PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE PADA TOKO PERABOT BANG HADI SUKABUMI

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga

MUHAMMAD ALFI DWIANSYAH

12210409

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknik Informatika

Universitas Bina Sarana Informatika

2024

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Muhammad Alfi Dwiansyah
NIM	: 12210409
Jenjang	: Diploma Tiga (D3)
Program Studi	: Sistem Informasi Kampus Kota Sukabumi
PSDKU	: Kota Sukabumi
Perguruan Tinggi	: Universitas Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir yang telah saya buat dengan judul: **"Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Pada Toko Perabot Bang Hadi Sukabumi"**, adalah asli (orisinil) 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 dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Tugas Akhir pada Prigram Diploma Tiga (D3) yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses balik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Universitas Bina Sarana Informatika** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Sukabumi

Pada Tanggal : 31 Juli 2024

Yang menyatakan,

Muhammad Alfi Dwiansyah

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Muhammad Alfi Dwiansyah
NIM	: 12210409
Jenjang	: Diploma Tiga (D3)
Program Studi	: Sistem Informasi Kampus Kota Sukabumi
PSDKU	: Kota Sukabumi
Perguruan Tinggi	: Universitas Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir yang telah saya buat dengan judul: **"Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Pada Toko Perabot Bang Hadi Sukabumi"**, merupakan data dan atau informasi yang saya peroleh berdasarkan hasil PKL/Riset pada :

Nama Perusahaan	: Toko Perabot Bang Hadi
Alamat	: Jl. Selabintana, Sukabumi, Kab.Sukabumi
Waktu PKL/Riset	: 1 Maret 2024 sampai dengan 20 April 2024

Penulis menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **Universitas Bina Sarana Informatika,** untuk mendokumentasikan karya ilmiah tersebut secara internal dan terbatas, serta tidak untuk mengunggah karya ilmiah penulis pada repository Universitas Bina Sarana Informatika (https:/repository.bsi.ac.id).

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,

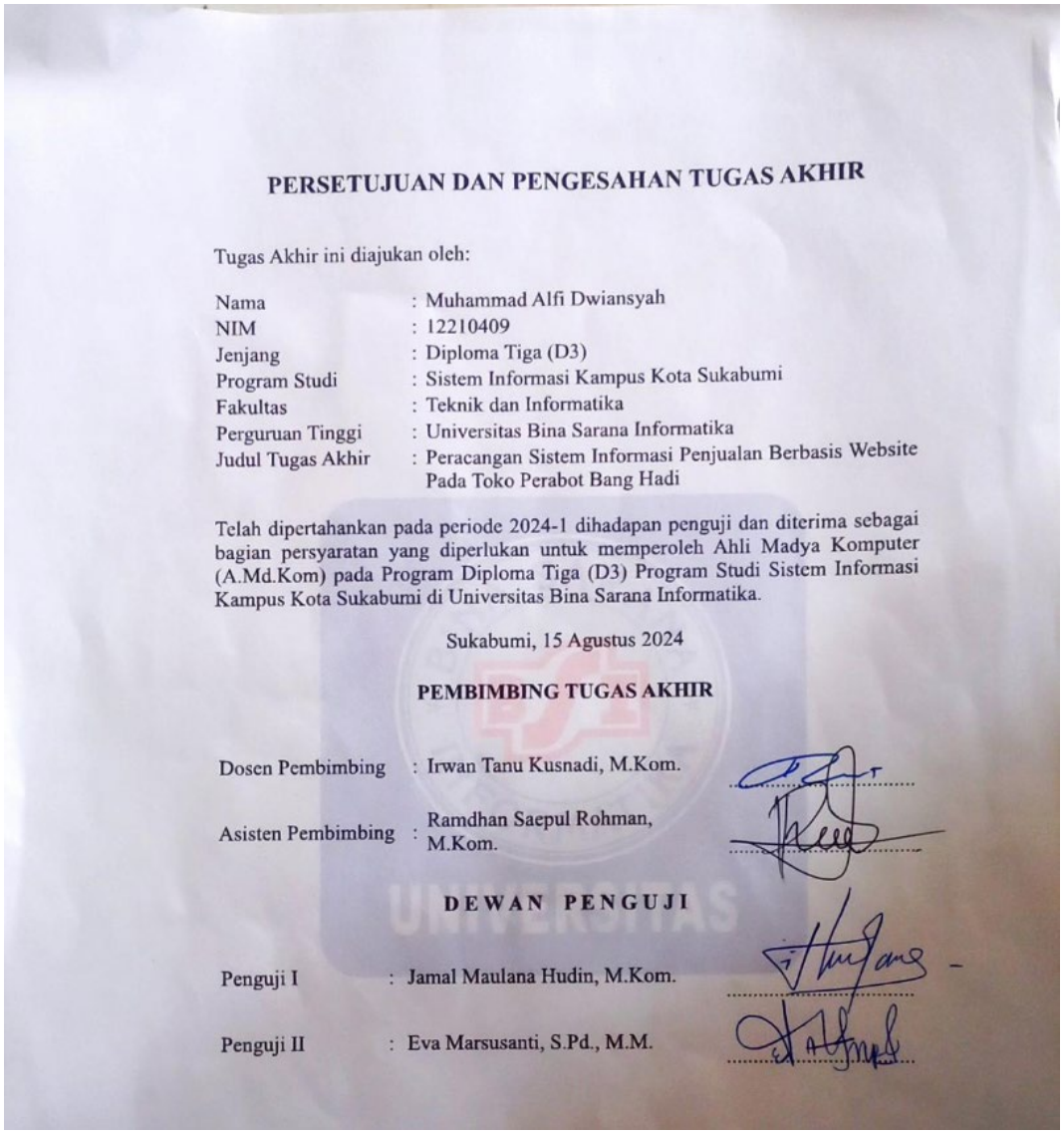
Dibuat di :Sukabumi

Pada Tanggal :31 Juli 2024

Yang menyatakan,

Muhammad Alfi Dwiansyah

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR



PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama	: Muhammad Alfi Dwiansyah
NIM	: 12210409
Jenjang	: Diploma Tiga (D3)
Program Studi	: Sistem Informasi Kampus Kota Sukabumi
Fakultas	: Teknik dan Informatika
Perguruan Tinggi	: Universitas Bina Sarana Informatika
Judul Tugas Akhir	: Peracangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Pada Toko Perabot Bang Hadi

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

33

LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

NIM : 12210409
Nama Lengkap : Muhammad Alfi Dwiansyah
Dosen Pembimbing : Irwan Tanu Kusnadi, M.Kom
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Pada Toko Perabot Bang Hadi Sukabumi

NO	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Asisten Pembimbing
1	02 April 2024	Pengajuan tema tugas akhir	
2	18 April 2024	Pengajuan Bab I	
3	7 Mei 2024	Revisi Bab I dan pengajuan Bab II	
4	15 Mei 2024	Revisi Bab II dan pengajuan Bab III	
5	9 Juli 2024	Revisi Bab III dan pengajuan Bab VI	
6	17 Juli 2024	Revisi Bab VI dan pengajuan Bab V	
7	23 Juli 2024	Revisi Bab V	
8	30 Juli 2024	Acc Keseluruhan Laporan	

Catatan untuk Asisten Pembimbing.
Bimbingan Tugas Akhir

- Dimulai pada tanggal : 02 April 2024
- Diakhiri pada tanggal : 30 Juli 2024
- Jumlah pertemuan bimbingan : 8 kali bimbingan

Disetujui oleh,
Dosen Pembimbing

(Irwan Tanu Kusnadi, M. Kom)

LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR

23

LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

NIM : 12210409
Nama Lengkap : Muhammad Alfi Dwiansyah
Asisten Pembimbing : Ramdhan Saepul Rahman, M.Kom
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Pada Toko Perabot Bang Hadi Sukabumi

NO	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Asisten Pembimbing
1	02 April 2024	Pengajuan tema tugas akhir	
2	18 April 2024	Pengajuan Bab I	
3	7 Mei 2024	Revisi Bab I dan pengajuan Bab II	
4	15 Mei 2024	Revisi Bab II dan pengajuan Bab III	
5	9 Juli 2024	Revisi Bab III dan pengajuan Bab VI	
6	17 Juli 2024	Revisi Bab VI dan pengajuan Bab V	
7	23 Juli 2024	Revisi Bab V	
8	30 Juli 2024	Acc Keseluruhan Laporan	

Catatan untuk Asisten Pembimbing.
Bimbingan Tugas Akhir

- Dimulai pada tanggal : 02 April 2024
- Diakhiri pada tanggal : 30 Juli 2024
- Jumlah pertemuan bimbingan : 8 kali bimbingan

Disetujui oleh,
Asisten Pembimbing

(Ramdhan Saepul Rahman, M.Kom)

KATA PENGANTAR

Dengan Mengucap puji syukur atas kepada Allah SWT yang telah melimpahkan karunia dan nikmat-nya sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Dimana tugas akhir ini penulis sajikan dengan bentuk buku sederhana, adapun judul tugas akhir yang penulis ambil yaitu **"Perancangan Sistem Informasi Berbasasis Website Penjualan Pada Toko Perabot Bang Hadi Sukabumi".** Tujuan utama penulisan Tugas Akhir pada Program Diploma Tiga (D3) ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Universitas Bina Sarana Informatika. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini.

Dalam penulisan laporan ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnta kepada semua pihak yang turut serta membatu dalam menyelesaikan laporan ini, khusunya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, dan kekuatan kepada penulis.
2. Rektor Universitas Bina Sarana Informatika
3. Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Bina Sarana Informatika.
4. Bapak Irwan Tanu Kusnandi, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir. Seluruh Staff, Karyawan, Dosen atau yang berada di lingkukungan Universitas Bina Sarana Informatika.
5. Bapak Fauzan Abdul Hadi selaku Pemilik Toko Perabot Bang Hadi Sukabumi.
6. Almaruhmah Ibu dan seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun doa.
7. Rekan-rekan mahasiswa/i Universitas Bina Sarana Informatika khususnya keluarga besar 12.6A.28.
8. Para sahabat khusunya keluarga besar Boceh Sentosa.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebutkan sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis memohon dengan sangat untuk kritikan dan saran yang bersifatnya untuk membangun kesempurnaan penulis dimasa yang akan datang.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat berguna bagi penulis khusunya dan para pembaca yang berminat pada umumnya.

Sukabumi, 30 Juli 2024

Penulis

Muhammad Alfi Dwiansyah

ABSTRAK

Muhammad Alfi Dwiansyah (12210409), Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Website* Pada Toko Perabot Bang Hadi Sukabumi

Toko Perabot Bang Hadi Sukabumi merupakan sebuah toko yang bergerak dibidang perdagangan. Toko Perabot Bang Hadi ini memberikan pelayanan perlengkapan alat-alat rumah tangga. Saat ini diketahui bahwa sistem penjualan yang dilakukan toko tersebut masih kurang efisien. Hal ini dikarenakan pengelolaan data sistem penjualan masih manual, dimulai dari proses pemesana, proses pembayaran masi diharuskan datang secara langsung ke toko dan proses pencatatan laporan yang masi terjadi selisih serta membutuhkan waktu yang lama. Penelitian ini bertujuan agar meningkatkan pelayanan kepada masyarakat dalam proses penjualan serta membedakan dari toko yang lain dan menghasilkan laporan secara cepat dan akurat. Teknik pengumpulan data yang dilakukan diantaranya dengan melakukan observasi dan studi pustaka. Adapun metode penelitan yang digunakan dalam pembuatan sebuah perancangan program penjualan dagang ini adalah metode *Agile Developmen* dengan metode *Scrum***.** Dengan adanya perancangan sistem penjualan pada toko Perabot Bang Hadi Sukabumi dapat diharapkan lebih efektif dalam transaksi penjualan, pencarian data, dan pembuatan laporan secara cepat dan akurat.

Kata Kunci : Perancangan, Sistem, Penjualan

ABSTRACT

Muhammad Alfi Dwiansyah (12210409), Design of a Website-Based Sales Information System at Bang Hadi Furniture Shop Sukabumi

Bang Hadi Furniture Store Sukabumi is a shop engaged in trade. Bang Hadi Furniture Store provides services for household appliances. Currently it is known that the sales system carried out by the store is still inefficient. This is because the sales system data management is still manual, starting from the ordering process, the payment process is still required to come directly to the store and the process of recording reports that still occur differences and take a long time. This research aims to improve services to the community in the sales process and differentiate from other stores and produce reports quickly and accurately. Data collection techniques carried out include observation and literature study. The research method used in making a trade sales program design is the Agile Developmen method with the Scrum method. With the design of the sales system at the Bang Hadi Sukabumi Furniture store, it can be expected to be more effective in sales transactions, data searches, and making reports quickly and accurately.

Keywords: Design, System, Sales

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR ..... **ii**

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK ..... **iii**

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR ..... **iv**

LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR ..... **v**

LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR ..... **vi**

KATA PENGANTAR ..... **vii**

ABSTRAK ..... **ix**

ABSTRACT ..... **x**

DAFTAR ISI ..... **xi**

DAFTAR SIMBOL ..... **xiv**

DAFTAR GAMBAR ..... **xviii**

DAFTAR TABLE ..... **xx**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xxi**

BAB I PENDAHULUAN **22**

1.1 Latar Belakang **22**

1.2 Tujuan dan Manfaat **23**

1.3 Metode Penelitian **24**

1.3.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak **24**

1.3.2 Teknik Pengumpulan Data **25**

1.4 Ruang lingkup **25**

BAB II LANDASAN TEORI **26**

2.1 Konsep Dasar Sistem **26**

2.2 Teori Pendukung 28
BAB III ANALISIS SISTEM BERJALAN 32
3.1 Tinjauan Perusahaan 32
3.1.1 Sejarah Perusahaan 32
3.1.2 Struktur Organisasi dan Fungsi 33
3.2 Prosedur Sistem Berjalan 34
3.3 Activity Diagram 35
3.4 Spesifikasi Dokumen 37
3.4.1 Spesifikasi Dokumen Masukan 37
3.4.2 Spesifikasi Dokumen Keluaran 38
3.5 Permasalahan Pokok 39
3.6 Pemecahan Masalah 39
BAB IV ANALISA SISTEM USULAN 40
4.1 Tahapan Perancangan Sistem 40
4.1.1 Backlog Product 40
4.1.2 Perancangan Sistem 41
4.1.3 Rancangan *Activity* Diagram 42
4.1.4 *Sequence* Diagram 48
4.2 Rancangan Perangkat Lunak 54
4.2.1 Entity Relationship Diagram (ERD) 54
4.2.2 Logical Record Structure(LRS) 54
4.2.3 Clas Diagram 55
4.2.4 Spesifikasi File 56
4.3 Fase Sprint 61
4.4 Spesifikasi Hardware dan Software 83
BAB V PENUTUP 84

5.1 Kesimpulan 84

5.2 Saran 84

Daftar Pustaka..... 85

Daftar Riwayat Hidup 87

Surat Riset Perusahaan 88

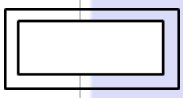
Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme..... 89

Lampiran 90

BINA SARANA INFORMATIKA
UNIVERSITAS

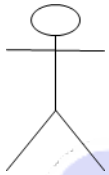
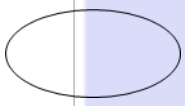
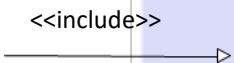
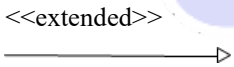
DAFTAR SIMBOL

A. Entity-Relationship Diagram

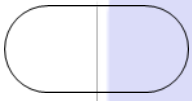
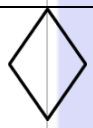
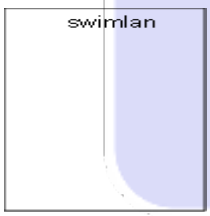
Gambar	Nama	Fungsi
	Entity	Digunakan untuk menggambarkan suatu objek
	Relationship	Digunakan untuk menggambarkan hubungan yang terjadi antar *entity*
	Connector	Digunakan untuk penghubung antar *entity*
	Atribute	Digunakan untuk menggambarkan karakteristik *entity*
	*Weak Entity*	Digambarkan untuk *entity* yang tidak memiliki *primary-key,* dan tidak terpengaruh *primary-key entity* lain.

B. UML (Unified Modeling Language)

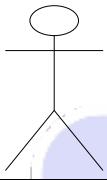
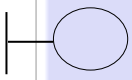
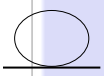
1. Use Case

Gambar	Nama	Fungsi
	*Actor*	Digunakan untuk menggambarkan orang, sistem atau external entitas yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem.
	*Use Case*	Digunakan untuk menggambarkan apa yang dikerjakan sistem.
	Association	Digunakan untuk menggambarkan hubngan antara *Actor* dan *Use Case.*
	*Include Connector*	Digunakan untuk menggambarkan hubungan antar *Actor* dan *Use Case.*
	*Extended Connector*	Digunakan untuk menggambarkan hubungan antar *Use Case,* perluasan dari usecase lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.

2. *Activity Diagram*

Gambar	Nama	Fungsi
	Initial Node	Digunakan untuk menggambarkan titik awal suatu aktivitas.
	End Point	Digunakan untuk menggambarkan titik akhir suatu aktivitas
	*Activity State*	Digambarkan untuk menggambarkan suatu aktivitas yang dilakukan
	*Decision*	Digunakan untuk menggambarkan pilihan dalam mengambil keputusan
	Connector	Digunakan untuk menghubungkan suatu aktivitas dengan aktivitas lainnya
	*Swimline*	Digunakan untuk menggambarkan pengelompokan aktivitas berdasarkan aktor

3. Sequence Diagram

Gambar	Nama	Fungsi
	*Actor*	Digunakan untuk menggambar orang, proses atau sistem yang berinteraksi atau menerima informasi dari sistem.
	*Use Case*	Suatu objek yang menjadi penghubung sistem. .
	*Association*	Suatu objek yang berisi sebuah informasi kegiatan yang terkait atau yang tetep dan di masukan kedalam *data base*. .
	Include Connector	Mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.
	Extended Connector	Garis titik-titik yang berhubungan dengan objek, sepanjang *lifeline* terdapat *activation*.

DAFTAR GAMBAR

Gambar III.1 Struktur Organisasi 33
Gambar III.2 Activity Diagram Proses Pemesanan Dan Pembayaran..... 35
Gambar III.3. Activity Diagram Pembuatan Laporan 36
Gambar IV.1. Use Case Diagram 41
Gambar IV.2 Activity Diagram Halaman Input Konsumen dan Admin 42
Gambar IV.3. Activity Diagram Halaman Login Konsumen dan Admin..... 43
Gambar IV.4. Activity Diagram Halaman Kelola Kategori 44
Gambar IV.5. Activity Diagram Halaman Kelola Kategori 45
Gambar IV.6. Activity Diagram Halaman Transaksi 46
Gambar IV.7. Activity Diagram Halaman Kelola Laporan Penjualan 47
Gambar IV.8. Sequence Diagram Daftar Akun..... 48
Gambar IV.9. Sequence Diagram Konsumen dan Admin 49
Gambar IV.10 . Sequence Diagram Kelola Kategori 50
Gambar IV.11. Sequence Diagram Kelola Produk..... 51
Gambar IV.12. Sequence Diagram Transaksi..... 52
Gambar IV.13. Sequence Diagram Laporan Penjualan 53
Gambar IV.14. Entity Relationship Diagram (ERD) 54
Gambar IV.15. Logical Record Structure (LRS)..... 54
Gambar IV.16. Class Diagram..... 55
Gambar IV.17. Rancangan Antarmuka Halaman Utama (Sebelum Login). 61
Gambar IV.18. Rancangan Antarmuka Halaman Daftar Akun..... 62
Gambar IV.19. Rancangan Antarmuka Halaman Login..... 63
Gambar IV.20 Rancangan Antarmuka Halaman Kategori & Produk 64
Gambar IV.21. Rancangan Antarmuka Halaman Detail Produk..... 65
Gambar IV.22. Rancangan Antarmuka Halaman Keranjang 66
Gambar IV.23. Rancangan Antarmuka Halaman Transaksi Pembayaran.. 67
Gambar IV.24. Rancangan Antarmuka Halaman Transaksi Proses 68
Gambar IV.25. Rancangan Antarmuka Halaman Transaksi Detail 69
Gambar IV.26. Rancangan Antarmuka Halaman Dashboard Admin 70
Gambar IV.27. Rancangan Antarmuka Halaman Data Konsumen 71

Gambar IV.28. Rancangan Antarmuka Halaman Input Konsumen..... 72
Gambar IV.29. Rancangan Antarmuka Halaman Data Kategori 73
Gambar IV.30. Rancangan Antarmuka Halaman Input Kategori 74
Gambar IV.31. Rancangan Antarmuka Halaman Data Produk..... 75
Gambar IV.32. Rancangan Antarmuka Halaman Input Produk 76
Gambar IV.33. Rancangan Antarmuka Halaman Transaksi..... 77
Gambar IV.34. Rancangan Antarmuka Halaman Detail Transaksi 78
Gambar IV.35. Rancangan Antarmuka Halaman Konfirmasi Bukti Pembayaran 79
Gambar IV.36. Rancangan Antarmuka Halaman Update Resi 80
Gambar IV.37.Rancangan Antarmuka Halaman Laporan..... 81

DAFTAR TABLE

Table IV.1. Backlog Product **40**
Table IV.2. Use Case Diagram Daftar Akun .....Error! Bookmark not defined.
Table IV.3. Use Case Diagram Daftar Akun .....Error! Bookmark not defined.
Table IV.4. Use Case Diagram Melihat Data Kategori Error! Bookmark not defined.
Table IV.5. Use Case Diagram Melihat data Produk Error! Bookmark not defined.
Table IV.6 Use Case Diagram Melakukan Transaksi Error! Bookmark not defined.
Table IV.7. Use Case Diagram Mengelola data Kategori Error! Bookmark not defined.
Table IV.8.. Use Case Diagram Mengelola data Produk Error! Bookmark not defined.
Table IV.9. Use Case Diagram Mengelola data Produk Error! Bookmark not defined.
Table IV.10. Spesifikasi File Tabel Konsumen **56**
Table IV.11. Spesifikasi File Tabel Transaksi **57**
Table IV.12. Spesifikasi File Tabel Kategori **58**
Table IV.13. Spesifikasi File Tabel Produk **59**
Table IV.14. Spesifikasi File Tabel detail_transaksi **60**
Table IV.15. Spesifikasi Perangkat Keras **83**
Table IV.16.Spesifikasi Perangkat Lunak **83**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Nota Pemesana dan Pembayaran 90
Lampiran 2.Laporan Penjualan 91
Lampiran 3. Detail Transaksi 92
Lampiran 4. Laporan Penjualan Bulanan 93

BINA SARANA INFORMATIKA
UNIVERSITAS

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era milenial ini perkembangan teknologi telah berkembang sangat maju. maju. Konsumen dan teknologi informasi telah menjadi kunci utama dalam memajukan bisnis, terutama dibidang e-commerce. E-commerce, yang merupakan perdagangan elektronik telah mengubah paradigma bisnis trdisional dengan menyediakan platfrom yang memungkinkan pelaku usaha menjalankan operasi meraka secara daring. Untuk mempermudah proses usaha para pelaku usaha mempromosikan usaha mereka menggunakan internet. Teknologi internet telah terbukti menjadi alat yang efektif untuk menyebarkan informasi, yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja Yusuf & Badrul, 2024.

Penjualan merupakan salah satu komponen sangat penting dalam sebuah operasional perusahaan, sehingga perusahaan harus dapat memberikan pelayanan terbaik kepada Konsumen. Penjualan merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan perusahaan untuk mendapatkan laba atau keuntungan sehingga perusahaanya dapat terus berkembang Carera et al., 2024.

Toko perabot Bang Hadi merupakan sebuah toko yang bergerak dibidang perdagangan alat-alat rumah tangga. Toko Bang Hadi ini memberikan pelayanan penjualan perlengkapan rumah tangga yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Setiap orang ingin mendapat pelayanan yang cepat dan tepat, sebab mereka selalu ingin menggunakan waktu seefisien mungkin. Selain kecepatan dan ketepatan, kualitas dapat dimaknai sebagai kepuasan penerima layanan Widanti, 2022.

Saat ini, diketahui bahwa proses sistem penjualan yang di lakukan toko Perabot Bang Hadi masih belum optimal melihat bahwa sistem penjualan masih dilakukan manual, diawali dengan proses pemesanan dan pembayaran yang masih diharuskan datang secara langsung ke toko dan proses pencatatan data Transaksi yang sering terjadi selisih serta pembuatan laporan yang membutuhkan waktu yang lama.

Berdasarkan masalah diatas, maka dilakukan penelitian tentang Perancangan Sistem Infromasi Penjualan Pada Toko Perabot Bang Hadi yang bertujuan untuk Meningkatkan pelayanan yang baik kepada para konsumen, mencobanya hal yang membedakan dari toko lainnya serta meningkatkan kinerja dan menguarai kesalahan di saat pengolahaan datanya dan menghasilkan informasi yang dibutuhkan secara akurat dan cepat.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penulisna tugas akhir ini adalah:

1. Merancang sistem informasi yang dapat membantu dalam memudahkan penjualan secara *online* dan memudahkan dalam pengelolaan data transaksi penjualan dan pembuatan laporan penjualan.
2. Agar hasil penelitian ini dapat digunakan oleh toko Perabot Bang Hadi sebagai referensi dasar dalam proses pengelolaan laporan secara akurat, dan transaksi penjualan.

Sedangkan manfaat penulisan Tugas Akhir adalah sebagai berikut:

1. Manfaat untuk penulis

   Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan Diploma Tiga (DIII) Progaram Sistem Informasi di Universitas Bina Sarana Informatika.
2. Manfaat objek penelitian
   a. Dapat digunakan untuk menilai kinerja sistem yang sedang berjalan..
   b. Menghasilkan suatu informasi yang cepat, akurat dan memudahkan dalam melakukan proses penjualan pada toko Perabot Bang Hadi.

3. Manfaat untuk pembaca

   Memberikan pemahaman mengenai konsep perancangan sistem informasi penjualan pada toko Perabot Bang Hadi.

1.3 Metode Penelitian

Untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai maka meteologi penelitian yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah:

1.3.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Model pengembangan sistem yang dipakai dalam pembuatan sistem penjualan pada toko Perabot Bang Hadi adalah *Agile Development* dengan model scrum. Adapum tahapan-tahapan scrum sebagai berikut:

1. *Backlog*

   Meyusun rincian prioritas pada fitur-fitur yang akan dibangun pada sistem penjualan toko Perabot Bang Hadi. Isi pada fitur-fitur dan pat ditambahkan setiap saat.

2. *Sprints*

   Menyusun kegiatan yang akan dilakukan untuk memenuhi kebutuhan yang akan di tetapkan dalam *backlog* dengan durasi realisasi selama 30 hari kerja.

3. *Scrum*

   Menyelenggarakan rapat dengan kepala toko Perabot Bang Hadi yang telah ditunjuk untuk membahas kemajuan kegiatan pengembangan sistem informasi penjualan.

4. *Demos*

   Menunjukam fitur-fitur software yang telah dikembangkan dan dimaksudkan untuk dinilai oleh pengguna dalam jangka waktu tertentu.

1.3.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam hal desain sistem khususnya, teknik pengumpulan data adalah bagian penting dari persiapan proyek. Ada beberapa cara untuk mengumpulkan data penelitian, termasuk:

1. Pengamatan (*Observation*) :

   Mengamati secara langsung kegiatan yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi, dan menarik kesimpulan dari data yang diperoleh, maka dapat diketahui prosedur penjualan di toko Perabot Bang Hadi. Meneliti mekanisme penjualan toko Perabot Bang Hadi saat ini memungkinkan untuk pelaksanaan kegiatan berbasis observasi.

2. Wawancara *(Inrterview) :*

   Untuk menyelesaikan proses ini, pertanyaan mengenai protokol sistem yang ada saat ini yang berkaitan dengan proses penjualan diajukan secara langsung kepada pemilik Perabot Bang Hadi. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mengidentifikasi masalah pada sistem Perabot Bang Hadi yang ada saat ini.

3. Studi pustaka :

   Penelitian ini dilakukan dengan memperkaya bacaan buku, jurnal, maupun *website* sebagai referensi yang berkaitan dengan sistem penjualan.

1.4 Ruang lingkup

Batasan ruang lingkup yang dibahas dalam penyusunan tugas akhir ini adalah proses transaksi penjualan secara online yang bisa dilakukan oleh *user* sampai dengan proses pembayaran dan pengiriman. Selain itu, pengelolaan kategori produk, produk, pengelolaan transaksi penjualan dan laporan transaksi penjualan pada halaman admin.

BAB II
LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem

A. Sistem

Sistem menurut Jefi et al., 2023 mangemukakan bahwa “sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan elemen-elemen yang meliputi data, jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, sumber daya manusia, serta teknologi baik hardware maupun software yang berinteraksi sebagai satu kesatuan untuk mencapai tujuan atau sasaran tertentu yang sama”.

Sedangkan menurut Vidiasari & Darwis, 2020 mengemukakan bahwa “Sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan”.

Maka sistem dapat dipahami sebagai kumpulan elmen yang saling berinteraksi dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu yang meliputi elemen data, jaringan kerja, prosedur, sumber daya manusia, serta teknologi baik hardware ataupun software. Interaksi antar elemen ini membentuk sebuah kesatuan yang terintegritas untuk mencapai tujuan yang telah di tetapkan.

B. Sistem Informasi

Sistem merupakan gabungan dari beberapa sistem yang bertugas untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi. Tujuannya adalah untuk mendukung pengendalian dan proses pengambilan keputusan di dalam organisasi atau perusahaan. Sistem Informasi adalah kumpulan dari beberapa sistem di dalam suatu organisasi yang mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi sebagai pendukung pengambilan keputusan dan pengendalian dalam organisasi. Rasefta & Esabella, 2020.

C. Perancangan

Perancangan adalah proses merencanakan dan mengembangkan sesuatu dengan tujuan mencapai hasil yang diinginkan. Biasanya, perancangan mencakup beberapa tahapan, seperti analisis kebutuhan, penyusunan ide, pembuatan model atau prototipe, dan evaluasi untuk memastikan bahwa solusi yang diusulkan memenuhi tujuan atau kebutuhan tertentu. Perencanaan adalah proses pengambilan keputusan dan pemikiran yang menggabungkan fakta berdasarkan asumsi tentang masa depan dengan menggambarkan dan mengartikulasikan kegiatan tertentu yang diyakini diperlukan untuk mencapai tujuan tertentu dan menggambarkan bagaimana cara mencapainyaBatunan et al., 2023.

D. Penjualan

Menurut Farid dalam Anggraini & Murdowo, 2024 menjelaskan bahwa "Penjualan menunjukan penjualan dapat terciptanya suatu proses pertukaran barang/jasa antar penjual dan pembeli". Penjualan tatap muka merupakan komunikasi orang secara individu yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan.

Penjualan melibatkan proses perdagangan barang dan jasa antara penjual dan pembeli, yang dapat dilakukan melalui interaksi langsung. Kontak personal dalam penjualan sering dicapai melalui pertemuan tatap muka.

E. Website

Menurut Yuhefizar dalamKinaswara, 2021 Menjelaskan bahwa "Website adalah kumpulan semua halaman web yang fungsinya untuk menampilka berbagai informasi dalam bentuk tulisan, gambar dan suara dari sebuah domain yang terbentuk dalam suatu rangkaian yang saling terkait".

Maka, website adalah sekumpulan halaman web yang terhubung dalam satu domain, dirancang untuk menyajikan berbagai jenis informasi melalui teks, gambar, dan audio.

F. Basis Data

Menurut Jeperson Hutahaean dalamWidodo & Wijayanti, 2020 Menyatakan bahwa "Basis data atau database adakah kegiatan sistem program komputer untuk berbagai aplikasi komputer". Dalam basis data dibutuhkan suatu media simpan komputer yang terorganisir sedemikian rupa dan juga pemeliharaan data baik dalam fungsi manajemen system.

Maka, basis data adalah sistem yang digunakan untuk menyimpan dan mengelola data secara teratur dalam komputer, yang penting untuk mendukung berbagai aplikasi dan fungsi manajerial.

2.2 Teori Pendukung

Dalam rangka membuat model sistem yang baru untuk laporan tugas akhir, digunakan teori pendukung:

A. *Agile Development*

Agile Development merupakan satu pengembangan yang berulang yang mirip dengan metode SLDC, yang memungkinkan tim dalam melakukan perubahan secara cepat. Metode *agile* merupakan metodologi pengembangan perangkat lunak yang berlandaskan pada prinsip-prinsip yang sama atau pengembangan sistem jangka pendek yang memerlukan adaptasi cepat dari pengembangan terhadap perubahan yang ada Jelantik et al., 2021.

B. *Scrum*

Metode Scrum adalah salah satu pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang termasuk dalam metodologi Agile. Scrum dirancang untuk membantu tim dalam mengelola proyek dengan cara yang fleksibel, iteratif, dan kolaboratif. Kerangka kerja Scrum adalah pendekatan baru berdasarkan metodologi tangkas yang dirancang untuk meningkatkan kecepatan dan fleksibilitas pengembangan perangkat lunak Hidayatullah et al., 2023.

C. *Unfied Modeling Languange*(UML)

Menururt Ariani R. Sukamto dalam Jhonny & Hadiwinata, 2024 Mengemukakan bahwa "UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram teks-teks pendukung". Elemen dalam model-model yang di buat berhubungan antara satu dengan yang lainnya yang harus mengikuti standar yang telah ada. UML bukan hanya sekedar diagram, tetapi juga menceritakan konteksnya.

1. Use Case Diagram

Diagram ini menunjukan himpunan use case dan aktor-aktor(suatu jenis khusus darikelas). Diagram ini sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan oleh Konsumen .

2. Activity Diagram

Status yang memperlihatkan aliran dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini penting dalam pemodelan fungsi-fungsi suatu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek.

3. Class Diagram

Class Diagram bersifat statis, diagram ini memperlihatkan himpunan kelas-kelas, antarmuka-antarmuka, kolaborasi-kolaborasi, serta relasi-relas.

4. Sequence Diagram

Sequence Diagram bersifat dinamis. Diagram ini adalah urutan interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan dalam suatu waktu tertentu.

D. *Entity Relationship Diagram*(ERD)

Entity Relationship Diagram digunakan untuk mengubah data yang ada di dunia nyata dalam bentuk simbolik. Didalam ERD terdapat 3 elemen yaitu entitas, atribut, dan relasi. Menurut Yasin dalam Widodo & Wijayanti, 2020 menjelaskan bahwa "ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah rancangan atau bentuk hubungan suatu kegiatan yang berkaitan langsung dan mempunyai fungsi dalam proses tersebut".

1. Entitas

Pada ERD entitas digambarkan dengan bentuk persegi panjang. Entitas adalah sesuatu yang nyata maupun abstrak dimana data tersimpan yang ada di dalam sistem.

2. Atribut

Atribut yaitu menjelaskan apa yang di maksud entitas maupun relationship, sehingga sering dikatakan bahwa atribut adalah elemen dari setiap entitas.

3. Relasi

Relasi dalam ERD adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entitas. Relasi sendiri sering disebut dengan proses. Komponen ini digambarkan dengan lambang belah ketupat. Terdapat tiga jenis relasi yang digunakan dalam ERD dan perlu kamu ketahui, berikut adalah jenisnya;

a) *One to one*

One to one merupakan tingkat hubungan satu ke satu, yaitu dinyatakan dengan satu kejadian pada entitas pertama, dan hanya mempunyai satu hubungan dengan satu kejadian pada entitas kedua dan sebaliknya.

b) *One to many*

One to many merupakan tingkat hubungan satu kebanyak yaitu sama dengan banyak ke satu, tergantung dari arah hubungan tersebut dilihat. Untuk satu kejadian pada entitas yang pertama mempunyai banyak hubungan dengan kejadian pada entitas yang kedua.

c) *Many to many*

Many to many merupakan setiap kejadian dalam sebuah entitas memiliki banyak hubungan dengan entitas lain, baik dari sudut pandang entitas pertama maupun entitas kedua, maka hal ini dikenal dengan istilah tingkat hubungan banyak-ke-banyak.

E. *Logical Record Structure*(LRS)

LRS merupakan hasil dari Entity Relationship Diagram(ERD) beserta atributnya sehingga bisa terlihat hubungan-hubungan antar entitas. LRS dibentuk dengan nomor tipe *record*, beberapa tipe *record* digambarkan oleh kotak empat persegi panjang dan dengan nama yang unik. LRS bisa di artikan juga sebagai representasi dari tabel yang memiliki relasi antar entitas untuk menentukan Foreign key. Beda LRS dengan ERD adalah tipe record berada diluar kotak *field tipe record* yang di tempatkanNurwisanto et al., 2023.

F. Figma

Figma adalah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile, desktop, website* dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet. Figma dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana sajaPramudita et al., 2021. Dengan *Figma*, tim dapat bekerja secara simultan pada proyek – proyek desain mereka, melihat perubahan yang dilakukan oleh anggota tim lainnya secara langsung, dan memberikan umpan balik secara langsung didalam *platform*, hal itu membuat proses desain lebih efisien dan kolaboratif.

BAB III
ANALISIS SISTEM BERJALAN

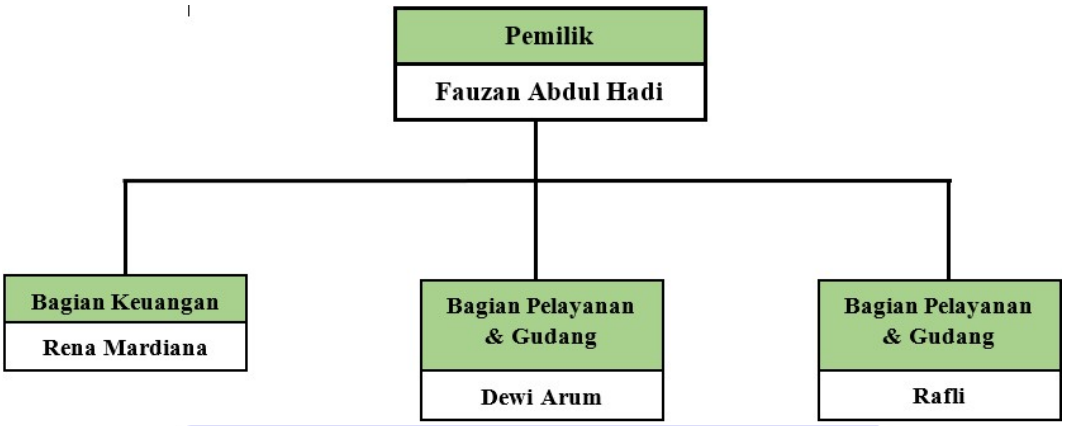
3.1 Tinjauan Perusahaan

Tinjauan perusahaan adalah evaluasi menyeluruh terhadap berbagai aspek dari suatu perusahaan. Tinjauan perusahaan dalam penelitian ini membahas mengenai sejarah perusahaan dan struktur organisasi beserta fungsinya.

3.1.1 Sejarah Perusahaan

Toko Perabot Bang Hadi merupakan toko yang berada di kecamatan sukabumi yang berlokasi di Jl. Selabintana, Warnasari, Kabupaten Sukabumi 43151. Pada tahun 2021 saat pandemi Covid-19 melanda seorang tulang punggung keluarga yang kehilangan pekerjaannya yang bernama Fauzan Abdul Hadi, seorang anak muda mempunyai ide untuk menjual perabotan rumah tangga. Awalanya fauzan hanya menyediakan sedikit barang-barang yang sering di beli oleh ibu-ibu seperti sapu, pembersih lantai dan sikat. Seiring banyaknya permintaan dari pembeli yang bertambah maka pada akhir 2022 Fauzan berinisatif untuk meminjam sejumlah uang ke pada Bank untuk menambah modal pada barang dagangannya dan menyewa tempat di pinggir jalan dan memberi nama pada toko dengan nama Perabot Bang Hadi. Pemberian nama ini berasal dari sang ayah yang merupakan keturunan orang betawi asli yang sering dipangiil dengan sebuan abang karena sudah lama tinggal di Sukabumi dan nama belakang sang pemilik menajadi nama dalam toko tersebut. Karena perkembangan usahanya yang semakin meningkat ini, maka usaha yang awalnya hanya menyediakan sebatas dirumah saja, sekarang sudah mulai menjelama menjadi salah satu toko perabot yang komplit dijalan Selabintana.

3.1.2 Struktur Organisasi dan Fungsi



Gambar III.1 Struktur Organisasi

Fungsi dari masing-masing bagian sebagai berikut:

1. Pemilik :Sebagai pemilik toko yang mengontrol dan mengawasi serta, penerima laporan hasil penjualan.
2. Keuangan :Bertugas mengatur penjualan dan mencatat laporan keuangan.
3. Gudang & Layanan :Bertugas dalam mengatur persediaan stok barang & Melayani setiap konsumen.

3.2 Prosedur Sistem Berjalan

Prosedur sistem berjalan yang ada saat ini akan di jabarkan ke dalam beberapa proses, diantaranya:

1. Proses Pemesanan dan Pembayaran

Konsumen mendatangi toko Perabot Bang Hadi, lalu melihat barang-barang yang diminati, kemudian menanyakan kepada karyawan admin/kasir terkait ketersedian produk. Admin yang sedang berjaga kemudian melihat persediaan produk yang diinginkan konsumen. Apabila produk yang dicari tidak ada maka admin akan memberitahu konsumen, namun apabila produk yang dicari tersedia maka petugas admin akan mencatat Transaksi dinota yang akan diserahkan kepada konsumen untuk dilakukan pembayaran dan menyuruh karyawan gudang untuk melakukukan pengemasan produk. Karyawan administrasi akan membuatkan pembeli sebuah kwitansi pembayaran yang akan diserahkan kepada pembeli dan copy kwitansi pembayaran disimpan sebagai dokumen arsip. Konsumen mengambil produk yang sudah di kemas oleh karyawan gudang.

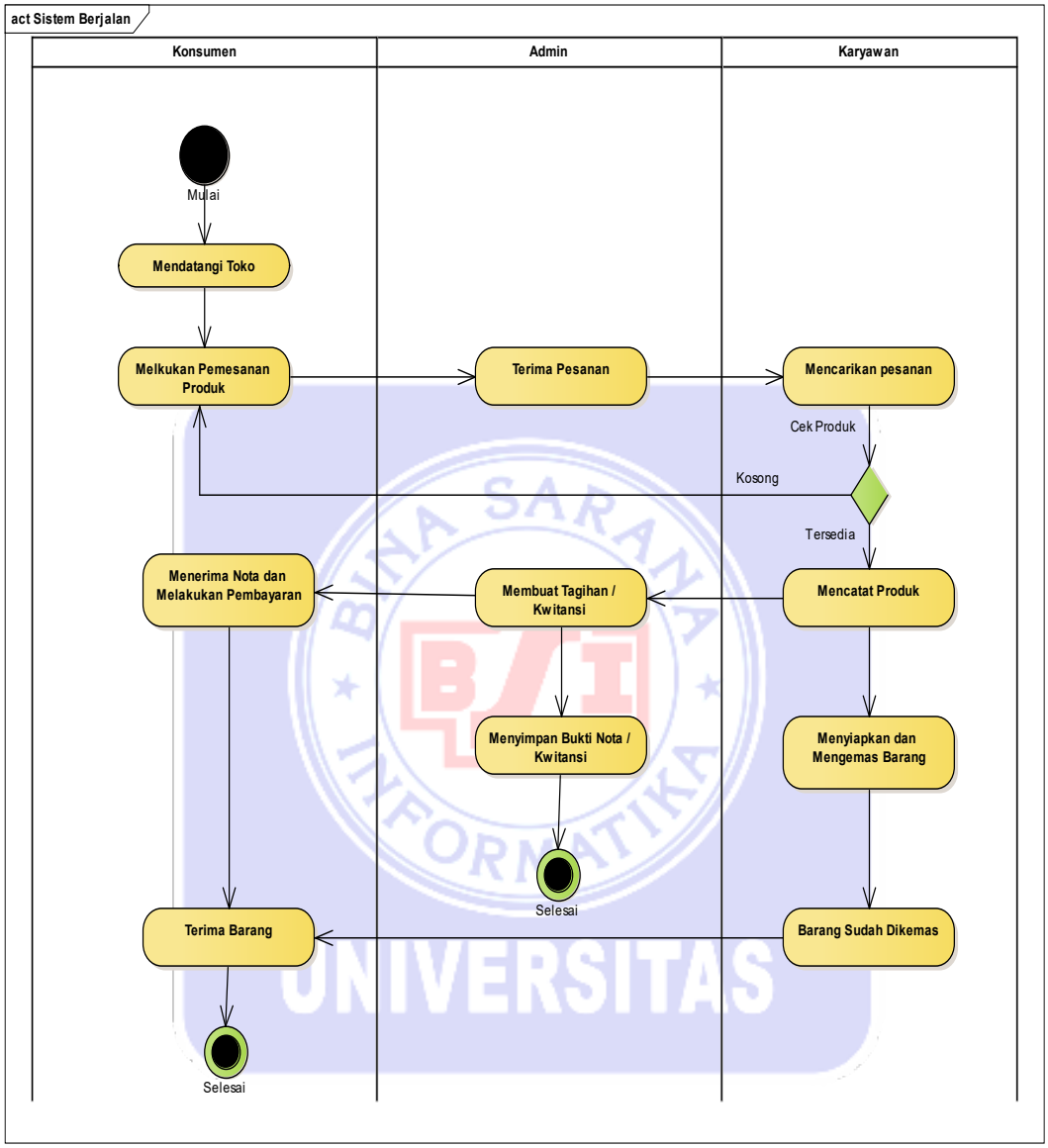
2. Proses Pembuatan Laporan

Diakhir bulan, petugas adiministrasi akan membuatkan laporan penjualan bulanan berdasarkan rekapan dokumen penjualan harian dan faktur. Laporan yang sudah jadi akan diserahkan kepada pemilik toko untuk menjadi bahan evaluasi laporan bulanan.

3.3 *Activity Diagram*

Berikut ini adalah gambar *activity diagram* pada sistem yang sedang berjalan:

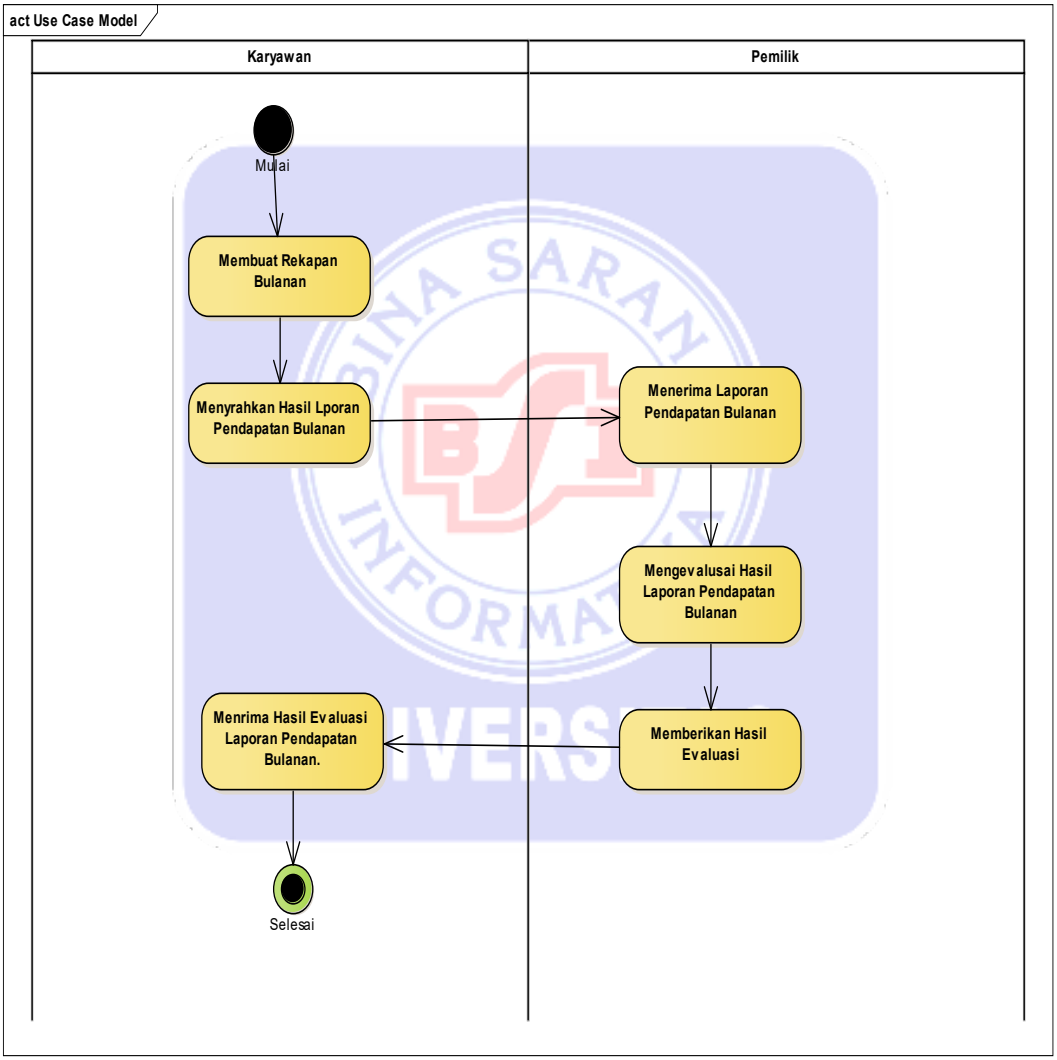
1. *Activity* Diagram Proses Pemesanan dan Pembayaran Produk



Gambar III.2 *Activity Diagram* Proses Pemesanan Dan Pembayaran

Dimulai dari konsumen mendatangi toko dan mencari produk serta melakukan pemesanan pada produk yang diinginkan, setelah itu karyawan mencatat pemebelian dan memerikasa stok produk yang di pesan, jika stok produk masih tersedia maka karyawan mencetak rincian Transaksi pada nota transakasi dan karyawan akan mengemas Transaksi untuk siapkan, jika stok produk tidak ada maka karyawan akan melakukakn konfirmasi kepada konsumen.

2. *Activity* Proses Pembuatan Laporan



Gambar III.3. *Activity Diagram* Pembuatan Laporan

Proses terakhir adalah proses pembuatan laporan. Karyawan membuat rekapan pendapatan bulanan pada toko Perabot Bang Hadi, pemilik menerima laporan pendapatan perbulan dan melakukan evaluasi pada laporan pendapatan toko, lalu memberikan hasil evaluasi laporan pendapatan kepada para karyawan.

3.4 Spesifikasi Dokumen

Spesifikasi dokumen masukan adalah dokumen yang merincikan persyaratan, spesifikasi atau karakteristik yang harus dipenuhi oleh suatu produk, proyek atau layanan. Dalam spesifikasi dokumen ini terdapat 2 jenis, yaitu dokumentasi masukan dan dokumentasi pengeluaran. Isi dari daftar dokumentasi tersebut adalah sebagai berikut:

3.4.1 *Spesifikasi* Dokumen Masukan

a. Nama Dokumen : Formulir Transaksi
   Fungsi : Untuk Memesan Barang
   Sumber : Konsumen
   Tujuan : Karyawan
   Media : Kertas
   Jumlah : 1 Lembar
   Frekuensi : Setiap ada Pemesanan
   Format : Lampiran A-1

b. Nama Dokumen : Formulir Konsumen
   Fungsi : Untuk Mengetahui Data Transaksi
   Sumber : Konsumen
   Tujuan : Administrasi
   Jumlah : 1 Lembar
   Frekuensi : Setiap ada Pemesanan
   Format : Lampiran A-2

c. Nama Dokumen : Data Barang
Fungsi : Untuk Pendataan Barang Yang Dipesan
Sumber : Karyawan
Tujuan : Konsumen dan Toko
Jumlah : 1 Lembar
Frekuensi : Setiap ada Transaksi
Format : Lampiran A-3

3.4.2 *Spesifikasi* Dokumen Keluaran

a. Nama Dokumen : Nota Pembayaran
Fungsi : Sebagai Bukti Pembayaran
Sumber : Administrasi
Tujuan : Konsumen
Media : Kertas
Jumlah : 1 Lembar
Frekuensi : Setiap ada Transaksi Pembayaran
Format : Lampiran B-1

b. Nama Dokumen : Laporan Penjualan
Fungsi : Sebagai Dokumen Transaksi Yang Selesai
Sumber : Pegawai
Tujuan : Pemilik
Media : Kertas
Jumlah : 1 Lembar
Frekuensi : Setiap Akhir Bulan
Format : Lampiran B-2

3.5 Permasalahan Pokok

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, ada beberapa permasalahan yang dapat dikemukakan pada sistem yang berjalan, permasalahan tersebut diantaranya adalah Sistem penjualan yang di lakukan toko Perabot Bang Hadi masih belum optimal melihat bahwa sistem penjualan masih dilakukan manual, diawali dengan proses pemesanan dan pembayaran yang masih diharuskan datang secara langsung ke toko dan proses pencatatan data Transaksi yang sering terjadi selisih serta pembuatan laporan yang membutuhkan waktu yang lama.

3.6 Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan pokok yang telah di analis, maka penulis bisa memberikan pemecahan untuk masalah yang terdapat pada sistem penjualan tersebut, pemecahan masalahnya adalah Menerapkan sistem terkomputerisasi untuk setiap proses pemesanan, pembayaran dan pembuatan laporan penjualan sehingga mengurangi resiko terjadinya kehilangan dokumen penjualan dan membuat data tersimpan dengan aman.

BAB IV
ANALISA SISTEM USULAN

4.1 Tahapan Perancangan Sistem

4.1.1 Backlog Product

Pembuatan produk backlog adalah untuk menentukan fitur sistem yang dibuat berdasarkan prioritas dari Konsumen . Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan konsumen daftar fitur-fiturnya yang dibutuhkan oleh Konsumen kemudian di list dan dikomentasikan agar sistem yang dibuat sesuai dengan kebutuhan Konsumen . Fitur-fitur yang dibutuhkan dalam sistem tercatat dalam backlog dibawah ini:

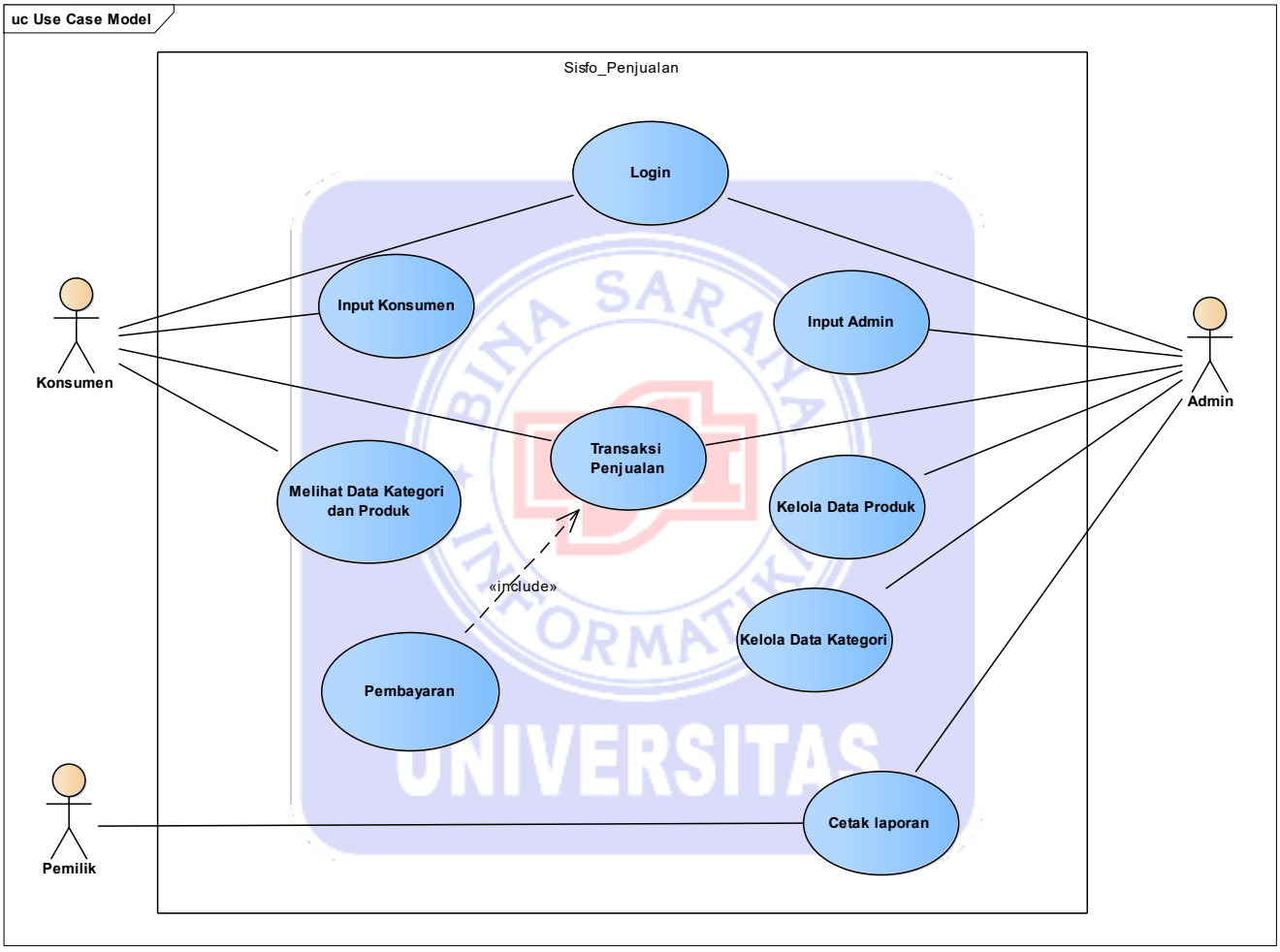
Table IV.1. Backlog Product

No	Backlog	Kepentingan (1-100)	Perkiraan Waktu(hari)	Testing	Catatan
1	Login admin	100	15	Petugas dapat mengakses sistem dan log nya tercatat oleh sistem	
2	Input data konsumen	100	15	Konsumen bisa melakukan pendaftaran pada web	
3	Input data admin	100	10	Data admin bisa di input dan bisa dipakai untuk login	
4	Input kategori	80	10	Kategori produk dapat di input ke basis data	
5	Input produk	100	10	Produk dapat di input ke dalam sistem	
6	Kelola transaksi penjualan	100	15	Data teransaksi tercatat dan datanya bisa dilihat pada laporan	
7	Cetak laporan	90	15	Laporan dapat di cetak ataupun dilihat langsung pada sistem dan bisa melihat berdasrkan periode	

4.1.2 Perancangan Sistem

1. Use Case Diagram

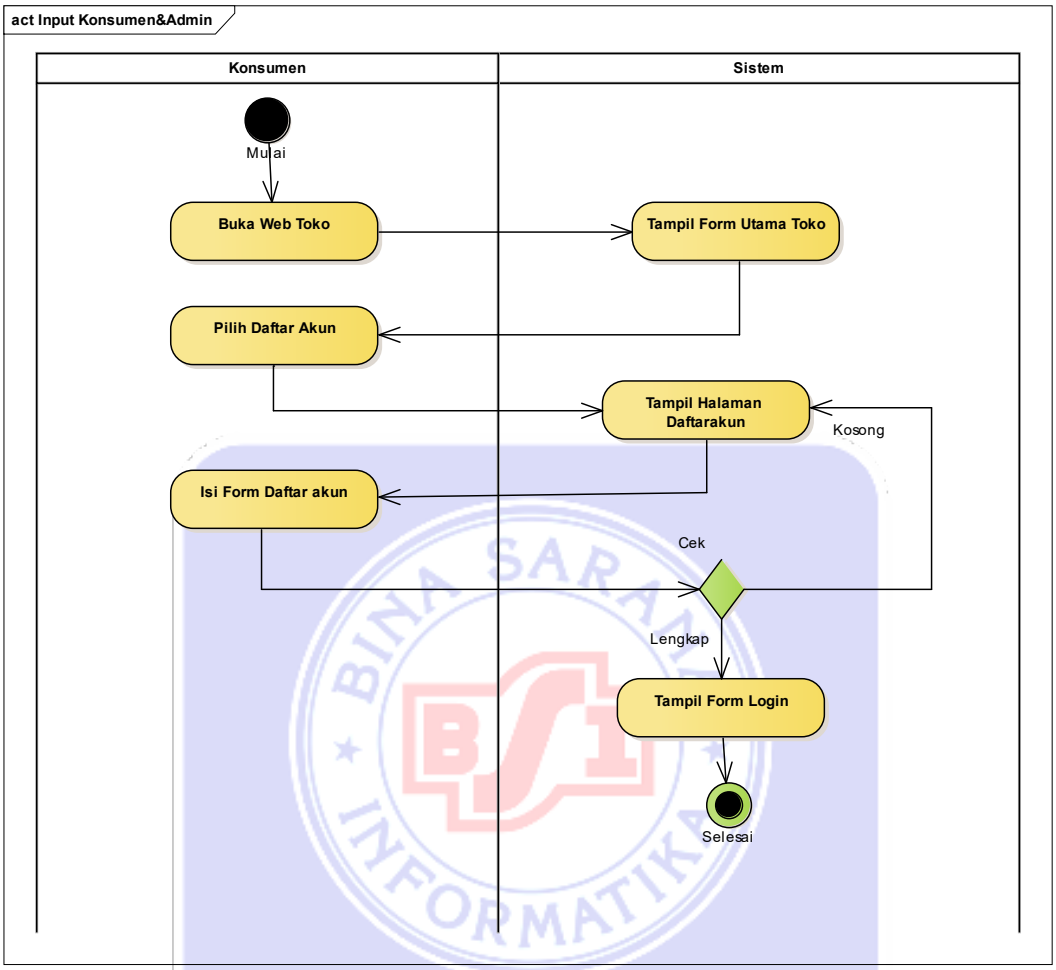
Diagram *use case* merupakan pusat permodelan perilaku sistem,subsitem dan kelas. *Use case* menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan – persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pemakai.Berikut adalah gambar model Use Case yang diusulkan :



Gambar IV.1. Use Case Diagram

4.1.3 Rancangan *Activity* Diagram

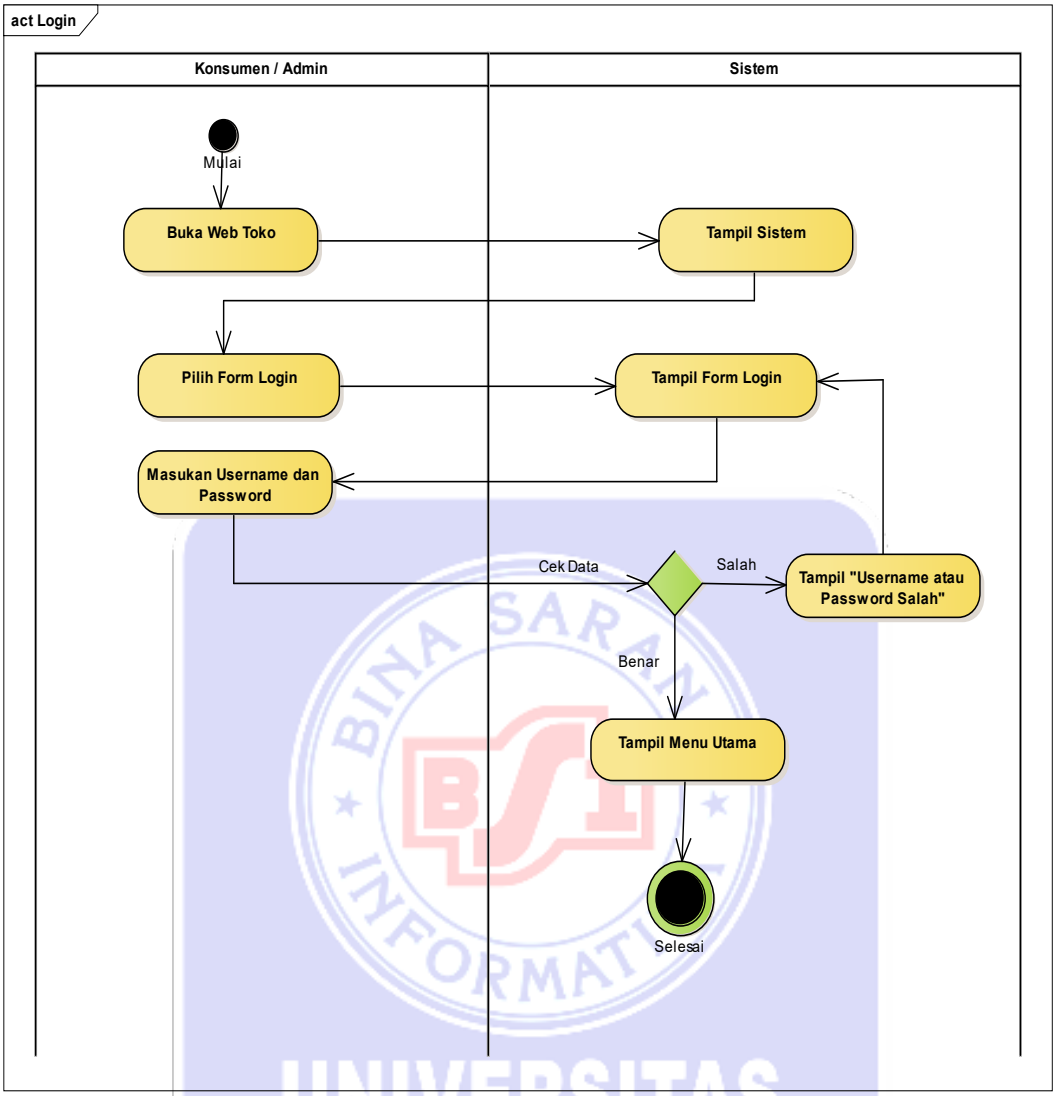
1. Rancangan Activity Diagram Halaman Input Konsumen dan Admin



Gambar IV.2 Activity Diagram Halaman Input Konsumen dan Admin

Konsumen atau admin membuka web toko lalu sistem menampilkan halaman utama pada web toko, kemudian Konsumenatau admin memilih Daftar Akun dan sistem menampilkan halaman daftar akun, lalu Konsumen atau admin mengisi formulir yang disediakan sistem, jika formulir ada yang kosong maka sistem akan menampilkan ulang formulir daftar akun. jika sudah selesai maka sistem akan menyimpan data Konsumen atau admin ke database, kemudian sistem menampilkan kembali halaman login.

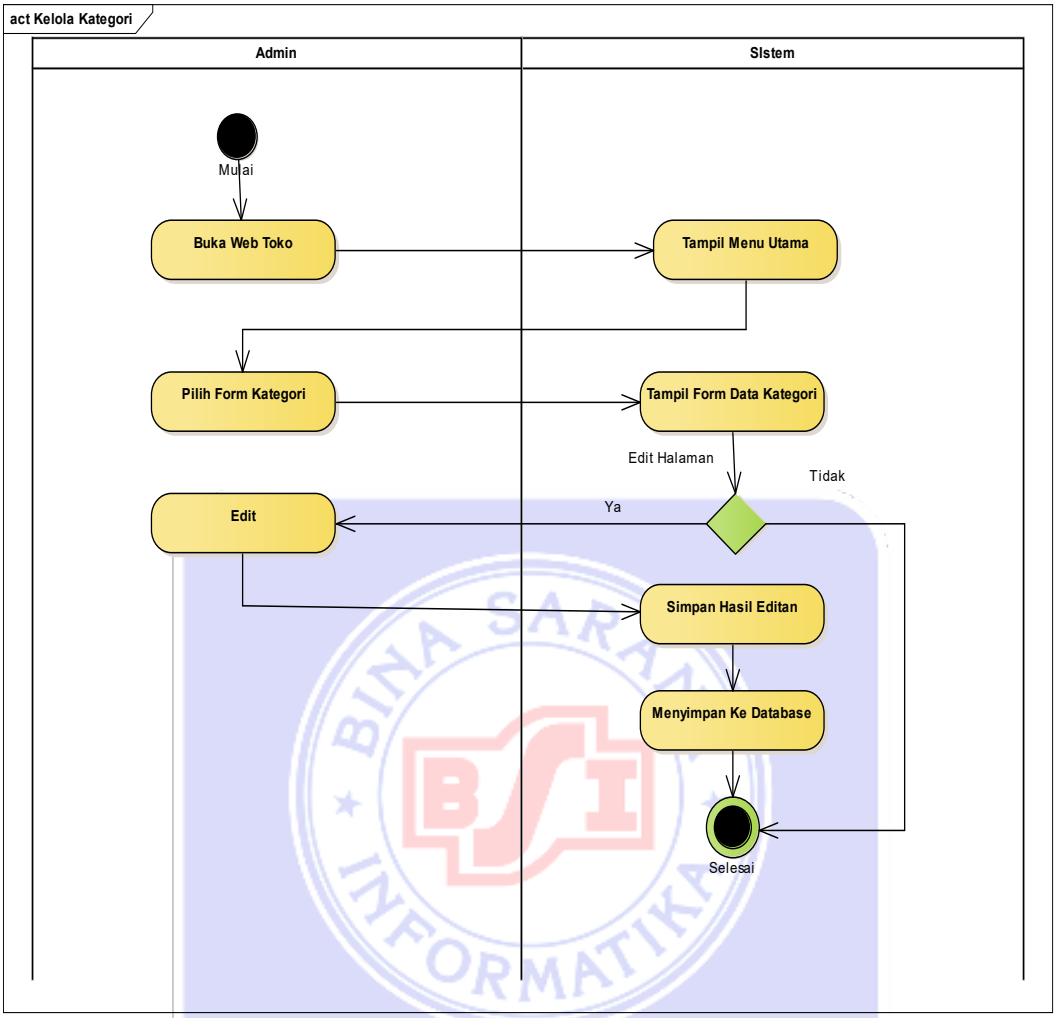
2. Rancangan *Activity* Diagram Halaman *Login* Konsumen dan Admin



Gambar IV.3. Activity Diagram Halaman Login Konsumen dan Admin

Konsumen atau Admin membuka web toko lalu sistem menampilkan halaman utama pada web toko, lalu konsumen atau Admin memilih bagian login lalu sistem menampilkan halaman untuk *login,* lalu konsumen atau admin memasukan *username* dan *password*. Jika *username* atau *password* tidak sesuai maka sistem akan menampilkan pesan "*Username* atau *Password"* Salahdan sistem akan menampilkan kembali halaman *login*, konsumen atau admin diminta untuk memasukan ulang *username* dan *password*. Jika *username* dan *password* sesuai maka sistem akan menampilkan menu utama pada toko.

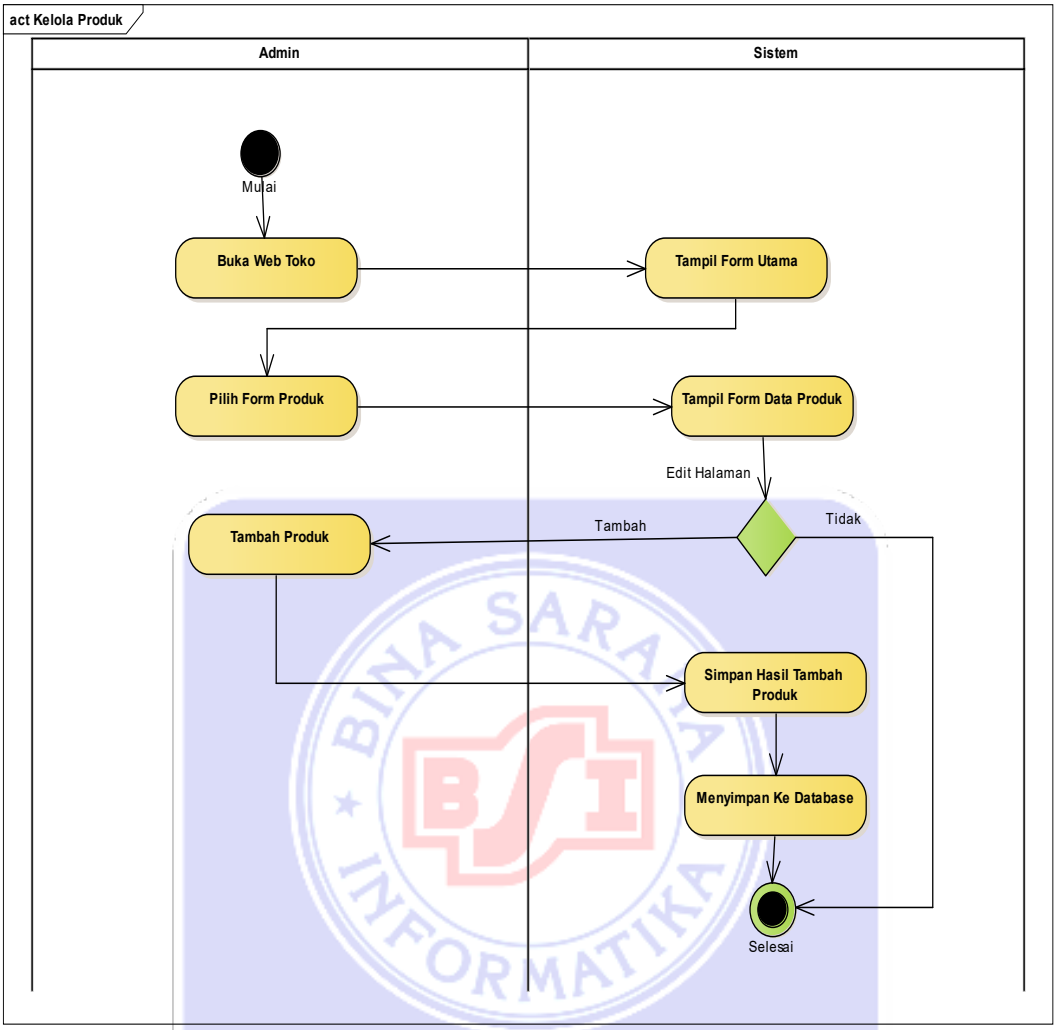
3. Rancangan Diagram *Activity* Halaman Kelola Kategori



Gambar IV.4. Activity Diagram Halaman Kelola Kategori

Admin membuka web toko lalu sistem menampilkan halaman utama web toko, kemudian admin memilih halaman kategori, lalu sistem akan menampilkan halaman kategori, jika admin tidak akan mengedit halaman maka berakhir pada sistem yang menampilkan halaman kategori, tapi jika admin ingin mengelola halaman kategori maka admin memilih edit halaman, lalu admin dapat mengedit kategori pada halaman tersebut lalu sistem akan menyimpan hasil editan itu pada database, dan sistem akan kembali menampilkan halaman kategori.

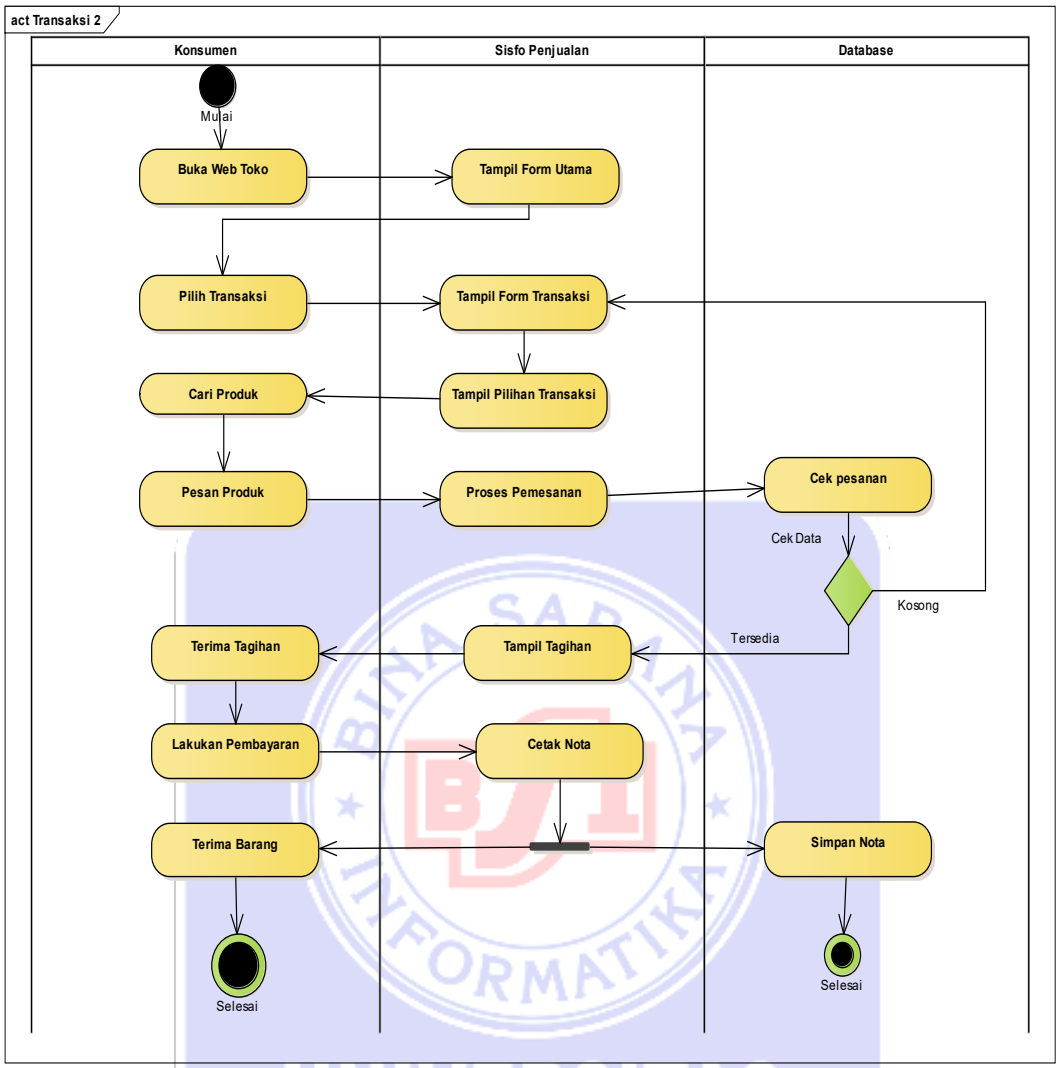
4. Rancangan Diagram *Activity* Halaman Kelola Produk



Gambar IV.5. Activity Diagram Halaman Kelola Kategori

Admin membuka web toko lalu sistem menampilkan halaman utama web toko, kemudian admin memilih halaman produk, lalu sistem akan menampilkan halaman produk, jika admin tidak akan mengedit halaman maka berakhir pada sistem yang menampilkan halaman produk, tapi jika admin ingin mengelola halaman kategori maka admin memilih edit halaman, lalu admin dapat mengedit produk pada halaman tersebut lalu sistem akan menyimpan hasil editan itu pada database, dan sistem akan kembali menampilkan halaman produk.

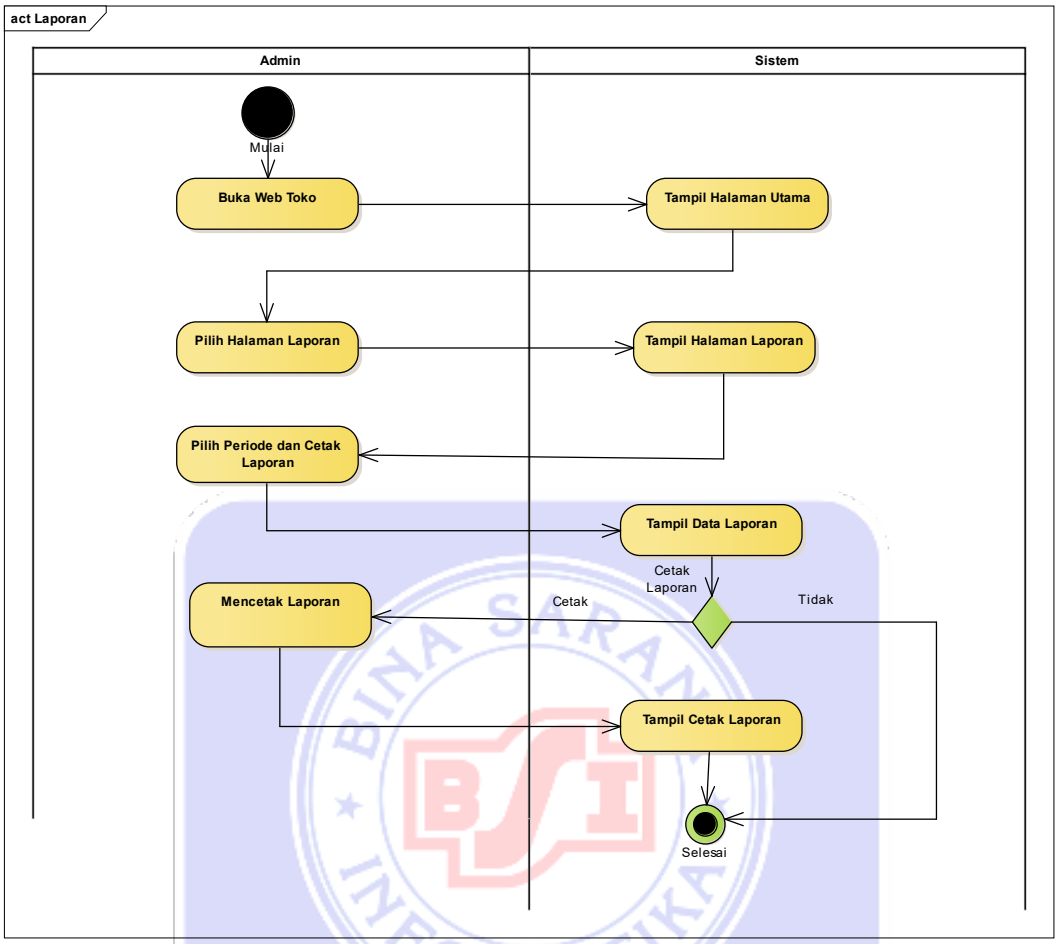
5. Rancangan Diagram Activity Halaman Transaksi



Gambar IV.6. Activity Diagram Halaman Transaksi

Konsumen membuka web toko lalu sistem menampilkan halaman utama web toko, kemudian konsumen memilih halaman transaksi, lalu sistem akan menampilkan halaman transaksi, konsumen mencari produk setelah mendapatkan produk yang di cari konsumen melakukan pemesanan, lalu sistem akan menampilkan proses pemesanan, sistem akan mencari produk yang akan di pesan apabila produk yang di cari tidak tersedia maka sistem akan kembali ke halaman transaksi, apabila produk yang dicari tersedia maka sistem akan menyimpan Transaksi dan membuat tagihan Transaksi. Kemudian konsumen melihat tagihan dan melekukan pembayaran.

6. Rancangan Activity Diagram Halaman Kelola Laporan Penjualan

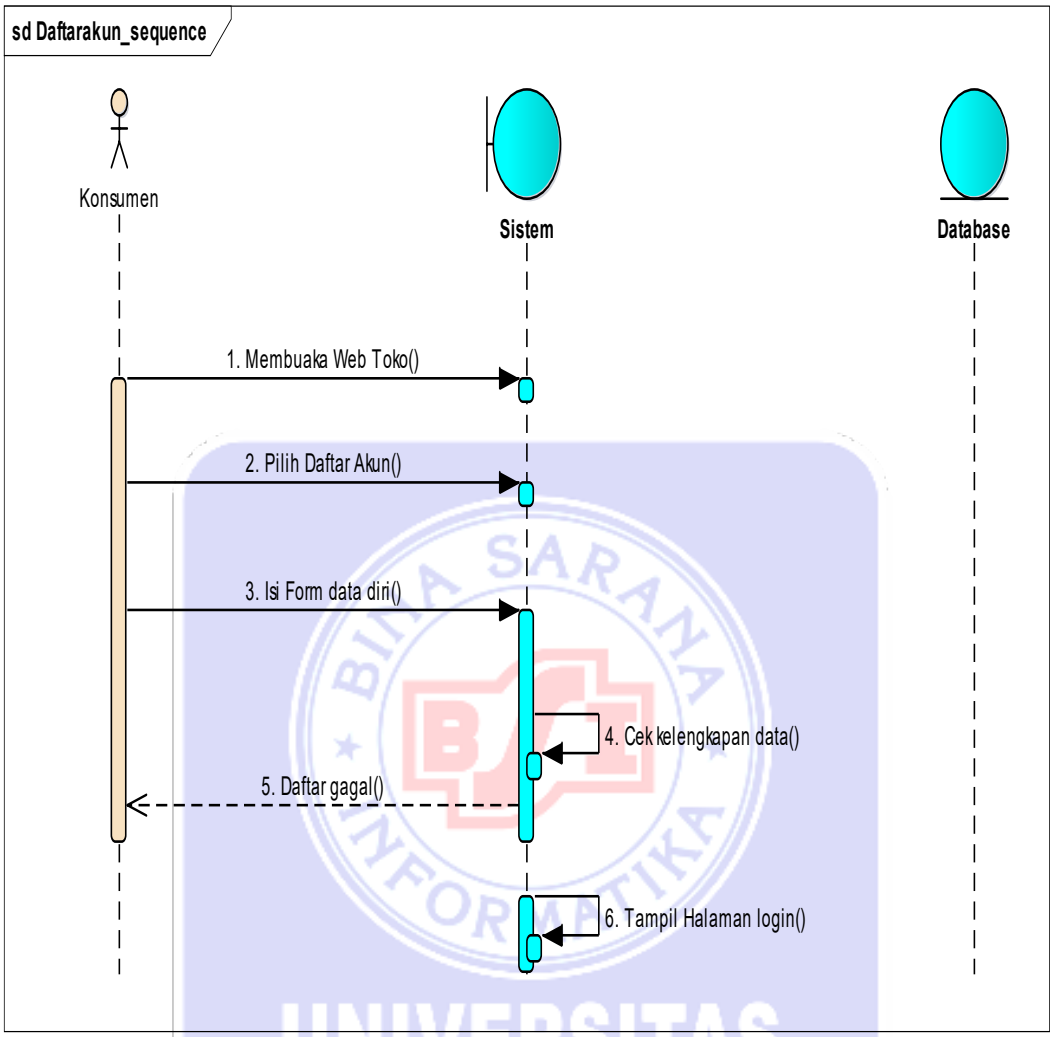


Gambar IV.7. Activity Diagram Halaman Kelola Laporan Penjualan

Admin membuka web toko dan memilih halaman laporan penjualan, lalu sistem akan menampilkan halaman laporan penjualan admin harus memilih periode tanggal untuk mencetak laporan, jka admin ingin mencetak laporan penjualan maka aktivitas berakhir pada admin yang mencetak laporan penjualan, jika admin tidak ingin mencetak maka aktivitas berakhir pada sistem yang menampilkan halaman laporan penjualan.

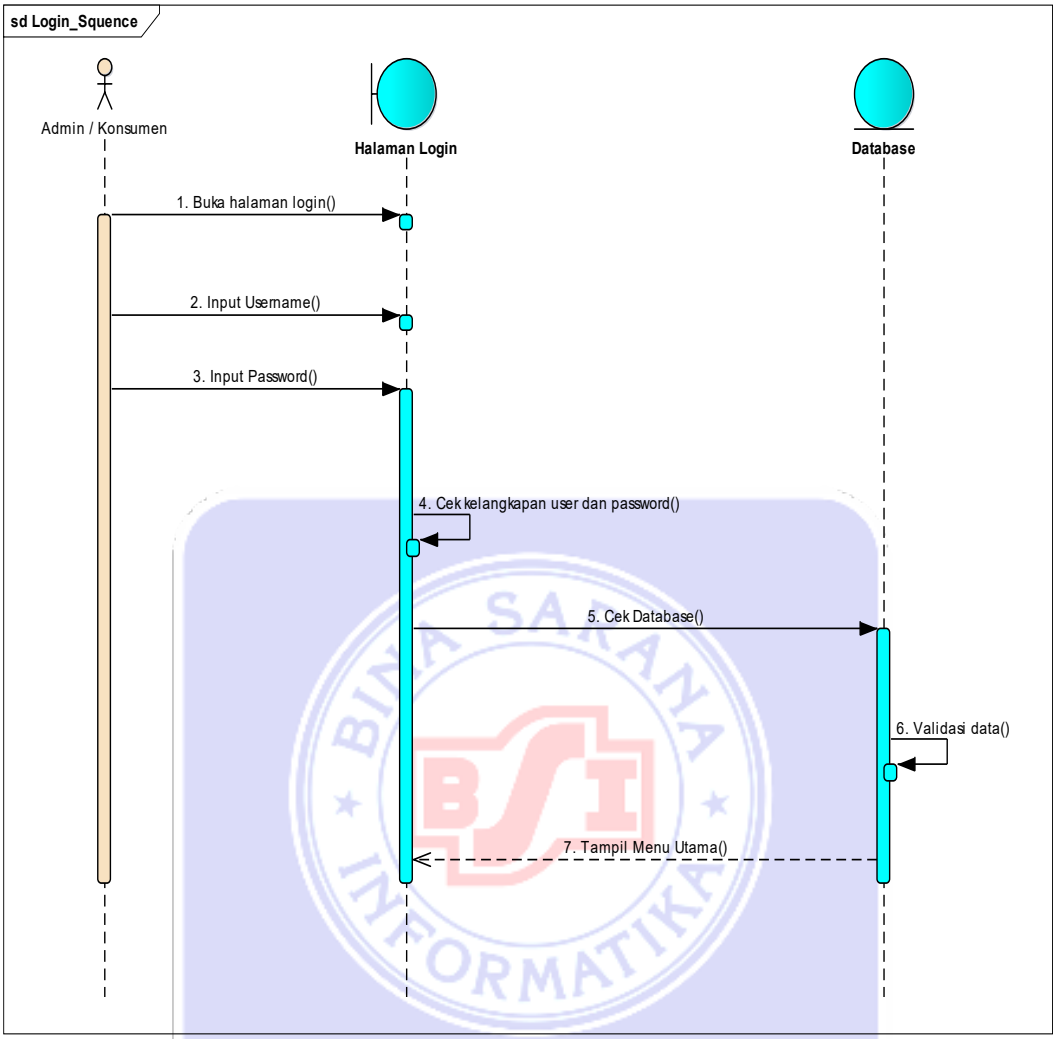
4.1.4 *Sequence* Diagram

1. ***Sequence Diagram Daftar Akun***



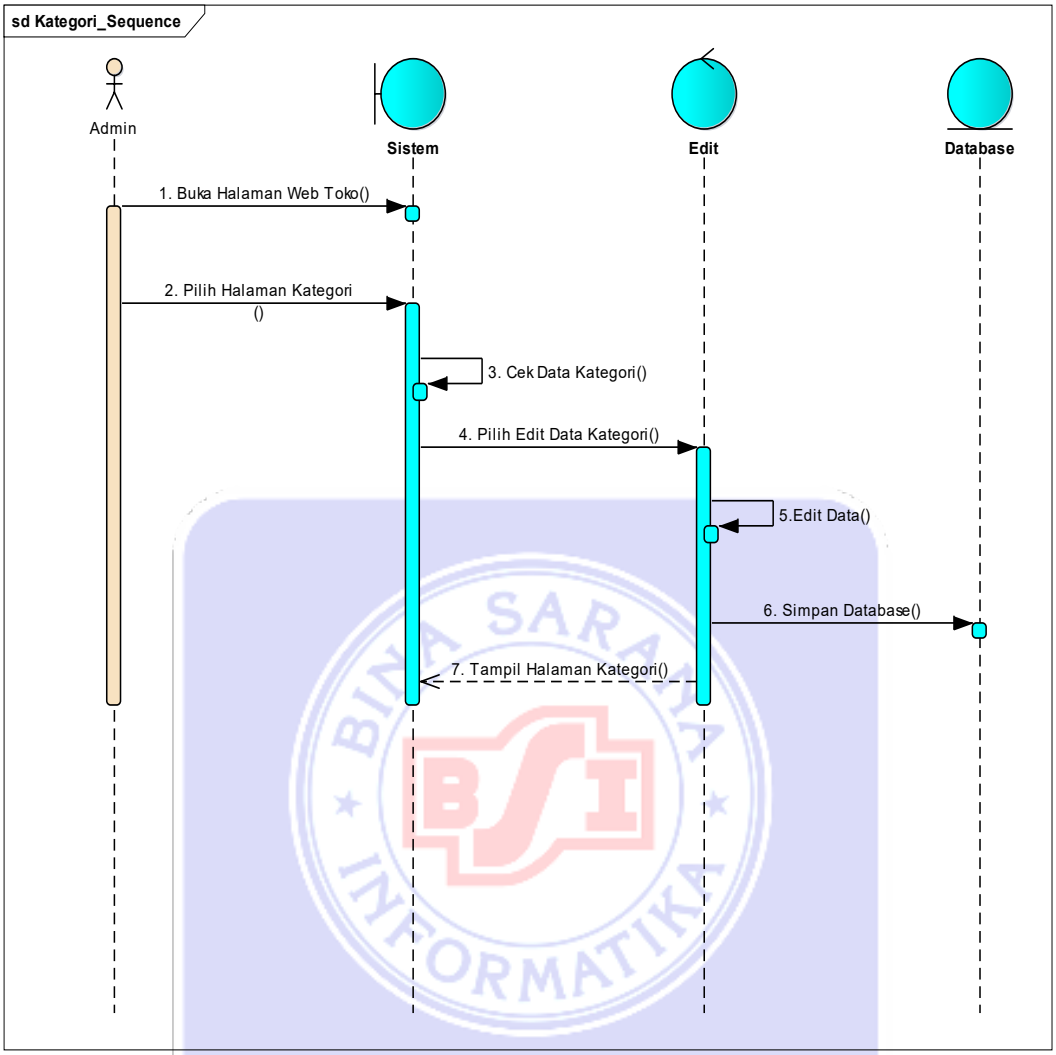
Gambar IV.8. Sequence Diagram Daftar Akun

2. *Sequence Diagram Login Admin*



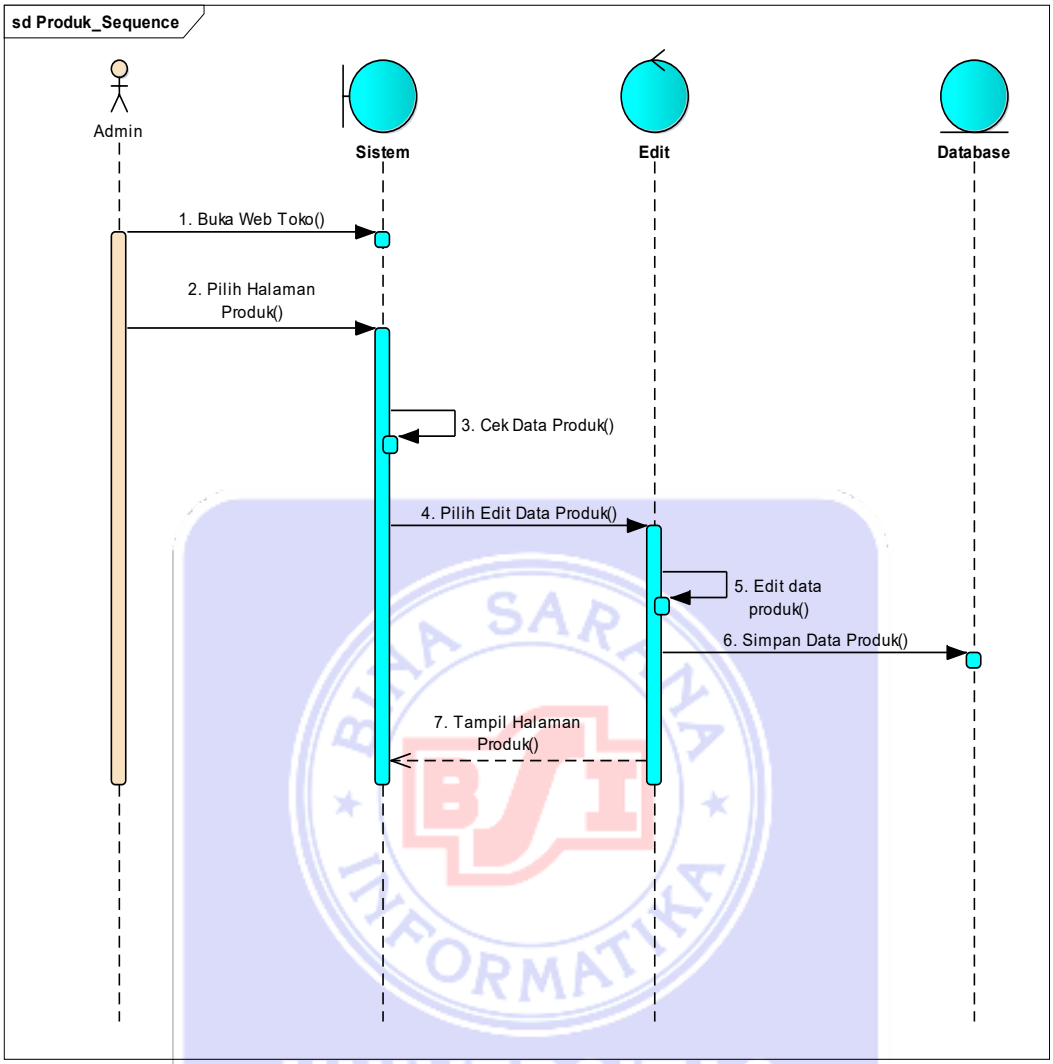
Gambar IV.9. Sequence Diagram Konsumen dan Admin

3. *Sequence Diagram Kelola Kategori*



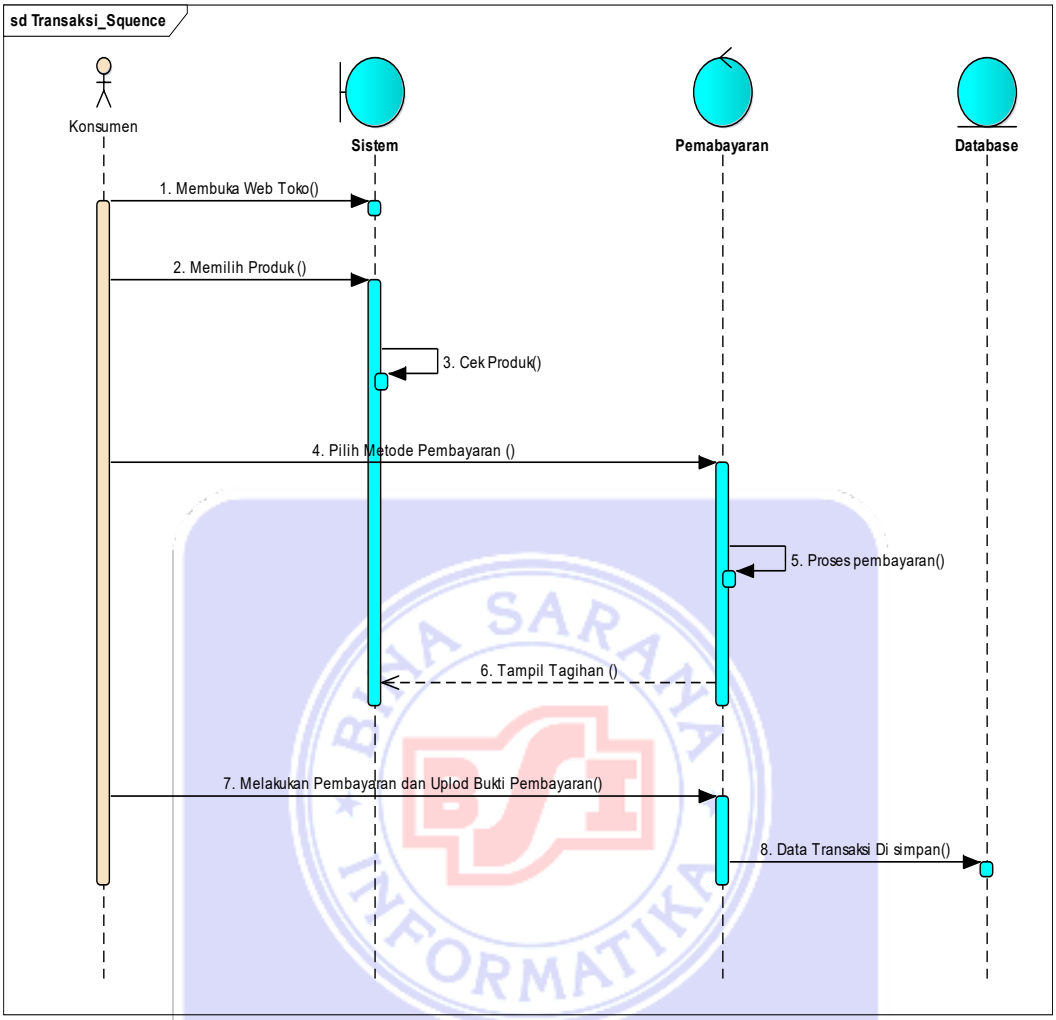
Gambar IV.10 . Sequence Diagram Kelola Kategori

4. ***Sequence Diagram Kelola Produk***



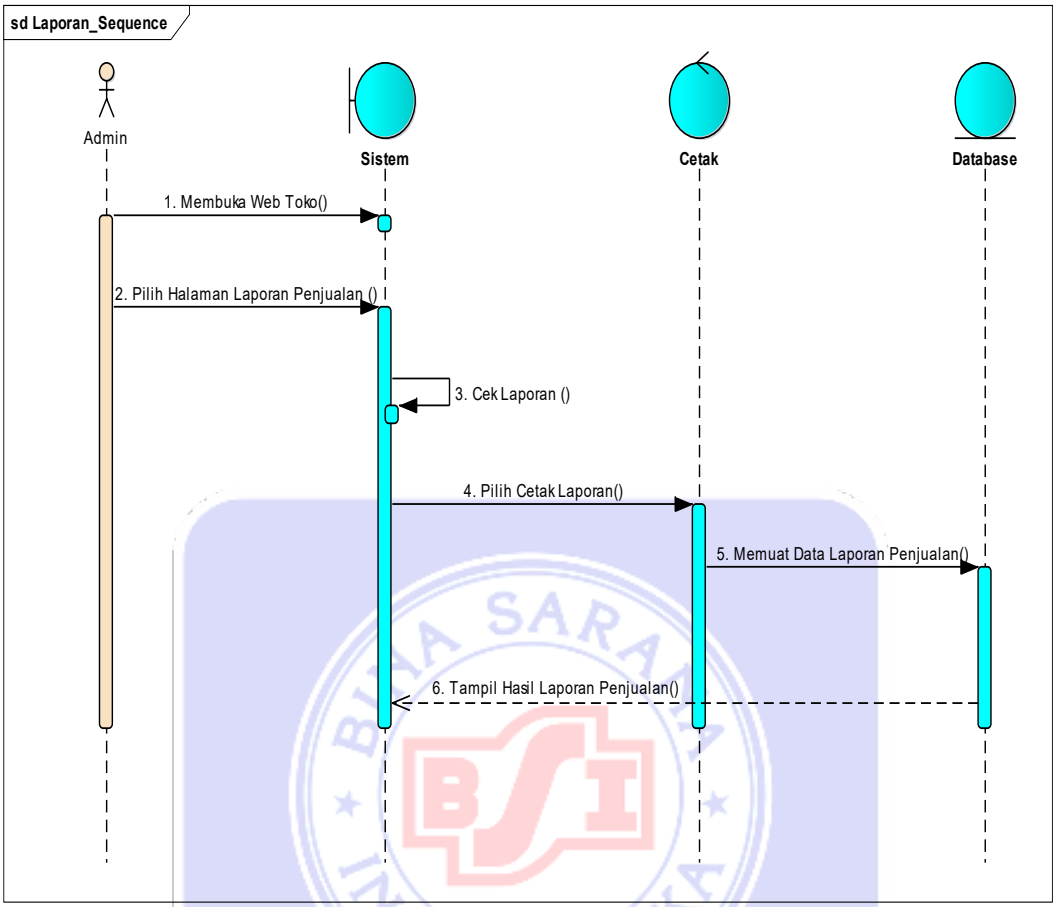
Gambar IV.11. Sequence Diagram Kelola Produk

5. *Sequence Diagram Transaksi*



Gambar IV.12. Sequence Diagram Transaksi

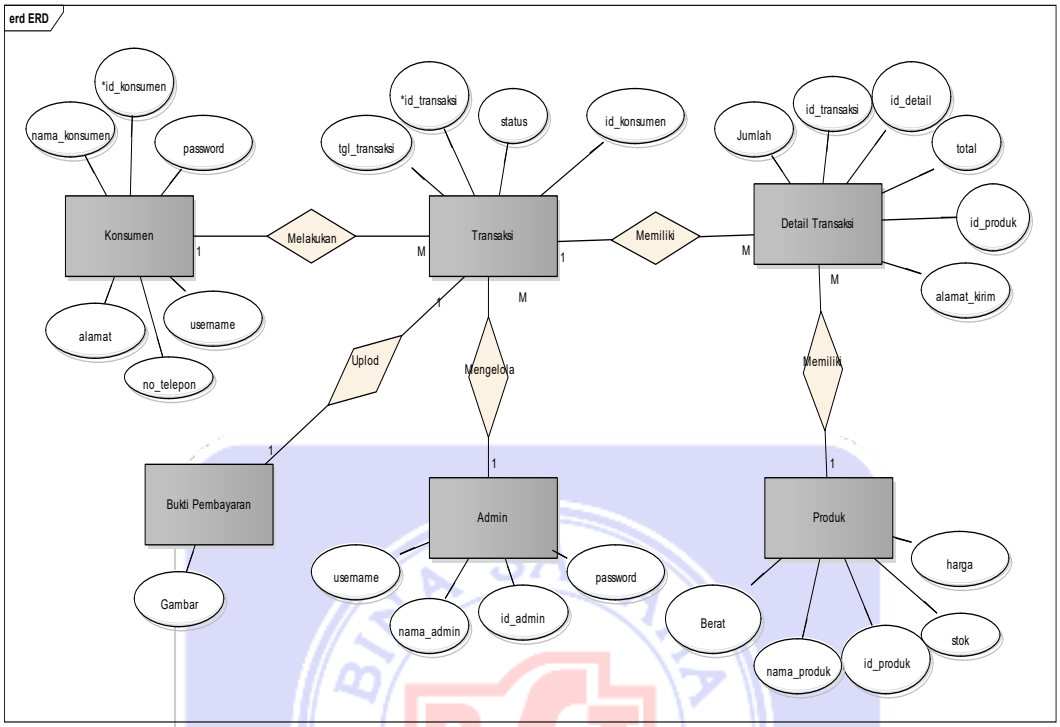
6. *Sequence Diagram Kelola Laporan Penjualan*



Gambar IV.13. Sequence Diagram Laporan Penjualan

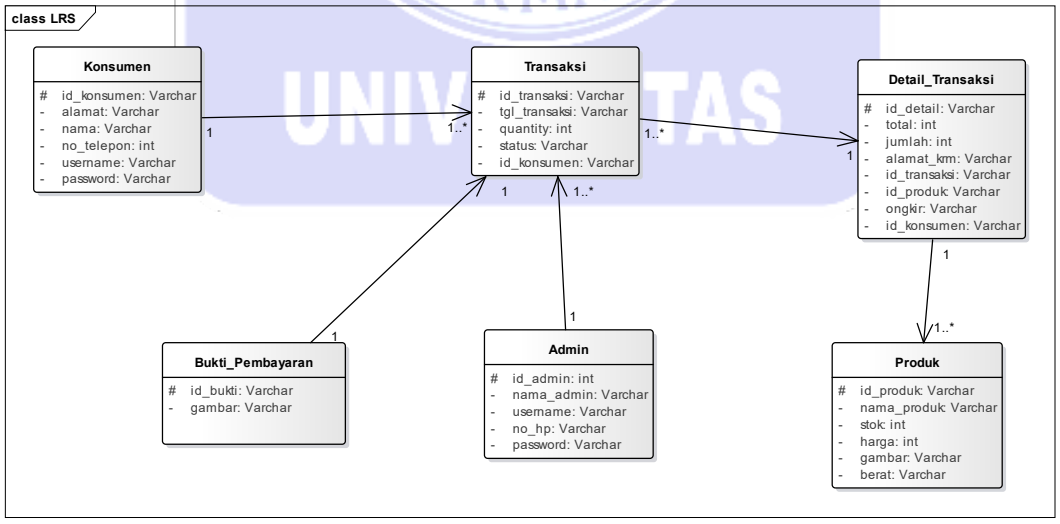
4.2 Rancangan Perangkat Lunak

4.2.1 Entity Relationship Diagram (ERD)



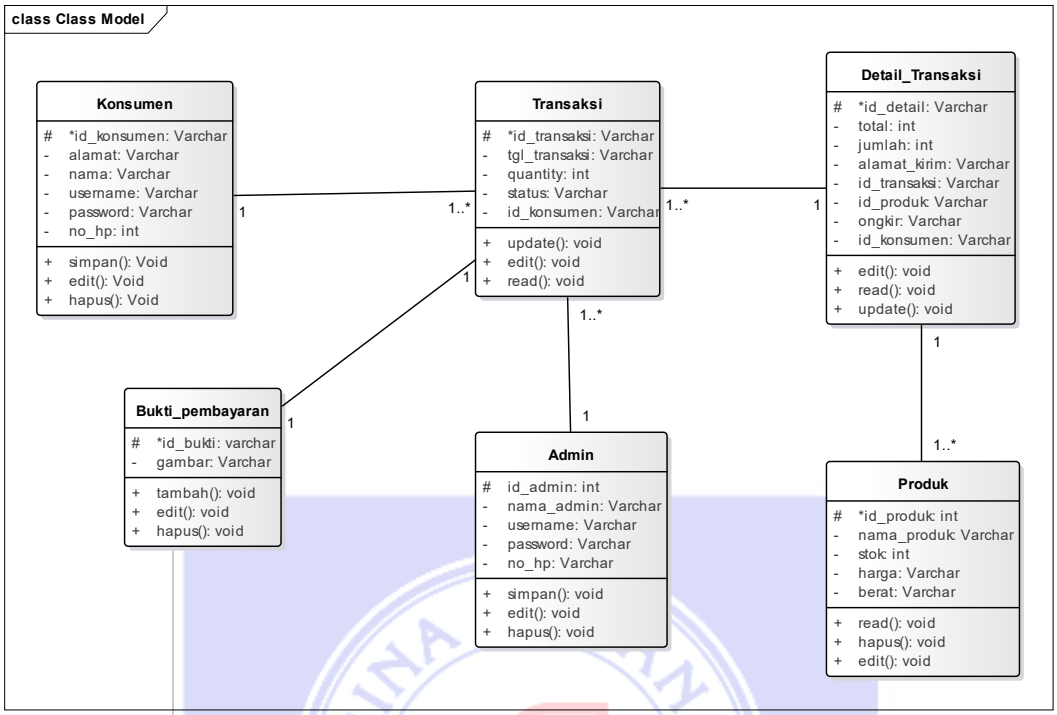
Gambar IV.14. Entity Relationship Diagram (ERD)

4.2.2 Logical Record Structure(LRS)



Gambar IV.15. Logical Record Structure (LRS)

4.2.3 Clas Diagram



Gambar IV.16. Class Diagram

UNIVERSITAS

4.2.4 *Spesifikasi* File

Menjelaskan tentang *file* yang terbentuk dari transformasi ERD. File-file ini tersimpan pada database dengan parameter-parameter sebagai berikut:

1. *Spesifikasi File* Konsumen

   Nama *Database* : penjualan_toko
   Nama *File* : Tabel Konsumen
   Akronim : konsumen.myd
   Type File : *File Master*
   Akses *File* : Random
   Panjang Record : 167 *byte*
   Key-Field : id_konsumen

Table IV.2. Spesifikasi File Tabel Konsumen

NO	Element Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	ID Konsumen	id_konsumen	Int	4	*Primary Key*
2	Nama Konsumen	nama_konsumen	Varchar	30	
3	No. Handphone	no_hp	Varchar	13	
4	Alamat	alamat	Varchar	100	
5	Username	username	Varchar	10	
6	Password	password	Varchar	10	

2. *Spesifikasi File* Transaksi

   Nama *Database* : penjualan_toko

   Nama *File* : Tabel Transaksi

   Akronim : transaksi.myd

   Type File : *File Master*

   Akses *File* : Random

   Panjang Record : 92 *byte*

   Key-Field : id_transaksi

Table IV.3. Spesifikasi File Tabel Transaksi

NO	Element Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	ID Transaksi	id_transaksi	Int	14	*Primary Key*
2	Tanggal Transaksi	tgl_transaksi	Date	15	
3	Alamat Pengiriman	alamat_pengiriman	Varchar	50	
4	Status Transaksi	Status	Varchar	15	
5	ID Produk	id_produk	Int	4	*Foreign Key*
6	ID Konsumen	id_konsumen	Int	4	*Foreign Key*

3. *Spesifikasi File* Kategori

   Nama *Database* : penjualan_toko

   Nama *File* : Tabel Kategori

   Akronim : kategori.myd

   Type File : *File* Transaksi

   Akses *File* : Random

   Panjang Record : 24 *byte*

   Key-Field : id_kategori

Table IV.4. Spesifikasi File Tabel Kategori

NO	Element Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	ID Kategori	id_kategori	Int	4	*Primary Key*
2	Nama Kategori	nama_kategori	Varchar	20	

4. Spesifikasi *File* Produk

   Nama *Database* : penjualan_toko

   Nama *File*: Tabel Produk

   Akronim : produk.myd

   Type File : *File Master*

   Akses *File* : Random

   Panjang Record : 128 *byte*

   Key-Field : id_produk

Table IV.5. Spesifikasi File Tabel Produk

NO	Element Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	ID Produk	id_produk	Int	4	*Primary Key*
2	Nama Produk	nama_produk	Varchar	30	
3	Gambar	gambar	Varchar	30	
4	Harga	harga	Double	7	
5	Stok	stok	Int	3	
6	Berat	berat	Varchar	50	
6	ID Kategori	id_kategori	Int	4	*Foreign Key*

5. *Spesifikasi* File Detail_Transaksi

   Nama *Database* : penjualan toko

   Nama *File* : Tabel detail_transaksi

   Akronim : detail_transaksi.myd

   Type File : *File* Transaksi

   Akses *File* : Random

   Panjang Record : 19 *byte*

   Key-Field : -

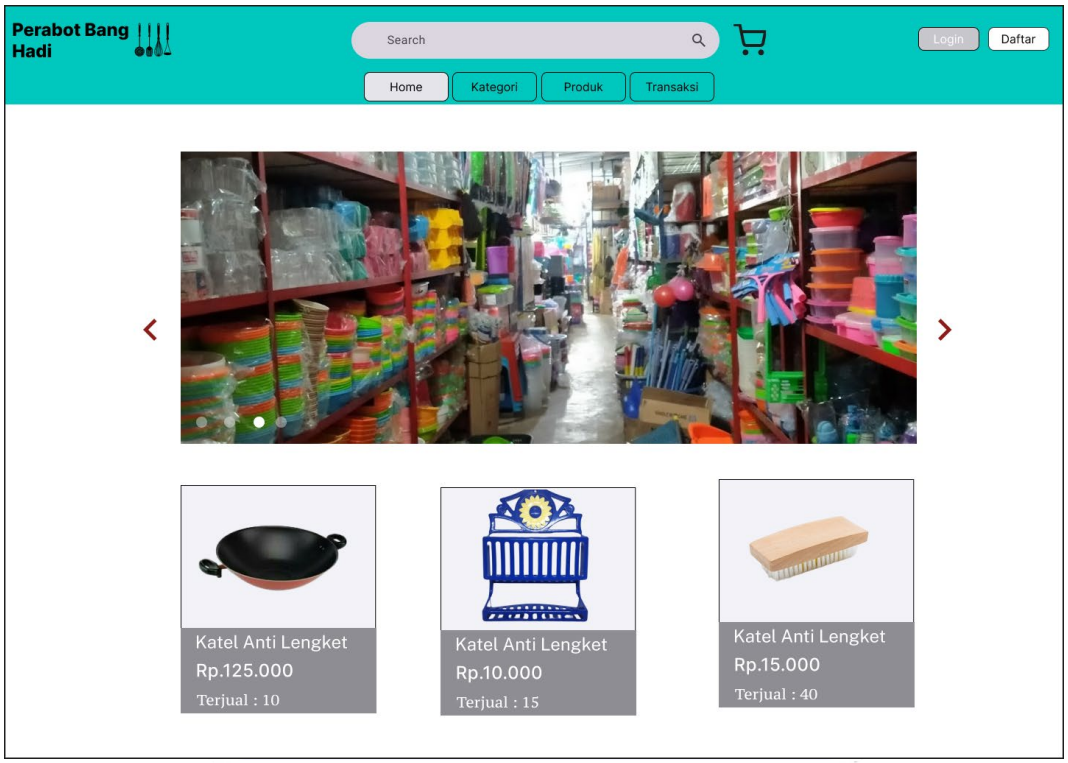
Table IV.6. Spesifikasi File Tabel detail_transaksi

NO	Element Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	ID Pesanan	id_pesanan	Integer	4	*Foreign Key*
2	ID Produk	id_produk	Integer	4	*Foreign Key*
3	Jumlah	jumlah	Integer	4	
4	Total	total	Double	7	

4.3 Fase Sprint

Tahap sprint adalah tugas berikutnya, dan dipilih menggunakan tabel backlog produk. Setelah mempertimbangkan fitur, tugas, dan estimasi waktu backlog sesuai dengan pedoman scrum, tiga sprint dihasilkan; yang pada akhirnya akan digabungkan menjadi sprint backlog. Tahapan acara scrum yang ada di setiap sprint tercantum di bawah ini. Tampilan program berikut ini adalah hasil dari tahapan sprint:

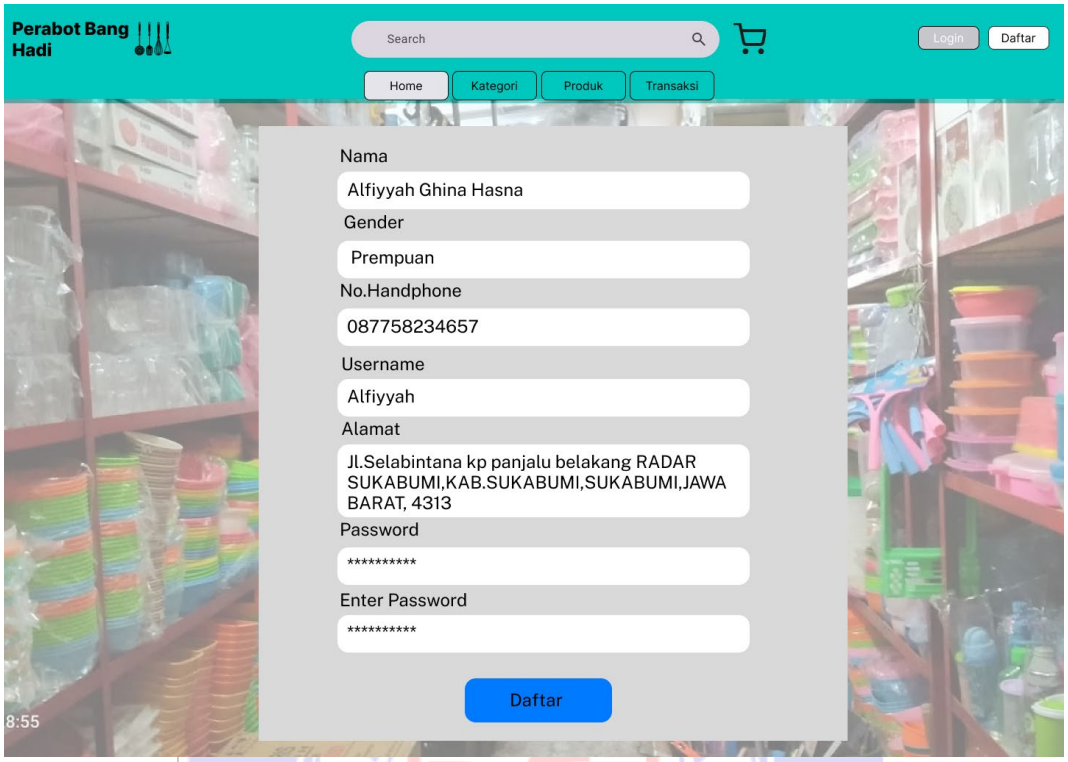
1. Rancangan Antar Muka Halaman Halaman Utama



Gambar IV.17. Rancangan Antarmuka Halaman Utama (Sebelum Login)

Pada halaman utama ini adalah halaman yang ditampilkan kepada pengguna ketika mereka pertama kali mengakses situs web dan belum masuk ke akun mereka, Sietem akan menampilkan produk rekomendasi berdasarkan barang terlaris di toko Perabot Bang Hadi Sukabumi. Pengguna bisa melakukan *Login* dan Daftar akun, selain itu pengguna bisa mencari barang melalui kolom "cari barang" meskipun belum melakukan *login*.

2. Rancangan Antar Muka Halaman Daftar Akun

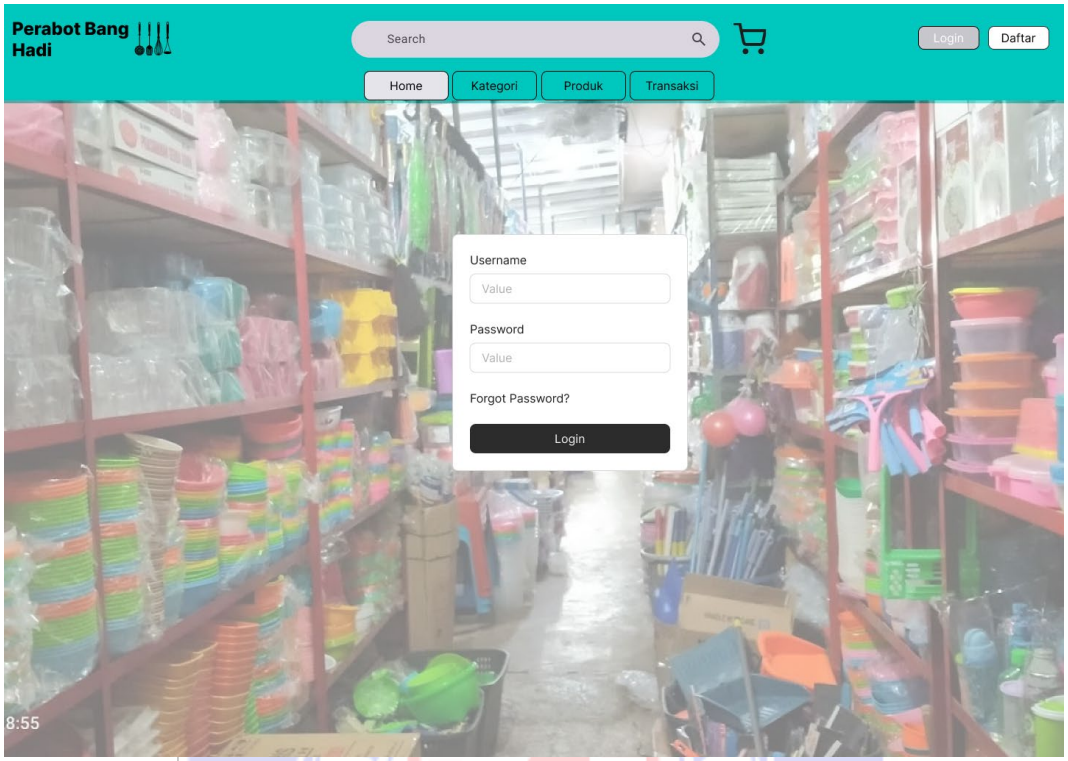


Gambar IV.18. Rancangan Antarmuka Halaman Daftar Akun

Halaman pendaftaran akun adalah bagian untuk pencatatan data konsumen. Di halaman ini, baik konsumen maupun admin dapat membuat akun untuk melakukan transaksi pembelian di situs web toko perabot Bang Hadi Sukabumi.

UNIVERSITAS

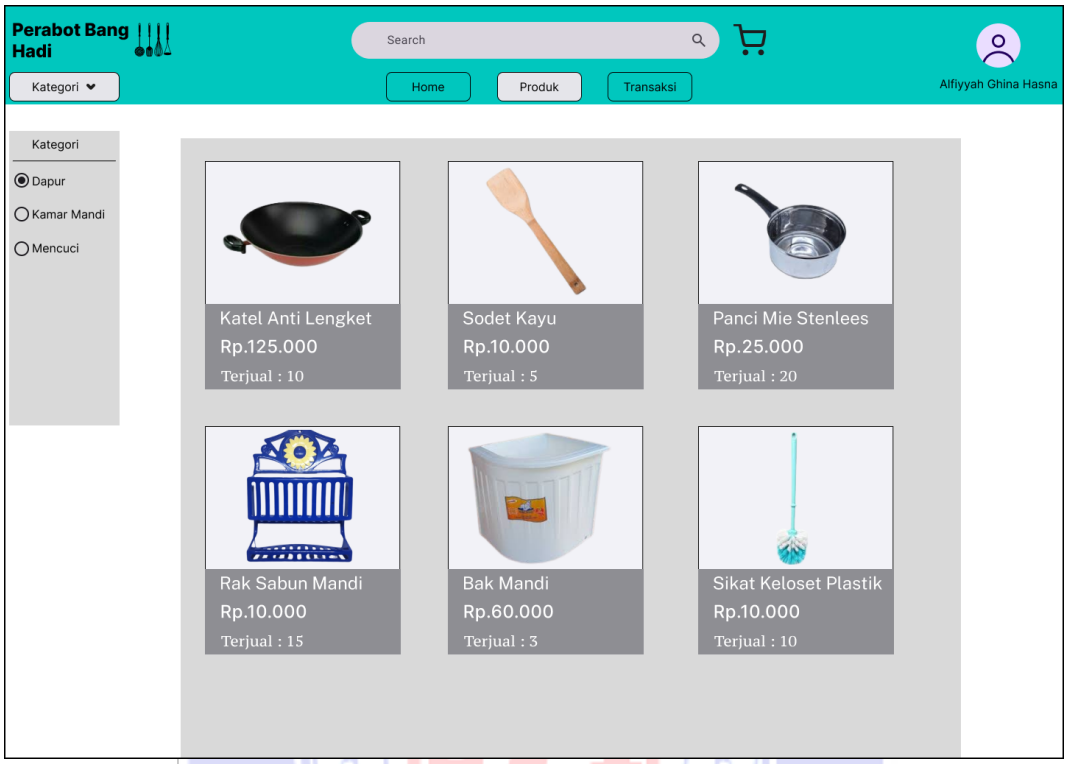
3. Rancangan Antar Muka Halaman Login



Gambar IV.19. Rancangan Antarmuka Halaman Login

Halaman login adalah Pengguna bisa melakukan login jika sudah mendaftar akun. Ada dua jenis pengguna yang bisa melakuk login, yaitu konsumen dan admin. Konsumen bisa melakukan transaski pembelian di web toko, sedangkan admin mengelola produk dan laporan penjualan.

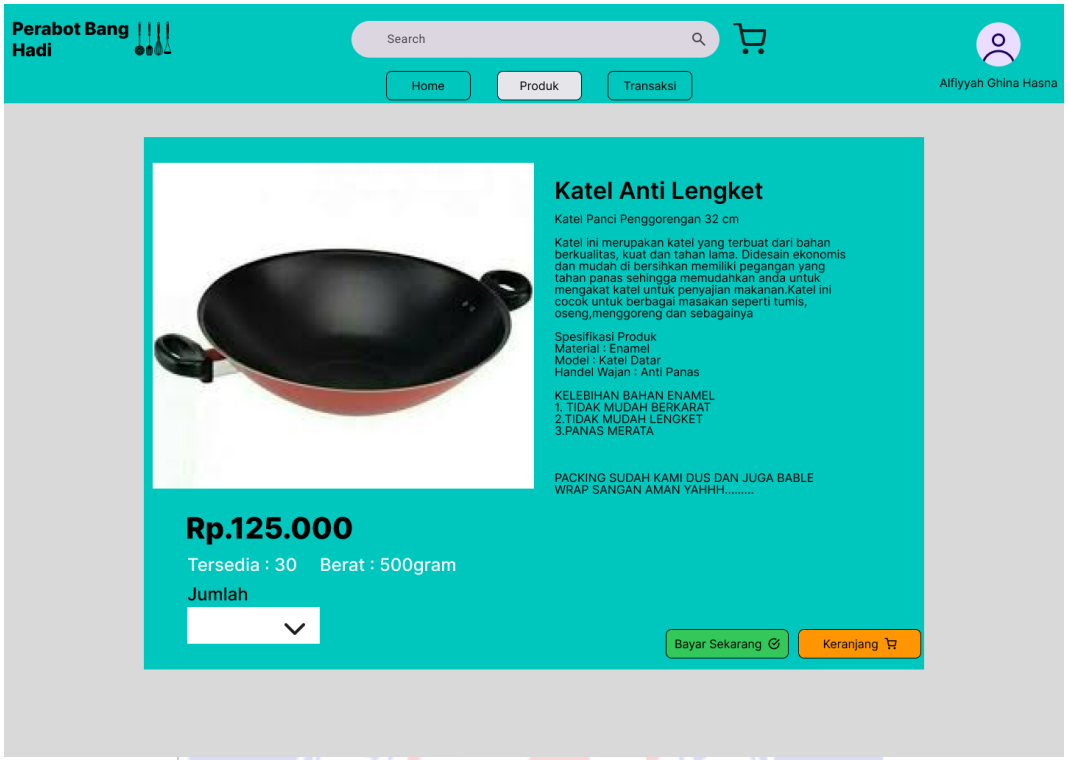
4. Rancangan Antar Muka Halaman Produk & Kategori



Gambar IV.20 Rancangan Antarmuka Halaman Kategori & Produk

Halaman kategori dan produk ini bisa diakses dengan konsumen memilih halaman daftar kategori dan Produk di halaman utama web toko. Halaman ini berisi daftar kategori yang didalamnya ada berbagai jenis produk berdasarkan klasifikasi kategori yang sudah di atur oleh admin.

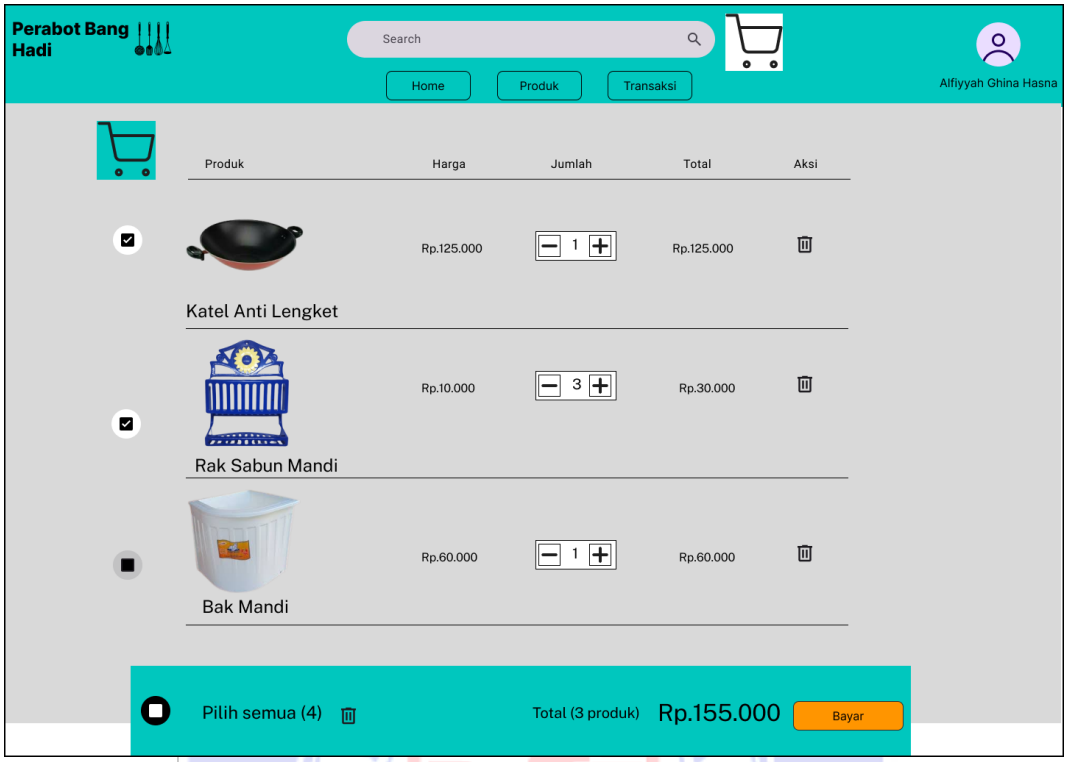
5. Rancangan Antar Muka Halaman Detail Produk



Gambar IV.21. Rancangan Antarmuka Halaman Detail Produk

Halaman Detail Produk adalah halaman yang bisa diakses ketika kita sudah memilih satu produk untuk dilihat secara detail. Konsumen bisa menambahkan barang ke keranjang, kembali ke halaman sebelumnya atau bahkan bisa melakukan transaksi pembelian secara langsung.

6. Rancangan Antar Muka Halaman Keranjang Produk

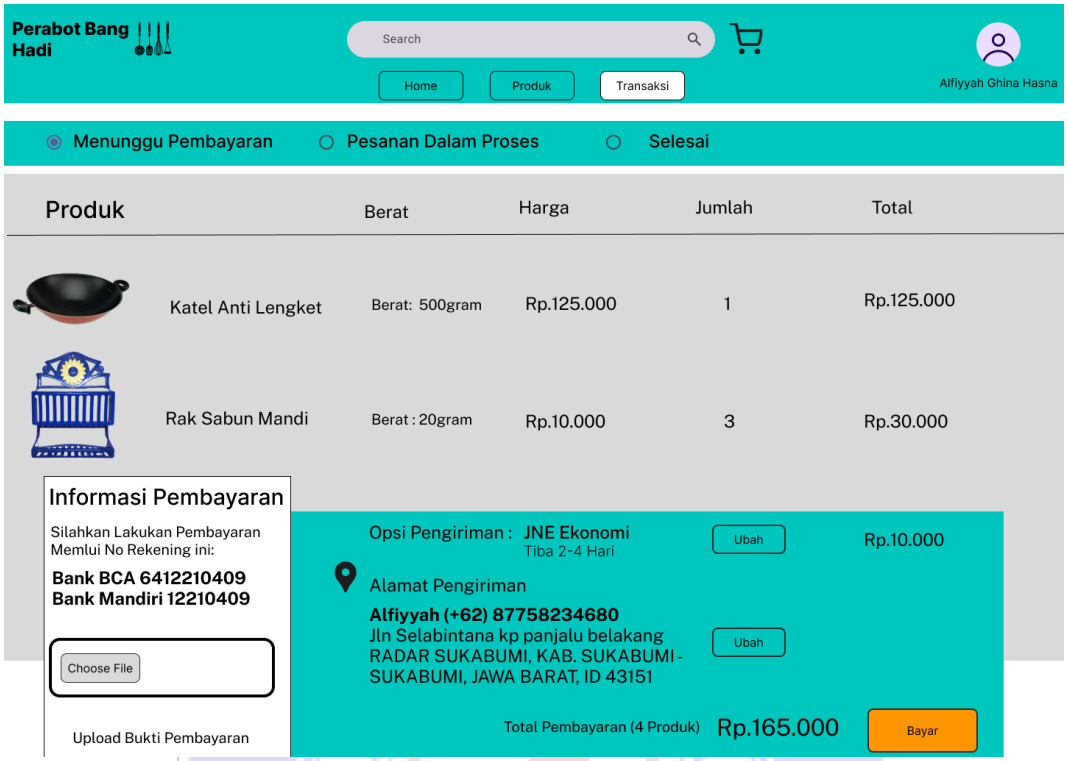


Gambar IV.22. Rancangan Antarmuka Halaman Keranjang Produk

Halaman Keranjang Produk adalah halaman yang bisa diakses ketika konsumen membeli beberapa produk yang berbeda. Konsumen bisa langsung melakukan transaksi pembelian secara langsung.

UNIVERSITAS

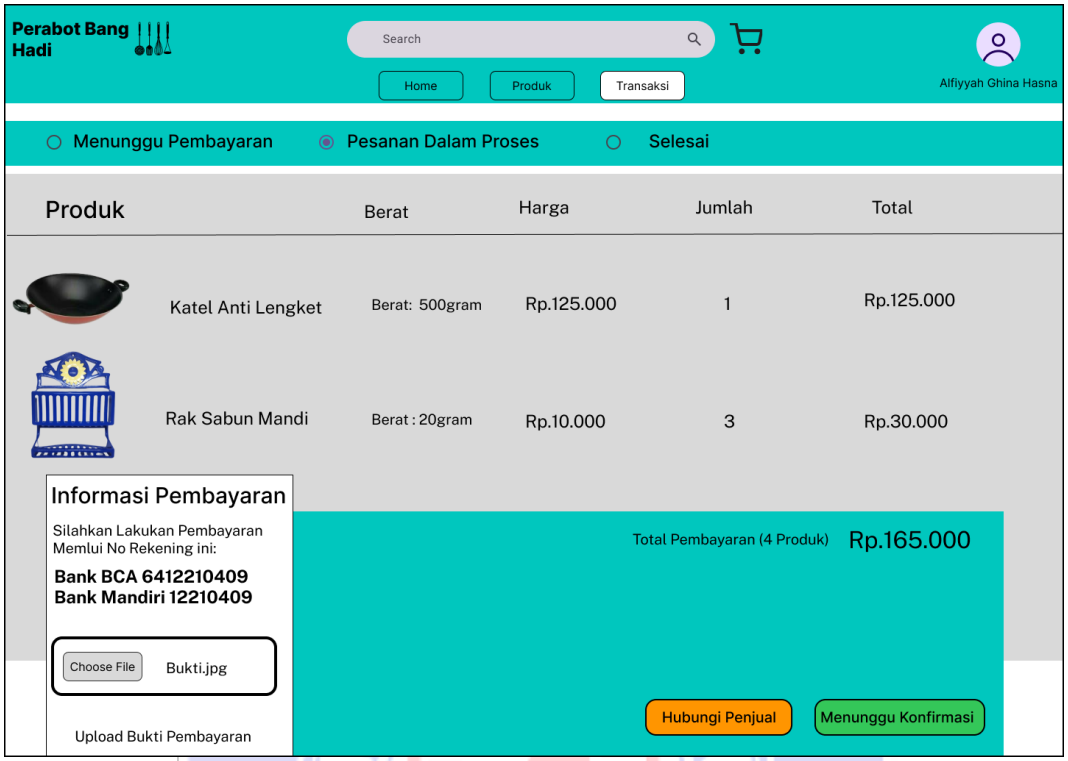
7. Rancangan Antar Muka Halaman Transaksi Pembayaran



Gambar IV.23. Rancangan Antarmuka Halaman Transaksi Pembayaran

Halaman Transaksi Pembayaran adalah halaman yang bisa di akses ketika konsumen sudah memilih produk, konsumen lalu diharuskan mengisi alamat, opsi pengiriman, melakukan transaksi via bank dan diharuskan melakukan uplod bukti pembayaran.

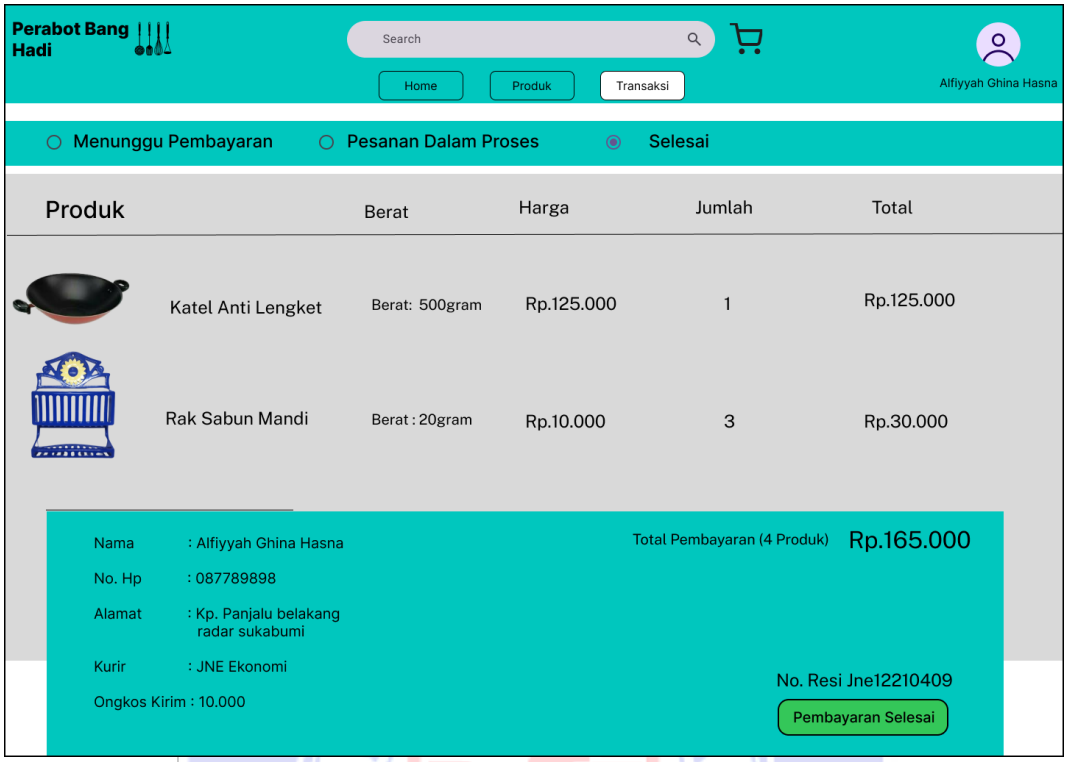
8. Rancangan Antar Muka Halaman Transaksi Proses



Gambar IV.24. Rancangan Antarmuka Halaman Transaksi Proses

Halaman Transaksi Proses adalah halaman yang bisa di akses sesudah melakukan transaksi dan menguplod bukti transaksi, lalu konsumen menunggu untuk konfirmasi dari admin penjual dan menunggu nomer resi pengiriman.

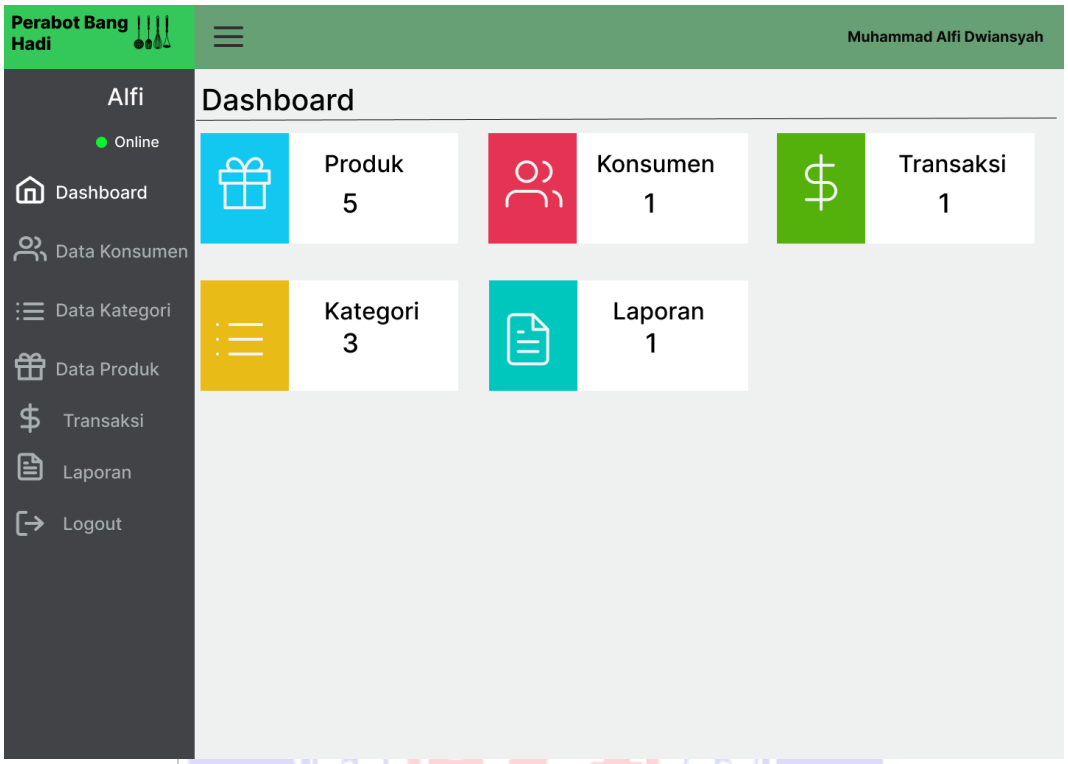
9. Rancangan Antar Muka Halaman Transaksi Detail



Gambar IV.25. Rancangan Antarmuka Halaman Transaksi Detail

Halaman Transaksi Detail adalah halaman yang bisa diakses ketika admin penjual sudah mengkonfirmasi pembayaran, konsumen bisa melihat nomer resi yang tercetak.

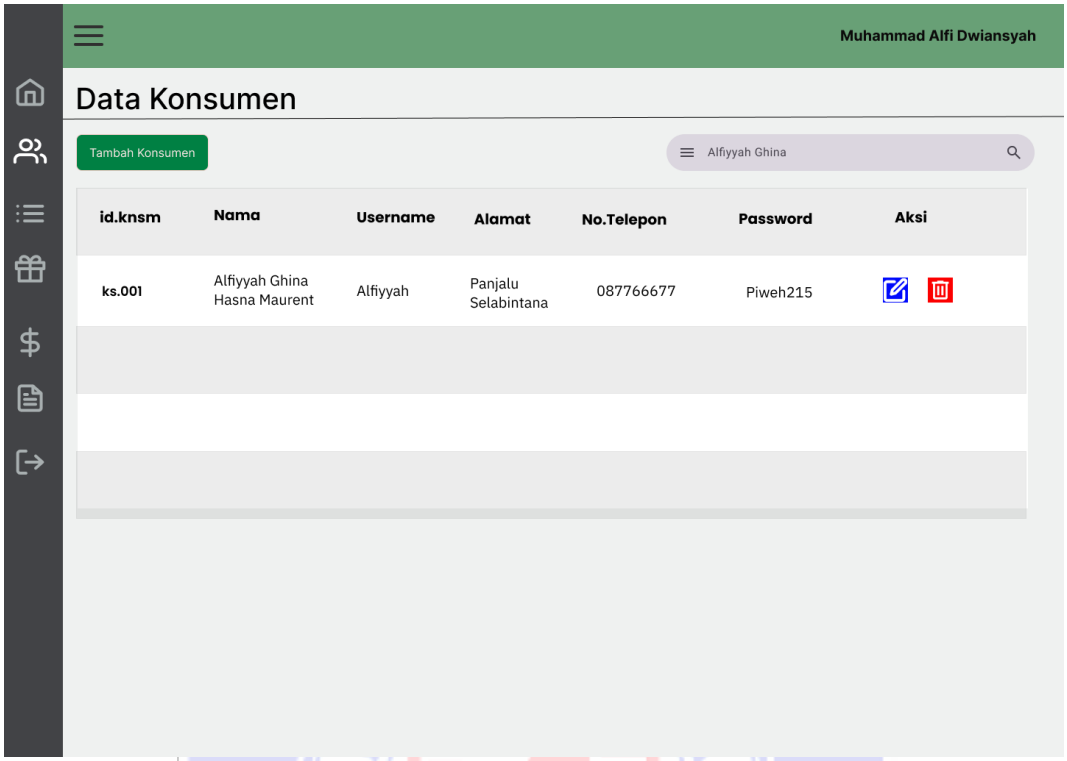
10. Rancangan Antar Muka Halaman Dashboard Admin



Gambar IV.26. Rancangan Antarmuka Halaman Dashboard Admin

Halaman Dashboard adalah tampilan yang muncul setelah administator berhasil login. Di halaman ini, sistem akan menampilkan berbagai opsi pengelolaan, termasuk data konsumen, kategori, produk, transaksi, dan laporan. Administator bisa langsung melakukan pengelolaan pada data yang sudah ada.

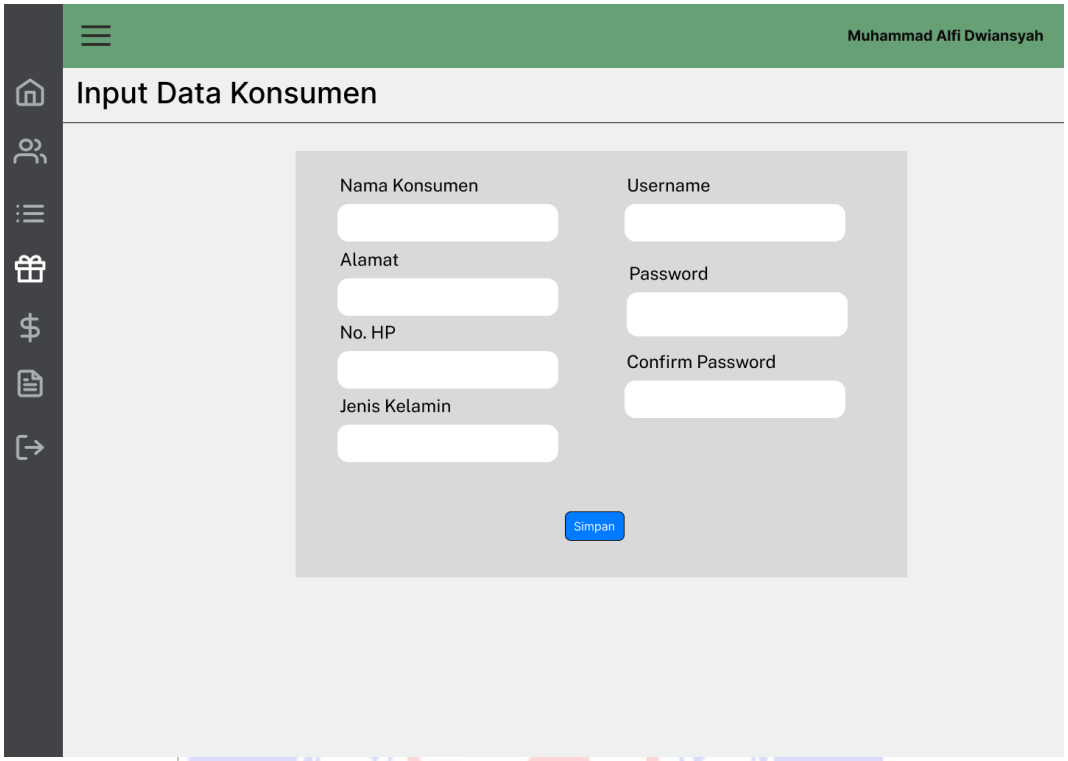
11. Rancangan Antar Muka Halaman Data Konsumen



Gambar IV.27. Rancangan Antarmuka Halaman Data Konsumen

Pada Halaman Data Konsumen ini adalah halaman yang sudah dibuka oleh admin, admin bisa melihat data konsumen dan merubah data konsumen melalui icon edit dan menghapus data melalui icon delet.

12. Rancangan Antar Muka Halaman Input Konsumen



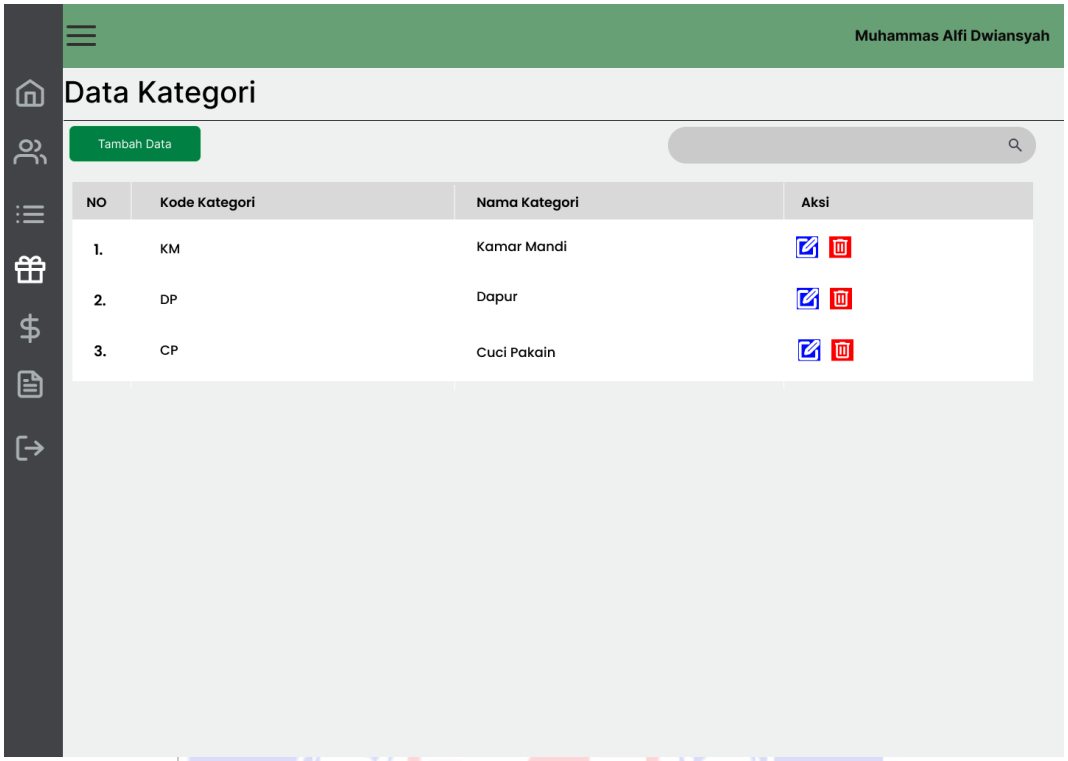
Gambar IV.28. Rancangan Antarmuka Halaman Input Konsumen

Pada Halaman Data Input Konsumen ini adalah halaman yang sudah dibuka oleh admin, admin memasukan data konsumen.

.

UNIVERSITAS

13. Rancangan Antar Muka Halaman Data Kategori

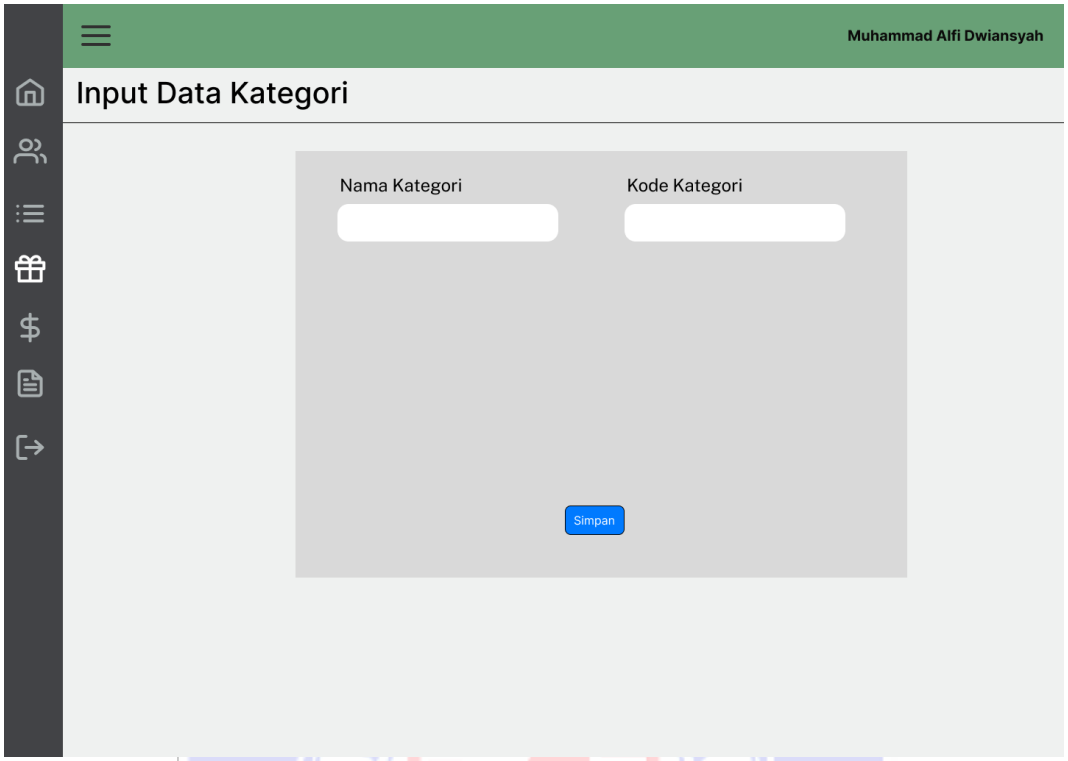


Gambar IV.29. Rancangan Antarmuka Halaman Data Kategori

Pada Halaman Data Kategori ini adalah halaman yang sudah dibuka oleh admin, admin bisa melihat data kategori dan merubah data kategori melalui icon edit.

UNIVERSITAS

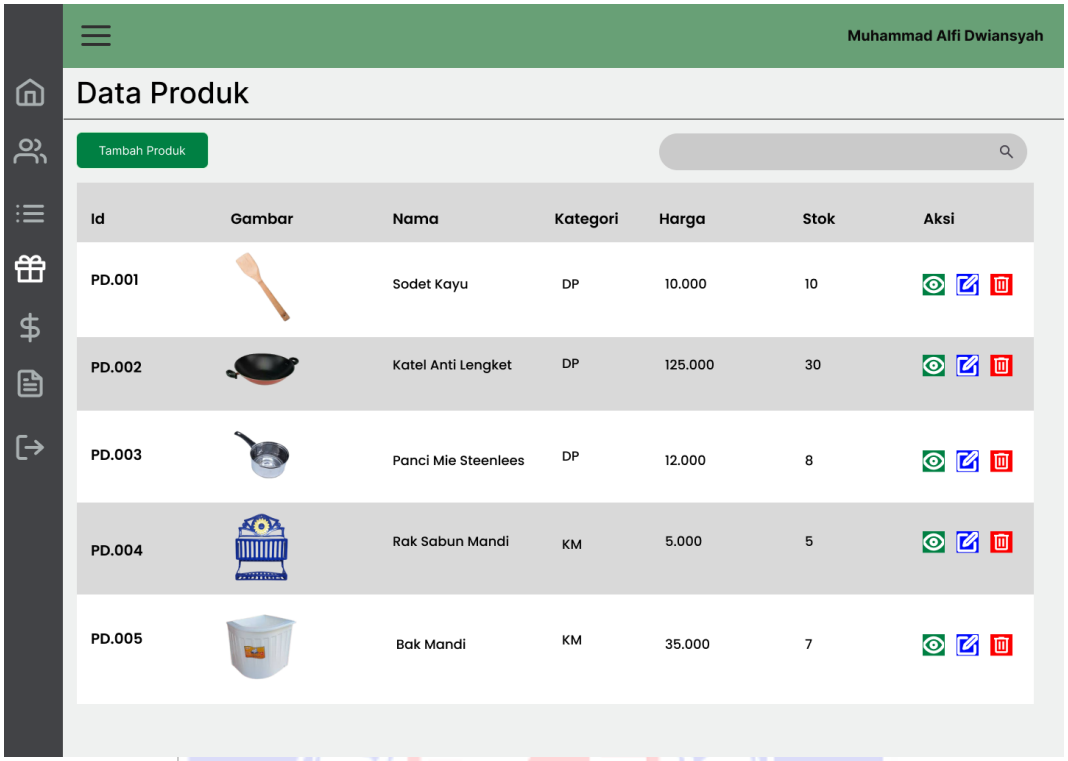
14. Rancangan Antar Muka Halaman Input Kategori



Gambar IV.30. Rancangan Antarmuka Halaman Input Kategori

Pada Halaman Data Input Kategori ini adalah halaman yang sudah dibuka oleh admin, admin memasukan data kategori.

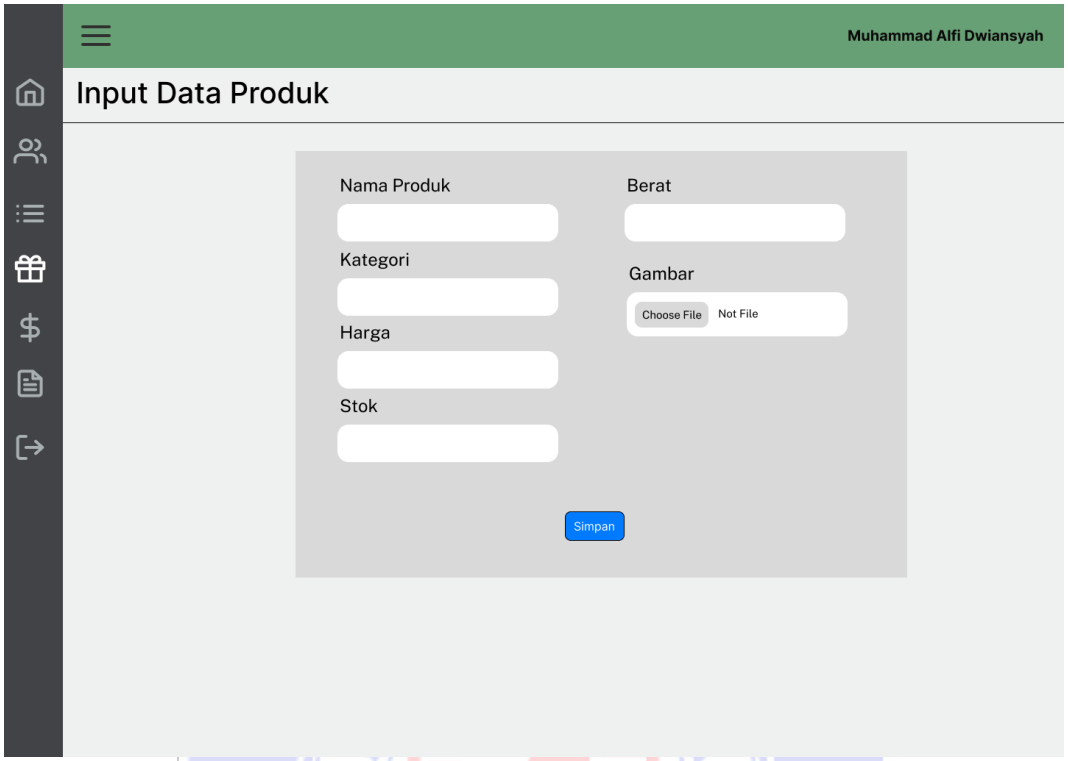
15. Rancangan Antar Muka Halaman Data Produk



Gambar IV.31. Rancangan Antarmuka Halaman Data Produk

Halaman data produk untuk admin mengelola produk dan input produk untuk menambahkan produk yang berisi idproduk untuk nama produk, stok, harga, ukuran dan untuk aksi nya ada Read untuk melihat detail produk, lalu ada Delete untuk menghapus produk, dan Edit untuk mengedit produk.

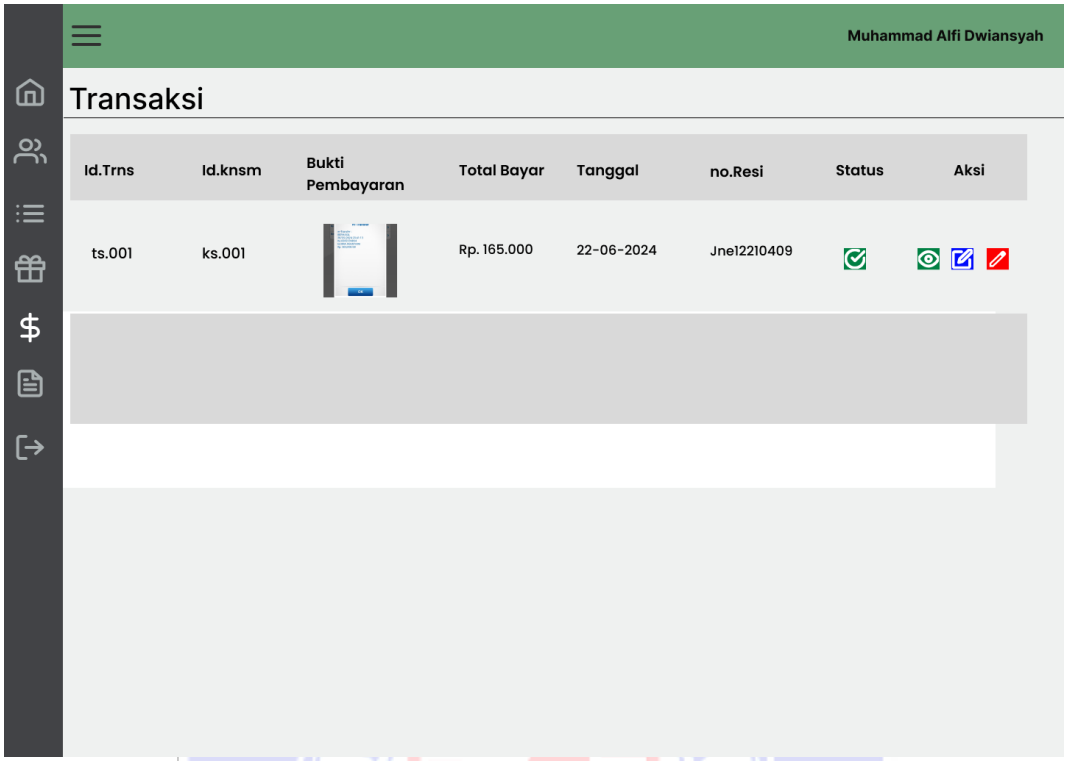
16. Rancangan Antar Muka Halaman Input Produk



Gambar IV.32. Rancangan Antarmuka Halaman Input Produk

Kemudian pada halaman form input data produk admin dapat menginput produk untuk menambahkan produk lalu tersimpan di database.

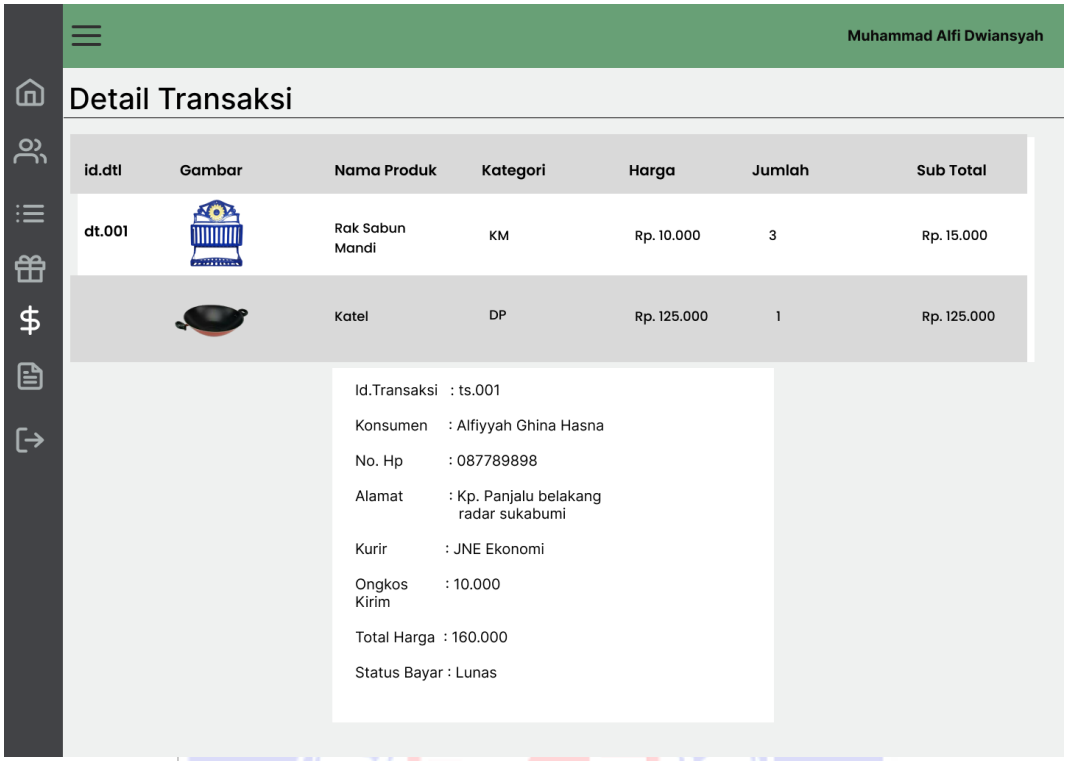
17. Rancangan Antar Muka Halaman Transaksi



Gambar IV.33. Rancangan Antarmuka Halaman Transaksi

Halaman Data Transaksi admin dapat melihat dan mengelola Transaksi yang sudah di pesan konsumen, ada fitur Read hijau untuk melihat detail transaksi, Fitur Edit biru untuk menkonfirmasi pembayaran dan mendwonload bukti pembayaran, dan fitur Update untuk mengupdate no resi ketika sudah mendapatkan bukti pembayaran dan memberikan produk ke pada pihak jasa pengirim.

18. Rancangan Antar Muka Halaman Detail Transaksi

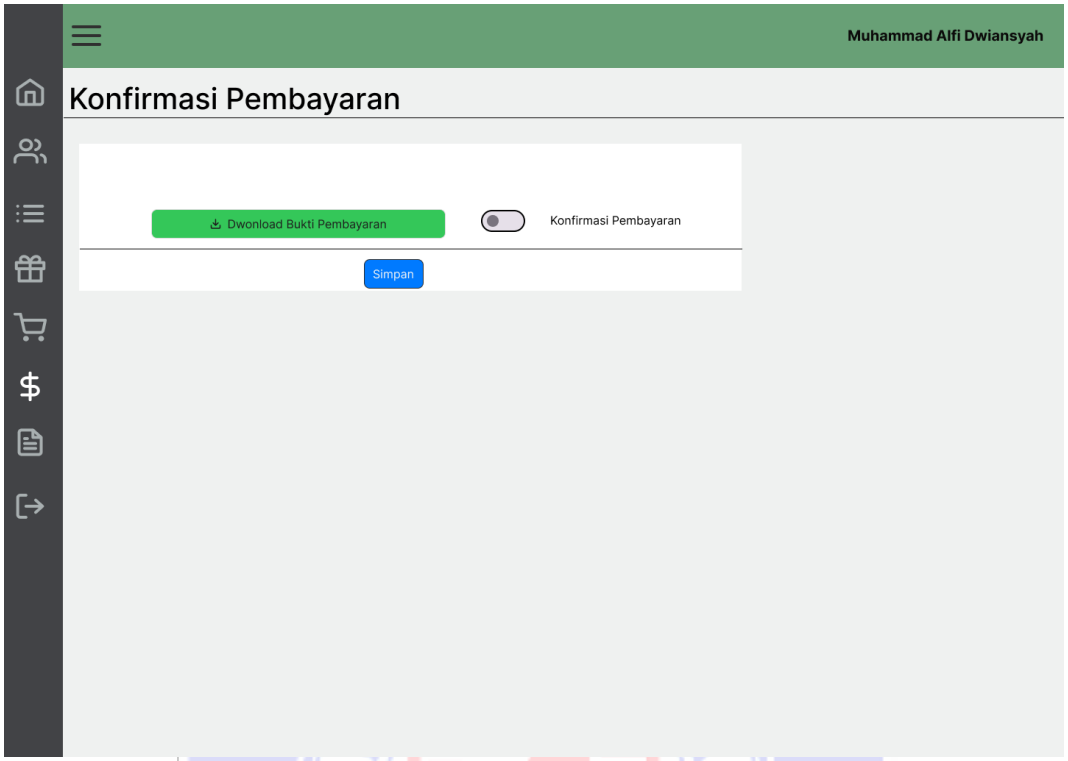


Gambar IV.34. Rancangan Antarmuka Halaman Detail Transaksi

Pada halaman ini admin dapat melihat data transaksi yang berupa alamat pengirman, total pembayaran dan jasa kirim yang di pilih.

UNIVERSITAS

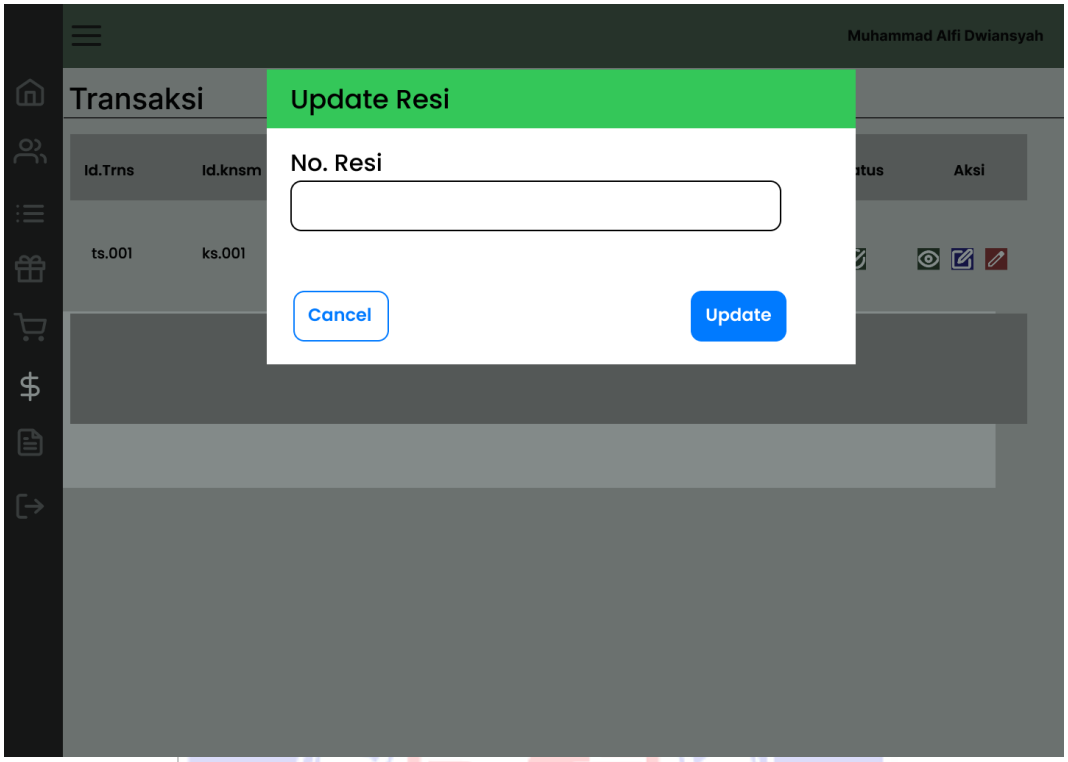
19. Rancangan Antar Muka Halaman Konfirmasi Bukti Transaksi



Gambar IV.35. Rancangan Antarmuka Halaman Konfirmasi Bukti Pembayaran

Pada halaman ini admin dapat mengelola pembayaran untuk mengonfirmasi pembayaran, admin mengunduh file bukti transkai dan mengkonfirmasi bahwa bukti transaksi sudah diterima.

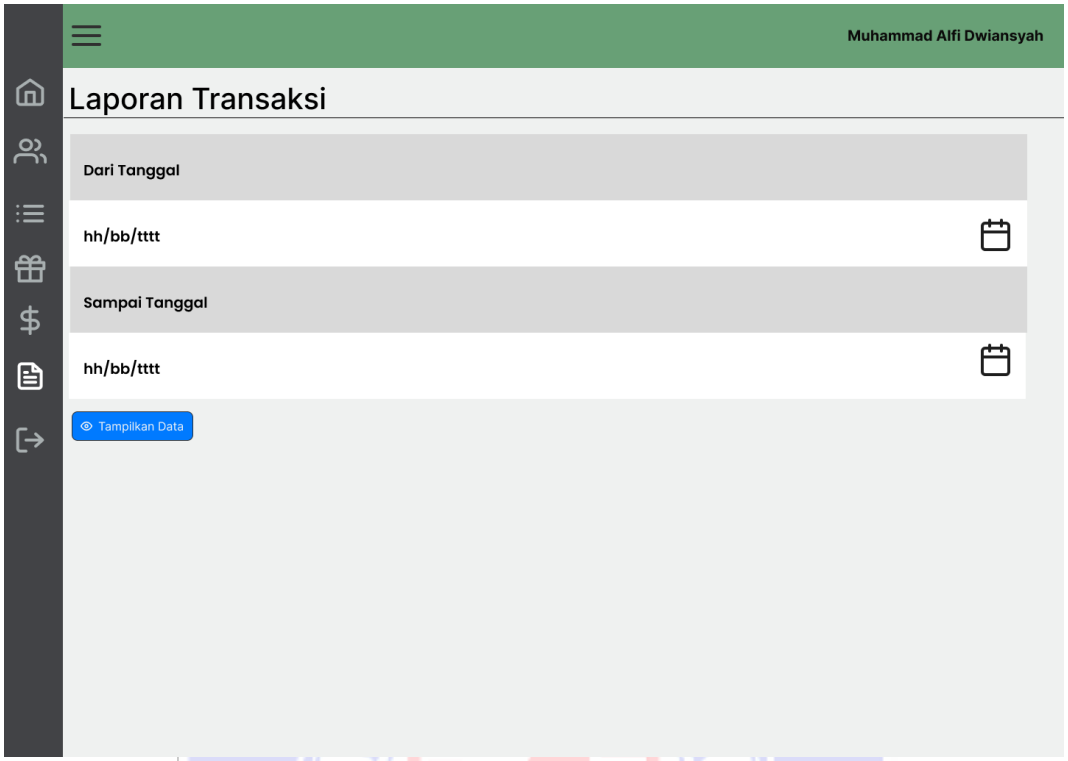
20. Rancangan Antar Muka Halaman Konfirmasi Update Resi



Gambar IV.36. Rancangan Antarmuka Halaman Update Resi

Pada halaman ini admin mengelola resi pembayaran, ketika admin sudah melakukan pengiriman ke pada pihak ekspedisi maka admin akan mengisikan resi pengiriman.

21. Rancangan Antar Muka Halaman Laporan



Gambar IV.37.Rancangan Antarmuka Halaman Laporan

Pada halaman ini admin dapat mengelola hasil laporan transaksi penjualan, admin bisa memilih untuk periode tanggal transaksi penjualan lalu admin bisa mencetak laporan.

22. Rancangan Antar Muka Cetak Laporan

Laporan Data Penjualan Perabot Bang Hadi

Dari Tanggal : 22-06-2024
Sampai Tanggal : 22-06-2024

IdBayar	IdTransaksi	Konsumen	Detail Produk	Tanggal	Ongkir	Jumlah
01	Ts.001	Alfiyyah Ghina Hasna	1. Rak Sabun Mandi 20gram 2. Katel Anti Lengket 500gram	22-06-2024	Rp.10.000	Rp.165.000
Total						Rp.165.000

Gambar IV.38. Cetak Laporan

4.4 Spesifikasi Hardware dan Software

Di bawah ini adalah detail mengenai spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak minimum yang dibutuhkan untuk operasional sistem penjualan di Toko Perabot Bang Hadi Sukabumi:

A. Spesifikasi Perangkat Keras

Table IV.7. Spesifikasi Perangkat Keras

No	Nama	Server
1	CPU	a. Intel(R) Celeron (R) N4120 CPU @1.10Ghz (4 CPUs), - 1.1GHz b. 4096Mb RAM (4GB DDR3) c. SSD 250Gb
2	Mouse	Optical Mouse/Touch Pad
3	Keyboard	QWERTY
4	Monitor	Layar 14” dengan Resolusi 1366 x 768
5	Koneksi Internet	Kecepatan 1~2 Mbps.

B. Spesifikasi Perangkat Lunak

Table IV.8.Spesifikasi Perangkat Lunak

NO	Nama Perangkat	Server
1	Sistem Operasi	Windows 10
2	Web Server	Xampp
3	Web Browser	Mozilla Firefox dan Google Chrome
4	Text Editor	Visual Studio Code
5	Database	MySQL

BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil dari penelitian tugas akhir ini membahas mengenai permasalahan pada sistem penjualan di Toko Perabot Bang Hadi Sukabumi serta untuk pemecahan masalah dengan menggunakan sistem yang terkomputerisasi. Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

a. Perancangan sistem penjualan pada toko Perabot Bang Hadi Sukabumi diharapkan lebih efektif dalam mengelola transaksi penjualan, pencarian data dan pembuatan laporan penjualan dibandingkan sistem yang sedang digunakan saat ini.
b. Perancangan sistem penjualan pada toko Perabot Bang Hadi Sukabumi diaharapkan dapat mempermudah dalam pencarian data dan mengelola transaksi penjualan pada saat sistem ini di telah di implementasikan.

5.2 Saran

Beberapa saran telah dibuat berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, yang diharapkan dapat membantu rancangan program ini beroperasi lebih baik dan lebih optimal. Saran-saran tersebut adalah sebagai berikut:

a Aspek sistem, perlunya pengembangan lebih lanjut untuk di implememtasikan rancangan sistem ini kedalam program sistem yang berjalan secara online pada toko Perabot Bang Hadi.
b Aspek penelitian selanjutnya, diharapkan adanya pengembangan sistem yang lebih lanjut seperti dengan diterapkannya halaman untuk penilain penjual dan halaman untuk secara langsung melihat perjalan produk.
c Aspek manejerial, dapat dijadikan sebagai sarana penunjang kebutuhan sistem penjualan pada toko Perabot Bang Hadi Sukabumi.

Daftar Pustaka

Anggraini, S. R. N., & Murdowo, S. 2024. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Roti (Studi Kasus Kiky Bakery). *Jurnal Ilmiah Infokam*, *19*(2), 103–110.

Batunan, A., Kaparang, D. R., & Mewengkang, A. 2023. Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Gudang Berbasis Web di Fakultas Teknik Universitas Negeri Manado. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, *3*(2), 161–171.

Carera, W. B., Gunawan, D. S., & Fauzi, P. 2024. Analisis perbedaan omset penjualan UMKM sebelum dan sesudah menggunakan QRIS di Purwokerto. *Jurnal Ekonomi, Bisnis, Dan Akuntansi*, *24*(2), 48–57.

Hidayatullah, D. A. S., Prabowo, D. A., & Nugroho, N. E. W. 2023. Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website Menggunakan Metode Scrum. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, *4*(2), 254–277.

Jefi, J., Fahmi, M., Hendri, H., Kholifah, D. N., & Suharjanti, S. 2023. SISTEM INFORMASI PENJUALAN TIKET MASUK WISATA JEMBATAN CINTA BERBASIS WEB. *INTI Nusa Mandiri*, *18*(1), 84–92.

Jelantik, A. S. W., Permana, P. T. H., & Estiyanti, N. M. 2021. Analisis Dan Perancangan Sistem Point of Sales Menggunakan Metode Agile Development Pada Toko Eka Putra Sukawati. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, *10*(2), 185–198.

Jhonny, Z. A., & Hadiwinata, S. N. 2024. Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Penjualan Kopi Pada Coffee Shop Konamu Menggunakan Sistem Point Of Sale. *IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer Dan Informatika*, *8*(2), 1–10.

Kinaswara, T. A. 2021. Rancang Bangun Aplikasi Inventaris Berbasis Website pada Kelurahan Bantengan. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK)*, *2*(1), 71–75.

Nurwisanto, A., Setyorini, D., & Kom, A. M. 2023. Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Non PNS Kecamatan Cijeruk Kabupaten Bogor. *Jurnal Minfo Polgan*, *12*(1), 947–957.

Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. 2021. Penggunaan aplikasi figma dalam membangun ui/ux yang interaktif pada program studi teknik informatika stmik tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, *3*(1), 149–154.

Rasefta, R. S., & Esabella, S. 2020. Sistem Informasi Akademik Smk Negeri 3 Sumbawa Besar Berbasis Web. *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains (Jinteks)*, *2*(1), 50–58.

Vidiasari, A., & Darwis, D. 2020. Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Kredit Buku Cetak (Studi Kasus: CV Asri Mandiri). *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, *3*(1), 13–24.

Widanti, N. P. T. 2022. Konsep Good Governance dalam Perspektif Pelayanan Publik: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Abdimas Peradaban*, *3*(1), 73–85.

Widodo, P., & Wijayanti, K. A. 2020. Perancangan sistem informasi penjualan besi berbasis web pada cv. mulya jaya yogyakarta. *Bianglala Informatika*, *8*(1), 49–57.

Yusuf, A., & Badrul, M. 2024. PERANCANGAN MODEL WATERFALL PADA SISTEM INFORMASI PENJUALAN BAJU PADA BRAND HASNAA BUSANA. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, *11*(1), 113–118.

BINA SARANA INFORMATIKA
UNIVERSITAS

Daftar Riwayat Hidup

DAFTRA RIWAYAT HIDUP

I. Biodata Mahasiswa

N.I.M	: 12210409
Nama Lengkap	: Muhmmad Alfi Dwiansyah
Tempat/ Tanggal Lahir	: Sukabumi , 22 Juni 2002
Alamat Lengkap	: Jl.Selabintana, Kp Selajambu RT/RW 21/05, Kecamatan Sukabumi, Kab. Sukabumi

II. Pendidikan

a. Formal

1. SDN 1 Selabintana, lulus tahun 2015
2. SMP Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi, lulus tahun 2018
3. SMAN 2 Kota Sukabumi, lulus tahun 2021

Sukabumi, 31 Juli 2024

Muhammad Alfi Dwiansyah

Surat Riset Perusahaan

PERABOT BANG HADI

Jl.Selabintana, Warnasari, Kabupaten Sukabumi

Hal : Surat Keterangan Riset

Surat Keterangan

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fauzan Abdul Hadi

Jabatan : *Owner*

Dengan ini menerangkan bahwa, yang tersebut di bawah ini :

Nama : Muhammad Alfi Dwiansyah

Nim : 12210409

Alamat : Jl. Selabintana No.21, Kp. Selajambu RT 21 RW 05, Kecamatan Sukabumi, Kab.Sukabumi

Dari Universitas Bina Sarana Informatika Jurusan Sistem Infromasi telah melakukan kegiatan riset berupa wawancara tentang sistem penjualan pada tanggal 20 April 2024 yang dibutuhkan membuat sebuah program yang mempermudah sistem penjualan.

Dengan demikian surat keterangan ini dibuat dengan benar, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

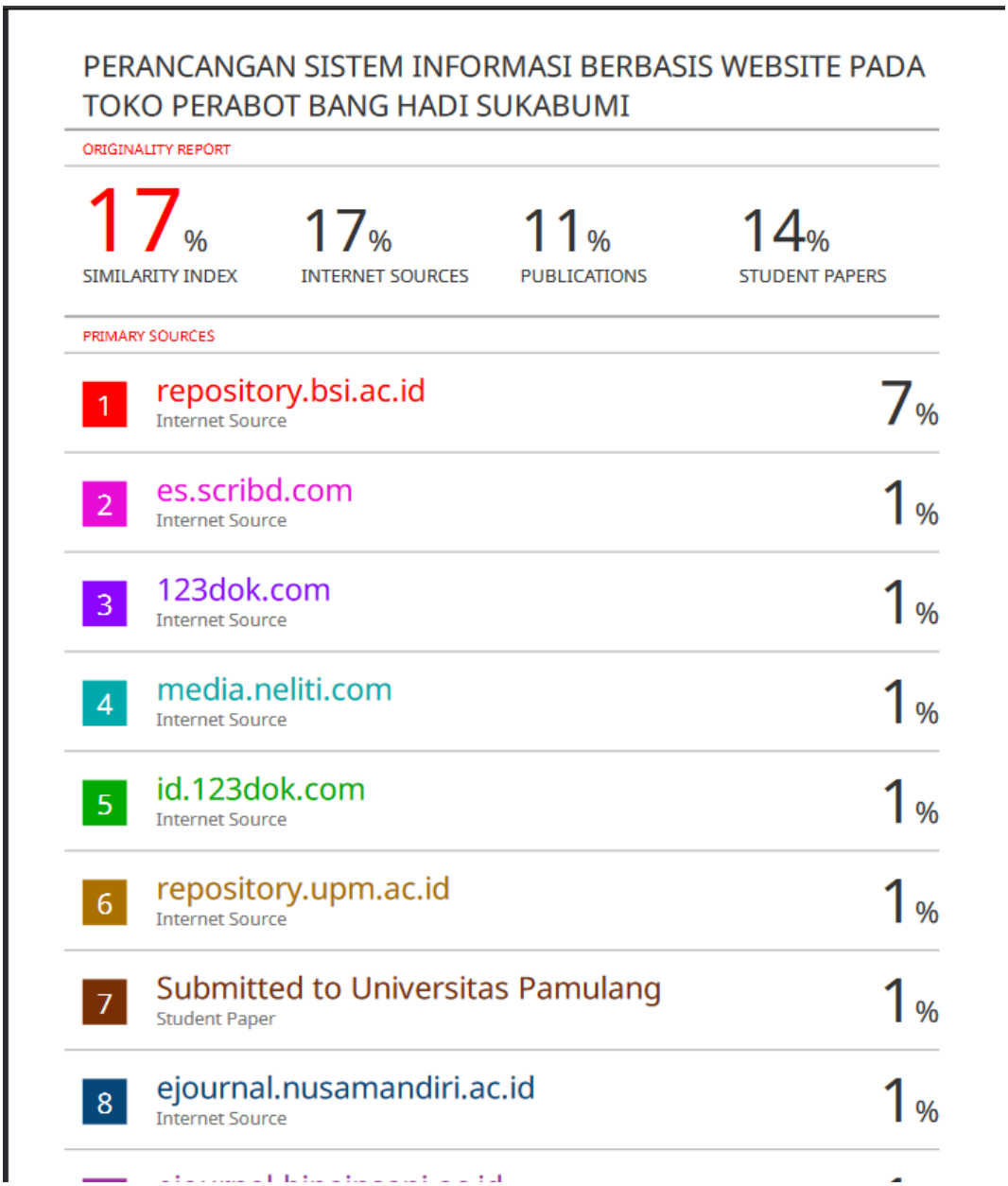
Sukabumi, 20 April 2024

PERABOT BANG HADI

Fauzan Abdul Hadi

JLN SELABINTANA

Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme



PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEBSITE PADA TOKO PERABOT BANG HADI SUKABUMI

ORIGINALITY REPORT

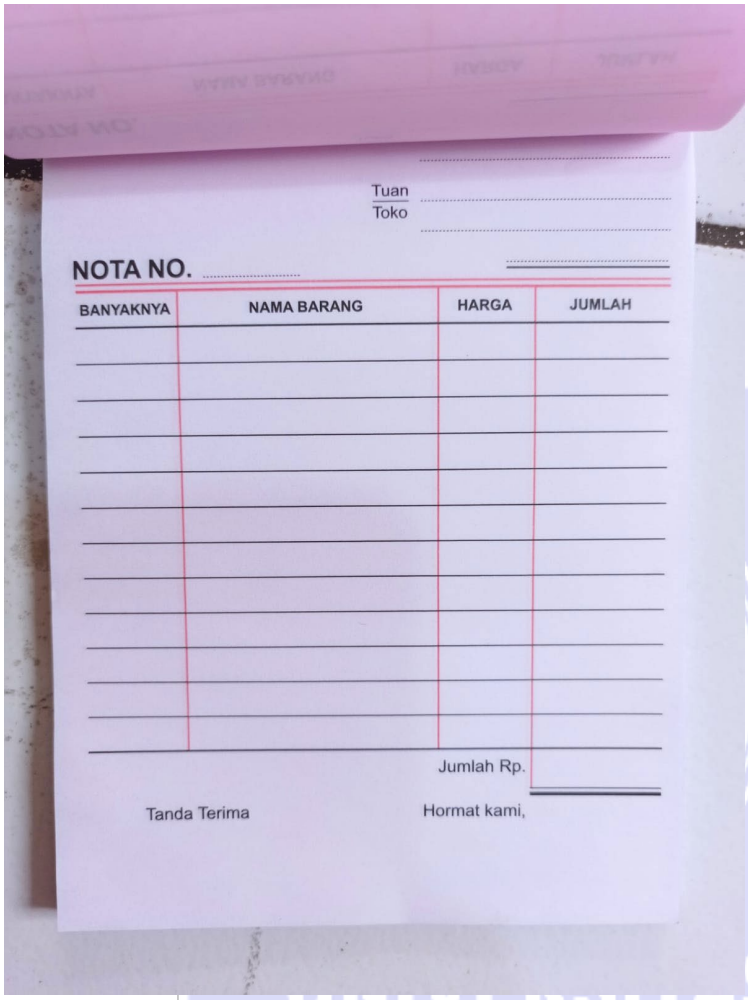
17%	17%	11%	14%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.bsi.ac.id Internet Source	7%
2	es.scribd.com Internet Source	1%
3	123dok.com Internet Source	1%
4	media.neliti.com Internet Source	1%
5	id.123dok.com Internet Source	1%
6	repository.upm.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Pamulang Student Paper	1%
8	ejournal.nusamandiri.ac.id Internet Source	1%

Lampiran

Lampiran 1. Nota Pemesana dan Pembayaran



Tuan .....
Toko .....

NOTA NO. .....

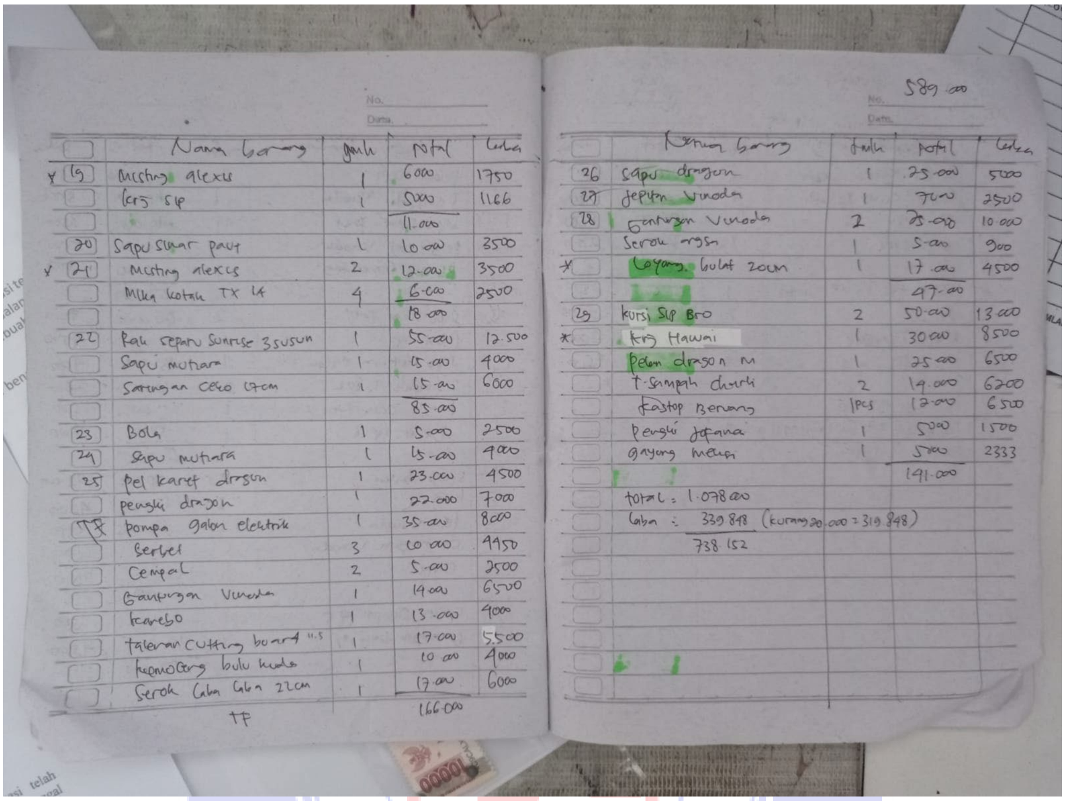
BANYAKNYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH

Jumlah Rp.

Tanda Terima

Hormat kami,

Lampiran 2.Laporan Penjualan



589.000

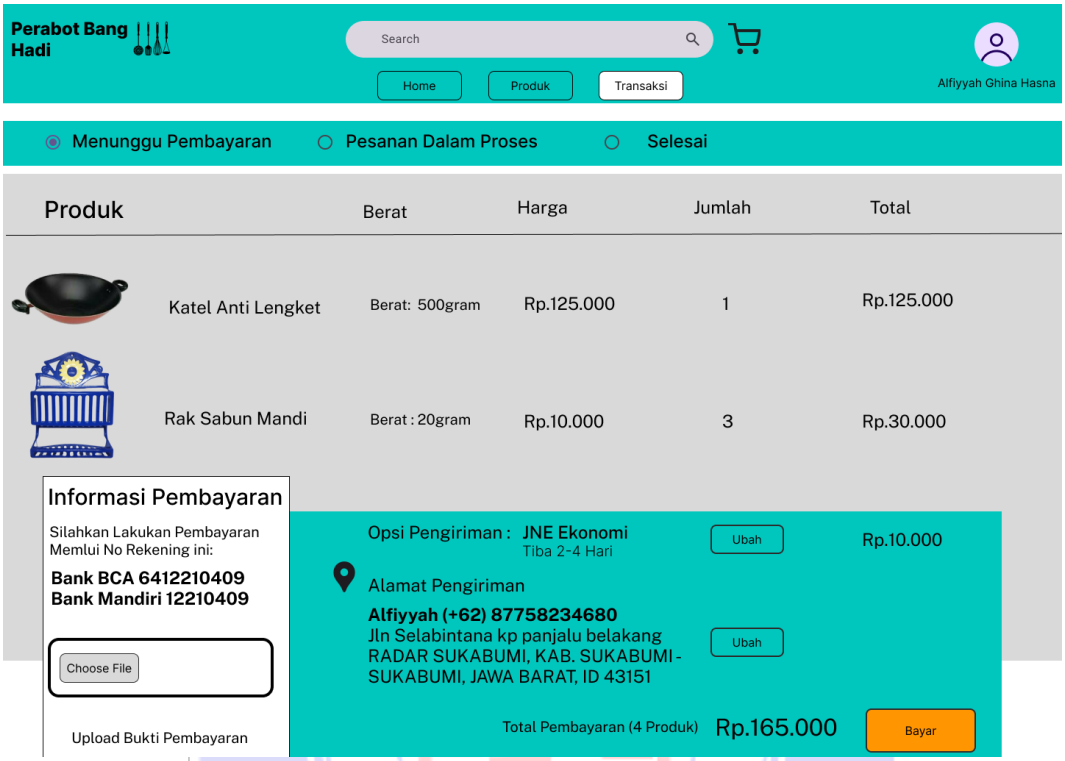
	Nama barang	Jmlh	Total	Laba
19	Mcsting alexus	1	6000	1750
	Kris SIP	1	5000	1166
			11.000	
20	Sapu sinar pauT	1	10.000	3500
21	Mcsting alexus	2	12.000	3500
	Mika kotak TX 14	4	6.000	2500
			18.000	
22	Rak sepatu Sunrise 3 susun	1	55.000	12.500
	Sapu mutiara	1	15.000	4000
	Saringan ceko 17cm	1	15.000	6000
			85.000	
23	Bola	1	5.000	2500
24	Sapu mutiara	1	15.000	4000
25	Pel karet dragon	1	23.000	4500
	Pengki dragon	1	22.000	7000
TF	Pompa galon elektrik	1	35.000	8000
	Serbet	3	10.000	4450
	Cempal	2	5.000	2500
	Gantungan Vinoda	1	14.000	6500
	Karebo	1	13.000	4000
	Talenan cutting board 11.5	1	17.000	5500
	Kemoceng bulu kuda	1	10.000	4000
	Serok Laba Laba 22cm	1	17.000	6000
	TF		166.000	

	Nama barang	Jmlh	Total	Laba
26	Sapu dragon	1	25.000	5000
27	Jepitan Vinoda	1	7000	2500
28	Gantungan Vinoda	2	25.000	10.000
	Serok minyak	1	5.000	900
	Loyang bulat 20cm	1	17.000	4500
			47.000	
29	Kursi SIP Bro	2	50.000	13.000
	Kris Hawai	1	30.000	8500
	Pelan dragon M	1	25.000	6500
	T. sampah chorki	2	14.000	6200
	Kastop Benang	1pcs	12.000	6500
	Pengki Jepana	1	5000	1500
	Gayung mewah	1	5000	2333
			141.000	

total : 1.078.000
Laba : 339.848 (kurang 20.000 = 319.848)
738.152

UNIVERSITAS INFORMATIKA

Lampiran 3. Detail Transaksi



INFORMATIKA
UNIVERSITAS

Lampiran 4. Laporan Penjualan Bulanan

Laporan Data Penjualan Perabot Bang Hadi

Dari Tanggal : 22-06-2024
Sampai Tanggal : 22-06-2024

IdBayar	IdTransaksi	Konsumen	Detail Produk	Tanggal	Ongkir	Jumlah
01	Ts.001	Alfiyyah Ghina Hasna	1. Rak Sabun Mandi 20gram 2. Katel Anti Lengket 500gram	22-06-2024	Rp.10.000	Rp.165.000
Total						Rp.165.000