun 2010 oleh Bapak Acep Opan Sopandi dan Ibu Susi Susilawati toko ini terletak di tengah-tengah perkampungan yang ramai pada daerah cibalung desa talaga caringin. Awalnya, toko ini dimulai dengan visi sederhana untuk menyediakan akses mudah kepada masyarakat sekitar terhadap produk-produk kebutuhan sehari-hari. Toko ini sangat diminati oleh pelanggan dekat maupun jauh dikarenakan banyaknya produk yang dibutuhkan dan letak toko tersebut sangatlah strategis.

Di awal operasinya, Toko berfokus pada pengembangan hubungan kepercayaan dengan klien dan sepenuhnya memahami kebutuhan mereka. Penawarannya meliputi makanan ringan, minuman, dan barang-barang rumah tangga umum. Seiring berjalannya waktu, toko ini meningkatkan permintaan dan mengubah kebiasaan belanja konsumen, memungkinkan Toko Risma *Cell* untuk memperluas lini produknya dan memperluas ruang fisiknya. Untuk memenuhi kebutuhan pelanggan yang terus berkembang, produk seperti perlengkapan sekolah, kosmetik, kredit, transfer uang, dan layanan penarikan tunai diperkenalkan. Toko ini mulai tumbuh sejauh ini karena didorong untuk menggunakan teknologi yang lebih canggih selama proses yang menantang ini. Secara khusus, ini membuat sistem informasi manajemen penjualan berbasis web.

### 3.1.2 Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah konfigurasi dan interaksi antara setiap komponen dan peran yang digunakan perusahaan atau organisasi untuk menjalankan operasi sehari-harinya. Struktur organisasi Toko Risma *Cell* adalah sebagai berikut.

#### STRUKTUR ORGANISASI TOKO RISMA *CELL*



Gambar III. I Struktur Oranisasi Toko Risma *Cell*

#### Sumber: Toko *Risma Cell*

Tujuan masing-masing dari komponen struktur organisasi Toko Risma *Cell* adalah:

1. Pemilik (*Owner*): sebagai pemilik toko bertanggung jawab atas seluruh operasional toko, menerima laporan dan pengambilan keputusan strategis.
2. Manajer Toko: Untuk bertanggung jawab atas operasional harian toko termasuk pengelolaan staf, dan keuangan.
3. Staf Penjualan: Bertugas melayani pelanggan dengan ramah dan efisien, mengelola kasir, dan menjaga kebersihan serta keteraturan toko.
4. Karyawan: Sebagai pekerja dan melakukan tugas yang sesuai dengan arahan asisten atas perintah dari *owner*.

### **3.2 Prosedur Sistem Berjalan**

#### **a. Prosedur Penerimaan barang masuk**

Manajer toko menerima barang dari vendor selama prosedur penerimaan barang. Setelah itu, akan dilakukan pemeriksaan manual terhadap barang yang dipasok untuk memastikan jumlah dan kualitasnya sesuai dengan pesanan. Karyawan akan membuat catatan jika ada barang yang rusak dan memberitahukan pemiliknya jika kuantitasnya tidak sesuai. Karyawan kemudian mencatat penerimaan produk, termasuk tanggal penerimaan, jumlah barang, dan jenis barang, dalam buku catatan atau *spreadsheet Excel*. Selanjutnya barang-barang yang baru diperoleh akan disimpan sesuai kategori dan jenisnya untuk memudahkan pengambilan barang-barang yang dibutuhkan selanjutnya.

#### **b. Prosedur barang keluar**

Selanjutnya, pelanggan yang datang ke toko dan memilih barang yang akan dibeli. Karyawan yang bertanggung jawab atas produk akan membantu pelanggan untuk menemukan barang yang diinginkan. Jika, barang tidak ada ditoko maka pegawai tersebut akan segera menghubungi pihak staf untuk mengeluarkan barang yang dimintai oleh pelanggan. Setelah mengeluarkan produk pihak manajer toko akan mencatat barang dengan detail seperti jenis barang, jumlah, tujuan pengeluaran dan tanggal pengeluarannya dalam buku pengeluaran barang. Proses ini memastikan bahwa barang selalu terkontrol dan tersedia sesuai dengan kebutuhan produk.

#### **c. Transaksi Penjualan**

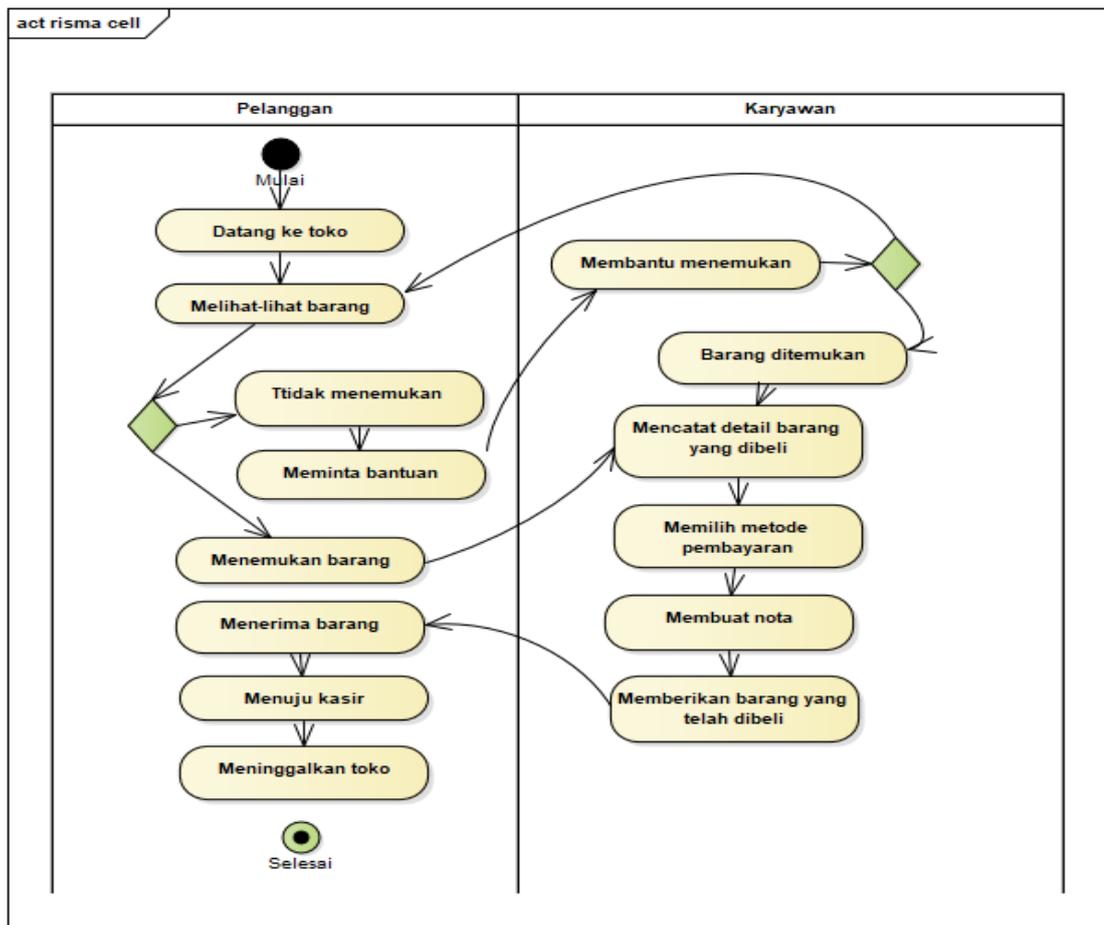
Pelanggan datang ke toko lalu memilih barang yang akan dibelinya. Setelah memilih, pelanggan harus membawanya ke staf penjualan (kasir). Lalu, staf kasir memindai atau memasukkan barang ke dalam sistem kasir untuk menghitung harga total. Transaksi pembayaran dilakukan menggunakan metode yang dipilih pelanggan (tunai, kartu, atau transfer digital). Kasir mencetak atau mengirimkan struk pembelian kepada pelanggan.

#### **d. Prosedur Laporan Data**

Kemudian, Staf toko membuat laporan penjualan mingguan dan bulanan secara manual menggunakan *excel*. Laporan yang mencakup total penjualan dan jumlah barang terjual, manajer toko menganalisis laporan penjualan untuk

mengidentifikasi penjualan dan performa produk. Setelah mencatat laporan pihak staf toko akan memberikan laporan tersebut kepada pemilik toko, Sehingga pemilik dapat melihat proses penjualan barang baik itu barang masukan, barang keluar dan pelayanan pegawai dalam melayani pelanggan dengan ramah.

### 3.3 Activity Diagram



Gambar III. II Activity Diagram Pada Toko

Adapun penjelasannya pada gambar di atas adalah:

1. Pelanggan datang ke toko,
2. Lalu pelanggan melihat-lihat barang terlebih dahulu, Jika pelanggan tidak menemukan barang yang dicari maka pelanggan harus meminta bantuan kepada karyawan.

3. Lalu karyawan membantu menemukan barang, akan tetapi jika pelanggan langsung menemukan barang. Maka pelanggan harus menuju ketempat karyawan, sehingga karyawan segera mencatat detail barang yang dibeli.
4. Kemudian karyawan memberikan pilihan kepada pelanggan untuk memilih metode pembayaran menggunakan uang tunai atau kartu.
5. Karyawan membuat nota dan memberikan barang yang telah dibeli oleh pelanggan
6. Setelah pelanggan menerima barang, pelanggan langsung menuju kasir. Lalu, pelanggan meninggalkan toko dengan barang yang sudah dibeli.

### 3.4 Spesifikasi Dokumen Masukan (*Input Specification*)

Berikut spesifikasi dokumen masukan yang merupakan bagian dari proses sistem yang digunakan Toko Risma *Cell*:

#### A. *Input Documents*

- |                  |   |
|------------------|---|
| a) Judul Dokumen | : Formulir Pemesanan                      |
| Kegunaan         | : Untuk mencatat detail pesanan pelanggan |
| Sumber           | : Toko                                    |
| Tujuan           | : Pelanggan                               |
| Media            | : Kertas                                  |
| Jumlah           | : 1 Lembar                                |
| Frekuensi        | : Setiap pemesanan                        |
| Format           | : A-1 Lampiran                            |
|                  |   |
| b) Judul Dokumen | : Nota Pembayaran                         |
| Kegunaan         | : Untuk menempatkan pesanan produk        |
| Sumber           | : Toko                                    |
| Tujuan           | : Pelanggan                               |
| Media            | : Kertas                                  |
| Jumlah           | : 1 Lembar                                |
| Frekuensi        | : Setiap kali pemesanan                   |
| Format           | : B-1 Lampiran                            |

### 3.5 Spesifikasi Dokumen Pengeluaran (*Output Documents*)

#### B. *Output Documents*

- c) Nama Dokumen : Pengembalian barang  
Kegunaan : Untuk mengembalikan produk yang sudah expired  
Sumber : Toko  
Tujuan : Distributor  
Media : Kertas  
Jumlah : 1 Lembar  
Frekuensi : Setiap kali pemesanan  
Format : C-1 Lampiran
- d) Nama Dokumen : Kwentasi barang  
Kegunaan : Untuk melakukan pemesanan produk  
Sumber : Pelanggan  
Tujuan : Kasir  
Media : Kertas  
Jumlah : 1 Lembar  
Frekuensi : Setiap kali pemesanan  
Format : D-1 Lampiran

### 3.6 Permasalahan Pokok

Permasalahan utama Toko Risma *Cell* terkait dengan mencatat data dengan manual menjadi tidak tepat, efisiensi operasional yang buruk, akses dan pengawasan yang terbatas, serta analisis data yang tidak efektif. Permasalahan ini mempengaruhi kemampuan toko untuk mengelola stok, penjualan, dan penerimaan barang secara efektif, serta menghambat kemampuan untuk memberikan pelayanan yang optimal kepada pelanggan. Hal ini dapat membawa kerugian terhadap toko risma *cell*.

### 3.7 Penyelesaian Masalah

Untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi pada toko risma *cell*, toko tersebut akan meningkatkan akurasi data pada penggunaan sistem informasi yang terintegrasi memungkinkan pencatatan data secara akurat seperti setiap melakukan transaksi penjualan, penerimaan barang, dan perubahan stok yang akan dicatat secara

otomatis dalam sistem, dengan begitu dapat mengurangi resiko kesalahan dan hilangnya dokumen data. Karena data yang dicatat secara digital lebih tinggi tingkat akurasi dibandingkan dengan yang dicatat secara manual. Manajer dapat memantau toko secara menyeluruh tanpa harus menggabungkan semua data secara manual karena semua data dan dokumen akan terintegrasi dalam satu sistem memudahkan untuk di akses dan di kelola informasinya.

Dengan begitu Toko Risma *Cell* dapat mengatasi permasalahan yang ada dan meningkatkan efisiensi operasional, akurasi data, aksesibilitas, dan kemampuan analisis data, sehingga dapat memberikan pelayanan yang lebih baik lagi terhadap pelanggan dan memperkuat daya saing di pasar yang semakin kompetitif.

## **BAB IV**

### **PERANCANGAN SISTEM USULAN**

#### **4.1 Tahapan Perncangan Sistem**

##### **4.1.1 Analisis kebutuhan**

Langkah pertama yang perlu diselesaikan sebelum mengembangkan sistem informasi adalah analisis kebutuhan. Selama fase ini, kami akan menguraikan jenis sistem informasi yang ingin kami buat dan selanjutnya sistem yang dibutuhkan pengguna. Proses analisis kebutuhan melibatkan pembelajaran lebih lanjut tentang perangkat lunak atau sistem yang dibutuhkan pengguna, oleh karena itu tujuan kami adalah merancang sistem informasi yang akan membantu pengguna dalam menyelesaikan pekerjaannya. Proses observasi, kuesioner, wawancara sumber, dan analisis dokumen digunakan dalam proses analisis kebutuhan (Ardilla, 2020).

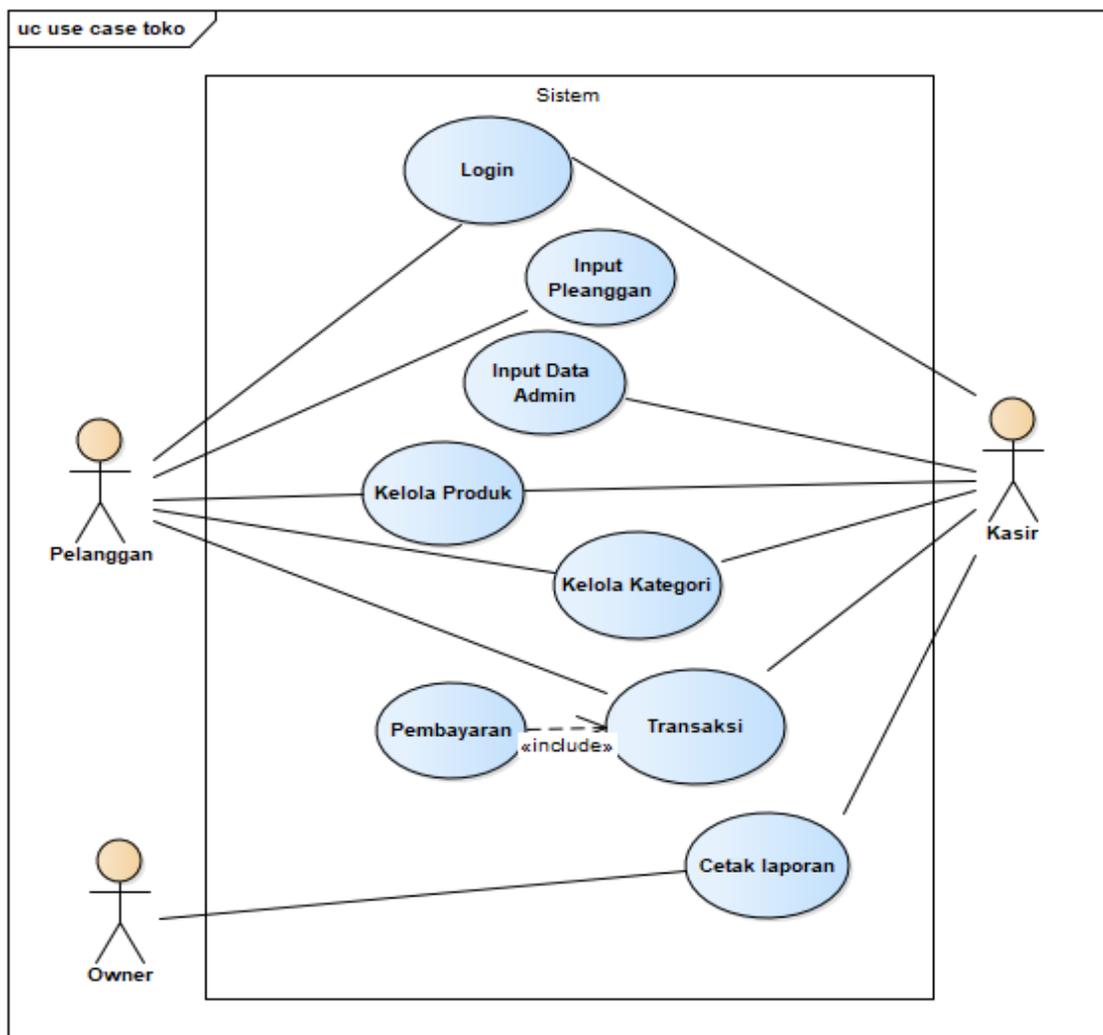
Dalam sistem informasi ini pada Toko Risma *Cell*, terdapat 4 pengguna utama yaitu, pemilik toko, manajer toko, staf penjualan, dan karyawan. Cara masing-masing pada rinteraksi dengan sistem itu berbeda-beda.

- A. Skenario kebutuhan bagian admin
  - 1. Pengelolaan input data admin
  - 2. Pengelolaan produk dan kategori
  - 3. Pengelolaan transaksi dan pembayaran
  - 4. Cetak laporan
- B. Skenario kebutuhsn pelanggan
  - 1. Melakukan login
  - 2. Input data pelanggan
  - 3. Mengelola produk dan kategori
  - 4. Melakukan transaksi dan pembayaran

## 4.1.2 Perancangan Sistem

### A. Use Case Diagram

Interaksi antara pemilik, kasir, pelanggan, dan sistem digambarkan dalam *use case* diagram. Untuk menjamin keamanan privasi pengguna dalam *use case* ini, pengguna harus memberikan *username* dan *password* terlebih dahulu untuk mengakses *website* Toko Risma Cell. Sehingga para pengguna tidak merasakan kerugian dalam mengakses *website* toko risma cell. Setelah selesai menggunakan *website* tersebut diharapkan para pengguna melakukan *logout*. Lalu, sistem akan memproses pesanan yang telah selesai dipesankan.



Gambar IV. I Use Case Diagram

## B. Deskripsi Table Usecase

Table IV. I Halaman Login

<i>Use case name</i>	Halaman Login
<i>Requirement</i>	A1
<i>Goal</i>	Pelanggan dan admin bisa mengakses dan login di halaman web
<i>Pre-Conditions</i>	Pelanggan dan admin belum login
<i>Post-Conditions</i>	Pengguna berhasil login dan diarahkan ke halaman home
<i>failed end Condition</i>	Pengguna tidak bisa login dan tetap di halaman login
<i>Actors</i>	Pelanggan dan admin
<i>Main Flow/ Basic Path</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelanggan dan admin membuka URL toko Risma Cell</li> <li>2. Sistem menampilkan halaman home.</li> <li>3. Pelanggan dan admin mengklik tombol login di halaman home.</li> <li>4. Halaman login ditampilkan oleh sistem.</li> <li>5. Pelanggan dan admin memasukkan username dan password.</li> <li>6. Sistem memverifikasi kredensial.</li> <li>7. Sistem mengecek validitas username dan password.</li> <li>8. Jika kredensial valid, sistem mengarahkan pengguna ke halaman home.</li> </ol>
<i>Alternate Flow/Invariant A</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistem menemukan bahwa username atau password salah.</li> <li>2. Sistem menampilkan pesan kesalahan</li> <li>3. Pengguna tidak bisa login dan tetap berada di halaman login untuk mencoba lagi</li> </ol>

Table IV. II Input Data Pelanggan

<i>Use case name</i>	Input Data Pelanggan
<i>Requirement</i>	A2
<i>Goal</i>	Pelanggan dapat menginput data pribadi di halaman web
<i>Pre-Conditions</i>	Pelanggan telah login
<i>Post-Conditions</i>	Data pelanggan berhasil disimpan dan pelanggan diarahkan ke halaman home

<i>failed end Condition</i>	Data pelanggan tidak tersimpan dan tetap di halaman input data
<i>Actors</i>	Pelanggan
<i>Main Flow/ Basic Path</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelanggan membuka URL toko Risma Cell.</li> <li>2. Halaman beranda ditampilkan oleh sistem.</li> <li>3. Pelanggan mengklik tombol untuk input data pelanggan di halaman home.</li> <li>4. Halaman input data klien ditampilkan oleh sistem.</li> <li>5. Pelanggan mengisi form dengan data pribadi</li> <li>6. Form input data klien ditampilkan oleh sistem.</li> <li>7. Pelanggan mengirimkan data yang telah diisi</li> <li>8. Data pelanggan disimpan dalam sistem.</li> </ol>
<i>Alternate Flow/Invariant A</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistem menemukan bahwa data yang diinput pelanggan tidak valid</li> <li>2. Sistem menampilkan pesan kesalahan</li> <li>3. Pengguna tetap berada di halaman input data untuk memperbaiki kesalahan.</li> </ol>

**Table IV. III Input Data Admin**

<i>Use case name</i>	Input Data Admin
<i>Requirement</i>	A3
<i>Goal</i>	Admin dapat menginput data admin di halaman web
<i>Pre-Conditions</i>	Admin telah login
<i>Post-Conditions</i>	Data admin berhasil disimpan dan pelanggan diarahkan ke halaman home
<i>failed end Condition</i>	Data admin tidak tersimpan dan tetap di halaman input data
<i>Actors</i>	Admin
<i>Main Flow/ Basic Path</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Admin mengakses URL toko Risma Cell.</li> <li>2. Halaman beranda ditampilkan oleh sistem.</li> <li>3. Admin mengklik tombol untuk input data admin di halaman home.</li> <li>4. Halaman input data admin ditampilkan oleh sistem.</li> <li>5. Admin melengkapi formulir dengan informasi pribadi yang diperlukan.</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Form input data admin ditampilkan oleh sistem.</li> <li>7. Admin mengirimkan data yang sudah diisi</li> <li>8. Data admin disimpan oleh sistem.</li> <li>9. Sistem menampilkan pesan sukses dan mengarahkan ke halaman home.</li> </ol>
<i>Alternate Flow/Invariant A</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistem menemukan bahwa data yang diinput admin tidak valid</li> <li>2. Sistem menampilkan pesan kesalahan</li> <li>3. Admin tetap berada di halaman input data untuk memperbaiki kesalahan.</li> </ol>

*Table IV. IV Kelola Kategori*

<i>Use case name</i>	Kelola kategori
<i>Requirement</i>	A4
<i>Goal</i>	Admin dapat mengelola kategori di halaman web
<i>Pre-Conditions</i>	Admin telah login
<i>Post-Conditions</i>	Data kategori baru berhasil disimpan ke database
<i>failed end Condition</i>	Data kategori tidak tersimpan dan tetap di halaman input data
<i>Actors</i>	Admin
<i>Main Flow/ Basic Path</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Admin membuka dashboard web penjualan setelah login.</li> <li>2. Halaman dashboard admin ditampilkan oleh sistem.</li> <li>3. Dari menu navigasi, admin memilih opsi kategori.</li> <li>4. Sistem menampilkan data untuk kategori saat ini</li> <li>5. Admin mengklik tombol untuk menambahkan kategori baru.</li> <li>6. Formulir input kategori baru ditampilkan oleh sistem.</li> <li>7. Admin mengisi form dengan informasi kategori yang diperlukan</li> <li>8. Form input kategori baru ditampilkan oleh sistem</li> <li>9. Admin mengirimkan data yang telah diisi</li> <li>10. Data kategori baru disimpan oleh sistem ke database.</li> </ol>

	11. Sistem menampilkan pesan sukses dan menandakan akhir dari proses.
<i>Alternate Flow/Invariant A</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistem menemukan bahwa data yang diinput admin tidak valid</li> <li>2. Sistem menampilkan pesan kesalahan</li> <li>3. Admin tetap berada di halaman input data untuk memperbaiki kesalahan.</li> </ol>

**Table IV. V Proses Pembayaran**

<i>Use case name</i>	Proses pembayaran
<i>Requirement</i>	A5
<i>Goal</i>	Pelanggan dapat melakukan pembayaran untuk produk yang dipilih
<i>Pre-Conditions</i>	Pelanggan telah login dan memiliki produk di keranjang
<i>Post-Conditions</i>	Pembayaran berhasil diproses dan dikonfirmasi
<i>failed end Condition</i>	Pembayaran tidak valid dan pelanggan harus mengulang proses
<i>Actors</i>	Pelanggan
<i>Main Flow/ Basic Path</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelanggan memilih item produk dari katalog dan menempatkannya di keranjang belanja.</li> <li>2. Sistem menampilkan produk di keranjang belanja</li> <li>3. Pelanggan mengklik tombol checkout untuk memulai proses pembayaran.</li> <li>4. Halaman pembayaran ditampilkan oleh sistem.</li> <li>5. Pelanggan memberikan informasi yang diperlukan pada formulir pembayaran</li> <li>6. Sistem menampilkan form input informasi pembayaran</li> <li>7. Sistem memeriksa validitas informasi pembayaran yang dimasukkan oleh pelanggan</li> <li>8. Sistem melakukan verifikasi data pembayaran</li> <li>9. Jika informasi pembayaran valid, sistem memproses pembayaran.</li> <li>10. Sistem menampilkan konfirmasi bahwa pembayaran sukses</li> </ol>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>11. Sistem memproses transaksi pembayaran dan memperbarui status pesanan</li> <li>12. Sistem menyimpan data transaksi dan menampilkan konfirmasi sukses.</li> <li>13. Sistem menampilkan pesan sukses dan rincian pembayaran kepada pelanggan.</li> <li>14. Sistem menampilkan halaman konfirmasi pembayaran.</li> </ul>
<i>Alternate Flow/Invariant A</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Sistem menemukan bahwa informasi pembayaran tidak valid</li> <li>2. Sistem menampilkan pesan kesalahan</li> <li>3. Pelanggan tetap berada di halaman pembayaran untuk memperbaiki kesalahan</li> <li>4. Sistem menampilkan form pembayaran lagi dengan pesan keksalahan</li> </ul>

**Table IV. VI Konfirmasi Pesanan**

<i>Use case name</i>	Konfirmasi Pesanan
<i>Requirement</i>	A6
<i>Goal</i>	Pelanggan dapat melihat dan mengonfirmasi pesanan sebelum pembayaran
<i>Pre-Conditions</i>	Pelanggan telah login
<i>Post-Conditions</i>	Pesanan dikonfirmasi dan pelanggan diarahkan ke halaman pembayaran
<i>failed end Condition</i>	Pesanan tidak dapat dikonfirmasi dan tetap di halaman konfirmasi pesanan
<i>Actors</i>	Pelanggan
<i>Main Flow/ Basic Path</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Pelanggan login dan mengakses halaman utama toko Risma Cell.</li> <li>2. Sistem menampilkan halaman home.</li> <li>3. Pelanggan mengklik opsi menu pesanan dari navigasi.</li> <li>4. Sistem menampilkan data pesanan yang ada.</li> </ul>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Pelanggan memeriksa dan mengonfirmasi pesanan yang ditampilkan.</li> <li>6. Sistem menampilkan tampilan konfirmasi pesanan.</li> <li>7. Pelanggan mengklik tombol untuk melanjutkan ke pembayaran setelah konfirmasi.</li> <li>8. Sistem menampilkan halaman pembayaran.</li> <li>9. Pelanggan melakukan pembayaran dan sistem memproses transaksi.</li> <li>10. Sistem menyimpan data transaksi dan menampilkan konfirmasi pembayaran sukses.</li> <li>11. Sistem menampilkan pesan sukses dan rincian pembayaran kepada pelanggan.</li> <li>12. Sistem menampilkan halaman konfirmasi pembayaran.</li> </ol>
<i>Alternate Flow/Invariant A</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistem menemukan bahwa pesanan tidak dapat dikonfirmasi</li> <li>2. Sistem menampilkan pesan kesalahan</li> <li>3. Pelanggan tetap berada di halaman konfirmasi pesanan untuk memperbaiki kesalahan atau memilih pesanan lain.</li> <li>4. Sistem menampilkan form konfirmasi pesanan lagi dengan pesan kesalahan.</li> </ol>

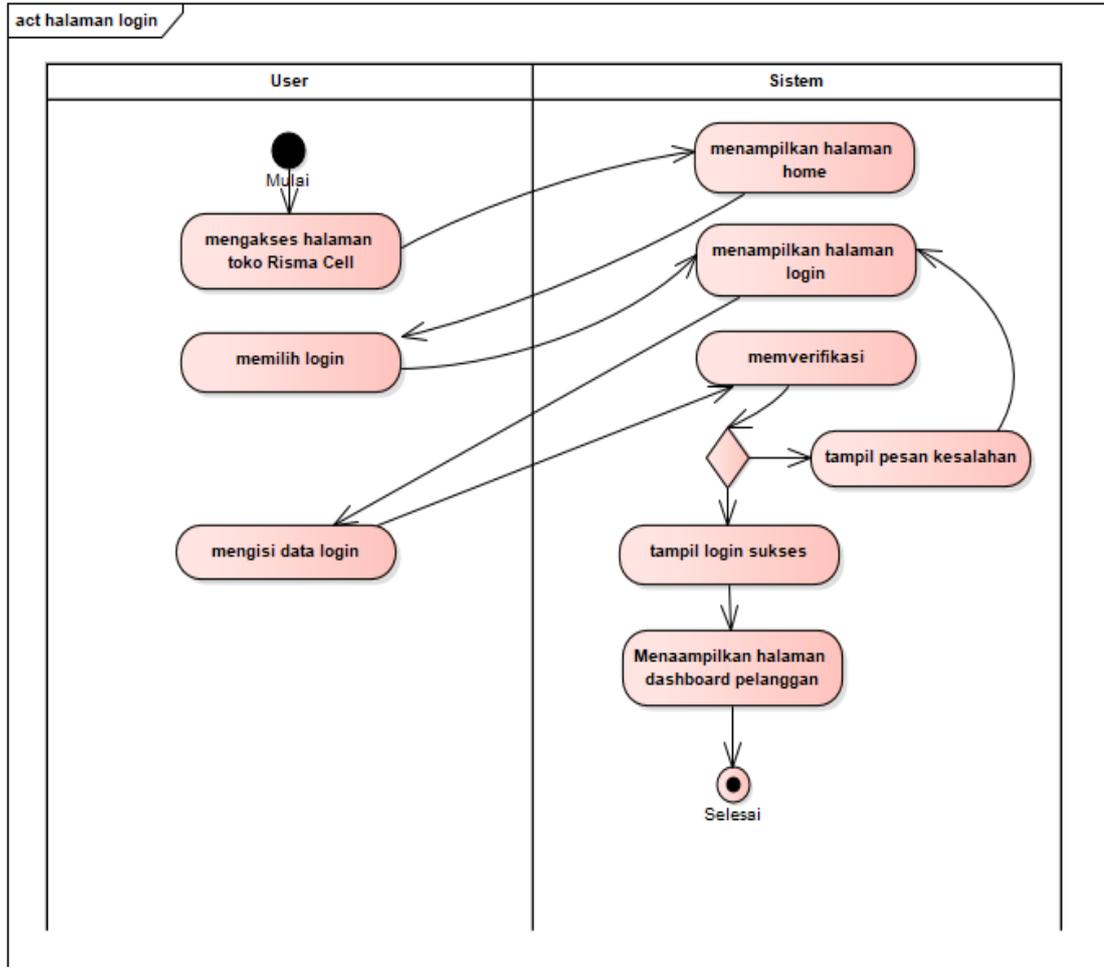
**Table IV. VII Cetak Laporan**

<i>Use case name</i>	Cetak laporan
<i>Requirement</i>	A7
<i>Goal</i>	Admin dapat mencetak laporan berdasarkan periode yang dipilih
<i>Pre-Conditions</i>	Admin telah login
<i>Post-Conditions</i>	Laporan berhasil dicetak

<i>failed end Condition</i>	Laporan tidak bisa dicetak dan admin tetap di halaman cetak laporan
<i>Actors</i>	Admin
<i>Main Flow/ Basic Path</i>	<p>Admin membuka halaman untuk mencetak laporan.</p> <p>Sistem menampilkan opsi laporan yang tersedia.</p> <p>Admin memilih jenis laporan yang diinginkan</p> <p>Sistem menampilkan form untuk memilih periode laporan.</p> <p>Admin memilih rentang waktu untuk laporan yang ingin dicetak.</p> <p>Sistem menampilkan form untuk periode laporan.</p> <p>Admin mengirimkan permintaan untuk mencetak laporan.</p> <p>Sistem memproses permintaan laporan.</p> <p>Sistem memproses data dan menghasilkan laporan berdasarkan input yang diberikan.</p> <p>Sistem menampilkan laporan yang telah diproses.</p> <p>Admin mencetak laporan yang telah ditampilkan oleh sistem.</p> <p>Sistem mengakhiri proses dengan laporan dicetak.</p>
<i>Alternate Flow/Invariant A</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistem menemukan bahwa data yang diperlukan untuk laporan tidak tersedia atau terjadi kesalahan</li> <li>2. Sistem menampilkan pesan kesalahan</li> <li>3. Admin tetap berada di halaman cetak laporan untuk memperbaiki kesalahan atau mencoba lagi.</li> <li>4. Sistem menampilkan form laporan lagi dengan pesanan kesalahan</li> </ol>

### C. Rancangan Diagram Ativitas

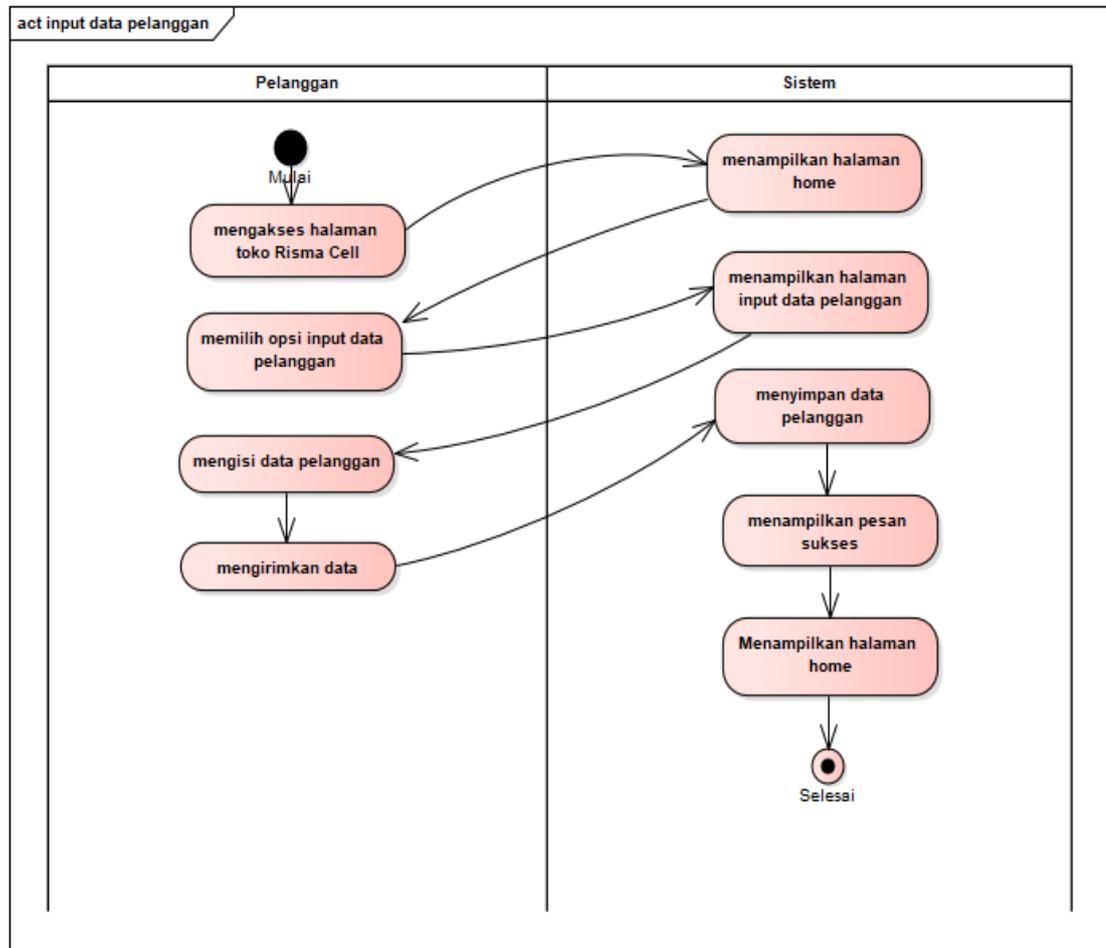
#### a) Activity Diagram Halaman Login



Gambar IV. II Activity Diaram Halaman Login

Pelanggan mengakses halaman web Toko Risma *Cell*, kemudian sistem menampilkan halaman *home* sehingga pelanggan memilih untuk login. Lalu, setelah sistem menampilkan halaman login pelanggan langsung mengisi data login dan sistem memverifikasinya. Jika sistem menampilkan pesan kesalahan maka sistem akan kembali pada halaman login sehingga pelanggan dapat mengisi data login kembali akan tetapi jika sistem menampilkan login sukses maka akan memasuki pada halaman *dashboard* pelanggan.

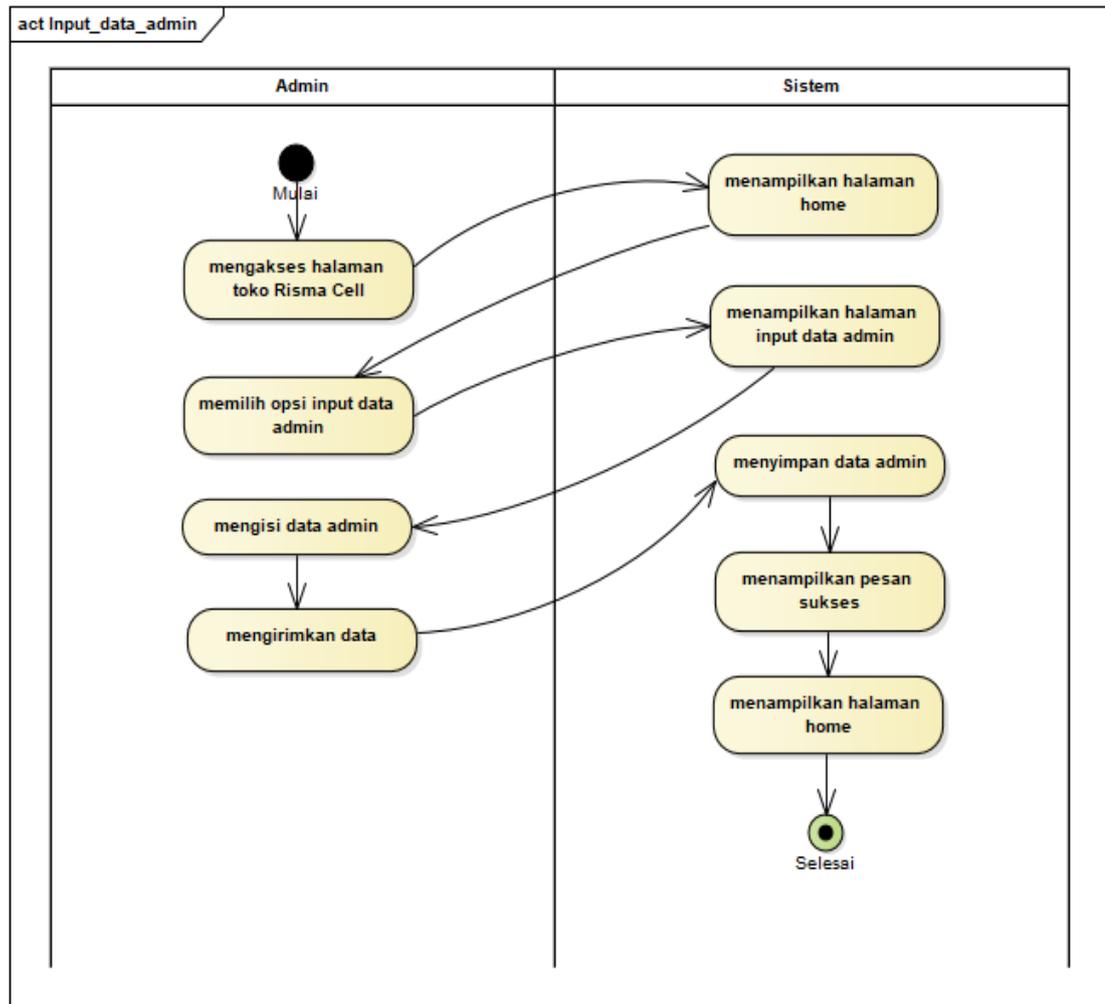
**b) Activity Diagram Input Data Pelanggan**



**Gambar IV. III Activity Diagram Input Data Pelanggan**

Dalam memasukkan informasi pelanggan, pelanggan harus mengakses halaman toko risma *cell* terlebih dahulu. lalu sistem menampilkan halaman *home*, pelanggan kemudian harus memilih halaman input data pelanggan sehingga sistem menampilkan halaman *input* data pelanggan. Pelanggan kemudian melengkapi datanya, jika belum lengkap, dan mengirimkannya agar sistem dapat menyimpan data pelanggan. Jika sudah, pesan sukses akan muncul dan halaman beranda akan ditampilkan.

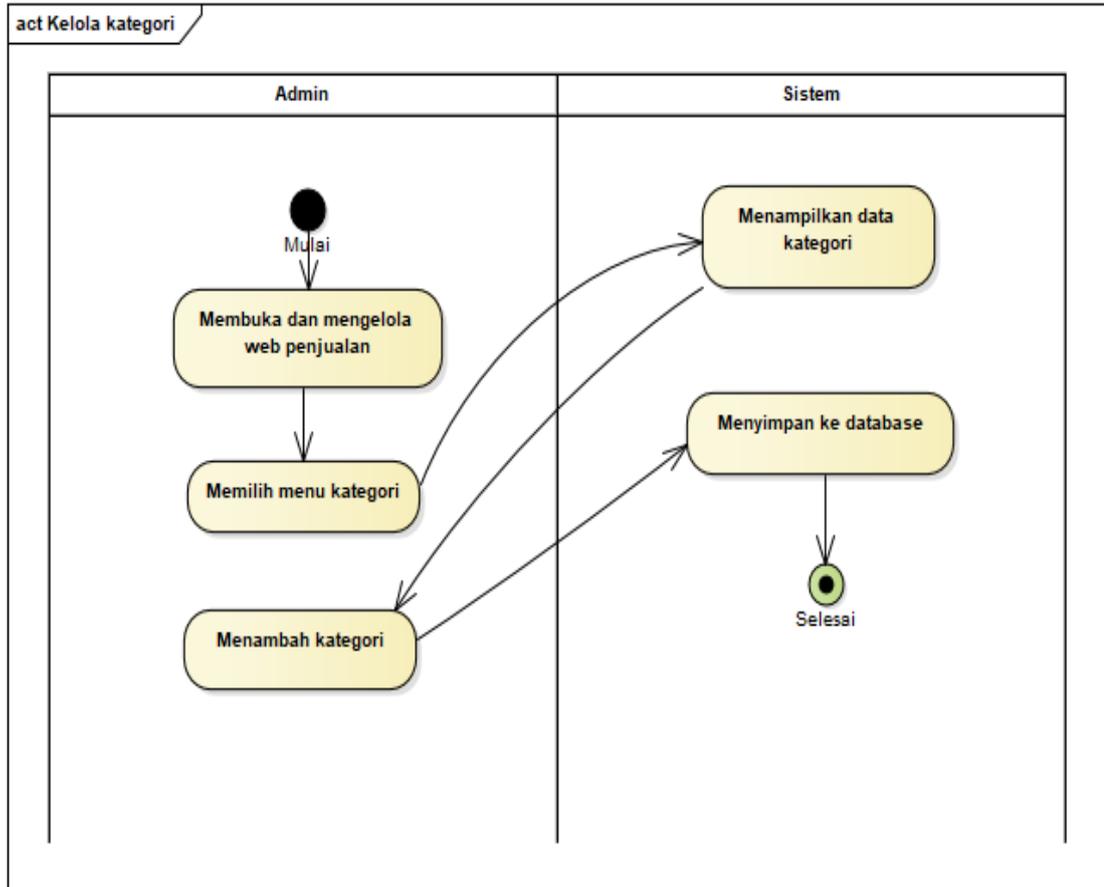
c) *Activity Diagram Input Data Admin*



*Gambar IV. IV Activity Diagram Input Data Admin*

Proses dimulai ketika admin mengakses halaman toko risma cell, dan sistem menampilkan halaman home. Admin kemudian memilih opsi untuk input data admin, dan halaman input data admin ditampilkan oleh sistem. Administrator melengkapi dan menyerahkan data admin yang diperlukan. Setelah memasukkan data admin, sistem menyimpannya dan menampilkan pesan sukses. Setelah itu, sistem kembali menampilkan halaman home, menandakan akhir dari proses.

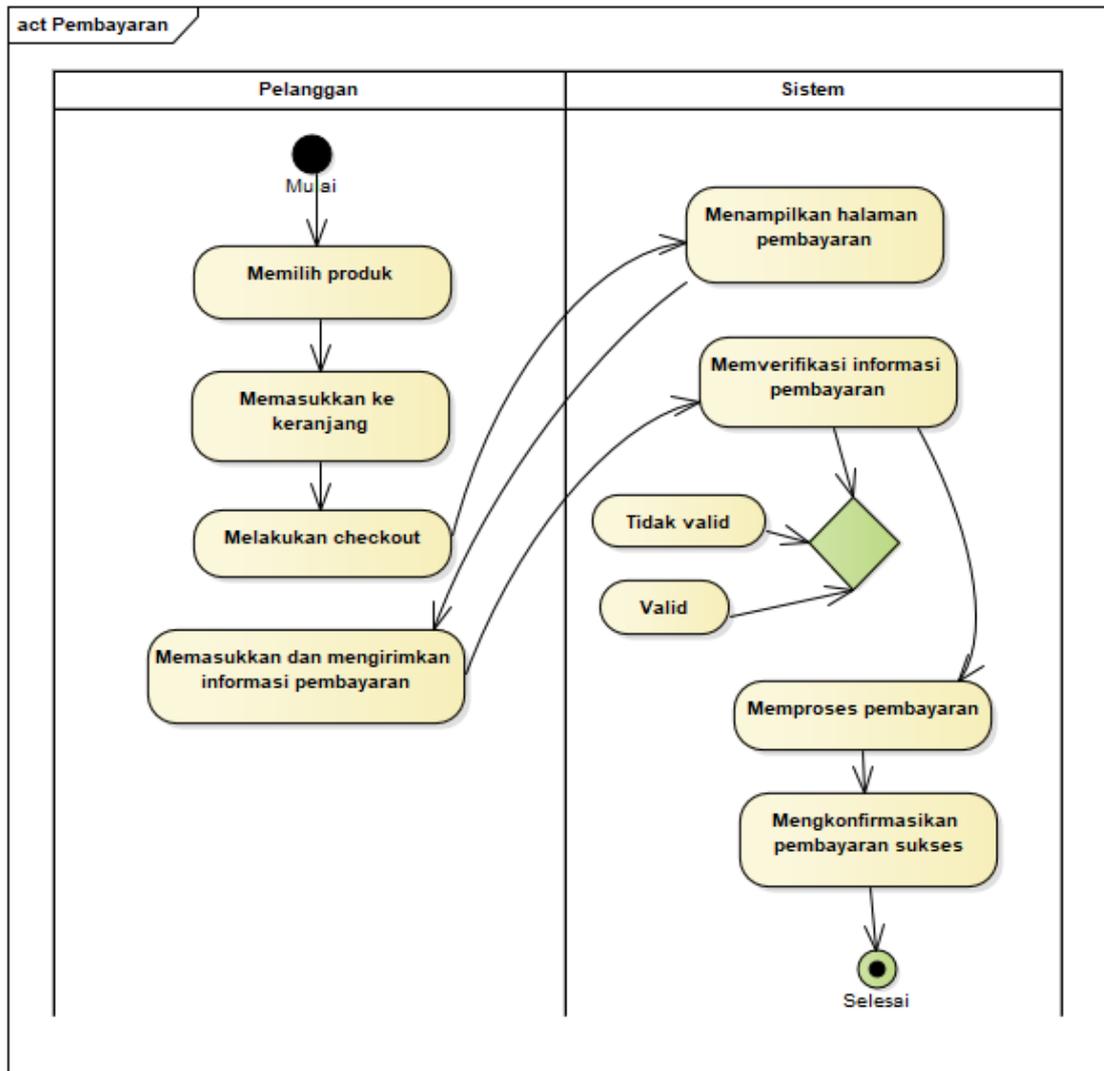
**d) Activity Diagram Kelola Kategori**



**Gambar IV. V Activity Diagram Kelola Kategori**

Proses dimulai ketika admin membuka dan mengelola web penjualan, kemudian admin memilih menu kategori. Sistem kemudian menampilkan data kategori yang ada. Admin memutuskan untuk menambahkan kategori baru, dan setelah admin mengisi informasi yang diperlukan, sistem menyimpan data kategori baru ke database dan menandakan akhir dari proses.

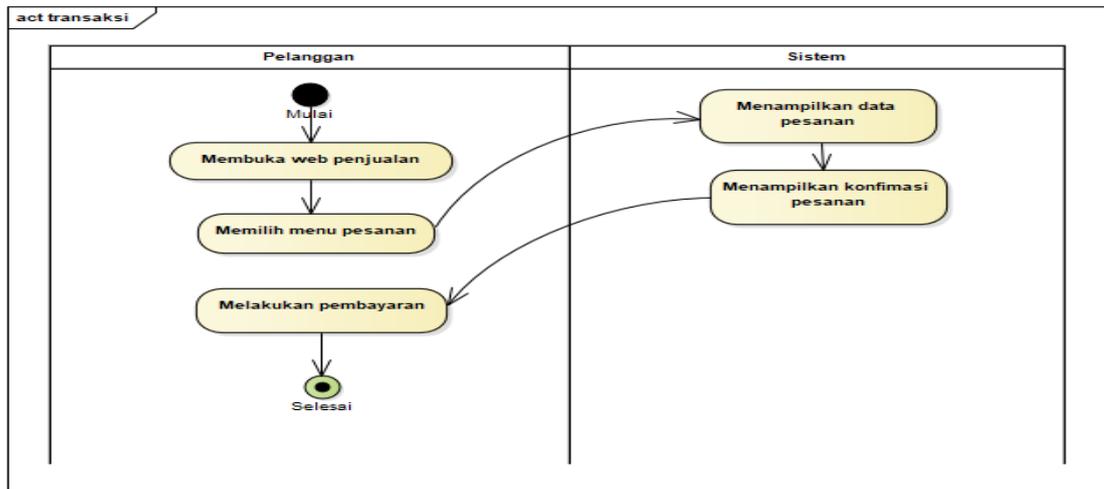
e) Activity Diagram Pembayaran



Gambar IV. VI Activity Diagram Pembayaran

Proses dimulai ketika pelanggan memilih produk dan memasukkannya kedalam keranjang. Kemudian melauan *checkout*. Sistem kemudian menampilkan halaman pembayaran dan memverifikasi informasi pembayaran yang dimasukkan oleh pelanggan. Jika pembayaran tidak valid, maka pelanggan harus mengulang proses pembayaran. Namun, jika pembayarannya valid, sistem langsung memproses pembayaran tersebut dan mengkonfirmasi bahwa pembayaran sukses, dan proses pun berakhir.

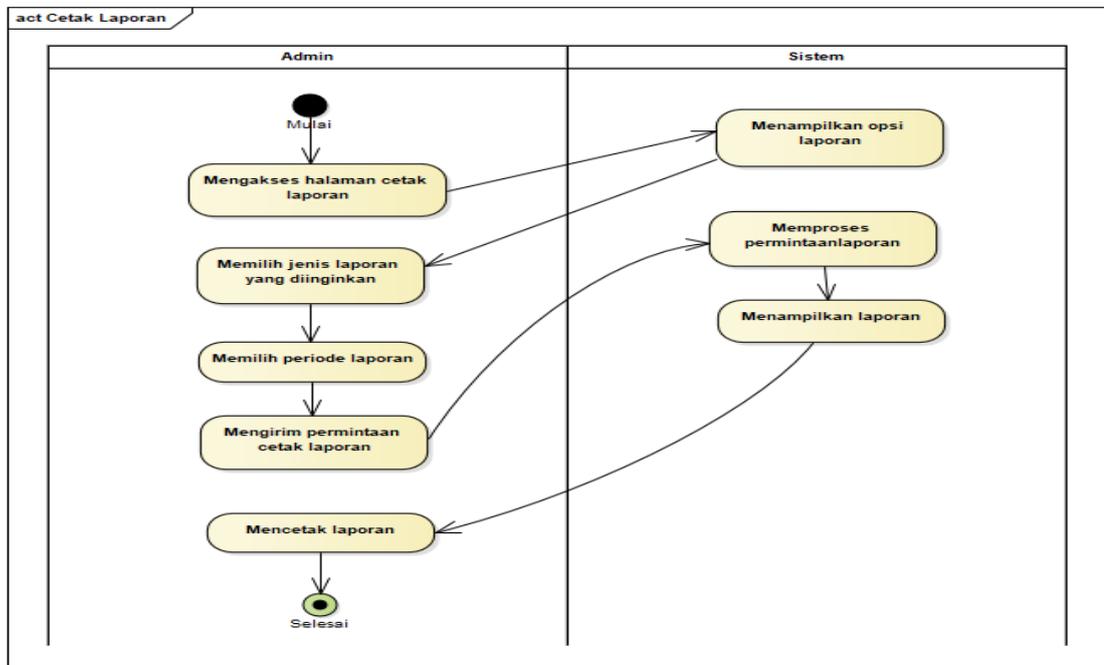
f) *Activity Diagram Transaksi*



Gambar IV. VII Activity Diagram Transaksi

Proses dimulai ketika pelanggan membuka web penjualan dan memilih menu pesanan. Sistem kemudian menampilkan data pesanan yang ada, diikuti tampilan konfirmasi pesanan oleh sistem. Pelanggan kemudian melakukan pembayaran, dan menandakan akhir dari proses.

g) *Activity Diagram Cetak Laporan*



Gambar IV. VIII Activity Diagram Cetak Laporan

Proses dimulai dari admin mengakses halaman cetak laporan, lalu sistem menampilkan opsi laporan. Sehingga admin memilih jenis laporan yang diinginkan, memilih periode laporan dan mengirim permintaan cetak laporan, lalu sistem memproses permintaan laporan dan menampilkan laporan, lalu admin menetak laporannya dan proses pun selesai.

#### **4.1.4 Rancangan Dokumen Pengembangan Sistem**

##### ***A. Input Documents***

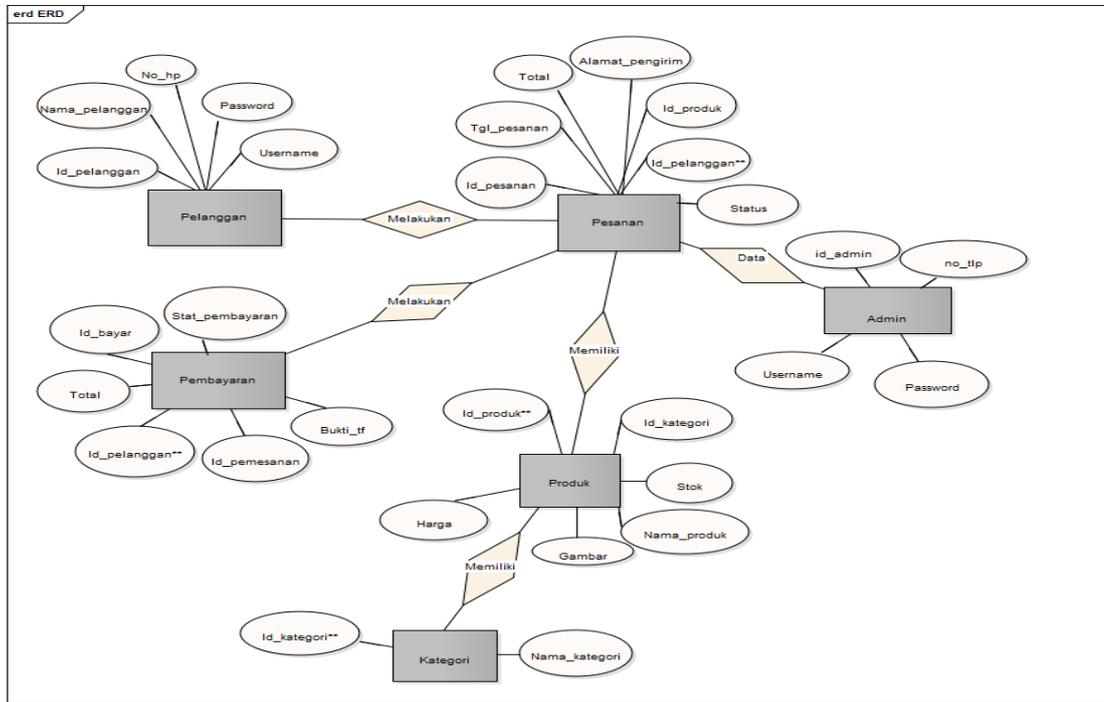
- a) Judul Dokumen : Formulir Pemesanan
- Kegunaan : Untuk mencatat detail pesanan pelanggan
- Sumber : Toko
- Tujuan : Pelanggan
- Media : Kertas
- Jumlah : 1 Lembar
- Frekuensi : Setiap pemesanan
- Format : A-1 Lampiran

##### ***B. Output Documents***

- b) Nama Dokumen : Pengembalian barang
- Kegunaan : Untuk mengembalikan produk yang sudah expired
- Sumber : Toko
- Tujuan : Distributor
- Media : Kertas
- Jumlah : 1 Lembar
- Frekuensi : Setiap kali pemesanan
- Format : C-1 Lampiran

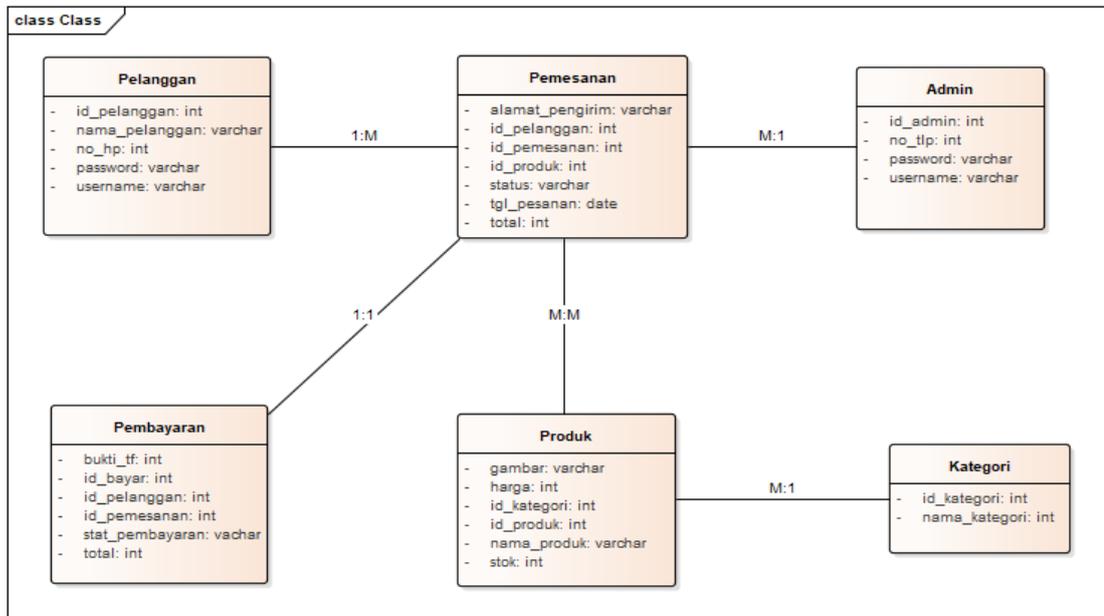
## 4.2 Perancangan *Prototype* / Perangkat Lunak

### 4.2.1 Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar IV. IX Entity Relationship Diagram (ERD)

### 4.2.2 Logical Structure Records (LRS)



Gambar IV. X Logical Structure Records (LRS)

### 4.2.3 File Spesifikasi

Menjelaskan file yang dibuat selama konversi ERD. Spesifikasi berikut digunakan ketika file-file ini disimpan dalam *database*:

#### A. Spesifikasi File Pelanggan

Nama Database	: Pelanggan
Tabel File	: Pelanggan
Akronim	: Pelanggan.myd
Tipe file	: File Master
Akses file	: Random
Panjang Catatan	: 143 Byte
Kunci_file	: Id_pelanggan

Table IV. VIII Spesifikasi File Pelanggan

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Id pelanggan	Id_plg	Int	10	Primarry key
2	Nama Pelanggan	Nama_plg	Varchar	50	
3	No Hp	No_hp	Int	13	
4	Password	Pasword	Varchar	35	
5	Username	Username	Varchar	35	

#### B. Spesifikasi File Admin

Nama Database	: Admin
Tabel File	: Admin
Akronim	: Admin.myd
Tipe file	: File Master
Akses file	: Random
Panjang Catatan	: 93 Byte
Kunci_file	: Id_admin

**Table IV. IX Spesifikasi File Admin**

<b>No</b>	<b>Elemen Data</b>	<b>Akronim</b>	<b>Tipe</b>	<b>Panjang</b>	<b>Keterangan</b>
<b>1</b>	Id admin	Id_admin	Int	10	Primary key
<b>2</b>	No telepon	No_tlp	Int	13	
<b>3</b>	Password	password	Varchar	35	
<b>4</b>	Username	username	varchar	35	

**C. Spesifikasi File Pemesanan**

Nama Database : Pemesanan  
Tabel File : Pemesanan  
Akronim : Pemesanan.myd  
Tipe file : File Master  
Akses file : Random  
Panjang Catatan : 180 Byte  
Kunci\_file : Id\_pesanan

**Table IV. X Spesifikasi File Pemesanan**

<b>No</b>	<b>Elemen Data</b>	<b>Akronim</b>	<b>Tipe</b>	<b>Panjang</b>	<b>Keterangan</b>
<b>1</b>	Id pemesanan	Id_pemesanan	Int	10	Primerry key
<b>2</b>	Id pelanggan	Id_pelanggan	Int	10	FK
<b>3</b>	Alamat pengirim	Alamat_pengirim	varchar	100	
<b>4</b>	Id produk	Id_produk	Int	10	FK
<b>5</b>	Status	Status	Varchar	20	
<b>6</b>	Tanggal pesanan	Tgl_pesanan	Date	15	
<b>7</b>	Total	Total	Varchar	15	

#### D. Spesifikasi File Pembayaran

Nama Database : Pembayaran  
Tabel File : Pembayaran  
Akronim : Pembayaran.myd  
Tipe file : File Master  
Akses file : Random  
Panjang Catatan : 103 Byte  
Kunci\_file : Id\_bayar

Table IV. XI Spesifikasi File Pembayaran

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Id bayar	Id_bayar	int	18	Primary key
2	Bukti transfer	Bukti_tf	Int	30	
3	Id pelanggan	Id_pelanggan	Int	10	FK
4	Id pemesanan	Id_pemesanan	Int	10	FK
5	Status pembayaran	Stat_pembayaran	Varchar	20	
6	total	total	Varchar	15	

#### E. Spesifikasi File Produk

Nama Database : Produk  
Tabel File : Produk  
Akronim : Produk.myd  
Tipe file : File Master  
Akses file : Random  
Panjang Catatan : 95 Byte  
Kunci\_file : Id\_produk

Table IV. XII Spesifikasi File Produk

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Id produk	Id_produk	Int	10	Primary key
2	Id kategori	Id_kategori	Int	10	FK
3	Gambar	Gambar	Varchar	30	
4	Harga	Harga	Int	20	
5	Nama produk	Nama_produk	Varchar	20	
6	Stok	Stok	int	5	

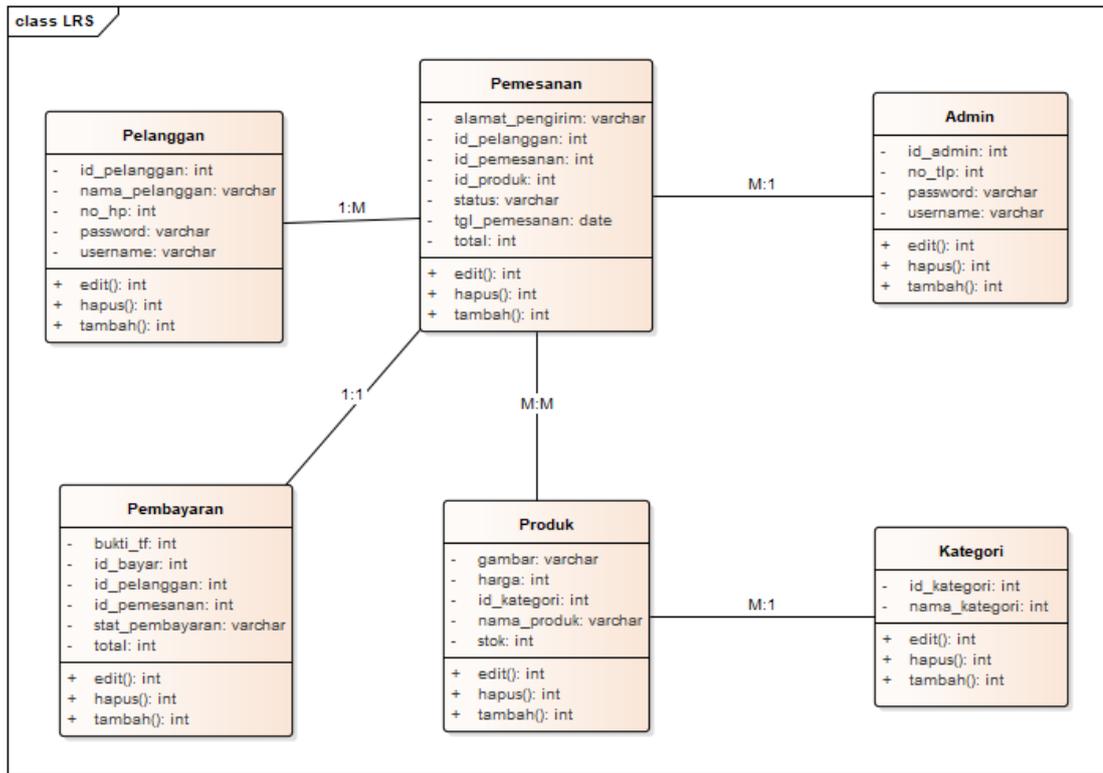
#### F. Spesifikasi File Kategori

Nama Database : Kategori  
Tabel File : Kategori  
Akronim : Kategori.myd  
Tipe file : File Master  
Akses file : Random  
Panjang Catatan : 40 Byte  
Kunci\_file : Id\_kategori

Table IV. XIII Spesifikasi File Kategori

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Id kategori	Id_kategori	Int	10	Primary key
2	Nama kategori	Nama_kategori	Int	30	

#### 4.2.4 Class Diagram



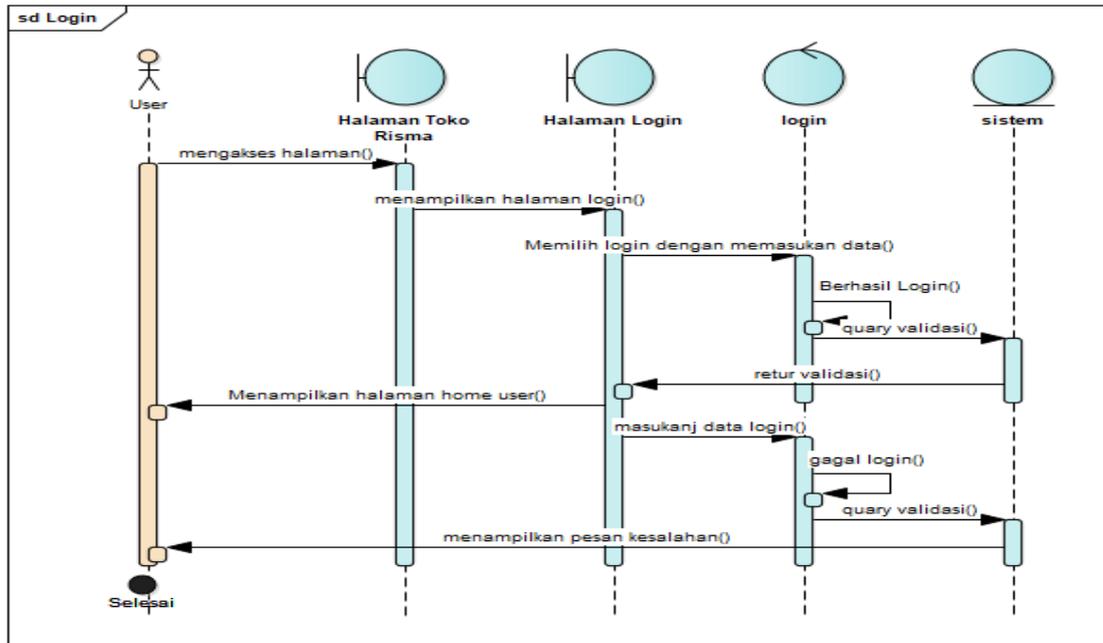
Gambar IV. XI Class Diagram

*Class diagram* ini mendefinisikan struktur dan hubungan antara berbagai entitas dalam sistem pemesanan produk. Entitas utama dalam sistem ini adalah pelanggan, pemesanan, pembayaran, produk, kategori dan admin. Setiap pelanggan memiliki atribut seperti id, nama, alamat, no handphone, *password*, dan *username*, serta memiliki kemampuan untuk melakukan operasi tambah, edit, dan hapus. Selanjutnya terdapat pesanan mencatat secara detail seperti id pemesanan, id pelanggan, alamat pengirim, id produk, status, tanggal pemesanan dan total. Pembayaran mencakupi id bayar, bukti transfer, id pelanggan, id pemesanan, status pembayaran, dan total. Lalu produk mencakupi id produk, id kategori, gambar, harga, nama produk, dan stok. Produk itu mempunyai kategori yang mencakupi id kategori dan nama kategori. Dan yang terakhir adalah admin yang mencakupi id admin, no telepon, *password*, dan *username*. Relasasi antara entitas mencakupi hubungan satu ke banyak antara pelanggan dan pemesanan, satu ke satu antara pemesanan dan pembayaran, banyak ke banyak antara pemesanan dan produk, banyak ke satu antara produk dan kategori, dan

yang terakhir adalah banyak ke satu antara pemesanan dan admin. Ini adalah ontoh interaksi kompleks dalam sistem pemesanan produk pada toko risma cell ini.

#### 4.2.5 Sequence Diagram

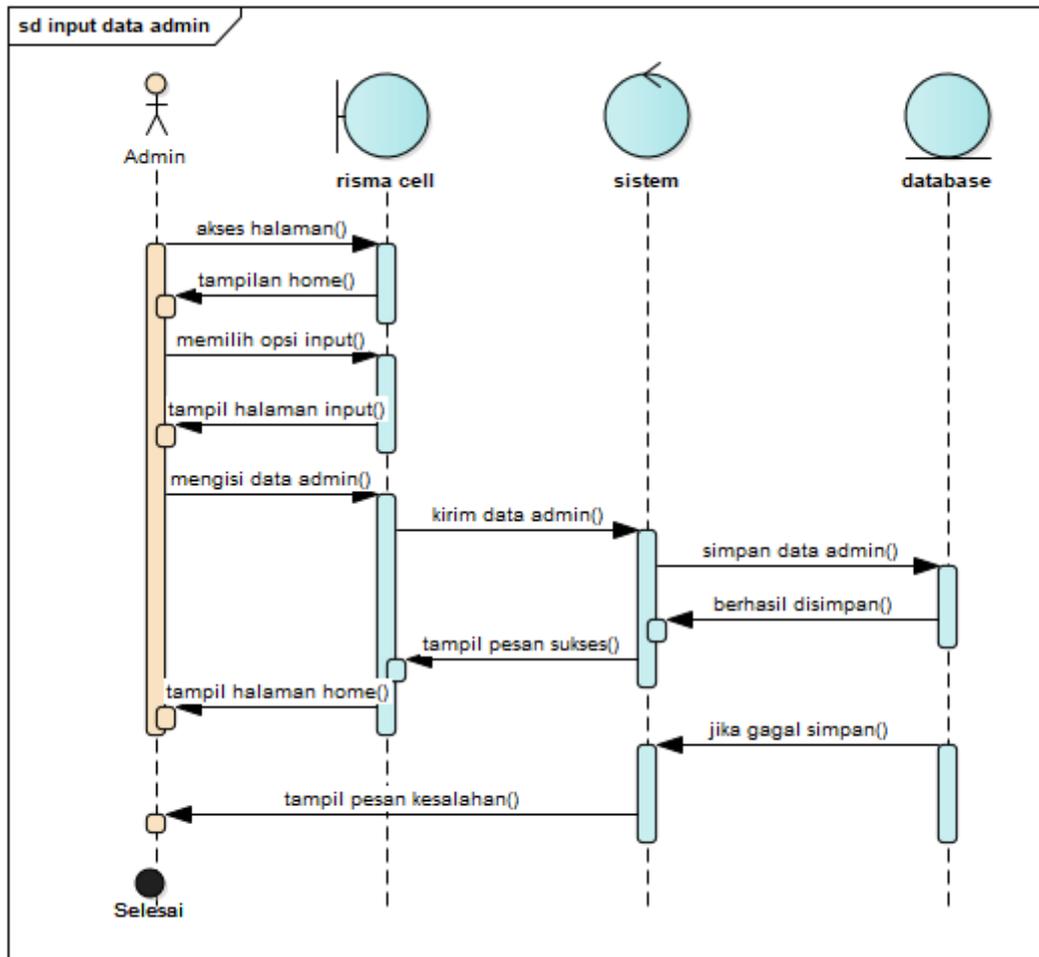
##### 1. Sequence diagram login User



Gambar IV. XII Sequence Diagram Login User

*Sequence* diagram di atas menggambarkan proses login pada halaman toko Risma Cell. *User* pertama-tama mengakses halaman toko, kemudian halaman beranda ditampilkan oleh sistem. Ketika pengguna memutuskan untuk login, sistem menampilkan halaman login di mana mereka dapat memasukkan kredensial mereka. Sistem memverifikasi informasi login yang dimasukkan; jika akurat, pengguna dibawa ke halaman *dashboard* pelanggan. Namun, jika data tidak valid, sistem akan menampilkan pesan kesalahan, meminta user untuk mengulang proses login. Diagram ini memperlihatkan interaksi antara *user*, *boundary*, *control*, dan *entity* selama proses login.

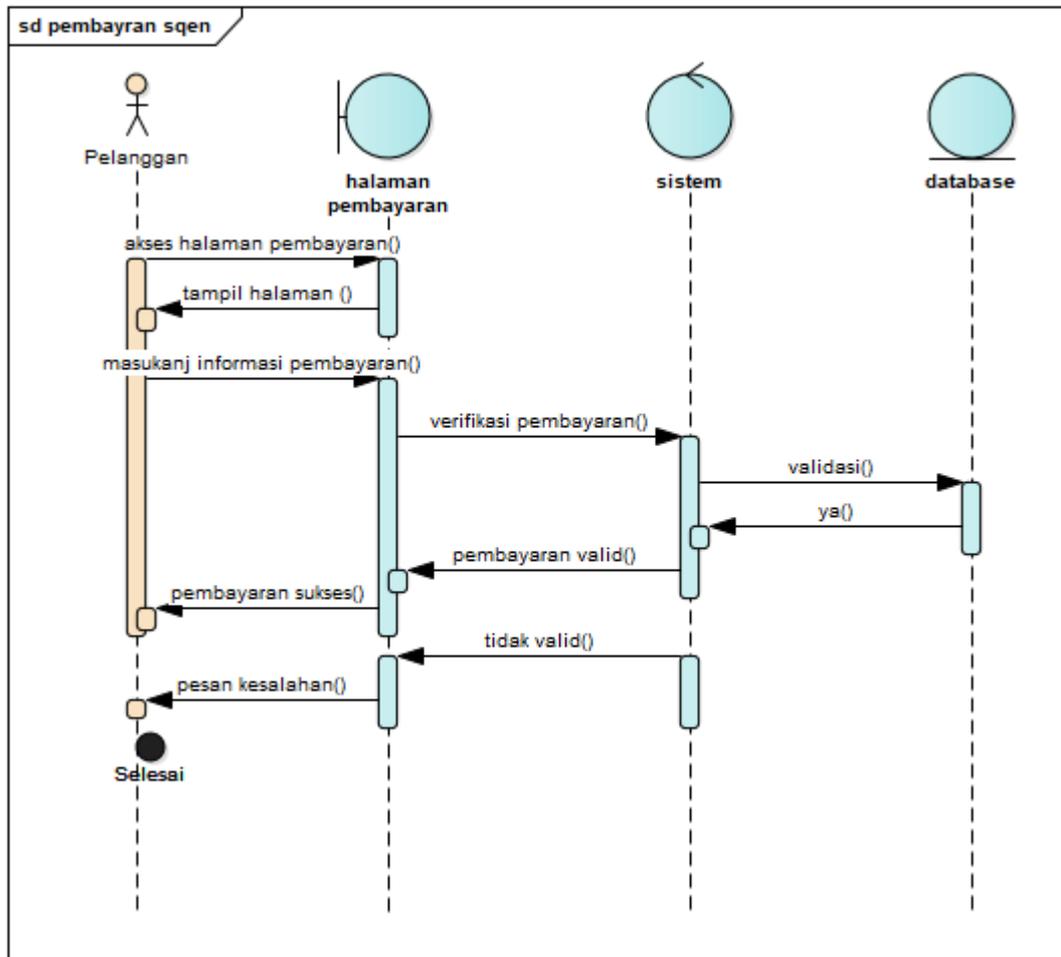
## 2. Sequence Diagram Data Admin



Gambar IV. XIII Sequence Diagram Data Admin

Sequence diagram di atas menggambarkan proses input data oleh admin pada halaman toko risma *cell*. Admin membuka halaman toko untuk memulai prosedur, setelah itu sistem menampilkan halaman beranda. Ketika admin memilih opsi input data admin, maka halaman input data admin akan ditampilkan oleh sistem. Admin memasukkan dan mengirimkan data yang diperlukan. Sistem kemudian menyimpan data admin yang telah diinput dan menampilkan pesan sukses. Setelah itu, sistem kembali menampilkan halaman home, menandakan akhir dari proses. Diagram ini memperlihatkan interaksi antara admin, *boundary*, *control*, dan *entity* selama proses input data admin.

### 3. Sequence Diagram Pembayaran



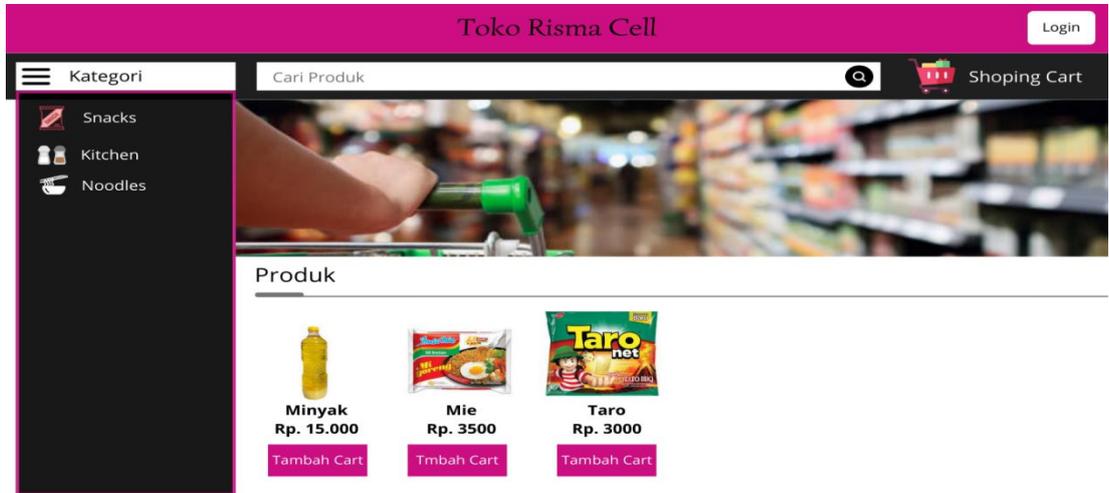
Gambar IV. XIV Sequence Diagram Peembayaran

*Sequence* diagram di atas menggambarkan proses pembelian produk oleh pelanggan di toko risma *cell*. Proses dimulai ketika pelanggan memilih produk dan memasukkannya ke dalam keranjang, kemudian melanjutkan ke *checkout*. Sistem menampilkan halaman pembayaran dan pelanggan memasukkan informasi pembayaran. Sistem kemudian memverifikasi informasi pembayaran tersebut. Jika pembayaran tidak valid, pelanggan harus mengulang proses pembayaran. Namun, jika pembayaran valid, sistem memproses pembayaran tersebut dan mengonfirmasi bahwa pembayaran sukses, menandakan akhir dari proses. Diagram ini memperlihatkan interaksi antara pelanggan, *boundary*, *control*, dan *entity* selama proses pembelian produk.

## 4.2.6 Rancangan Tampilan Antarmuka

### A. Tampilan Antar Muka Pelanggan

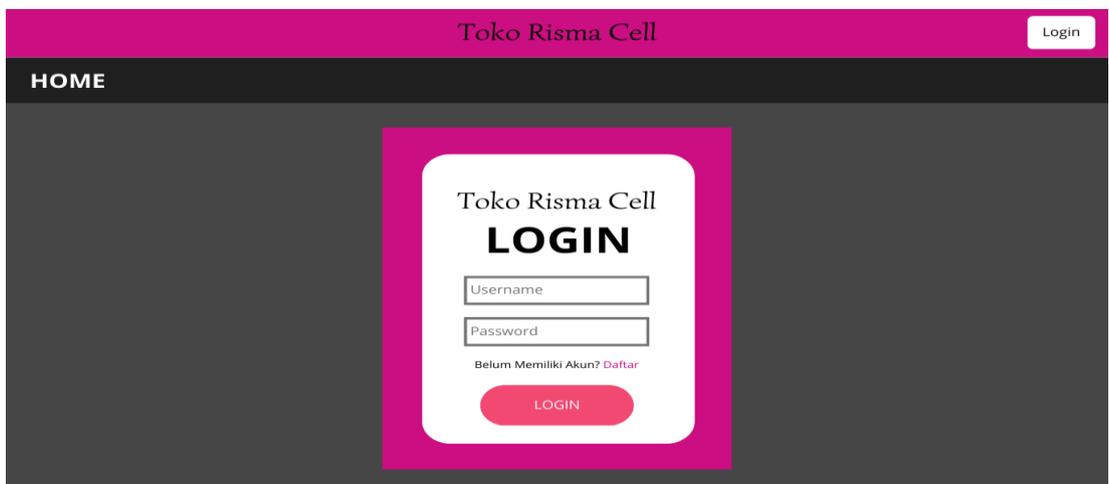
#### 1. Home UI



Gambar IV. XV Home UI

Pada halaman *home* utama toko *risma cell* ini terdapat beberapa bagian, disebelah kiri halaman terdapat bagian kategori yang terdiri dari *snacks*, *kitchen*, dan *noodles*. lalu, pada bagian tengah halaman terdapat cari produk yaitu untuk pelanggan mencari produk yang diinginkan. Setelah itu terdapat halaman keranjang untuk pelanggan yang ingin terlebih dahulu di simpan produk nya sebelum membeli dan pada halaman beranda terdapat rekomendasi macam-macam produk berserta harga nya.

#### 2. Login UI



Gambar IV. XVI Login UI

Selanjutnya, pada halaman login yang dimana kepada seluruh pelanggan diharuskan untuk memasukkan username dan password terlebih dahulu agar dapat mengakses *website* toko risma *cell* secara lebih lengkap.

### 3. Daftar UI

Gambar IV. XVII Daftar UI

Pada halaman daftar, Pelanggan harus mendaftarkan akun yang ada pada halaman yang diberikan jika mereka belum memilikinya. Sehingga pelanggan dapat login kedalam sistem toko risma *cell*.

### 4. Cart UI

Produk	Nama Produk	Harga	Jumlah	Total
	Minyal	Rp. 15.000	- 2 +	Rp. 30.000
	Taro	Rp. 3000	- 2 +	Rp 6.000

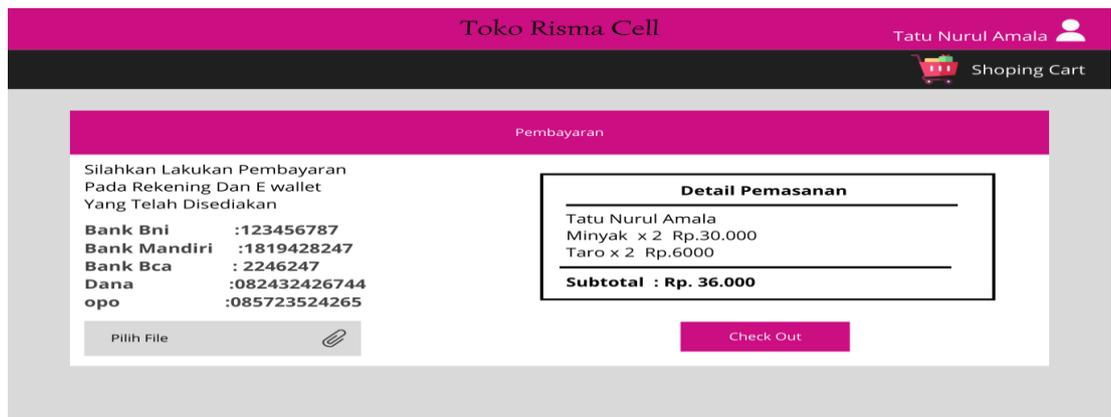
Subtotal : Rp. 36.000

[Lanjut Belanja](#)
[Bayar](#)

Gambar IV. XVIII Cart UI

Jika sudah memasukkan produk pada halaman keranjang disini sudah tertulis pesanan saya seperti, apa saja produk dan nama produk yang akan dibeli, terdapat harga dan jumlah berapa produknya, terdapat total harga perbarang nya. Lalu, jika pelanggan ingin membeli semuanya maka di sana sudah terdapat subtotal keseluruhannya lalu bayar akan tetapi jika pelanggan masih ingin memilih produk maka pilih lanjut belanja.

## 5. Halaman Pembayaran UI



Gambar IV. XIX Halaman Pembayaran UI

Pada halaman pembayaran ini pelanggan akan melakukan pembayaran dengan metode pembayaran yang telah disediakan dengan berbagai opsi kemudian mengupload bukti pembayarannya.

## 6. Pesanan Saya UI



Gambar IV. XX Pesanan Saya UI

Pada gambar ini, pelanggan dapat melihat data produk yang dipesankan apakah sudah di bayar atau belum dan pelanggan dapat melihat pada bagian status bayar.

## B. Tampilan Antar Muka Admin

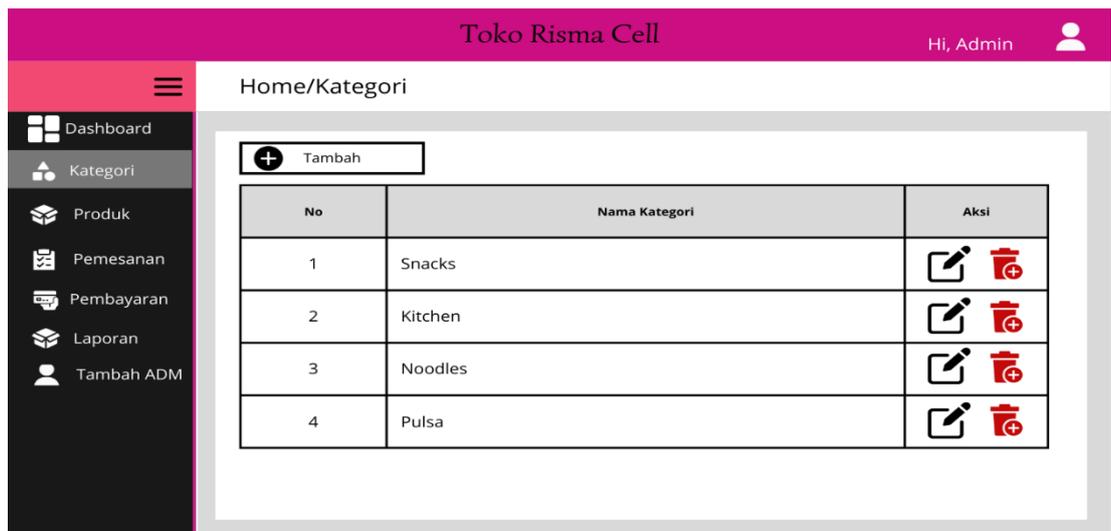
### 1. Dashboard UI



Gambar IV. XXI Dashboard UI

Admin dapat melihat informasi pembayaran dan pemesanan jumlah produk yang ditawarkan pada halaman *dashboard*.

### 2. Kategori UI



Gambar IV. XXII Kategori UI

### 3. Input Data Kategori UI

Toko Risma Cell

Hi, Admin

Home/Kategori/Tambah Data

ID Kategori

Nama Kategori

Simpan Batal

Gambar IV. XXIII Input Data Kategori UI

Pada halaman input data kategori pihak admin dapat memasukkan id kategori dan nama kategori. Sehingga setiap pelanggan membeli produk sudah tercantum nama dan id kategorinya.

### 4. Produk UI

Toko Risma Cell

Hi, Admin

Home/Kategori/Tambah Data

+ Tambah

No	Gambar	ID Produk	ID Kategori	Nama Produk	Harga	stok	Aksi
1		0123	01	Minyak	15.000	50	
2		0234	02	Mie	3500	100	
3		0345	03	Taro	3000	30	

Gambar IV. XXIV Produk UI

Admin dapat mencantumkan produk yang tersedia untuk pelanggan di halaman ini. Admin juga dapat menambah, mengubah, dan menghapus data produk di sini.

## 5. Input Data Produk

The screenshot shows a mobile application interface for 'Toko Risma Cell'. The top navigation bar is pink with the text 'Toko Risma Cell' and 'Hi, Admin' next to a user icon. Below the bar is a sidebar menu with options: Dashboard, Kategori, Produk (highlighted), Pemesanan, Pembayaran, Laporan, and Tambah ADM. The main content area is titled 'Home/Produk/Tambah Data' and contains a form with the following fields: 'ID produk' (text input), 'ID Kategori' (dropdown menu), 'Nama Produk' (text input), 'Harga' (text input), 'Stok' (text input), and 'Gambar' (text input with a paperclip icon). At the bottom of the form are two buttons: 'Simpan' (green) and 'Batal' (red).

Gambar IV. XXV Input Data Produk

Dengan memasukkan ID produk, ID kategori, nama produk, harga, stok, dan gambar pada halaman ini, admin dapat memasukkan data atau menawarkan produk kepada pelanggan. sehingga dengan begitu dapat memudahkan pelanggan.

## 6. Pemesanan UI

The screenshot shows the 'Pemesanan' (Orders) screen in the 'Toko Risma Cell' application. The top navigation bar is pink with 'Toko Risma Cell' and 'Hi, Admin' next to a user icon. The sidebar menu is on the left, with 'Pemesanan' highlighted. The main content area is titled 'Home/Pemesanan' and features a table of orders. At the top left of the table area is a '+ Tambah' button, and at the top right is a trash icon. The table has the following data:

No	ID Pemesanan	Nama	ID Produk	Tanggal	Total	Alamat	Status
1	1111	Tatu Nurul Amala	Minyak x 2, Taro x 2	28-07-24	36.000	Kp Cibalong RT20	Selesai
2	1222	Angelo	Mie x 1	31-07-24	3500	Kp Caringin	Perlu Konfirmasi
3	1333	Helda	Taro x 1	31-07-24	3000	Kp Talaga	Selesai

Gambar IV. XXVI Pemesanan UI

Pada pemesanan ini, setiap pelanggan yang sudah memesan produk dapat menunggu konfirmasi dari pihak admin.

## 7. Pembayaran UI

ID Bayar	ID Pemesanan	ID Pelanggan	Bukti Transfer	Total Bayar	Status	Aksi
O1	1111	12211221		Rp. 36.000	Selesai	
O2	1222	12211200		Rp. 3500	Perlu Konfirmasi	
O3	1333	12217777		Rp.3000	Selesai	

Gambar IV. XXVII Pembayaran UI

Setelah pelanggan mengirimkan bukti transfer di halaman pembayaran maka admin bisa melihat data tersebut dan dapat mengkonfirmasi.

## 8. Laporan UI

**Laporan**

Dari Tanggal \*  
mm/dd/yyyy

Sampai Tanggal \*  
mm/dd/yyyy

**Lihat Laporan** **Batal**

Gambar IV. XXVIII Laporan UI

Admin dapat melihat tanggal yang ditentukan pada halaman laporan dan mencetaknya dari sana.

## 9. Hasil Cetak Laporan

Toko Risma Cell						
Laporan Pemesanan dan Penjualan selama 3 hari						
Pada Tanggal 28 Juli 2024 – 31 Juli 2024						
<b>Proses pemesanan selesai</b>						
No	ID Pemesanan	Nama	ID Produk	Tanggal	Total	Alamat
1	1111	Nurul	001	28-07-24	36.000	Kp Cibalung
2	1333	Helda	003	31-07-24	3.000	Kp Talaga
Dengan total harga keseluruhannya adalah: 39.000						
<b>Menunggu Konfirmasi</b>						
No	ID Pemesanan	Nama	ID Produk	Tanggal	Total	Alamat
1	1222	Angelo	002	31-07-24	3.500	Kp Caringin
Dengan total harga keseluruhannya adalah: 3.500						
<b>Ringkasan</b>						
Jumlah Pesanan	Pemesanan					Total
2	Pemesanan yang sudah selesai					39.000
1	Pemesanan yang menunggu konfirmasi					3.500
Jumlah total keseluruhannya					42.500	

Gambar IV. XXIX Hasil Cetak Laporan

## 10. Input Data Admin UI

The screenshot shows the 'Input Data Admin' form within the Toko Risma Cell application. The form is titled 'Input Data Admin' and contains the following fields and buttons:

- ID:
- Nama:
- Telpon:
- Username:
- Password:
- Tambah:
- Batal:

Gambar IV. XXX Input Data Admin UI

Pada halaman input data admin, disini jika toko risma *cell* merekrut anggota yang ingin menjadi admin maka, pihak admin dapat mengisi form yang sudah disediakan pada halaman *input* admin dan klik tambah.

### 4.2.7 Spesifikasi Hardware dan Software

#### A. Spesifikasi Perangkat Keras (*Hardware*)

NO	Nama Perangkat	Server
1	<i>CPU</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Processor Intel® Celeron® CPU N2840 @ 2.16GHz 2.16 GHz</li> <li>2. RAM 2,00 GB</li> <li>3. Hard Disk (1 tb)</li> </ol>
2	<i>Mouse</i>	<i>Optical Mouse / Touch Pad</i>
3	<i>Keyboard</i>	<i>QWERTY</i>
4	<i>Monitor</i>	<i>Layar 11 dengan resolusi layar minimum 1366 x 768</i>
5	<i>Koneksi Internet</i>	<i>Kecepatan 5,6 Mbps</i>

Gambar IV. XXXI Spesifikasi Hardware

## B. Spesifikasi Perangkat Lunak (*Softwaree*)

No	Nama Perangkat	Server
1	<i>Sistem Operasi</i>	<i>Windows (10)</i>
2	<i>Web Server</i>	<i>Xampp</i>
3	<i>Web Browser</i>	<i>Google Chrome</i>
4	<i>Text Editor</i>	<i>Sublime Text 3</i>
5	<i>Database</i>	<i>MySQL</i>

Gambar IV. XXXII Spesifikasi Software

### 4.3 Pengujian Rancangan Antarmuka

#### A. Pengujian Antarmuka *Front End*

Pengujian	Akses Menu	Login User	Input Data Pelanggan	Input Data Admin	Input Data Produk	Data pemesanan	Data Pembayaran
Jika Berhasil	√	√	√	√	√	√	√
Jika Gagal	√	√	√	√	√	√	√
Sukses	2	2	2	2	2	2	2
Nilai Kesuksesan	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Gambar IV. XXXIII Pengujian Antarmuka Front End

#### B. Pengujian Antarmuka *Back End*

Pengujian	Akses Menu	Login User	Input Data Pelanggan	Input Data Admin	Input Data Produk	Data pemesanan	Data Pembayaran
Jika Berhasil	√	√	√	√	√	√	√
Jika Gagal	√	√	√	√	√	√	√
Sukses	2	2	2	2	2	2	2
Nilai Kesuksesan	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Gambar IV. XXXIV Pengujian Antarmuka Back End

#### 4.4 Jadwal Implementasi

NO	KEGIATAN	WAKTU													
		BULAN I				BULAN II				BULAN III					
1	Persiapan untuk rencana awal	■	■	■	■										
2	Melengkapi referensi			■	■										
3	Analisis kebutuhan			■	■										
4	Rancangan pemesanan produk					■	■	■	■						
5	Rancangan Mock up							■	■	■					
6	Pengujian rancangan sistem program									■	■	■	■		
7	Perbaikan dan pengecekan keseluruhan											■	■	■	■

Gambar IV. XXXV Jadwal Implementasi

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat diambil melalui penulisan laporan dengan judul perancangan sistem informasi manajemen penjualan pada toko Risma *Cell* berbasis web, setelah penulis mengamati dan mempelajari pembahasan pada laporan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk memudahkan dalam proses penjualan produk agar tidak mengalami kerugian dalam menatat secara manual, meningkatkan efisiensi operasional, sehingga dapat mempercepat proses manajemen penjualan terhadap pembaruan data, stok barang dan mengurangi kesalahan dalam pengelolaan pada toko tersebut, serta merancang dan mengimplementasikan sistem informasi manajemen penjualan pada toko berbasis web. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem informasi berbasis web yang memudahkan untuk pengelolaan penjualan, pemesanan, dan pelaporan. Sistem informasi berbasis web berfungsi untuk meningkatkan aksesibilitas kumpulan data secara efektif serta efisiensi terhadap para pengguna didalam sistem dan juga menjamin ketersediaan data berdasarkan manfaat dan kualitas dari informasi secara detail, dan dapat diimplementasikan.

#### **5.2 Saran**

Setelah laporan perancangan sistem informasi manajemen penjualan pada toko risma cell berbasis web ini dirancang. Berdasarkan kesimpulan diatas terdapat beberapa saran yang mungkin dapat meningkatkan sistem toko pada risma cell yaitu:

1. Gunakan verifikasi data yang ketat untuk memastikan bahwa data yang dimasukkan oleh pelanggan dan admin adalah akurat dan lengkap, guna menghindari kesalahan dan duplikasi data.
2. Tambahkan opsi metode pembayaran yang lebih beragam untuk meningkatkan kenyamanan pelanggan, contohnya seperti pembayaran melalui e-wallet atau transfer bank.
3. Perlu menambahkan lebih banyak langkah keamanan, termasuk autentikasi dua faktor, pada login admin untuk mencegah pengguna yang tidak diinginkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adani, M. R. (2021). *Sistem Informasi: Pengertian, Jenis, Komponen, dan Fungsinya*. Sekawanmedia. <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/apa-itu-sistem-informasi/>
- Anendya, A. (2023). *Aplikasi Berbasis Web: Pengertian, Jenis, Contoh, & Keunggulan*. Desaweb. <https://www.dewaweb.com/blog/aplikasi-berbasis-web/>
- Anugerah, W. (2023). *Perbedaan LRS dan ERD: Pengertian, Fungsi, dan Contoh*. Localstartupfest.Id. <https://www.localstartupfest.id/faq/perbedaan-lrs-dan-erd/>
- Dilova, M. N. (n.d.). *PEMODELAN UML PENDAPATAN PADA ARINI LAUNDRY*. 19. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/102540046/METRO\\_4F\\_Martina\\_Nara\\_Dilova-libre.pdf?1684828501=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPEMODELAN\\_UML\\_PENDAPATAN\\_PADA\\_ARINI\\_LAUN.pdf&Expires=1723182875&Signature=TMJrlbSGajZlZrZxibm8XcBms9jRY9DP](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/102540046/METRO_4F_Martina_Nara_Dilova-libre.pdf?1684828501=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPEMODELAN_UML_PENDAPATAN_PADA_ARINI_LAUN.pdf&Expires=1723182875&Signature=TMJrlbSGajZlZrZxibm8XcBms9jRY9DP)
- Effendy, E. (2023). *MENGENAL SISTEM INFORMASI MANAJEMEN DAKWAH (PENGERTIAN SISTEM, KARAKTERISTIK SISTEM)*. 4347. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/14061/10847>
- Laily, I. N. (2022). *Pengertian Website Menurut Para Ahli, Beserta Jenis dan Fungsinya*. Katadata.Co.Id. <https://katadata.co.id/lifestyle/edukasi/6200a2a9697ec/pengertian-website-menurut-para-ahli-beserta-jenis-dan-fungsinya>
- Limantoro, R. R. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Pendataan Green Folder Menggunakan Metode Berorientasi Objek Dan UML Berbasis Web Pada TK Harvest Christian School. *JURNAL SISTEM INFORMASI DAN TEKNOLOGI*, 8. <https://www.sintek.stmikku.ac.id/index.php/home/article/view/22/12>
- Media, A. (2023). *pengertian aplikasi berbasis web menurut para ahli*. Creatormedia.My.Id. <https://creatormedia.my.id/pengertian-aplikasi-berbasis-web-menurut-para-ahli-2015/#gsc.tab=0>
- Mufid, A. (2023). *Apa itu ERD? Pengertian, Fungsi, hingga Cara Membuatnya*. Rumahweb. <https://blog.rumahweb.com/erd-adalah/>
- Mustopa, M. (2023). *SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PENGENDALIAN STOCK BARANG BANGUNAN PADA TOKO BANGUNAN DELIMA. Manajemen Informatika Informatika Jayakarta*, 106. <https://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta/article/view/447/277>
- Omahjaringan. (2020). *SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB, PENGERTIAN DAN CONTOH PENGGUNAAN*. Omahjaringan.Com. <https://www.omahjaringan.com/2020/05/definisi-dan-contoh-sistem-informasi-berbasis-web.html>

- Putri, A. (2022). MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA. *SEMINAR NASIONAL ILMU PENDIDIKAN DAN MULTIDISIPLIN*, 315. <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/276/270>
- Rusdi, I. (2020). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMBELIAN PADACV. CIMANGGIS JAYADEPOK. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 188. <http://akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/view/1012/888>
- Saputro, N. (2024). *Manajemen Penjualan*. Idmanajemen.Com. <https://idmanajemen.com/manajemen-penjualan/>
- Suryadi, L. (2023). PENERAPAN DATA MINING PREDIKSI PENJUALAN MEBEL TERLARIS MENGGUNAKAN METODE K-NEAREST NEIGHBOR(K-NN) (STUDI KASUS : TOKO ZERITA MEUBEL). *Sistem Informasi Musirawas*, 175. <https://jurnal.univbinainsan.ac.id/index.php/jusim/article/view/1697/910>
- Adani, M. R. (2021). *Sistem Informasi: Pengertian, Jenis, Komponen, dan Fungsinya*. Sekawanmedia. <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/apa-itu-sistem-informasi/>
- Anendya, A. (2023). *Aplikasi Berbasis Web: Pengertian, Jenis, Contoh, & Keunggulan*. Desaweb. <https://www.dewaweb.com/blog/aplikasi-berbasis-web/>
- Anugerah, W. (2023). *Perbedaan LRS dan ERD: Pengertian, Fungsi, dan Contoh*. Localstartupfest.Id. <https://www.localstartupfest.id/faq/perbedaan-lrs-dan-erd/>
- Dilova, M. N. (n.d.). *PEMODELAN UML PENDAPATAN PADA ARINI LAUNDRY*. 19. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/102540046/METRO\\_4F\\_Martina\\_Nara\\_Dilova-libre.pdf?1684828501=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPEMODELAN\\_UML\\_PENDAPATAN\\_PADA\\_ARINI\\_LAUN.pdf&Expires=1723182875&Signature=TMJrlbSGajZlZrZxibm8XcBms9jRY9DP](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/102540046/METRO_4F_Martina_Nara_Dilova-libre.pdf?1684828501=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPEMODELAN_UML_PENDAPATAN_PADA_ARINI_LAUN.pdf&Expires=1723182875&Signature=TMJrlbSGajZlZrZxibm8XcBms9jRY9DP)
- Effendy, E. (2023). *MENGENAL SISTEM INFORMASI MANAJEMEN DAKWAH (PENGERTIAN SISTEM, KARAKTERISTIK SISTEM)*. 4347. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/14061/10847>
- Laily, I. N. (2022). *Pengertian Website Menurut Para Ahli, Beserta Jenis dan Fungsinya*. Katadata.Co.Id. <https://katadata.co.id/lifestyle/edukasi/6200a2a9697ec/pengertian-website-menurut-para-ahli-beserta-jenis-dan-fungsinya>
- Limantoro, R. R. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Pendataan Green Folder Menggunakan Metode Berorientasi Objek Dan UML Berbasis Web Pada TK Harvest Christian School. *JURNAL SISTEM INFORMASI DAN TEKNOLOGI*, 8. <https://www.sintek.stmikku.ac.id/index.php/home/article/view/22/12>
- Media, A. (2023). *pengertian aplikasi berbasis web menurut para ahli*. Creatormedia.My.Id. <https://creatormedia.my.id/pengertian-aplikasi-berbasis-web-menurut-para-ahli-2015/#gsc.tab=0>

- Mufid, A. (2023). *Apa itu ERD? Pengertian, Fungsi, hingga Cara Membuatnya*. Rumahweb. <https://blog.rumahweb.com/erd-adalah/>
- Mustopa, M. (2023). SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PENGENDALIAN STOCK BARANG BANGUNAN PADA TOKO BANGUNAN DELIMA. *Manajemen Informatika Informatika Jayakarta*, 106. <https://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta/article/view/447/277>
- Omahjaringan. (2020). *SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB, PENGERTIAN DAN CONTOH PENGGUNAAN*. Omahjaringan.Com. <https://www.omahjaringan.com/2020/05/definisi-dan-contoh-sistem-informasi-berbasis-web.html>
- Putri, A. (2022). MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA. *SEMINAR NASIONAL ILMU PENDIDIKAN DAN MULTIDISIPLIN*, 315. <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/276/270>
- Rusdi, I. (2020). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMBELIAN PADACV. CIMANGGIS JAYADEPOK. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 188. <http://akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/view/1012/888>
- Saputro, N. (2024). *Manajemen Penjualan*. Idmanajemen.Com. <https://idmanajemen.com/manajemen-penjualan/>
- Suryadi, L. (2023). PENERAPAN DATA MINING PREDIKSI PENJUALAN MEBEL TERLARIS MENGGUNAKAN METODE K-NEAREST NEIGHBOR(K-NN) (STUDI KASUS : TOKO ZERITA MEUBEL). *Sistem Informasi Musirawas*, 175. <https://jurnal.univbinainsan.ac.id/index.php/jusim/article/view/1697/910>

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### I. Biodata Mahasiswa

Nim : 12211266  
Nama : Tatu Nurul A'mala  
Tempat / Tanggal Lahir : Sukabumi, 28 Mei 2003  
Alamat Lengkap : Kp. Cibalung, RT 003/ 004, Kel/ Desa. Talaga  
Kec. Caringin, Kab. Sukabumi 43154

### II. Pendidikan Formal

1. SD Negeri 5 Cisande, Lulusan tahun 2015
2. SMP Negeri 3 Cibadak, Lulusan tahun 2018
3. SMA Almasthuriyah, Lulusan tahun 2021



01 Juli 2024

Tatu Nurul A'mala

## LAMPIRAN

### A. Surat Riset

**PEMERINTAH KABUPATEN SUKABUMI**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SD NEGERI CIDADAS**  
Kp. Cidas, RT.29/ RW.05, Desa. Gunungjaya, kec. Cisaat Kab. Sukabumi, 43152  
Email : [sdnegericidas123@gmail.com](mailto:sdnegericidas123@gmail.com)

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 421.2/080/SDN-13/IX/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **ETI NURHAYATI, S.Pd**  
NIP : **196802042007012004**  
Jabatan : **Kepala SD Negeri Cidas**

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

No	Nama	NIM	Program Studi	Perguruan Tinggi
1	Giyusep Permadi Muslim	12211277	Sistem Informasi (D3)	BSI Sukabumi
2	Muhamad Septian	12211285	Sistem Informasi (D3)	BSI Sukabumi
3	Tatu Nurul A'mala	12211266	Sistem Informasi (D3)	BSI Sukabumi

nama tersebut diterima untuk melaksanakan Riset/ PKL di SD Negeri Cidas Dinas Pendidikan Kecamatan Cisaat Kabupaten Sukabumi selama kurang lebih 3 – 6 (tiga sampai enam) bulan, tertanggal mulai 18 September 2023.

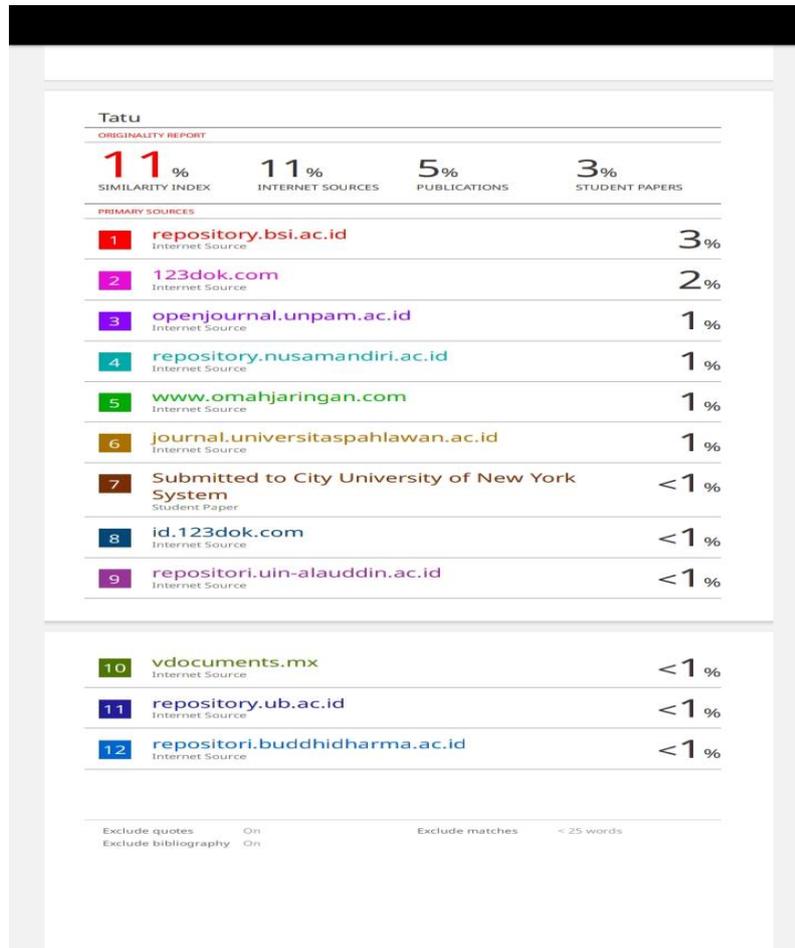
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Cisaat, 12 September 2023  
Kepala Sekolah  
  
**ETI NURHAYATI, S.Pd**  
NIP. 196802042007012004



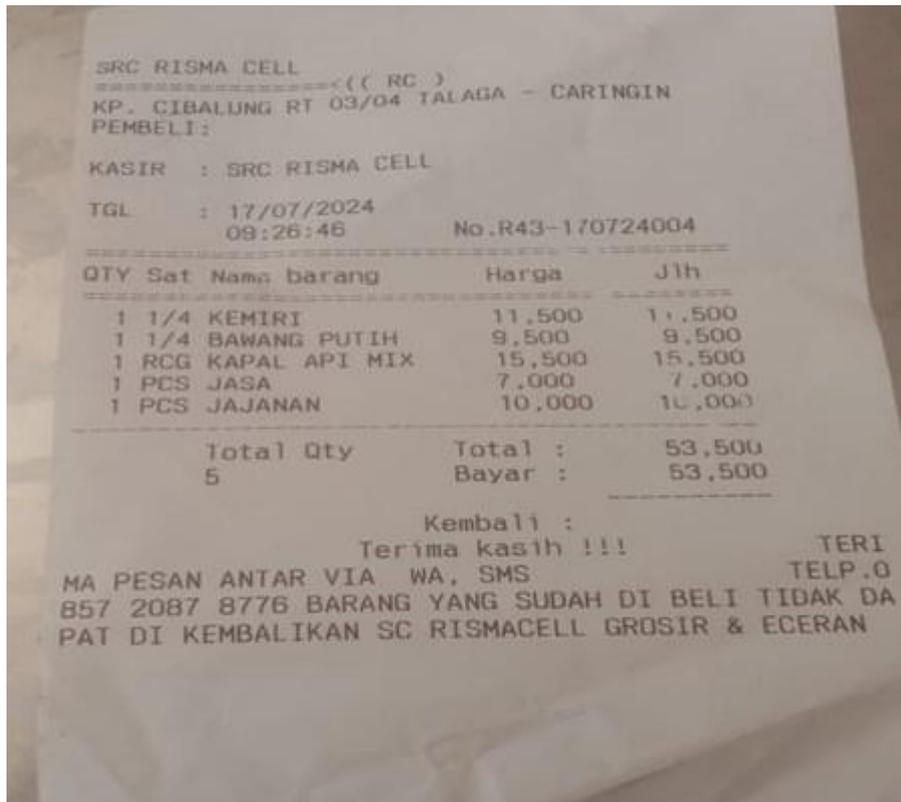
Gambar V. I Surat Riset

## B. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme



Gambar V. II Hasil Pengecekan Plagiarisme

### C. Kwentasi Pembelian Produk



Gambar V. III Kwentasi Pembelian Produk

### D. Pengerjaan Sebagai Kasir Toko



Gambar V. IV Pengerjaan Sebagai Kasir Toko

## E. Dokumentasi Toko



Gambar V. V Dokumentasi Toko